

Geschlechterbilder in Kinofilmen und Games für Kinder

**Vergleichende Analyse zu Arbeitspaket 1
im Projekt „TraeX. Transmedia Extensions.
Geschlechtssensibles Erzählen für Kinder“**

Mag.^a Mag.^a(FH) Astrid Ebner-Zarl

Juli 2015

St. Pölten

Auf einen Blick: Zusammenfassung der vergleichenden Inhaltsanalyse zu Film und Game

KERNERGEBNIS:

Das Analyseergebnis in Bezug auf Game und Kinofilm ist ambivalent. Die in der Geschlechterforschung häufig verwendeten Schlagworte **„Brüche, Widersprüche und Ungleichzeitigkeiten“**¹, um die Geschlechterverhältnisse zu beschreiben, gelten auch hier.

Es ist eine **Bandbreite von egalitär oder emanzipativ angelegten bis hin zu stark klischeehaften Medien vorhanden**, mit **zahlreichen Abstufungen zwischen den Polen**, wobei **auch an den Polen selbst in vielen Fällen zumindest geringfügige Brüche zu verzeichnen** sind.

Für nahezu jedes identifizierte Muster kann auch ein Gegenmuster gefunden werden – sei es in einem anderen Medium, sei es innerhalb desselben Mediums.

RELEVANTE DETAILERGEBNISSE:

- **Einsetzen heftigster, manifester Klischees, sobald etwas explizit „für Mädchen“ ist.** Bsp.: Online-Spieleplattformen für Mädchen bzw. Sub-Kategorien für Mädchen innerhalb von allgemeinen Plattformen. Eingeschränktes, klischeehaftes Aktivitätenspektrum innerhalb dieser Bereiche: Mode, Styling, Kochen, Dekorieren, Betreuung (Kinder, PatientInnen, Tiere), Shopping, Dating, Prinzessinnen. Rosa Welten.
- **Oft werden unter eine an der Oberfläche emanzipative oder egalitäre Ausgestaltung subtile Geschlechterungleichheiten eingebracht bzw. es erfolgt auf subtilerer Ebene ein Rückfall in Klischees. Beispiele:**
 - **Spätere und deutlich kompliziertere Freischaltung von weiblichen Player Characters in Games:** Weibliche Charaktere sind oft stark, wehrhaft, hochkompetent, haben zahlreiche Fähigkeiten, sind aber schwer verfügbar, während männliche Charaktere von Anfang an frei verfügbar sind.
 - **Bei Games mit vielen Player Characters gibt es oft generell deutlich weniger weibliche als männliche Figuren.**
 - **Wenn die Geschlechterbeziehung ins Spiel kommt:** Vormalig selbstbewusste, freche, kompetente Mädchen verwandeln sich in nervöse und fahriges Wesen, die sich nicht mehr artikulieren können, gleiten in anderes klischeehaftes Verhalten ab, das sie vorher nicht zeigten (z.B. Kichern, Blick aus gesenkten Lidern nach oben, Schmollmund, modelartige Posen), vernachlässigen wichtige Aufgaben, oder wandern in ihrer Bedeutung/Position hinter den männlichen Helden zurück.
 - **Auch unabhängig von einer romantischen Beziehung der ProtagonistInnen ist der finale Held häufig männlich, die ausschlaggebende Handlung zur Lösung eines Problems (z.B. Überführung von VerbrecherInnen) stammt von einer männlichen Figur, auch wenn kollaboriert wurde:** Oft ist die Konstellation sogar die eines zunächst unsicheren männlichen Hauptcharakters und eines

¹ Wetterer, Angelika (2005): Rhetorische Modernisierung & institutionelle Reflexivität: Die Diskrepanz zwischen Alltagswissen und Alltagspraxis in arbeitsteiligen Geschlechterarrangements. In: Freiburger Frauen Studien. Zeitschrift für Interdisziplinäre Geschlechterforschung o.Jg. (16), 75.

selbstbewussten, starken weiblichen Nebencharakters, am Ende ist jedoch der männliche Hauptcharakter der Held, dessen Handeln entscheidend war. Die beiden Charaktere haben also keinen gleichgewichtigen Anteil an der Lösung des Problems.

- **Fortleben des „Damsel in Distress“-Motivs in klassischer Form wie auch in abgewandelter, subtilerer Form.** In dieser „Light-Variante“ des „Damsel in Distress“-Motivs ist die Frau nicht mehr prinzipiell wehrlos und passiv, sondern stark und kompetent, nichtsdestotrotz muss sie zwischendurch vom männlichen Helden gerettet werden. Die Rettung der Frau fungiert nicht mehr als Hauptmission, ist aber zumindest zwischendurch Bestandteil der Handlung, und sei es nur für ein paar Sekunden.
- **Schönheits- und Schlankkeitsideale (vor allem in Animationsfilmen, teilweise in Games):** Größere Varianz in der optischen Darstellung von Männern (groß und stark ebenso wie korpulent oder klein und dünn), bei Frauen meist sehr schlanke Darstellung. Oft unrealistischer Körperbau (sehr schmale Taille, überdurchschnittliche Beinlänge, kleine Füßchen, übergroße Augen etc.). Dieses Muster ordnet sich auch in die Ergebnisse quantitativer Untersuchungen von Herche/Götz (2008²) ein.
- **Die Größe von männlichen und weiblichen Charakteren betreffend gibt es eine Bandbreite.** Oft ist der Mann größer als die Frau (z.B. sogar bei Hulk und She-Hulk in „LEGO Marvel Superheroes“; ein übersteigter Größenunterschied ist auch in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ festzustellen: Kristoffs Hand ist in Länge und Breite so groß wie Annas halber Rücken), aber in anderen Fällen ist die Frau auch größer als der Mann.
- **Sexualisierte Darstellungen finden sich bei „Klischee“-Prinzessinnen ebenso wie bei nicht-klischeehaften Heldinnen** (häufig: (Über-)Betonung der Brust und tiefer Ausschnitt). **Andererseits gibt es auch viele nicht-sexualisierte Darstellungen.**
- **Die farbliche Signalisierung von Geschlecht findet immer noch häufig mit rosa und blau statt:** manchmal in extremer Form (z.B. Gaming-Plattformen für Mädchen, klassische Mädchenprodukte wie Barbie-Medien), manchmal in Details (z.B. Schriftfarbe bei Dialogen zwischen Frauen und Männern, Schriftfarbe für die Anzeige der Auswahlmöglichkeiten bei der Gestaltung von Charakteren, Kleidung der Figuren).
- **Häufige Darstellung männlicher Hauptfiguren als körperlich schwach, unsicher, von anderen drangsaliert, tollpatschig, ausgegrenzt** (oft aber verbunden mit einer Entwicklung im Verlauf des Films, d.h. mit der Überwindung von Schwächen, Über-Sich-Hinauswachsen etc.)
- **Viele starke, kompetente, selbstbewusste, kluge Frauen-/Mädchencharaktere. Durchaus auch Überschreitung von Geschlechtergrenzen: Technisch, naturwissenschaftlich oder handwerklich begabte Mädchen kamen in mehreren Medien vor.**
- **Im Film wird häufig mit einer gegenläufigen Entwicklung von männlichen und weiblichen Figuren gearbeitet:** Die **vormals schwache männliche Figur entwickelt sich zum Helden** bzw. zu demjenigen, dessen mutiges Handeln ausschlaggebend für die Lösung eines Problems ist. Begleitend dazu tritt die **vormals stärkere weibliche Figur im selben Film einen Schritt hinter den männlichen Helden zurück.**
- **Das Klischee, dass nur Mädchen/Frauen und nicht Buben/Männer weinen oder ängstlich sind, war in keinem der untersuchten Medien aufzufinden. Angst, Verzweiflung und Weinen sind nicht nur einem Geschlecht zugeordnet, sondern kommen sowohl bei weiblichen als auch bei männlichen Charakteren vor.**

² Herche, Margit/Götz, Maya (2008): Der Körper der global vermarkteten Zeichentrickmädchen, http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV3_Koerper.pdf [10.03.2015]

- Häufige **Darstellung der älteren Frau** im Film in der Kombination folgender Eigenschaften: Resolut, durchsetzungsfähig, eventuell etwas exzentrisch. Die ältere Frau besitzt eine raue Schale, gleichzeitig aber einen gutherzigen Charakter, der im Verlauf des Films immer stärker deutlich wird. Sie ist integer und setzt sich mit ihrer Resolutheit für andere ein.
- Allgemein: Wiederkehrende thematische Motive in Kinderfilmen und –games sind **Identitätssuche/Identitätsentwicklung, Freundschaft/Gemeinschaft, erste Liebe/ beginnendes Interesse am anderen Geschlecht.**

Inhaltsverzeichnis

***Auf einen Blick: Zusammenfassung der vergleichenden Inhaltsanalyse zu Film und Game* _ 2**

***Einleitung* _____ 6**

***1 Stichprobe und methodisches Vorgehen* _____ 7**

***2 Ergebnisdarstellung* _____ 12**

2.1 Aufbereitung des Materials auf Strukturebene: Offensichtlichkeit und Ausmaß des

Klischeeeinsatzes _____ 12

2.1.1 Manifeste Stereotype, Klischees und Ungleichheiten _____ 13

2.1.2 Subtile Stereotype, Klischees und Ungleichheiten _____ 24

2.1.3 Bemühungen um egalitäre bzw. emanzipative Gestaltung von Medien _____ 33

2.1.4 Brüche in klischeehaften Medien _____ 53

2.1.5 Überraschungen _____ 56

2.1.6 Thematisierung von Geschlechterdiskriminierung in Games _____ 62

2.2 Aufbereitung des Materials auf Inhaltsebene: Themen und Motive _____ 64

2.2.1 Charakterliche Darstellung von Frauen und Männern: Souveräne Frauen, männliche Loser? ____ 64

2.2.1.1 Weibliche Stärke _____ 64

2.2.1.2 Männliche Unsicherheit _____ 73

2.2.1.3 Statik vs. Dynamik in der Charakterdarstellung von Männern und Frauen _____ 76

2.2.1.4 Darstellung der älteren Frau _____ 78

2.2.1.5 Damsel in Distress _____ 87

2.2.1.6 Angst und Verzweiflung _____ 88

2.2.1.7 Interessen _____ 89

2.2.2 Optische Darstellung von Frauen und Männern _____ 90

2.2.2.1 Körpergröße und Körperkraft _____ 90

2.2.2.2 Sexualisierung _____ 91

2.2.2.3 Schlankheit und Schönheit _____ 93

2.2.3 Farbenwahl _____ 95

2.2.4 Themen _____ 98

***Fazit/Ausblick* _____ 104**

***Anhang 1: Übersicht der analysierten Medien* _____ 107**

***Anhang 2: Analyseschemata* _____ 109**

***Anhang 3: Abbildungen* _____ 115**

Einleitung

Arbeitspaket 1 des FemTech-Forschungsprojekts „TraeX. Transmedia Extensions. Geschlechtssensibles Erzählen für Kinder“ beschäftigt sich mit der Analyse von Kindermedien für Acht- bis Zwölfjährige aus Genderperspektive: Ziel der Analyse ist es herauszufinden, wie Mädchen und Buben, Frauen und Männer in Kindermedien dargestellt sowie welche Klischees und Stereotype dabei eingesetzt werden. Der vorliegende Bericht bezieht sich auf die Mediengattungen Kinofilm und Game (PC, Konsole, Online).

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die in der Geschlechterforschung häufig verwendete Diagnose *„Brüche, Widersprüche und Ungleichzeitigkeiten“*³ zur Beschreibung der Geschlechterverhältnisse auch die Analyseergebnisse zur Geschlechterdarstellung in Film und Game treffend wiedergibt.

Kernergebnis ist die hochgradige Ambivalenz der Geschlechterdarstellung über die einzelnen Elemente der beiden Stichproben hinweg: Es ist eine große Bandbreite von egalitär oder emanzipativ angelegten bis hin zu stark klischeehaften Medien vorhanden, mit zahlreichen Abstufungen zwischen den Polen, wobei auch an den Polen selbst manchmal zumindest geringfügige Brüche zu verzeichnen sind. Solche Brüche in überwiegend klischeehaft konzipierten Medien treten etwa auf, wenn Prinzessin Fiona – klassische „Damsel in Distress“ im Game „Ritter Arthur 4“ – im Wald entführt wird (Klischee), während sie naturwissenschaftliche Studien betreibt (Bruch), diese Studien jedoch wieder klischeehaft angelegt sind, indem sie sich ausgerechnet mit Schmetterlingen beschäftigt. Ein anderes Beispiel ist das Online-Game „7 Dates“, auf seiner Plattform klischeehaft als „Game für Mädchen“ klassifiziert: Es geht darum im Dialog mit einem jungen Mann die richtigen Antworten zu geben, um ein zweites Date mit ihm zu bekommen. Diese prinzipiell stark klischeehafte Anlage wird durch vereinzelte emanzipative Antworten, die vom Gegenüber als positiv bewertet werden, geringfügig gebrochen – etwa wenn die junge Frau auf die Aussage des Mannes: „Ein hübsches Mädchen wie du sollte nicht alleine nach Hause gehen. Da draußen gibt es gefährliche Typen.“ gelassen antwortet: „Tja, ich trainiere seit meiner Kindheit Karate, Aikido und Taekwondo“. Umgekehrt gibt es kaum ein Kindermedium, das tatsächlich ohne Geschlechterstereotype auskommt und in vielen Fällen haben sich Stereotype unter eine auf den ersten Blick egalitäre Oberfläche verlagert, wo sie schwerer erkennbar, aber dennoch wirksam sind – etwa wenn starke weibliche Player Characters erst spät freigeschaltet werden können und ihre Freischaltung besonders großen Aufwands bedarf, oder wenn zuvor

³ Wetterer, Angelika (2005): Rhetorische Modernisierung & institutionelle Reflexivität: Die Diskrepanz zwischen Alltagswissen und Alltagspraxis in arbeitsteiligen Geschlechterarrangements. In: Freiburger Frauen Studien. Zeitschrift für Interdisziplinäre Geschlechterforschung o.Jg. (16), 75.

wortgewandte und selbstbewusste Mädchen sich unversehens in nervöse und artikulationsunfähige Wesen verwandeln, sobald ihnen ein attraktiver junger Mann begegnet.

Die zahlreichen Ambivalenzen innerhalb des Materials sollen im Folgenden detailliert dargestellt werden. Der Bericht ist wie folgt aufgebaut:

Zunächst werden die Zusammenstellung der Stichproben und das methodische Vorgehen beschrieben. Anschließend werden die Ergebnisse der Inhaltsanalysen in Zusammenschau der beiden Medien Film und Game herausgearbeitet. Diese Zusammenschau bietet sich an, da beide Mediengattungen mit Bewegtbild und Ton arbeiten und damit wesentliche Ähnlichkeiten in ihrer Beschaffenheit aufweisen: So sind etwa zahlreiche Games inzwischen sehr filmähnlich, mit umfangreichen filmartigen Zwischensequenzen oder Dialogen, aufgebaut und in Let's Plays praktisch wie Filme konsumierbar. Auf Spezialaspekte, die nur auf eine der beiden Mediengattungen zutreffen, wird gegebenenfalls im Text hingewiesen. Das Material wird dabei zunächst auf Strukturebene aufbereitet, d.h. entlang der Frage, wie offensichtlich oder subtil Stereotype, Klischees und Ungleichheiten in die untersuchten Medien eingebaut sind; danach wird das Material auf Inhaltsebene, d.h. entlang zentraler Themen und Motive aufbereitet. Abschließend werden in einem Fazit die wesentlichen Ergebnisse zusammengefasst, Limitationen thematisiert und es wird ein Ausblick für weitere Forschungsarbeiten in diesem Feld gegeben. In den Anhängen können sowohl die einzelnen untersuchten Medien, aus denen sich die Stichprobe zusammensetzt, als auch das Analyseschema, das bei den Inhaltsanalysen verwendet wurde, nachvollzogen werden. Außerdem enthält der Anhang Screenshots aus den analysierten Games und Filmen.

1 Stichprobe und methodisches Vorgehen

Im ersten Schritt wurde im Herbst 2014 ein umfassender Marktüberblick über den Bereich der Kinderfilme und –games anhand von folgenden definierten Kriterien erarbeitet:

- Relevant sind solche Games und Filme, die im Jahr 2013 oder 2014 ihren Markt- oder Kinostart im deutschsprachigen Raum hatten.

Der Bereich Film wird auf Kinofilme eingeschränkt, Fernsehfilme sind nicht Teil der Analyse.

Der Bereich Games wird auf PC-, Konsolen- und Online-Games eingeschränkt. Mobile-Games werden ausgeschlossen, da diese laut KIM-Studie 2014 für die Zielgruppe der 8- bis 12-Jährigen noch keine vergleichbare Relevanz besitzen:

„Das Smartphone als Spielgerät hat bei den befragten Kindern zwischen sechs und 13 Jahren (im Unterschied zu den im Rahmen der JIM-Studie befragten Zwölf- bis 19-Jährigen) noch keinen allzu hohen Stellenwert: Eine vergleichbare Ausstattung wie bei den Jugendlichen ist bei den Kindern nicht gegeben, die Smartphone-Besitzrate (25%) liegt weit hinter den Spielkonsolen (48% Netto-

Eigenbesitz). Auch der Tablet-PC (2%) ist nicht in die Lebenswelt der Kinder integriert und kann durch die aktuell sehr niedrige Besitzrate nicht mit PC oder Konsole als Plattformen verglichen werden.“⁴

Auch die KIM-Studie 2014 konzentriert sich daher in ihren Detailauswertungen auf „die ‚traditionellen‘ digitalen Spielmöglichkeiten“⁵ PC-, Konsolen- und Online-Games.⁶

Aus den derzeit am Markt existierenden Konsolentypen wurde stellvertretend die portable Konsole „Nintendo 3 DS“ ausgewählt. Bei der Auswahl der Konsolenspiele wurde darauf geachtet, nur solche Spiele aufzunehmen, die nicht auch als PC-Game verfügbar wären.

- Die Originalsprache des Mediums muss nicht zwingend Deutsch sein, jedoch muss das Medium in deutscher Sprache auf dem Markt verfügbar sein.
- Innerhalb der Mediengattungen wird auf eine Bandbreite der Stichprobenelemente entlang verschiedener Merkmale geachtet: So sollte die Filmstichprobe eine Mischung aus Real- und Animationsfilmen, Mainstream- und Nischenfilmen sowie Filmen mit weiblichen und männlichen Hauptcharakteren enthalten. Die Games-Stichprobe sollte eine Mischung aus verschiedenen Game-Genres (z.B. Jump 'n Run, diverse Adventure-Typen, Klickmanagement, Simulation, usw.), Mainstream- und Nischengames sowie Games mit weiblichen und männlichen Hauptcharakteren enthalten.
- Als Kindergames bzw. -filme gelten solche Medien, die für Kinder der relevanten Altersgruppe produziert wurden. Das heißt: Medien für Erwachsene, die auch von Kindern konsumiert werden, sind nicht Teil der Analyse, sondern es geht darum, solche Medien in den Blick zu nehmen, die gezielt für Kinder auf den Markt gebracht wurden.

Gerade das letztgenannte Kriterium erwies sich als ein in mehrerer Hinsicht besonders herausfordernder Punkt:

Als ein wesentliches Nebenergebnis der Recherchen kann festgehalten werden, dass Jugend- und Kinderschutz im deutschsprachigen Raum dringend der Überarbeitung bedürfen. Die offiziellen Alterseinstufungen stellten sich für die Klärung der Frage, ob es sich bei einem Medium um ein Kindermedium handelt oder nicht, rasch als unzureichend heraus. So sind zahlreiche Filme oder Games, die nicht für Kinder gemacht sind und deren Eignung für diese Gruppen zudem anzuzweifeln ist, für sehr junge Altersgruppen freigegeben⁷. Im Übrigen

⁴ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): KIM-Studie 2014. Kinder + Medien, Computer + Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>

⁵ ebd.

⁶ vgl. ebd.

⁷ Als illustrierendes Beispiel kann etwa die Freigabe des Michael Schweighöfer-Films „Vaterfreuden“ ab 8 Jahren durch die Jugendmedienkommission genannt werden, obwohl die Kommission in ihren Erläuterungen zur Alterskennzeichnung festhielt: „schmutzige Sprache, derber Humor, sexuelle

werden von der österreichischen Jugendmedienkommission auch solche Filme für alle Altersstufen freigegeben, „die für Kinder und Jugendliche auf Grund ihres Inhalts und ihrer Gestaltung kaum von Interesse sind.“⁸, d.h. die Vermutung allein, dass aufgrund des mangelnden Interesses kein Konsum des Mediums durch Kinder erfolgt, führt zu einer Freigabe für alle Altersgruppen.

Für die Erstellung eines Marktüberblicks über 2013 oder 2014 im deutschsprachigen Raum erschienene Kindergames und -filme erwies sich außerdem die unterschiedliche Einstufungspraxis in den drei deutschsprachigen Ländern als problematisch⁹. Ein und dasselbe Medium wird nicht selten in unterschiedlichen Ländern unterschiedlich eingestuft, wobei das betreffende Medium im Extremfall in einem Land Teil der als analyserelevant eingestuften Gesamtheit sein kann, in einem anderen Land jedoch nicht. Darüber hinaus unterscheiden sich teilweise auch die Altersstufen, mit denen gearbeitet wird: Beispielsweise verwendet die österreichische Jugendmedienkommission (JMK) zur Einstufung der begutachteten Filme die Kategorien „für alle Altersstufen“, „ab 6 Jahren“, „ab 10 Jahren“, „ab 12 Jahren“, „ab 14 Jahren“ und „ab 16 Jahren“ freigegeben¹⁰, während die deutsche Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) ein etwas gröberes System von Abstufungen – „ab 0 Jahren“, „ab 6 Jahren“, „ab 12 Jahren“, „ab 16 Jahren“ und „ab 18 Jahren“ freigegeben – verwendet¹¹.

Die offiziellen Altersfreigaben eignen sich daher nicht als Kriterium für die Erstellung des Marktüberblicks. Auch die Suche mittels Schlagworten auf Amazon, mit denen Eltern nach Medien für Kinder suchen würden (z.B. „Kindergames“, „Games Kinder“) lieferte zum Zeitpunkt der Recherche einseitig fast ausschließlich ungeeignete Ergebnisse.

Anzüglichkeiten, fragwürdige Klischees und Rollenbilder. Zum Genannten kommt als jugendschutzrelevant noch ein Faustschlag ins Gesicht dazu.“ Dennoch zog die Kommission sogar eine Freigabe ab 6 Jahren in Betracht, entschied sich schließlich jedoch für eine Freigabe ab 8 Jahren (vgl. JMK (2015): JMK-Filmdatenbank Suchergebnis, <http://jmkneu.bmbf.gv.at/detail.php?id=17619> [30.06.2015]) Ein Beispiel aus dem Games-Bereich ist der First Person Shooter „Tower of Guns“, der eine PEGI-Freigabe ab 7 Jahren bekam (vgl. PEGI (2015): Spiele suchen, http://www.pegi.info/at/index/global_id/505/?searchString=tower+of+guns&agecategories=7&genre=&organisations=&platforms=&countries=6&submit=Suchen#searchresults [30.06.2015])

⁸ JMK (o.J.): Alterskennzeichnung von Filmen und vergleichbaren Bildträgern durch die Jugendmedienkommission in Österreich, https://www.bmbf.gv.at/schulen/service/jmk/jmk_alterskennzeichnung_15384.pdf?4f2jk2 [30.06.2015]

⁹ In Österreich werden Filme von der Jugendmedienkommission (JMK), in Deutschland von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) altersklassifiziert. In der Schweiz werden die Einstufungen entweder von der deutschen FSK übernommen oder seit 2013 von der „Kommission Jugendschutz im Film“ selbst vergeben, nachdem sie zuvor je nach Kanton variiert hatten (vgl. Schweizerische Kommission Jugendschutz im Film (o.J.): Willkommen, <http://filmrating.ch/de/jugendschutz/> [30.06.2015]). Bei der Einstufung von Games verwenden Österreich und Schweiz die Pan European Game Information (PEGI), ein EU-weites Klassifikationssystem, an dem sich jedoch nicht alle EU-Staaten orientieren: In Deutschland werden die Alterseinstufungen in der Gamesbranche von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vergeben.

¹⁰ vgl. JMK (o.J.)

¹¹ vgl. FSK (o.J.): Alterseinstufungen und FSK-Kennzeichen, <https://www.fsk.de/?seitid=508&tid=72> [30.06.2015]

Die Erarbeitung des Marktüberblicks wurde letztendlich mithilfe einer Kombination zahlreicher verschiedener Quellen vorgenommen.

- Für die Filme waren dies insbesondere: die Kinostart-Listen von Skip Online, von kino.de, des Österreichischen Filminstituts ÖFI sowie der Deutschen Filmförderungsanstalt FFA, weiters die Programme mehrerer Kinderfilmfestivals (Internationales Wiener Kinderfilmfestival, Kinderfilmfestival Linz, Kinder- und Jugendfilmfest „Michel“, Kinder Filmfest München), die Programme ausgewählter Programmkinos (Moviemento, Cinema Paradiso) sowie Filmverleih-Websites, die Kinderfilme gelistet haben (Einhorn Filmverleih, Filmladen, Constantin Film Verleih, Mini-Film), jeweils mit Bezug auf den relevanten Zeitraum 2013 bis 2014. Dabei musste durch genaue Recherchen sichergestellt werden, dass der Kinostart tatsächlich in diesem Zeitraum lag: So zeigen Kinderfilmfestivals meist solche Filme, die ihren Kinostart noch vor sich haben. Deswegen wurden durch sorgfältige Nachrecherche nur jene Filme für den Marktüberblick extrahiert, die nachweislich in irgendeinem Teil des deutschsprachigen Raums auch im Kino waren und bei denen der Kinostart 2013/14 stattfand.
- Für die Games wurde die Kombination insbesondere folgender Quellen herangezogen: Kindersoftware-Awards, Bewertungen der Bundesprüfstelle für Positivprädikatisierung (BuPP), Spielecharts, Empfehlungen auf medienpädagogischen Seiten, AnbieterInnen-Websites (v.a. Amazon¹²). Für die Recherche von Online-Games wurden Spieleplattformen herangezogen, wobei hier anstelle des „Marktstarts“ – der auf den Plattformen meist nicht ersichtlich ist – auf die Verfügbarkeit zum Analysezeitpunkt abgestellt wurde. Die Spieleplattformen wiederum wurden anhand von Statistiken, die über die beliebtesten Websites und Plattformen Auskunft geben, sowie auf Basis des Google Rankings ausgewählt.

Offizielle Alterseinstufungen konnten dabei für einen Teil der Medien aus Spezialquellen gewonnen werden, so erwiesen sich im Bereich der Games Awards für Kindergames wie der deutsche Kindersoftwarepreis „Tommi“ oder die ebenfalls deutsche „Giga Maus“ als hilfreich, da im ersten Fall eine Kinderjury im Alter von sechs bis dreizehn Jahren in die Prämierung involviert ist bzw. im zweiten Fall die Prämierung entlang von Genre- und Alterskategorien vorgenommen wird. Im Bereich der Filme erwiesen sich Alterseinstufungen, die auf Kinderfilmfestivals oder im Rahmen von Positivprädikatisierungen vorgenommen werden, als hilfreich. Auch medienpädagogische Websites lieferten diesbezüglich Informationen. Dies hat selbstverständlich zur Folge, dass einigermaßen validierbare Alterseinstufungen

¹² Obwohl, wie vorher angemerkt, für die Erstrecherche nur wenig hilfreich, war Amazon eine wichtige Quelle zur Überprüfung des Erscheinungsdatums, das auf anderen Quellen oft nicht angegeben war.

hauptsächlich für bestimmte Subgruppen von Filmen bzw. Games vorhanden sind. Bei den anderen Medien wurde die Einschätzung, ob es sich um ein für die Stichprobe relevantes, d.h. für 8- bis 12-Jährige geeignetes und an diese gerichtetes Medium handelt, daher auf Basis der Expertise der Verfasserin getroffen. Wichtige Instrumente zur Einordnung waren diesbezüglich die Trailer, die zu zahlreichen Filmen, aber auch Games vorhanden waren und zur Beurteilung des jeweiligen Mediums sorgfältig studiert wurden.

Die Recherche zum Marktüberblick wurde beendet, als sich die gefundenen Medien zu wiederholen begannen. Vor allem bei den Filmen war nach einiger Zeit eine auffällige Häufung bestimmter Treffer zu erkennen.

Der finale Marktüberblick ist in einem ca. 40-seitigen Dokument (Film) bzw. in einem ca. 55-seitigen Dokument (Games) festgehalten. Aus diesem Marktüberblick wurden wiederum unter der Beachtung der zuvor beschriebenen Kriterien (z.B. Bandbreite) die finalen Medien ausgewählt. Eine Übersicht über die Stichprobenelemente befindet sich in Anhang 1 des Berichts.

Die ausgewählten Medien wurden im Zeitraum von Februar 2015 bis Juni 2015 zunächst umfassenden Einzelfallanalysen unterzogen. Als Basis hierfür wurde für jede der beiden Mediengattungen ein flexibles Analyseschema (siehe Anhang 2) mit einer Reihe von Grobkategorien und darin enthaltenen Detailfragen entwickelt, das auf die Medien angewendet wurde. Belege wurden anhand von Screenshots und transkribierten Textstellen (Auszüge aus Dialogen) vorgenommen¹³.

Im Juni 2015 wurden die analysierten Medien auf Basis der Einzelfallanalysen einer vergleichenden Analyse unterzogen. Die Ergebnisse der vergleichenden Analyse werden im Folgenden dargestellt.

¹³ Bei der Durchführung der Einzelfallanalysen erhielt die Autorin des vorliegenden Berichtes engagierte Unterstützung von der Studienassistentin des Instituts für Medienwirtschaft Kerstin Stiegler: Konkret übernahm Kerstin Stiegler die Einzelfallanalyse von sechs Games („Mario & Luigi: Dream Team Bros.“, „Barbie - Dreamhouse Party“, „Bibi und Tina“, „Drachenzähmen leicht gemacht 2“, „Winx Club – Alfeas Rettung“ und „Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen 2“) sowie zwei Filmen („Die Abenteuer von Mr. Peabody & Sherman“ und „Fünf Freunde 3“). Herzlichen Dank dafür!

2 Ergebnisdarstellung

Wie bereits in der Einleitung angeführt, ist das Analysematerial von Brüchen, Widersprüchen und Ungleichzeitigkeiten durchzogen. Meist sind emanzipative mit klischeehaften Elementen kombiniert, daraus ergibt sich eine große Bandbreite von mehr oder weniger klischeehaften und gleichzeitig mehr oder weniger emanzipativen Games und Filmen. Zudem ist zwischen dem manifesten und dem subtilen Einsatz von Klischees zu unterscheiden, wobei auch diese kombiniert auftreten können. Gerade der subtile Einsatz von Klischees unter einer an sich egalitär anmutenden Oberfläche benötigt einen genauen, dekonstruktiven Blick, um die klischeehafte Ausgestaltung sichtbar zu machen. Aufgrund dieser komplexen Konstellation werden die Ergebnisse der Analysen zunächst in Kapitel 2.1 auf der Strukturebene aufbereitet, bevor sie in Kapitel 2.2 auf der inhaltlichen Ebene aufbereitet werden.

2.1 AUFBEREITUNG DES MATERIALS AUF STRUKTUREBENE: OFFENSICHTLICHKEIT UND AUSMAß DES KLISCHEEEINSATZES

Vorausschickend sei angemerkt: Wenn vom „Ausmaß“ des Klischeeeinsatzes die Rede ist, soll dies nicht bedeuten, dass aufgrund der Analyse quantitative Aussagen über die Stärke von Klischees oder deren prozentualen Anteil an der Gesamthandlung eines Mediums gemacht werden könnten. Es handelt sich um eine qualitative Stichprobe, die solche Aussagen nicht zulässt. Mit dem Terminus „Ausmaß“ soll darauf hingewiesen werden, dass die Identifikation eines oder mehrerer Klischees in einem Medium dieses nicht automatisch zu einem überwiegend klischeehaften Medium macht, ebensowenig wie etwa ein paar emanzipative Sequenzen in einem Dialog eine überwiegend klischeehafte Gestaltung eines Mediums aufwiegen können. Es geht also darum, auf die zahlreichen Brüche aufmerksam zu machen, die im Analysematerial identifiziert werden konnten, und dem Leser bzw. der Leserin des vorliegenden Berichtes einen Eindruck von der Vielfalt des Materials in dieser Hinsicht zu vermitteln. Die reine Aufbereitung der identifizierten Klischees nach thematischen Clustern könnte diese ambivalente Vielfalt nicht sichtbar machen.

Zunächst werden im Folgenden Beispiele von manifestem, anschließend von subtilerem Klischeeeinsatz gezeigt. Weiters sollen Medien präsentiert werden, in denen erfolgreich eine egalitäre bzw. emanzipative Ausgestaltung erreicht und (größtenteils) auch durchgehalten wurde, wobei berücksichtigt wird, an welchen Stellen auch solche Medien Brüche in eine klischeehafte Richtung aufweisen. Ebenso werden Beispiele von Medien, in denen bei einer überwiegend klischeehaften Gestaltung emanzipative Elemente auftauchen, berücksichtigt.

Nicht zuletzt wird auf solche Medien eingegangen, die auf den ersten Blick als durch und durch klischeehaft eingestuft werden könnten, aber eine überraschende Wende nehmen.

2.1.1 Manifeste Stereotype, Klischees und Ungleichheiten

Auffallend ist, dass ein massiver Rückgriff auf Stereotype und Klischees erfolgt, sobald ein Produkt als „für Mädchen“ deklariert wird. Diese Praxis ist generell im Software- und Hardwarebereich gängig: Im Zuge des Gender-Marketing-Hypes der letzten Jahre¹⁴ sind HerstellerInnen von diversen Produkten verstärkt dazu übergegangen, Produkte speziell für Frauen zu entwickeln: Nach der Maxime „Shrink it and pink it“ ist es dabei gängige Praxis, das vormalige Standardprodukt zu verkleinern, rosa zu färben, eventuell mit Glitzersteinchen oder sonstigen klischeehaften Elementen und Accessoires auszustatten, und das neue Produkt als das Frauen- oder Mädchenprodukt zu vermarkten, während das vormalige Standardprodukt implizit zum Männerprodukt wird. Ein aktuelles Beispiel ist das Mädchen-Smartphone „Fujitsu Arrows Kiss F-03D“, das 2012 auf den japanischen Markt gebracht wurde: Das rosafarbene, wahlweise auch weiße Handy bietet laut HerstellerInnenwebsite unter anderem „*makeup, fashion, and nail applications*“, das so genannte „*Beauty Body Clinic*‘ feature“, das die Körperhaltung der Besitzerin überwacht, die Kameralinse ist von einer Herzform umgeben und der Bildschirm des Smartphones ist so gestaltet, dass er auch als Spiegel verwendet werden kann¹⁵. Auch im Gamesbereich war der Startpunkt von Computerspielen für Mädchen der 1996 veröffentlichte „Barbie Fashion Designer“ von Mattel, der es seinen NutzerInnen ermöglichte Outfits für ihre Barbies zu entwerfen und auf Stoff auszudrucken¹⁶. In dieser Tradition stehen als „Mädchengames“ deklarierte Spiele auch heute, wie die Inhaltsanalysen zeigen: Plattformen mit Onlinegames für Kinder arbeiten häufig mit einer speziellen Kategorie „Mädchenspiele“, die neben den allgemeinen thematischen Kategorien wie etwa Sport, Action, Rennen oder Denken angesiedelt ist (Abbildungen 1 und 2). Die implizite Sichtweise vom Mann als dem Allgemeinen und der Frau als dem davon Abweichenden, Besonderen, auf welche die Frauen- und Geschlechterforschung in verschiedenen Zusammenhängen hinweist¹⁷, wird damit auch auf der Strukturebene von Online-Spieleplattformen für Kinder

¹⁴ Gertraude Krell spricht in ihrem Sammelband-Aufsatz „Gender Marketing. Ideologiekritische Diskursanalyse einer Kuppelproduktion“ etwa von Gender-Marketing als einem der „*Modethemen im Bereich Marketing-Management*“ (Krell, Gertraude (2009): Gender-Marketing. Ideologiekritische Diskursanalyse einer Kuppelproduktion. In: Diaz-Bone, Rainer/Krell, Gertraude (Hg.^{Innen}): Diskurs und Ökonomie. Diskursanalytische Perspektiven auf Märkte und Organisationen, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, 237).

¹⁵ Fujitsu (2012), <http://www.fujitsu.com/global/about/resources/news/press-releases/2012/0113-03.html> [20.05.2015]

¹⁶ vgl. Cassell, Justine (2002): Genderizing HCI. In: Jacko, Julie A./Sears, Andrew (Hrsg.): The Handbook of Human-Computer Interaction. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, S. 402–411; Dickey, Michele D. (2006): Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. In: British Journal of Educational Technology 37 (5): 785–793.

¹⁷ vgl. z.B. Honegger, Claudia (1991): Die Ordnung der Geschlechter. Die Wissenschaften vom Menschen und das Weib. Frankfurt am Main/New York: Campus.

sichtbar – dies ist auch dahingehend auffällig, dass eine eigene Mädchenkategorie nur sehr vereinzelt von einer analogen Bubenkategorie begleitet wird. Meist steht die Mädchenkategorie als zusätzliche Kategorie neben den allgemeinen Themen, die damit implizit zu Bubenthemen werden.

Eine alternative Variante zu solchen Kategorienleisten ist die Beschlagwortung von Games als Mädchengame, wie in Abbildung 3.

Darüber hinaus gibt es zahlreiche Spieleplattformen, die sich als Ganzes ausschließlich an Mädchen richten (z.B. www.girlsgogames.de/, www.maedchenspiele.at, usw.).

Die Bandbreite von Spielen, die in solchen speziellen Plattformen oder Subkategorien für Mädchen angeboten wird, ist eine sehr limitierte und klischeehafte – typische Beispiele für Themenbereiche sind: Stylingspiele (Schminken, Mode, beides in Kombination), Kochspiele, Dekorationsspiele, Datingspiele, Shoppingspiele und Betreuungsspiele. Abbildung 4 zeigt ein solches Betreuungsspiel, das auf der Website www.spielaffe.de in der Kategorie Mädchenspiele angeboten wird: Aufgabe der Spielenden ist es, sich um ein Baby zu kümmern und dessen Bedürfnisse – Wickeln, Füttern, Schlafen, Spielen – zu erfüllen. Nach und nach kommen weitere Babys hinzu, sodass die Spielende die Bedürfnisse einer Vielzahl von Babys zur selben Zeit koordinieren muss.

Stylingspiele gibt es in diversen Facetten – überwiegend sind es Mädchen oder Frauen, die gestylt werden sollen, manchmal aber auch Männer, darunter auch Zeichnungen von Prominenten wie Miley Cyrus, Beyoncé Knowles (Abbildung 7) oder Justin Bieber, oder von beliebten Medienheldinnen, z.B. Elsa aus „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“. Immer wieder geht es auch darum, eine Sekretärin für ihren Beruf zurechtzumachen (Abbildungen 5 und 6). Neben der stereotypen Identifikation von Stylingfragen als Mädchenthemen werden in den Spielanleitungen dabei auch klischeehafte Botschaften darüber transportiert, worin der Beruf einer Sekretärin besteht – etwa im Spiel „Sekretärin schminken“ auf der Plattform „www.kostenlosspielen.net“: *„Eine Sekretärin muss immer gut aussehen. Alle Leute in einer Firma kommen an ihr vorbei. Dabei kann sie es sich nicht leisten auszusehen als wäre es fünf Uhr in der Früh.“* (siehe Abbildung 5). Daneben wird in diesem konkreten Spiel vermittelt, dass Ernsthaftigkeit mit gutem Aussehen nicht vereinbar sei: *„Schminke sie passend zu ihren [sic!] Style und mache aus einer ernsthaften Sekretärin eine wunderschöne Frau.“* Obwohl in englischer Sprache und damit eigentlich nicht Teil der Stichprobe soll illustrierend auf ein weiteres Sekretärinnengame hingewiesen werden, das Spiel „Super Secretary“ auf der Plattform „www.girlgames.com“: Wie auch das zuvor genannte deutschsprachige Spiel ist es neben der stereotypen Anlage an sich zudem explizit sexistisch, indem es berufliche Professionalität mit sexy Aussehen gleichsetzt bzw. die Botschaft transportiert, dass die

Aufgabe einer Sekretärin darin bestehe, gut auszusehen (und nicht etwa: sorgfältig und genau zu arbeiten).

Oft unterscheiden sich die zahlreichen Games innerhalb einer Subkategorie – etwa: „Stylingspiele“ – nur geringfügig: Das Spielprinzip ist dasselbe, der Unterschied besteht nur darin, an wem das „Makeover“ durchgeführt werden soll (Abbildung 7).

Manifeste Stereotype und Klischees finden sich aber durchaus auch in Kinderspielen für PC und Konsole.

Eines der extremsten Beispiele, das zudem auf Sexualisierung und expliziten Sexismus setzt, ist das Point and Click-Adventure „Goodbye Deponia“. Bemerkenswert in diesem Zusammenhang ist, dass es sich um ein mit dem deutschen Kindersoftwarepreis „Tommi“ ausgezeichnetes Game handelt – „Goodbye Deponia“ erreichte 2014 den dritten Platz in der Kategorie „Computerspiele“¹⁸. Laut Eigendeklaration der HerausgeberInnen auf der Website legt der Tommi-Award Wert auf *„qualitativ hochwertige Spiele und schützt vor Spielinhalten, die für Kinder nicht geeignet sind“*¹⁹. Diese besondere Hochwertigkeit und Eignung für Kinder ist jedoch sowohl aus geschlechterkritischer als auch aus pädagogischer Sicht (für Letztere siehe Fazit) anzuzweifeln.

„Goodbye Deponia“ ist der dritte und laut Verpackung letzte Teil einer Games-Trilogie, dessen inhaltlichen Rahmen die Rettung des Schrottplaneten „Deponia“ bildet, der durch WidersacherInnen aus der Stadt „Elysium“ von der Sprengung bedroht ist. Die Hauptperson des Spiels, Rufus – ein aufgrund seiner enormen Tollpatschigkeit in vielen Quellen auch als „Antiheld“ bezeichneter Bewohner von Deponia – versucht gemeinsam mit Goal – einer Bewohnerin von Elysium, die inzwischen seine Geliebte ist – sowie einigen weiteren Nebencharakteren Deponia vor der Sprengung zu bewahren. Dazu müssen in zahlreichen Welten – etwa in einem Hotel, auf schwebenden Kuttern oder in der Kanalisation – verschiedene Rätsel und Aufgaben gelöst sowie Gegenstände gesammelt und geschickt in der richtigen Situation eingesetzt bzw. miteinander kombiniert werden. Zwischendurch muss auch Goal immer wieder aus misslichen Situationen (Entführungen etc.) befreit werden, wobei Rufus dies im Endeffekt zwar gelingt – jedoch über zahlreiche Umwege, da seine Ungeschicktheit immer wieder zu Katastrophen führt.

Bei den weiblichen Figuren in „Goodbye Deponia“ liegt ein starker Fokus auf der Brust und teilweise auf dem Gesäß. Dies betrifft sowohl die wichtigste weibliche Nebenfigur Goal, die zum Team rund um Rufus gehört, als auch sporadischer auftauchende Nebenfiguren.

¹⁸ vgl. Familie & Co (2015): Deutscher Kindersoftwarepreis, <http://www.kindersoftwarepreis.de/> [30.06.2015]

¹⁹ ebd.

Goal hat rötliches langes Haar und trägt einen weiß-grünen Science-Fiction-artigen Anzug (offensichtlich die Standardkleidung der ElysianerInnen – auch ihr Noch-Verlobter Cletus trägt einen solchen Anzug). Goals Anzug ist enganlegend und figurbetont; zwar hat er keinen Ausschnitt, doch werden ihre Brust, ihre Hüften und ihr Gesäß betont – wie stark dies der Fall ist, variiert im Verlauf des Games je nach Einstellung immer wieder (Abbildung 8): In manchen Einstellungen werden Goals Körperformen nur geringfügig, in manchen wiederum sehr extrem betont (siehe die ausladende Brust und das stark betonte Gesäß in der zweiten und vierten Abbildung der Reihe). Somit ist bereits auf der bildlichen Ebene immer wieder eine sexualisierte Darstellung von Goal vorhanden. Herche/Götz (2008)²⁰ stellten in einer Analyse der Körper von 102 weiblichen Zeichentrickfiguren (Mädchen und junge Frauen) in 24 Ländern fest, dass mehr als die Hälfte und bis zu zwei Drittel der präsentierten Figuren einen „*extrem kurvigen Körper mit kleiner Wespentaille und völlig überlangen Beinen*“ haben und damit ein „*übertrieben sexualisiertes weibliches Körperbild*“ präsentieren.

Goal ist groß und schlank. Im Vergleich zu anderen gezeichneten Mädchen- und Frauenfiguren (Herche/Götz (2008) nennen als eines der gängigen Extrembeispiele für idealisierte Mädchenfiguren „Bloom“ aus dem Winx-Club mit Körpermerkmalen, die im realen Leben pathologische Effekte hätten²¹), wird sie nicht überschlanke, mit Wespentaille oder anderen extremen Körperproportionen präsentiert, die Darstellung einer weiblichen Idealfigur kombiniert mit Sexualisierung ist jedoch deutlich gegeben. Die optische Sexualisierung von Goal geht auch mit einer verbalen Sexualisierung durch ihren Partner Rufus einher: Bei der ersten Katastrophe, die Rufus anrichtet, werden Rufus und Goal gemeinsam auf den „Organonkreuzer“ geschleudert, wobei Goal ihre Kleidung verliert und nur in Unterwäsche (BH und Slip) auf einer sich drehenden Rolle gefangen ist. Klickt der/die Spielende Goal in dieser Situation an, kommentiert Rufus dies folgendermaßen: „Ich muss sie schleunigst da herunterbekommen. So kann ich ihre Unterwäsche ja kaum sehen.“ Als der Kutter später in Brand gerät und Goal immer noch in der gleichen Situation – jetzt umgeben von Flammen - gefangen ist, sagt Rufus beim Anklicken von Goal: „Hehe. Ja. Sie ist heiß.“ (Abbildung 9)

Die nur mit Unterwäsche bekleidete Goal ist nicht nur im Spiel zu sehen, sondern auch prominent auf dem Titelbild der DVD-Hülle platziert und damit üblicherweise auch auf den Plattformen, in denen das Game zum Verkauf steht (z.B. Amazon), sowie auf anderen beziehenden Online-Präsenzen (z.B. Walkthroughs, Wikipedia-Eintrag, ...) in sexualisierender Weise präsentiert (Abbildung 10).

An der Seite von Cletus ist häufig Donna zu sehen – eine Frau mit rosa Zopffrisur, deren besonderes Kennzeichen zuckende unkontrollierte Bewegungen und eine verdrehte

²⁰ Herche, Margit/Götz, Maya (2008): Der Körper der global vermarkteten Zeichentrickmädchen, http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV3_Koerper.pdf [10.03.2015]

²¹ vgl. ebd.

Körperhaltung (hochgezogene Schultern, nach innen gedrehte Arme, X-Beine) sind. Sie trägt ebenfalls einen weiß-grünen Anzug mit Stiefeln, wie bei Goal ist er enganliegend: Brust, Hüften und Gesäß werden betont. Hüften und Oberschenkel sind ausladender als bei Goal (Abbildung 12).

Eine weitere relevante weibliche Person ist Toni, Rufus' Exfreundin, die bereits im einleitenden Tutorial zum Spiel auftaucht, danach über einen längeren Zeitraum nicht mehr vorkommt, aber im letzten Drittel des Spiels wieder relevant wird. Toni ist Teil des Widerstandes und hat dort eine höhere Position inne („Major T“). Im Tutorial trägt sie eine weite blaue Arbeiterhose, darunter ein weißes Shirt mit Ausschnitt, das ihre Brust erkennen lässt, sowie einen jagdgrünen Mantel. Als Major trägt sie eine dunkelblaue Uniform, auch unter dieser zeichnet sich überdeutlich ihre Brust ab (Abbildung 11).

Im Laufe des Spiels begegnet Rufus einer ganzen Reihe von nur kurzzeitig präsenten Nebencharakteren beiderlei Geschlechts. Die optische Darstellung der Frauen kann insgesamt als sexualisiert bezeichnet werden. Zwar tragen die wenigsten Frauenfiguren klassische sexualisierende Outfits (z.B. Minikleider), doch auch in fast allen Fällen von an sich eher androgyner Kleidung – z.B. bei der lockeren Latzhose von Toni, den Rebellen-Uniformen von Toni und Sergeant Bambi oder den Anzügen von Goal und Donna – liegt eine Betonung bis häufig sogar Überbetonung der Brust und/oder des Ausschnitts vor. Bei nahezu allen Frauen im Game liegt ein optischer Fokus auf der Brust. Es werden auch Frauentypen präsentiert, die nicht dem gesellschaftlichen Schönheitsideal entsprechen, z.B. die etwas fülligere Mama-Bozo und insbesondere die Teigtaschenfrau, zwischen deren unregelmäßig vorstehenden Zähnen ab und zu eine lange dünne Zunge hervorspringt, mit der sie Fliegen fängt, doch auch bei ihnen wird die Brust optisch betont. Mama-Bozo trägt zudem ein tief ausgeschnittenes Mini-Kleid und räkelt sich lasziv mit Weinglas und Zigarette samt Zigarettenhalter, stark geschminkt (rote große Lippen, lila Lidschatten, betonte Wimpern) auf einem kleinen Kasten und spricht mit tiefer, rauchiger Stimme. Bei June ist die Brust nicht besonders gut sichtbar, doch ihre Position mit angezogenen Beinen auf dem Schoß ihres Partners Goon verleiht ihr ebenfalls eine sexualisierte Note. Einzige Ausnahme ist Private Lotti, der abgesehen von den geschminkten roten Lippen und dem blonden langen Haar ein sehr männliches Aussehen (Bartstoppeln, breite kantige Figur) verliehen wurde (Abbildung 13).

| Sexualisierend und sexistisch ist auch die Szene mit dem männlichen Non Player Character „Cowboy Dodo“, der von drei teils bauchfrei gekleideten jungen Frauen umringt und angehimmelt wird. Zwei der Frauen stehen an seiner Seite, lehnen sich anzüglich an ihn und berühren seinen Brustkorb, eine Frau kniet zu seinen Füßen, blickt zu ihm hoch und berührt seine Beine (Abbildung 14).

Weitere Ergebnisse der Inhaltsanalysen zu Sexualisierung, auch aus anderen Games, werden im gleichnamigen Kapitel 2.2.2.2 beschrieben.

In seinem Dialog mit Sergeant Bambi und Private Lotti zeigt Rufus zudem eine stark frauenfeindliche Gesinnung: Einleitend fragt er die beiden, warum sie sich als Männer verkleidet hätten (der Grund: Sie tragen blaue Uniformen), daraufhin beginnt ein Dialog, in dem Rufus die beiden Frauen sehr von oben herab behandelt, sich insbesondere Sergeant Bambi aber immer wieder aggressiv gegen Rufus' frauenfeindliche Kommentare zur Wehr setzt. Beispiele für solche sexistischen Kommentare von Rufus in diesem Dialog sind:

- „Ladys ... Ladys ... Immer mit der Ruhe. Wir wollen uns doch nicht aufregen. Das gibt Fältchen.“ (Einbezug eines Klischees: Frauen machen sich Sorgen über ihre Falten/ihr Aussehen.)
- Rufus sagt, er könne nicht glauben, dass die Frauen tatsächlich beim Widerstand sind. Als sie ihn nach dem Grund dafür fragen, antwortet er: „Naja, es ist lustig, weil ihr Frauen seid.“
- Bambi wirft ihm deshalb Sexismus vor, woraufhin Rufus entgegnet: „Das hat doch nichts mit Sexismus zu tun. Manche Dinge passen einfach nicht. Frauen beim Widerstand. Das ist so als würde man einem Wombat einen Sombrero aufsetzen.“
- Als Lotti im Zuge des Dialogs einwirft: „Ich liebe Wombats. Das sind nützliche Tiere.“, ergänzt Rufus: „Wie Frauen.“
- Später sagt Rufus noch über Bambi und Lotti: „Die Mädels versuchen den harten Mann zu spielen.“

Fraglich ist, wer in diesem Dialog den „Sieg“ davonträgt. Sergeant Bambi lässt sich von Rufus nicht einschüchtern und zeigt ihm deutlich, wie wenig sie von ihm hält. Andererseits aber prallt Bambis Aggressivität völlig an Rufus ab und er amüsiert sich vom Anfang bis zum Ende des Dialoges über die beiden Frauen und ihren ihm für Frauen völlig absurd erscheinenden Aktivismus als Rebellinnen.

Das Motiv der „Damsel in Distress“ – männlicher Held rettet wehrlose Frau – ist nach wie vor gängiger Teil von Kindergames und –filmen. Im PC-Game „Ritter Arthur 4“ betreibt der Held sogar einen königlichen Service zur Rettung entführter Prinzessinnen, denn einmal im Leben – so Arthur – werde jede Prinzessin Opfer von Entführung (Abbildung 16). Ein seit Anbeginn der Super Mario-Spieleserie wiederkehrendes Motiv ist die Rettung von Prinzessin Peach, so auch in einem der im Projekt untersuchten neuen Mario-Games „Super Mario Dream Team Bros.“, in dem sie von Erzfeind Bowser in seine Wolkenfestung entführt wird (Abbildung 17). Neben der manifesten Verwendung des „Damsel in Distress“-Motivs, in der die Rettung der Frau die Hauptmission darstellt oder zumindest als wesentliche Nebenhandlung

beträchtlichen Raum in der Geschichte einnimmt, finden sich immer wieder auch latentere, subtilere Einsätze des Motivs (siehe Kapitel 2.2.1.5).

Ein weiteres Beispiel in der Reihe der so genannten „pink software“ in der Tradition des Barbie Fashion Designers sind auch heute die zahlreichen Games rund um Barbie, so auch das Konsolensgame „Barbie Dreamhouse Party“ (Abbildungen 18-22). Das gesamte Game basiert auf weiblichen Klischees, die den jungen Spielerinnen als Identifikationsfolie vermittelt werden: Aussehen hat in diesem Spiel oberste Priorität. Aufgabe der Spielenden ist es mit Barbie als Player Character in jedem Zimmer von Barbies Haus Minispiele zu absolvieren. Sie tritt dabei gegen drei Freundinnen an, wobei nach jedem Minispiel neue Kleidungsstücke und Accessoires freigeschaltet werden können.

Sowohl Barbie selbst als auch die drei als Non Player Characters im Game vertretenen Freundinnen und die weiteren weiblichen Nebencharaktere, die nur in dazwischenliegenden Dialogen auftauchen, haben allesamt einen sehr schlanken Körper, unrealistisch lange Beine, kleine Füße, eine sehr schmale Taille und lange, bis über die Schulter reichende Haare. Sie sind eine Verkörperung der von Herche/Götz (2008) kritisierten Darstellungsform eines *„extrem kurvigen Körper[s] mit kleiner Wespentaille und völlig überlangen Beinen“* und der damit einhergehenden Sexualisierung. Diese Erkenntnis eines übersteigerten Schönheitsideals von Barbie ist prinzipiell keinesfalls neu. Schon seit Jahren wird in allgemeinen Massenmedien wie auch in Blogs und Foren thematisiert, dass eine reale Frau mit den Proportionen von Barbie nicht überlebensfähig wäre: Es gäbe in diesem Körper zu wenig Platz für wesentliche innere Organe. Zudem wäre Barbie unfruchtbar, hätte Arthrose, Osteoporose und eine Reihe anderer Gebrechen und müsste sich aufgrund ihrer Anatomie auf allen Vieren fortbewegen²². Ebenfalls durch die Medien ging 2013 ein Gegenentwurf des Künstlers Nickolay Lamm in Form der Puppe „Lammily“, die auf durchschnittlichen Körperproportionen von Frauen beruht und mittels einer Crowdfunding-Kampagne auf den Markt gebracht werden konnte²³. Die seit ihrer Erfindung praktizierte Gestaltung der Barbiepuppe entlang von übersteigerten Schönheitsidealen wird dennoch auch in den Barbie-Games (sowie auch in den Barbie-Kinofilmen, Barbie-TV-Serien usw.) fortgesetzt. Zusätzlich zu ihrer Idealfigur sind alle Frauen des untersuchten Games „Barbie Dreamhouse Party“ in jeglicher Hinsicht sehr „gestylt“ – sowohl die modische Kleidung als auch Haare und Schminke betreffend. Die Kleider bzw. Röcke sind meist kurz; zu Beginn des Spieles stehen zum Ankleiden vorwiegend sehr kurze Röcke und zwei Hosen zur Verfügung. Durch die Absolvierung der einzelnen Games erweitert sich das Repertoire durch Kleider, ein Bikinioberteil, einen Badeanzug, aber auch noch durch weitere lange Hosen, die den

²² vgl. z.B: Woman (2013): So sähe Barbie als echte Frau aus!, <http://www.woman.at/a/barbie-als-echte-frau> [30.06.2015]

²³ siehe <http://lammily.com/about/>

Charakter von Leggings haben. In den kurzen und eng anliegenden Kleidungsstücken kombiniert mit den übertriebenen Proportionen (übergroße Brust, überschlanke Taille) wirken die Frauen vielfach sexualisiert.

Auch von den neun Spielen selbst sind sechs direkt oder indirekt auf Styling und Mode bezogen: Im Minigame „Setz dich in Pose“ stehen die vier Frauen auf dem Laufsteg im Wettbewerb miteinander, im Game „Schminkwahnsinn“ müssen in vorgegebener Zeit möglichst viele Puppen geschminkt werden (Lider, Wimpern, Lippen, Wangen), bei „Tiere-Aufdonnern“ geht es darum, so viele Tiere wie möglich zu waschen und zu stylen, d.h. sie einzuschäumen, abzuspülen, trocken zu reiben, zu föhnen, zu bürsten, ihnen die Zähne zu putzen, die Krallen zu schneiden und zuletzt eine Masche am Hals des Tieres anzubringen. Im Game „Modewahnsinn“ müssen die Freundinnen im mit riesigen Kleiderschränken ausgestatteten Ankleidezimmer nach der Vorlage einer Modepuppe das richtige Kleidungsstück auswählen. Im Game „Schuhkarton-Turm“ müssen mithilfe eines Bretts herabfallende Schuhkartons gefangen werden. Bei „Putz dich heraus“ gilt es zu einem vorgegebenen Outfit Accessoires auszuwählen.

In jedem Raum des Hauses gibt es eine Ecke, wo sich aus der Wand heraus eine kleine Umkleidekabine öffnen lässt. Hier können sich Barbie und ihre Freundinnen auch vor bzw. nach den Mini-Games umziehen und andere Outfits anprobieren. Auffallend ist außerdem, dass Barbies Freundinnen von selbst immer wieder in die Umkleidekabine gehen und so fast in jedem Mini-Game andere Kleidung tragen. Den Spielenden wird dadurch indirekt vermittelt, dass es wichtig ist sich so häufig wie möglich frisch zu machen und andere Kleidung anzuziehen. Während die Spielenden die Kleidung auswählen, macht Barbie in der Umkleidekabine klischeehafte Bewegungen, fährt sich durchs lange Haar, dreht sich und stellt die Hand in die Hüfte gestützt ein Bein zur Seite, betrachtet ihre Fingernägel oder ihre Accessoires, usw.

Neben übersteigerten und sexualisierten Schönheitsbildern werden den Spielenden somit auch ein eingeschränktes und klischeehaftes Aktivitätenspektrum von Frauen und eine klischeehafte Einstellung vermittelt.

Überraschend war die stark klischeehafte Ausgestaltung des Animationsfilms „Der kleine Medicus – Bodynauten auf geheimer Mission im Körper“, dessen Ziel es ist, auf unterhaltsame Weise medizinisches Wissen über den menschlichen Körper an Kinder zu vermitteln. Professor Schlotter möchte die Weltherrschaft an sich reißen und entwickelt gemeinsam mit seinem Gehilfen „Gobots“ genannte Roboter, die er verkleinert und in den Körper von Menschen einschleust, wodurch er die betreffenden Menschen dann steuern kann. Der 13-jährige für sein Alter sehr kleine Nano beobachtet, wie Schlotter seinem Großvater einen solchen Gobot injiziert, der daraufhin eine massive Wesensänderung durchmacht und von

außen durch Schlotter kontrolliert wird. Nano wendet sich hilfesuchend an seinen Hausarzt Dr. X, der zusammen mit der Wissenschaftlerin Micro Minitec ebenfalls ein Verfahren entwickelt hat, mit dem er eine Kapsel samt dem darin sitzenden Bodynauten „mikrotisieren“, d.h. auf minimale Größe verkleinern, und in einen menschlichen Körper schicken kann. Dr. X und Micro Minitec haben im Gegensatz zu Professor Schlotter positive Ziele: Die Bodynauten sollen Krankheiten und Schäden im Körper erkennen und gleich vor Ort heilen: So kann etwa mit einem Laserstrahl ein Magengeschwür behandelt oder eine vorgefallene Bandscheibe korrigiert werden. Nano und seine Klassenkollegin Lilly lassen sich von den beiden mikrotisieren und in den Körper des Großvaters einschleusen, um den Gobot zu zerstören, was trotz einiger Interventionen von Professor Schlotter und seinem Gehilfen gelingt.

Was in dieser Kürze zusammengefasst nach einer durch und durch egalitären Geschichte klingt, ist tatsächlich voll manifester Klischees. Der Film beginnt damit, dass Nanos Schwester und Großmutter zusammen für einen Tag in ein Wellnesshotel fahren und die übertrieben modebewusste Schwester sich nicht entscheiden kann, welche Kleidung sie dorthin mitnehmen soll. Als ihre Großmutter entgegnet: „Ach, Marie, wir fahren in ein Wellnesshotel, für eine Nacht. Und wenn du keinen weißen Bademantel trägst, bist du garantiert im Hotelpool zu finden.“, und ihr eigentlich damit sagen will, dass sie nicht viele Kleidungsstücke benötigen wird, erwidert Marie mit Blick auf das Top, das sie gerade in der Hand hält: „Du hast recht, ich hab sie wohl nicht alle. Das Blau geht ja GAR nicht zu dem Wasser!“ Nach einer Weile fragt die Oma bereits ungeduldig: „Können wir jetzt endlich?“ Marie: „Mit den Schuhen? Voll öde, ey!“ Nano schleppt später mühevoll ihre schweren Koffer zum Auto, während sie sich seelenruhig und ausgiebig am Vordersitz schminkt. In einer späteren Phase des Films erhält Nano einen Videoanruf von seiner Großmutter aus dem Wellnesshotel, wobei Marie ins Bild tritt und beklagt, dass die Gurkenscheiben auf ihren Augen nicht zu ihrem Handtuch passen. Bei der Kleidung der Figuren wird allgemein stark mit geschlechtsspezifischen Farben gearbeitet: Die Koffer von Marie sind rosa, ebenso ihr kurzer Rock und einige Accessoires (Haargummi, Armband), die Großmutter ist vollständig in rosa gekleidet, ebenso eine weibliche Person auf einem Foto hinter ihr; als Lilly später dazustößt, trägt auch sie eine rosa-/magentafarbene Hose und ein weißes Shirt mit einem rosa Schmetterling. Nano hingegen trägt eine blaue Weste, der Großvater einen blauen Pullover.

Als die Großmutter und Marie schließlich aufbrechen, werden sie noch eine Weile auf ihrem Weg durch den Straßenverkehr gezeigt, wobei deutlich wird, dass die Großmutter dem Klischee entsprechend sehr langsam und schlecht Auto fährt. Nach kurzem Halten an einem Zebrastreifen dauert es eine Weile, bis sie das Fahrzeug wieder in Gang bringt, auf die Ungeduld des Fahrers hinter ihr reagiert sie nur murmelnd mit: „Was hupt der denn?“

Nano ist sehr intelligent und weiß viel über die menschliche Biologie, hat jedoch, wie zu Anfang des Films am Rande gezeigt wird (siehe Kapitel 2.2.1), auch eine gewisse Tollpatschigkeit als

Eigenschaft. Die von ihm sehr verehrte Klassenkollegin Lilly schaut auf ihn herab, sucht jedoch den Kontakt zu ihm, als eine Biologieklausur ansteht, um Nachhilfe zu nehmen. Gemeinsam geraten sie in das Abenteuer als Bodynauten in einer Kapsel durch den Körper des Großvaters zu navigieren und den Gobot zu bekämpfen. Lilly ist zunächst als völlig dumm und unsympathisch dargestellt. Beim Vortrag von Dr. X, um den es in der überraschenden Biologieklausur gehen soll, hat sie aus Langeweile nicht aufgepasst. Als Nano sie auf ihr Ersuchen um Nachhilfe hin fragt: „Was aus dem Biobuch kannst du schon?“, entgegnet sie überrascht: „Ein Buch? Wir haben ein Biobuch?“ Auf Nano schaut sie immer noch despektierlich herab und hält ihn für einen „Streber“, sie schmeichelt sich nur bei ihm ein, um die ersehnte Nachhilfe zu bekommen (ihre Eltern verweigern ihr im Falle einer schlechten Note die Teilnahme am Tanzcamp). Allerdings erweist sie sich im Labor von Dr. X als mutig und solidarisch zu Nano. Da er so klein ist, kann er mikrotisiert und als Bodynaut in den Körper des Großvaters geschickt werden, allerdings wenden die beiden ExpertInnen ein, dass es alleine zu riskant sei. Lilly bietet sich mutig an, ihn zu begleiten: „Er wird nicht alleine sein.“ Als sie erfährt, dass sie für diese Mission zu groß ist, outet sie sich, indem sie ihre Keilschuhe auszieht und dann nahezu ebenso klein ist wie Nano. Als es darum geht, die Bodynauten-Anzüge auszuwählen, lässt sich Lilly wiederum kurz von modischen Motiven leiten: „Dunkelgrau oder grau-grau?“. Während der gemeinsamen Mission ist Lilly wissbegierig und lernt hinzu, ist jedoch immer die Fragende. Nano weiß vieles über die Vorgänge im Körper und erklärt, Lilly fragt und lernt durch seine Erläuterungen: „Langsam check‘ ich das mit den Körpersachen!“ Sie ist während der gemeinsamen Mission durchaus kompetent, ihre Leistungen ergeben sich jedoch entweder durch Zufall (so findet sie durch zufälliges Ausprobieren den Zahlencode, der Zutritt zum Labor von Dr. X und Micro Minitec verschafft, und auch in der Kapsel findet sie während einer Attacke durch den Gobot, bei der auch Nano nicht weiter weiß, die richtige Taste – aber wiederum zufällig durch Probieren) oder unter Anleitung von Nano, der in der Kapsel zielstrebig und selbstbewusst weiß, was wann zu tun ist. Als Lilly etwa, wie zuvor beschrieben, durch Probieren die richtige Taste gefunden hat, fragt sie Nano, was das Symbol bedeute. Er: „Gegen Entzündung.“ Sie: „Und ist der Gobot so etwas wie eine Entzündung?“ Nano bestätigt: „Ja, los!“ In einer anderen Szene nimmt Nano die Gefahr auf sich, mit dem bereitgestellten, für fünf Minuten ausreichenden Sauerstoffvolumen die Kapsel zu verlassen, Lilly bleibt in der Kapsel zurück. Sie fragt: „Was soll ich tun?“ Nano gibt Anweisungen, und sie lenkt kompetent die Kapsel. Lilly fragt oft: „Und was machen wir jetzt?“, „Wohin fahren wir jetzt?“ Bei der zuvor geschilderten Attacke durch den Gobot fordert Lilly Nano zunächst auf: „Unternimm‘ doch was!“ Der Sieg gegen den Gobot wird durch Gemeinschaftsarbeit – aber wiederum angeleitet von Nano – herbeigeführt: Der Gobot muss in einen Abgrund gestürzt werden – Nano weiß aufgrund seiner Erfahrung aus einem Computerspiel, wie dies bewerkstelligt werden kann: „Ich hab ‘ne Idee, aber dazu brauch ich dich!“ Er fährt einen

Krallenarm an einem Seil aus und fordert Lilly auf: „Jetzt lösen!“ – woraufhin Lilly das Seil kappt. Nano lobt: „Gut gemacht!“, und der Gobot stürzt in die Schlucht.

Als sich Lilly und Marie am Ende des Films kennenlernen, entspinnt sich folgender Dialog: „Coole Handtasche!“ – „Danke. Krasse Schuhe!“

Der Film arbeitet stark mit der Konstellation des männlichen, allwissenden Helden (der – siehe Kapitel 2.2.1 – seine vormalige Außenseiterposition überwindet) und dem weniger kompetenten, wenn auch im Laufe des Films Lernfähigkeit und –willigkeit gewinnenden weiblichen Side-Kick, sowie einer starken Ausgestaltung der weiblichen Charaktere entlang von Klischees. Einem gängigen Muster entsprechend gelingt es dem Helden auch, die Zuneigung der ihn zuerst verachtenden Angebeteten zu gewinnen, wobei im Film offen bleibt, ob es sich um Freundschaft oder Liebe handelt. Der einzige klischeefreie weibliche Charakter ist die hochkompetente und in sich ruhende Wissenschaftlerin Micro Minitec, welche die Mikrotisierungstechnologie erfunden hat. Zu erwähnen ist jedoch auch, dass mit Ausnahme von Nano und Dr. X auch keine attraktiven männlichen Identifikationsfiguren zur Verfügung stehen: Sowohl die beiden Bösewichte – Professor Schlotter und sein Gehilfe – als auch der Großvater wirken nicht besonders kompetent.

Nur kurz am Rande erwähnt sei der Film „Bibi und Tina“ – eine Realverfilmung des Zeichentrickklassikers, die mit Ausnahme einer unoriginell angelegten Abenteuer-Storyline rund um den Pferde dpenden Bösewicht Hans Kakmann relativ handlungsfrei bleibt. Hauptsächlich besteht der Film aus dem „Zickenkrieg“ zwischen Sophia und Tina – Letztere wird dabei solidarisch unterstützt durch Bibi und ihre Zaubereien – um Tinas Freund Alex sowie zahlreichen seichten Gesangseinlagen der DarstellerInnen. Komplettiert wird der Klischeereigen durch Szenen, in denen die Mädchen modisch gekleidet inkl. Glitzergürtel und perfekter Frisur den Stall ausmisten, und nicht zuletzt durch die Musikeinlage „Mädchen auf dem Pferd“, in der Sophia in Jeans-Hotpants und bauchfreier Bluse sich sexy um Freddy bewegt und ihn anhimmt.

2.1.2 Subtile Stereotype, Klischees und Ungleichheiten

Abgesehen von den zuvor genannten Beispielen für explizite, manifeste Stereotype und Klischees gab es in der Stichprobe diverse Fälle, in denen unter eine auf den ersten Blick egalitäre Oberfläche subtile Geschlechterungleichheiten eingelassen sind. In anderen Worten: Die emanzipative Oberflächenkonstellation bricht auf tieferliegenden Ebenen.

Bei Games mit einer insgesamt großen Zahl von Charakteren ist ein wiederkehrendes Muster, dass es zwar starke, kompetente und selbstbewusste weibliche Player Characters gibt, die geringere Relevanz dieser Frauenfiguren jedoch auf anderen Ebenen deutlich wird:

Erstens sind Frauen in deutlich geringerem Anteil vertreten. Beispielsweise beträgt das Geschlechterverhältnis unter den ca. 150 HeldInnen im Action Adventure LEGO Marvel Super Heroes etwa 1/6 (Frauen) zu 5/6 (Männer). Im Jump 'n Run „Rayman Legends“ gibt es 33 Player Characters, elf von ihnen – und damit genau ein Drittel - sind weiblich. Das Wimmelbild-Adventure „Chroniken von Albion 2“ präsentiert ausnahmslos Non Player Characters, da es aus Ego-Perspektive gespielt wird, aber auch auf diese bezogen ist die Verteilung stärker männlich geprägt (9 Männer, 5 Frauen), zudem treten nur männliche Schüler der Zauberschule auf, es wird aber aus Erzählungen deutlich, dass auch Mädchen die Schule besuchen.

Zweitens fällt bei Games mit einer größeren Zahl von Player Characters auf, dass weibliche Heldinnen erst in späteren Phasen des Spieles freigeschaltet werden müssen, bevor sie spielbar werden, während eine bestimmte Zahl von männlichen Helden von Anfang an verfügbar ist. Außerdem ist die Freischaltung weiblicher Heldinnen oft um ein Vielfaches komplizierter und erfordert mehr Aufwand als die Freischaltung männlicher Helden.

Ein Beispiel dafür ist Prinzessin Barbara, der erste weibliche Player Character, der in „Rayman Legends“ freigeschaltet werden kann (Abbildung 23). Die „*Barbaren-Prinzessin*“ ist laut ihrer Charakterbeschreibung im Spiel „*eine starke und furchtlose Kriegerin. Niemand schwingt die Axt wie sie [...].*“ Barbara hat einen kämpferischen und frechen Gesichtsausdruck, sie hat rotes langes Haar und eine Zahnlücke, trägt eine grüne Hose und darüber einen grünen Rock mit einem Gürtel, dessen Schnalle ein Totenkopfsymbol ist, sowie Stiefel. Im Ruhezustand hat sie die Hände zu Fäusten geballt. Nach ihrer Freischaltung hat sie alle Fähigkeiten, die auch männliche Helden haben, sie kann z.B. schwimmen und tauchen, über Abgründe gleiten, bei Aufwind fliegen und dabei die Flughöhe regulieren usw. Sie kämpft mit einer gefährlichen Waffe, ist in deren Handhabung kompetent und gelassen und kann weit damit ausholen. Dennoch muss sie, um freigeschaltet werden zu können, zunächst von einem männlichen Helden aus der Gefangenschaft befreit werden, was vor dem Hintergrund ihres Aktivitätenspektrums und ihres Auftretens im Spiel als unlogisch und kaum glaubwürdig erscheint, wenn sie später gelassen durch die widrigsten Umwelten navigiert und jegliche

Arten von GegnerInnen besiegt. Allein ihr Geschlecht macht sie also am Anfang zu einer schwachen Person, die der Rettung bedarf. Bei den weiteren, später zu befreienden neun Prinzessinnen ist dieses Prinzip abgeschwächt, da sie auch durch Barbara oder die jeweils anderen bereits freigeschalteten Prinzessinnen gerettet werden können. Außer bei Barbara, die als Erste zu befreien ist, bedarf es nicht unbedingt eines männlichen Player Characters zur Rettung der Prinzessinnen. Aber auch bei den übrigen Prinzessinnen gilt wie bei Barbara, dass ihre Freischaltung ungleich mehr Aufwand erfordert als die Freischaltung der übrigen (fast ausschließlich männlichen²⁴) Charaktere. Während zum Freispielen Letzterer eine bestimmte Anzahl von Lums²⁵ zu sammeln ist, muss für das Freispielen der Prinzessinnen nicht nur eine bestimmte Anzahl von Kleinlingen²⁶ gerettet, sondern auch noch jeweils ein eigener Level durchlaufen werden, in dem durch das Absolvieren verschiedener Herausforderungen die Prinzessin befreit wird. Diese Levels sind erst betretbar, wenn ausreichend Kleinlinge gerettet wurden, und tragen den Namen der betreffenden Prinzessin, heißen also z.B. „Rette Barbara“ oder „Rette Aurora“. Es gibt keinen weiblichen Player Character, der von Anfang an ohne Freischaltung zur Verfügung steht.

Auch „LEGO Marvel Super Heroes“ startet mit zwei männlichen Helden, Hulk und Iron Man, alle weiteren der ca. 150 Player Characters sind im Verlauf des Games durch Spielleistungen freizuschalten. Ein Teil der Player Characters wird durch das Absolvieren der 15 regulären Levels freigeschaltet, andere durch die Bewältigung von Bonuslevels. Sowohl die regulären Levels als auch die Bonuslevels haben einen Story Modus und einen Freeplay Modus. Alle Levels müssen zuerst im Story Modus bewältigt werden, bevor man im freien Spiel zu ihnen zurückkehren und sie noch einmal - unter Umständen mit anderen Charakteren - spielen kann/sollte, um offene Aufgaben darin zu erfüllen, die mit den zuvor dem Level zugeordneten Charakteren nicht erfüllbar waren. Manche Player Characters werden auch durch das Finden bestimmter Symbole oder durch das Lösen solcher Zusatzaufgaben freigeschaltet. Die Zugänglichkeit der Bonuslevels bzw. Zusatzaufgaben hängt teilweise wieder von bestimmten Voraussetzungen ab (z.B. einer bestimmten Zahl von goldenen Legosteinen, die im Spiel gesammelt wurde). Nicht zuletzt können einige Player Characters auch nur über ein DLC-Pack (Downloadable Content) erworben werden. Während DLC beide Geschlechter etwa in dem Verhältnis betrifft, in dem sie auch zahlenmäßig ins Spiel integriert sind – also auch im DLC-Content sind zu ca. 1/6 weibliche und zu ca. 5/6 männliche Player Characters – fällt auf, dass in den regulären Levels nur vier spielbare Frauen auftauchen, d.h. in die Geschichte an sich

²⁴ Abgesehen von den zehn Prinzessinnen ist der einzige sonstige weibliche Player Character die „Königin der Kleinlinge“.

²⁵ Lums sind in „Rayman Legends“ leuchtende Insekten, die in den verschiedenen Levels umherschwirren und in möglichst großer Zahl eingesammelt werden sollen.

²⁶ Kleinlinge sind die BewohnerInnen der Fantasiewelt, in der Rayman Legends spielt. In jedem Level sind 10 (weibliche, männliche und kindliche) Kleinlinge zu retten, die – oft versteckt und erst aufzufinden – von FeindInnen gefangen gehalten werden oder in Käfigen eingesperrt sind.

sind in Summe nur vier Heldinnen involviert (Black Widow, Jean Grey, Storm, Invisible Woman), wobei auch diese nicht willkürlich verfügbar sind, da in den regulären Levels die jeweiligen Player Characters automatisch zugeordnet werden, d.h. der/die Spielende kann nicht nach Belieben aus den bisher freigespielten Player Characters wählen. Innerhalb der regulären Storyline müssen zwei Levels mit insgesamt fünf männlichen Helden und mehreren Boss Fights bewältigt werden, bis im dritten Level die erste weibliche Heldin (Black Widow) als Player Character fungiert (Abbildung 24). Auch im Final Boss Fight gegen Endboss Galactus ist nur eine weibliche Heldin zugegen (Storm), jedoch sind sechs männliche Helden in den Kampf involviert; auch von den sieben im Final Boss Fight vertretenen Bösewichten ist nur eine weiblich (Mystique). Frauen als Player Characters tauchen also hauptsächlich in Zusatzlevels bzw. im freien Spiel auf. Damit sind sie in erster Linie für „Heavy Players“ verfügbar, die sich die Zeit nehmen bzw. die Motivation haben, die zahlreichen Zusatzmissionen neben den regulären Levels zu absolvieren und sich im Freeplay Modus auszutoben, indem sie etwa einen Level zum wiederholten Male mit einem jeweils anderen Charakter ausprobieren.

In diesen beiden Games wird die ambivalente Konstellation deutlich, dass zwar sehr wohl starke, wehrhafte und kompetente Heldinnen vorhanden sind, jedoch in spürbar geringerer Anzahl als männliche Player Characters und zudem mit deutlich erschwerter Verfügbarkeit bzw. geringerer Relevanz.

Manche weibliche Charaktere, z.B. Jean Grey oder Invisible Woman, haben die Angewohnheit im Ruhezustand klischeehafte weibliche Gesten an den Tag zu legen: etwa durch ihr langes Haar zu streichen, oder – wie Gamora – eine modelartige Haltung (Hände in die Seiten gestützt, ein Bein von sich gestreckt, wippend – wie am Laufsteg) einzunehmen. Diese Klischeehaftigkeit ist angesichts ihrer sonstigen Konturierung – wild, kompetent im Nahkampf und im Einsatz von Waffen bzw. ihrer jeweiligen Spezialfähigkeiten, vandalistisch²⁷ – eher paradox.

Klischeehaftes Verhalten im Film tritt insbesondere dann ein, wenn die Geschlechterbeziehung ins Spiel kommt. Dies ist eine häufige Art und Weise, wie im Film emanzipative Grundkonstellationen auf subtileren Ebenen brechen: Sonst selbstbewusste, freche, wortgewandte, durchsetzungsfähige Mädchen und Frauen, die schwierigste Situationen souverän meistern, verwandeln sich bei der Interaktion mit einem von ihnen als attraktiv

²⁷ Alle Player Characters zertrümmern durch ihre Körperkraft und/oder ihre Waffen Gegenstände, um z.B. den Weg von Hindernissen freizuräumen oder Münzen zu sammeln (das Zertrümmern von Gegenständen – Autos, Straßenlampen, Blumen, Büsche und Bäume im Park, Mobiliar und Geräte in der Kommandozentrale etc. – bringt Münzen ein).

empfundenen Mann/Burschen in nervöse und fahriges Wesen, die sich nicht mehr artikulieren können.

Dieses Muster findet sich beispielsweise in „Hanni und Nanni 3“ (Abbildungen 25-28), wo alleine das Eintreffen eines Busses voller englischer Austauschschüler die Mädchen in einen Ausnahmezustand versetzt: Als die Mädchen sehen, dass der Bus aus England voller Buben ist, schmelzen sie dahin und bestaunen die aussteigenden Buben wie ein Weltwunder. Untermalt wird die Szenerie durch soulige Musik. Hanni verliebt sich auf den ersten Blick in den Schüler Clyde und bestaunt ihn mit großen Augen, möchte sich auf Englisch vorstellen, aber bringt vor Verzückung kaum ein Wort heraus, woraufhin Clyde - trotz der fremden Sprache souveräner und entspannter Herr der Situation - anbietet: „Wir können auch Deutsch sprechen.“ Das reine Auftauchen (bislang völlig fremder) männlicher Wesen (ohne sich unterhalten oder auf andere Weise näher kennen gelernt zu haben), bringt die anwesenden Mädchen völlig aus dem Konzept. Im Umgang mit den Buben sind die verliebten Mädchen im Gegensatz zu ihrem Verhalten in anderen Situationen schüchtern, unsicher, stammeln leise herum und ihre Unsicherheit drückt sich auch in ihren nonverbalen Signalen aus (Augenaufschlag, immer wieder gesenkte Augen, Blick durch die gesenkten Augenlider hindurch, langsamere, zaghafte, leise Stimme mit mehr Pausen), wie an Hanni deutlich erkennbar ist. Ein gegenteiliges, aber ebenso extremes Muster zeigt Feindin Daniela, die sich offensiv und aktiv flirtend an den auch von Hanni verehrten Clyde heranwirft, sich für unwiderstehlich hält und sich ihm dabei richtiggehend aufdrängt.

Auch die strenge Professorin Mägerlein macht in „Hanni und Nanni 3“ Erfahrungen mit der Liebe, was sie sichtlich aus dem Konzept bringt. Professorin Mägerlein ist auf ihre ernste unnahbare Art prinzipiell sehr selbstbewusst. Als es im Schloss zu spuken scheint, was vor allem die überdrehte Französischlehrerin Mademoiselle Bertoux in Angst und Schrecken versetzt, bleibt Professorin Mägerlein die entspannte und etwas überhebliche Ruhe selbst. Sie ist überzeugt, dass sich alles wissenschaftlich erklären lässt, und hält nichts von Aberglauben. Auf eine ruhige, trockene, sarkastische Art ist sie schnell aufgebracht, wenn andere ihrer Meinung nach Unsinn sprechen, reagiert dann von oben herab, ist selbstüberzeugt und von der Ansicht der anderen Person genervt. So meint etwa der englische Lehrer angesichts des Gespenster-Verdachts: „In England hat jeder, der etwas auf sich hält, ein Schlossgespenst.“ Daraufhin Mägerlein: „Ja, gottlob sind wir nicht in England. Husch husch, ab ins Bett.“ Der Unruhe unter den Kindern aufgrund des Gespenstes begegnet sie mit „Beschäftigungsstrategien“. Ihre Unsicherheit, die sie trotz ihres sonstigen Selbstbewusstseins in Bezug auf das andere Geschlecht hat, zeigt sich bereits darin, wie sie mit der überraschenden Situation, eine Bubenklasse im Schloss zu beherbergen, umgeht. Professorin Mägerlein ist überfordert damit, dass anstelle der erwarteten Mädchenklasse eine Bubenklasse auf Schloss Lindenhof kommt und reagiert darauf mit rigiden, übertriebenen Regeln (z.B. Trennlinie am Gang – auf

der einen Seite die Buben, auf der anderen Seite die Mädchen, „die heilige Grenze“, „Grenzüberschreitung wird strengstens bestraft.“). Infolge eines Tricks der Schülerinnen (gefälschte gegenseitige Einladungsbriefe) gehen der englische Lehrer und Frau Mägerlein schließlich zusammen aus: Völlig gehemmt und verkrampft sitzt sie neben ihm im Kino (er wirkt zunächst ebenso verspannt, legt dann aber den Arm um sie und scheint es zu genießen, wobei ihr Gesichtsausdruck weiterhin nervös ist). Als die beiden das Kino verlassen, bedanken sie sich zunächst noch beieinander für den Abend und wirken harmonisch und gelöst. Als sie gleich darauf herausfinden, dass die Verabredung von den Schülerinnen eingefädelt wurde, ist Frau Mägerlein dies sichtlich peinlich. Der englische Lehrer sagt, dass er den Abend mit ihr trotzdem schön fand, und ihr Gesicht erstarrt (Abbildungen 29 und 30). Frau Mägerlein mag den englischen Lehrer, kann aber damit nicht umgehen und ist gehemmt. Obwohl sie sich sonst durch nichts aus der Ruhe bringen lässt, nicht einmal durch ein eventuelles Gespenst, und im Alltag selbstüberzeugt über allem steht, ist sie mit männlicher Zuneigung völlig überfordert. Am Ende des Films nähern sie sich jedoch aneinander an und stehen locker, entspannt, fröhlich und selbstverständlich wie ein Paar nebeneinander im Publikum der Schulaufführung.

Auch die mutige Prinzessin Anna im Animationsfilm „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ denkt bei der Aussicht auf die Krönungsfeier ihrer Schwester Elsa sofort daran, dort einen Mann kennen lernen zu können, wobei sie diesen Fantasie-Mann in Gedanken auch gleich als „Traumprinz“ bezeichnet: „Ich kann’s kaum erwarten so viele Menschen zu sehen. Was, wenn mein Traumprinz unter ihnen ist?“ Sie stellt sich vor, dass „ein sehr schöner Fremder, wie im Traum“ sie ansprechen und mit ihr tanzen wird, zu dieser Vorstellung gehört aber auch, dass sie nervös wird und sich, wie sie selbst sagt, aus Angst mit Süßem „vollstopfen“ wird. Annas Nervosität beim Kennenlernen eines Mannes stellt sich tatsächlich ein, als sie etwas später auf Prinz Hans trifft. Er ist bei ihrer ersten Begegnung – abgesehen von ein paar Sekunden, in denen er sie schweigend verliebt anschaut – souveräner Herr der Lage. Anna ist bei ihrem Ausflug in den Ort in Hans und sein Pferd hineingerannt und daraufhin in ein Boot gestürzt. Hans fragt ruhig und freundlich: „Tut mir Leid, bist du verletzt?“ Anna schmilzt beim Anblick von Hans, der sich selbstbewusst als charmanter, respektvoller Gentleman gibt, dahin. Obwohl sie in ihrem Leben bereits deutlich schwierigere Situationen gemeistert hat (v.a. den frühen Tod der Eltern und die Isolation von ihrer Schwester), im weiteren Verlauf des Films noch zahlreiche Abenteuer selbstbewusst und geschickt bewältigen wird, und prinzipiell alles andere als ein schüchterner Typ ist, macht sie allein der Anblick eines Mannes, der ihr gefällt, nervös, stotternd und fahrig. Als das Boot nochmals nach hinten kippt, fängt er sie auf; das Boot kippt auf die andere Seite, sie fällt auf ihn. Sie stottert: „Das ist jetzt peinlich. Nicht Ihr seid peinlich. Aber nur, weil wir – ich bin peinlich. Ihr seid toll. Warte. Was?“ Hans hingegen drückt sich in der Situation sehr gewählt und ruhig aus: „Könnt ihr mir gütigst verzeihen, dass

ich die Prinzessin von Arendelle umgestoßen habe? Und auch die folgenden Missgeschicke meinerseits.“ (Abbildung 31)

Hervorzuheben ist auch Annas Naivität angesichts ihrer Verliebtheit in Hans. Obwohl sie sich erst einen Tag lang kennen, willigt sie nicht nur sofort ein, ihn zu heiraten, sondern überträgt ihm im Glauben an die von ihr mehrfach betonte „wahre Liebe“ auch die Führung des Königreichs Arendelle, während sie sich auf die Suche nach ihrer geflohenen Schwester, der neuen Königin, macht. Dieses blinde Vertrauen in einen Menschen, den man aufgrund von akuter Verliebtheit gut zu kennen glaubt, in Wahrheit aber noch kaum kennt, wird im Film aber auch mehrfach problematisiert. Zum einen ist Königin Elsa ungehalten aufgrund von Annas Entscheidung Hans zu heiraten und verweigert mit dem Argument „Man heiratet niemanden, den man kaum kennt“ ihre Zustimmung zur Hochzeit. (Annas trotzige Reaktion darauf: „O doch, wenn es die wahre Liebe ist!“) Sich mit jemandem zu verloben, den man gerade erst kennengelernt hat, ist auch Thema eines der Konfliktgespräche zwischen Kristoff und Anna, als diese sich noch nicht leiden können. Kristoff kann nicht verstehen, dass Anna Hans heiratet, obwohl sie ihn erst seit einem Tag kennt; er versucht, sie zu verunsichern, indem er ihr anschaulich auflistet, dass sie später noch Eigenheiten und Angewohnheiten von Hans entdecken könnte, die ihr nicht gefallen, und er möchte ihr durch Fragen beweisen, dass sie kaum etwas über Hans weiß. Aber auch Kristoff gegenüber argumentiert Anna mit der wahren Liebe („Es ist die wahre Liebe!“). Später im Film zeigt Hans sein wahres Gesicht: Er hatte nie echtes Interesse an Anna, sondern nutzte ihren – wie er selbst sagt – „naiven“ Glauben an wahre Liebe von Anfang an bewusst aus, um nach seiner geplanten Ermordung von Elsa als Annas Ehemann die Regentschaft über Arendelle zu erlangen.

Durch ihre Gefühle für Hans wurde Anna wichtigen Tatsachen gegenüber, die für andere ersichtlich waren, blind. In anderer Weise trifft dieses Prinzip auch auf Raffnuss, eine der jungen Drachenreiterinnen in „Drachenzähmen leicht gemacht 2“, zu. Die aggressive Raffnuss, die Raufereien und kämpferische Auseinandersetzungen liebt, ist wie die anderen jungen WikingerInnen – Hicks, Astrid, Rotzbakke, Taffnuss und Fischbein – aktiv in zahlreiche Kämpfe und Abenteuer involviert. In Kinofilm 2 schwärmt sie auf den ersten Blick für den neuen Charakter Eret, obwohl dieser der Gruppe zunächst feindlich gesinnt ist. Die erotische Anziehungskraft, die Eret auf sie ausübt, lässt sie alles andere, das zur selben Zeit eigentlich wichtiger wäre, vergessen und verleitet sie zu unvernünftigem Verhalten, das auch den Rest der Gruppe schwächt bzw. gefährdet. Als Raffnuss Eret zum ersten Mal sieht, fliegt sie gerade mit Taffnuss, Rotzbakke, Haudrauf und anderen einen Angriff gegen Eret und seine Leute, um Hicks und Astrid zu helfen, da sie glauben, die beiden aus einer Notlage befreien zu müssen. Raffnuss nähert sich zuerst gewohnt aggressiv; als sie Eret erblickt, wandelt sich ihr Gesichtsausdruck von aggressiv zu einem erfreut-lasziven Grinsen, sie sagt mit entsprechendem Unterton in der Stimme: „Hoppla. Lecker, lecker.“, während die

Kameraeinstellung Raffnuss' Fokus auf Erets muskelbepackten und schwitzenden Oberarm wiedergibt (Abbildung 32). Eret versucht die Angreifenden zu fangen, indem er Netze auf sie abfeuert – die logische Reaktion darauf wäre, den Netzen auszuweichen. Als das von Eret geschossene Netz auf Raffnuss zufliegt, steht sie auf ihrem Drachenkopf auf, breitet die Arme aus, ruft: „Nimm mich!“ und lässt sich vom Netz umfassen. In weiterer Folge macht sich Raffnuss sehr offensiv an Eret heran, berührt z.B. seine Muskeln, was Eret nicht gefällt. Sie denkt ständig laut über ihn nach („Eret, Sohn von Eret, ist der Typ, von dem ich träume. Mein Ein und Alles.“), obwohl unklar ist, wo Hicks sich aufhält, und deswegen in erster Linie über Anderes nachzudenken wäre. Als sich Eret auf die Seite der jungen WikingerInnen schlägt und es darum geht, die Drachen zu retten, ergibt sich eine Situation, bei der Eret eine Kurbel betätigt und Raffnuss einstweilen eigentlich achtgeben sollte, ob FeindInnen auftauchen. Eret fragt Raffnuss: „Kommt irgendwer?“ Raffnuss betrachtet nur versonnen Erets Muskeln, während er arbeitet, und meint, den Zeigefinger im Mund: „Keine Ahnung, mach einfach weiter. Schööön kurbeln.“ (Naheinstellung von Erets muskulösem Oberarm). Ihre Faszination für einen Mann lenkt sie, entgegen ihrer sonst üblichen Wesensart, von allem ab, was wichtig wäre, z.B. die Rettung von FreundInnen, die notwendige Vorsicht, usw. Dadurch gefährdet Raffnuss nicht nur sich selbst, sondern auch ihre FreundInnen (und im letztgenannten Fall sogar Eret), da deren Wohlergehen bei einer gemeinsamen Mission auch von ihrem Handeln abhängt, ihre Verantwortung und Loyalität den anderen gegenüber durch ihre gedankliche Ablenkung jedoch ins Hintertreffen gerät.

In Bezug auf subtile Ungleichheiten ist auch die Betrachtung der Entwicklung von Astrid zwischen dem Startpunkt der Geschichte rund um „Drachenzähmen leicht gemacht“ in Kinofilm 1 bis zum vorübergehenden Endpunkt der Geschichte in Kinofilm 2 aufschlussreich. Astrids Entwicklung ist ambivalent. Auf der einen Seite wurde der erste Kinofilm dazu genutzt, mit Astrid und Raffnuss zwei starke weibliche Charaktere einzuführen, während im zugrundeliegenden Buch von Cressida Cowell²⁸ keine Frauen – abgesehen von Hicks' Mutter, im marginalen Umfang von ca. 3 Sätzen – vorhanden sind. Astrid ist bei ihrer Einführung im Film mit Abstand die beste Drachenkämpferin, später – nachdem WikingerInnen und Drachen sich angefreundet haben – mit Abstand die Beste in den Drachenrennen, sie ist mutig, stark, hochkompetent und selbständig. Sie weiß sich zu wehren: Als Rotzbakke einen sexistischen Witz über Frauen macht, streckt sie ihn mit einem gezielten Faustschlag ins Gesicht nieder. Bis zum Ende des zweiten Kinofilms entwickelt sie sich in eine Position, die als die einer First Lady bezeichnet werden könnte. Sie ist Zweitbeste hinter dem männlichen Helden, dessen romantische Partnerin sie in der Zwischenzeit geworden ist, und trägt in erster Linie mit ihrer mentalen Unterstützung zu seinem Erfolg bei. Tatsächlich hat sie im Vergleich zu Hicks die

²⁸ Dieses bildet eine lose Basis, es bestehen zwischen Film und Buch zahlreiche Divergenzen.

stärkere Persönlichkeit, ist selbstbewusst, weiß, wer sie ist, ruht in sich; sie glaubt fest an Hicks und seine Eignung als Anführer und bestärkt ihn, wenn er unsicher ist, während er oft an sich zweifelt. Ihre Stärke ist eine wesentliche Stütze für Hicks' Erfolg, jedoch ist es, der sich aus einer Außenseiterposition heraus linear zum Helden entwickelt – zunächst zum Anführer der Jugendlingsgruppe, aus der er zuvor ausgegrenzt war, später auch zum neuen Häuptling der Insel: Schon in Kinofilm 1 bewältigt Hicks den finalen, ausschlaggebenden Kampf alleine, während alle anderen – auch Astrid – Teil der ihm zusehenden Masse sind. Astrid hingegen entwickelt sich zur liebenden Partnerin, die einen Schritt hinter den männlichen Helden zurücktritt, sie bleibt zwar weiterhin eine hochkompetente und selbstbewusste Drachenreiterin und Kämpferin, wird aber in ihrer Kompetenz von Hicks überholt und verbleibt als Zweitbeste die erste Frau an der Seite des männlichen Anführers. Dieser Bruch beginnt mit den ersten aufkeimenden Gefühlen in der Hälfte von Kinofilm 1 und kulminiert bis zum Ende des zweiten Kinofilms, in dem Hicks Astrid auch in den bisher von ihr gewonnenen Drachenrennen besiegt und sie seitlich hinter ihm als selbstbewusste Zweite auf dem Podest steht.

Die Entwicklung dorthin wird auch in vielen Details deutlich: Beispielsweise gilt es in Kinofilm 1, nachdem Hicks die anderen Jugendlichen das Drachenzähmen gelehrt hat, gemeinsam Hicks' Drachen Ohnezahn zu befreien. Alle Jugendlichen fliegen dabei auf ihrem persönlichen Drachen; Hicks sitzt gemeinsam mit Astrid auf Sturmpfeil – und zwar vor Astrid, obwohl Sturmpfeil ihr Drache ist. Dass der Anführer einer Gruppe – selbst interimistisch aufgrund des Ausfalls des eigentlichen Anführers – ein Mann zu sein hat, wird auch in Kinofilm 2 in einer ähnlichen Konstellation deutlich. Astrid führt zunächst die übrige Gruppe auf der Suche nach Hicks an, sie kidnappt Eret, damit er ihnen den Weg zu Feind Drago zeigt – und ist durchsetzungskräftig genug, ihn auch dazu zu bringen, obwohl er sich erst geweigert hat. Beim Kampf gegen Drago sitzt Astrid dann hinter Eret auf ihrem Drachen Sturmpfeil. Nachdem Eret sich der Gruppe angeschlossen hat, wird also er zum Anführer, nicht Astrid. Sobald ein männlicher Anführer an Ort und Stelle ist, wird weibliche Führung unmöglich.

Es sind in beide Kinofilme auch ganz kurze Sequenzen eingebaut, in denen Astrid während Kampfhandlungen in den freien Fall gerät – z.B. wird in Kinofilm 2 ihr Drache Sturmpfeil von einem Netz gehandicapt, weswegen Astrid von Sturmpfeils Rücken stürzt. Hicks fängt Astrid dann im Flug auf und rettet sie. Es scheint folglich, als ob selbst in einer Konstellation mit einer sehr starken weiblichen Figur wie Astrid zumindest eine Damsel in Distress-Konstellation „light“ fast zwanghaft eingebaut werden müsse, und sei es nur zwischendurch für wenige Sekunden. Auch diese kurzen Sequenzen machen den Zusehenden klar, wer als der tatsächliche Held der Geschichte anzusehen ist.

Diese gegenläufige Entwicklung von männlichen und weiblichen Figuren ist eine wiederholt im untersuchten Filmmaterial auftauchende Struktur: Eine vormals unsichere oder in einer Krise

befindliche männliche Figur entwickelt sich zum Helden bzw. zu demjenigen, dessen mutiges Handeln ausschlaggebend für die Lösung eines Problems ist. Begleitend dazu gibt es eine starke weibliche Figur an der Seite des männlichen Charakters, die im Verlauf des Films einen Schritt hinter dem männlichen Helden zurückbleibt, auch in jenen Fällen, in denen sie seine Weiterentwicklung durch ihre Stärke mitermöglicht hat. Finaler Held bzw. für die Lösung des Problems ausschlaggebend ist ein männlicher Charakter, auch wenn er sich zuvor in einer schwächeren Ausgangsposition befand. Details hierzu siehe Kapitel 2.2.1.

Bemerkenswert ist zudem die veränderte Interaktion von Astrid mit Hicks im zweiten Kinofilm: Anders als in der TV-Serie und im ersten Kinofilm flirtet Astrid immer wieder mit Hicks, schon kurz nach Beginn des Films ist eine entsprechende Szene eingebaut: Astrid trifft nach einem siegreichen Drachenrennen im Wald auf Hicks, die beiden schäkern verliebt miteinander bzw. vor allem sie mit ihm. Dabei kichert sie immer wieder, als sie ihn neckt, sitzt in modelartiger Pose auf dem Boden und blickt hingebungsvoll zu Hicks auf, spielt mit einer seiner Haarsträhnen und flechtet sie zu einem Zöpfchen, macht beim Scherzen einen Schmollmund (Abbildung 33). In der Interaktion mit ihrem Partner legt die toughe, raue Kriegerin plötzlich stereotypes „Girlie“-Verhalten an den Tag, das in diametralem Gegensatz zu ihrer bisherigen Konturierung steht. Auch ihre Stimmlage variiert stark je nach Situation: Bei Paarszenen mit Hicks: Kichernd, hohe Stimme. In Kampfsituationen: Rauer Unterton, etwas tiefere Stimmlage. Bei Hicks' finalem Kampf in Kinofilm 2 feuert Astrid ihn an und bezeichnet ihn dabei als „Süßer“ („Ja, Süßer, mach' ihn platt!“) – eine Diktion, die in den vorherigen Elementen des multimedialen Universums rund um „Drachenzähmen leicht gemacht“ aus dem Mund von Astrid nicht vorstellbar gewesen wäre.

Klischeehafte Gestik, die an „Girlies“ erinnert, ist auch bei manchen weiblichen Charakteren in LEGO Marvel Super Heroes zu erkennen, obwohl diese prinzipiell als harte Kämpferinnen angelegt sind: Im Ruhezustand haben manche weibliche Player Characters – z.B. Jean Grey oder Invisible Woman – die Angewohnheit sich durch ihr langes Haar zu streichen, oder – wie Gamora – eine modelhafte Haltung (Hände in die Seiten gestützt, ein Bein von sich gestreckt, wippend, ähnlich wie am Laufsteg) einzunehmen.

2.1.3 Bemühungen um egalitäre bzw. emanzipative Gestaltung von Medien

Im Spektrum der untersuchten Kindermedien befinden sich viele Fälle, in denen sich auf unterschiedliche Art und Weise Bemühen um eine egalitäre²⁹ bzw. emanzipative³⁰ Gestaltung abzeichnet.

So gibt es sowohl bei den Games als auch bei den Filmen einige Beispiele für starke Heldinnen, wobei anzumerken ist, dass – siehe Kapitel 2.1.2 zu Wikingerin Astrid und Kapitel 2.2 für weitere Beispiele – in den Details oft auch Brüche und Ungleichheiten auftauchen.

Gerade im hinsichtlich Frauen- und Mädchenbilder vielkritisierten Bereich der Games erwiesen sich in der Stichprobe gleich drei Heldinnen als relativ resistent gegenüber auf subtilen Ebenen vorkommenden Klischees: Prinzessin Aurora aus „Child of Light“, Lilly aus „Lilly Looking Through“ und Giana aus „Giana Sisters – Twisted Dreams“. Alle drei sind zudem nicht nur Player Characters unter vielen, sondern zentrale Heldinnen ihrer Geschichte. Im Falle von Lilly und Giana handelt es sich um den einzigen Player Character, im Falle von Aurora kann bei Kämpfen zwischen ihr und einem zweiten gleichzeitig aktiven Player Character hin- und hergeschaltet werden, im übrigen Verlauf der Geschichte ist auch Aurora der einzige Player Character. Dies sei nur nebenbei angemerkt, denn es ist nicht in erster Linie ihre exponierte Position, welche die drei Mädchen zu emanzipativen Figuren macht, sondern ihre charakterliche Ausgestaltung.

Aurora ist die Tochter eines Herzogs im fiktiven, an das ehemalige Österreich-Ungarn angelehnten „Kronland“ Austria. Als Auroras Vater, der seine Tochter nach dem Tod seiner Frau alleine großzieht, 1895 wieder heiratet, verstirbt Aurora in der Nacht nach der Hochzeit auf mysteriöse Weise. Aurora selbst wacht in einer anderen Welt auf, einer dunklen Albtraumwelt namens „Lemuria“, die voller Monster und geisterhafter Gestalten ist. Sie versucht nun zu ihrem Vater zurückzukehren, der, wie sie aus verschiedenen Visionen weiß, aus Kummer im Sterben liegt, sie muss sich dabei durch Lemuria kämpfen und immer wieder feindliche Wesen beseitigen. Wie der/die Spielende im Verlauf des Games erfährt, regierte hier früher die Königin des Lichts, die jedoch plötzlich spurlos verschwand. Mit ihr verschwand auch das Licht selbst, eine dunkle Königin namens Umbra riss den Thron an sich, entfernte mit ihren Töchtern Sonne, Mond und Sterne und verwandelte die Welt in eine Albtraumwelt voller Monster. Die Welt, in der Aurora nun navigiert, ist keine Traumwelt im engeren Sinne, sondern durch einen Spiegel, über den Umbra verfügt, mit der realen Welt verbunden. Aurora

²⁹ Als egalitär werden in der vorliegenden Arbeit solche Medien verstanden, die beide Geschlechter gleichwertig und gleichberechtigt (ihr quantitatives Vorkommen ebenso wie ihre Relevanz und Charakterisierung betreffend) in die Geschichte einbringen.

³⁰ Als emanzipativ werden in der vorliegenden Arbeit solche Medien verstanden, die ihre ProtagonistInnen tradierte Geschlechterrollen überschreiten lassen oder eine starke weibliche Heldin ins Zentrum der Geschichte stellen (im Gegensatz zu anderen Medien, in denen weibliche Figuren als zwar möglicherweise auch starke, aber nur sekundär relevante Nebencharaktere auftauchen).

soll nun Sonne, Mond und Sterne zurückholen und Lemuria von der Herrschaft der dunklen Königin befreien, um in die reale Welt zurückkehren zu können. In einer späteren Phase des Spiels wird offensichtlich, dass es sich bei Umbra um die neue Frau des Vaters und bei der Königin des Lichts um Auroras Mutter handelt, die von Umbra getötet wurde. Am Ende, nachdem sie Umbra besiegt und Sonne, Mond und Sterne zurückgeholt hat, wird Aurora zur neuen Königin des Lichts von Lemuria. Sie rettet gemeinsam mit ihren MitstreiterInnen die von einer Flut bedrohte Bevölkerung von Austria durch den Spiegel in das nach Umbras Tod wieder blühende Lemuria, wo Aurora als neue Königin des Lichts regiert.

Aurora ist ein Kind. Ihr Alter wird nicht genannt, ihrer grafischen Darstellung nach zu schließen dürfte sie im Volksschulalter sein. Sie hat wehendes und langes rotes Haar, auf dem Kopf trägt sie eine goldene Krone. Bekleidet ist sie mit einem gold-weißen Nachthemd und weißen Handschuhen, sie trägt keine Schuhe, sondern ist barfuß. Aurora hat rote Backen, braune Augen und am Oberlid dichte schwarze Wimpern, die wie ein dicker Lidstrich aussehen. Sie wirkt jedoch insgesamt nicht geschminkt, sondern kindlich. Zu Beginn ihrer Mission ist Aurora voller Angst und Verzweiflung, sie traut sich den Auftrag, Sonne, Mond und Sterne zurückzuholen nicht zu. Bald schon entwickelt sie sich zu einem mutigen, starken, zielstrebigem und durchsetzungsfähigen Charakter, wird dabei aber nie zur unrealistischen Über-Heldin, an der alles jederzeit emotionslos abprallt, sondern bleibt authentisch. Diese vielseitige Mischung von Charaktereigenschaften soll im Folgenden näher erklärt und belegt werden.

Aurora zeigt eine Bandbreite von Emotionen: Einerseits ist sie zunächst sehr verängstigt und möchte nur zu ihrem Vater zurück. Nachdem sie ein Stück des Weges zurückgelegt hat, ohne einen Ausweg aus Lemuria zu finden, sinkt sie weinend auf die Knie: „Albtraum lass mich los. [...] Vater, wo bist du?“ Auch als ihr die Dame des Waldes später erklärt, dass sie nicht einfach zu ihrem Vater in die reale Welt zurückgehen kann und zuerst Sonne, Mond und Sterne zurückholen muss, beginnt sie zu weinen. Sie ist verzweifelt und sagt, dass sie diese Aufgabe niemals schaffen werde.

Andererseits ist Aurora mutig und stark: In einer an die Geschichte um König Arthur erinnernden Sequenz zieht sie – ebenfalls schon bald nach Beginn des Spiels – ein Schwert, das so groß ist wie sie selbst, aus einem Felsen und hält es kämpferisch in die Luft (Abbildung 36). Zudem kämpft sie mit diesem Schwert und später auch mithilfe anderer Techniken gegen furchterregend aussehende FeindInnen, wie z.B. Riesenheuschrecken, Monster oder geisterhafte Wesen. Um GegnerInnen anzugreifen, holt sie weit aus und schmettert das Schwert kräftig auf den Felsen, womit sie starke Erschütterungen erzeugt (Abbildung 37). In späteren Phasen des Spiels hat Aurora auch die Fähigkeit auf den anderen Felsen zu einem gegnerischen Wesen zu springen und es direkt mit einem Schwerthieb anzugreifen. Ab und

zu macht das Schwert den Eindruck ein wenig zu schwer für Aurora zu sein – nach manchen Hieben mit dem Schwert taumelt sie ein wenig, und man sieht, wie das Gewicht des zu Boden gehenden Schwertes sie nach links zieht (Abbildung 38); Aurora findet aber sofort wieder ins Gleichgewicht. Auch verliert sie nach Angriffen von GegnerInnen während der Kämpfe jedes Mal ihre Krone, setzt diese aber schnell wieder auf und geht zum Gegenschlag über. Aurora zeigt mit diesem Verhalten auch Konsequenz und Durchhaltevermögen, sie lässt sich auch unter schwierigen Bedingungen im Kampf nicht so schnell entmutigen.

Auch in anderen Situationen beweist Aurora Courage und lässt sich durch die Aggression anderer, körperlich überlegen wirkender Figuren nicht entmutigen. So trifft sie während ihres Weges durch Lemuria auch auf einen Riesen, der sie mit den Worten: „Weib, hier kommst du nicht vorbei. Ein Schritt und ich haue dich zu Brei.“, begrüßt. Aurora entgegnet sofort, ohne zu zögern oder zu erschrecken: „Los, gib den Weg mir frei. Sonst schlage ich dich entzwei.“ und zückt ihr Schwert, woraufhin der Kampf beginnt (Abbildung 35).

Ihre Stärke beweist sie auch dann, wenn andere an ihr zweifeln: So spricht ihr z.B. Adolphus (Geschäftsmann und Angehöriger der Populi, eines Volkes von HändlerInnen) von vorneherein und vehement das Talent für Handel ab: „Ihr habt weder Nase noch Ohr für diese Art von Dingen.“ Aurora lässt nicht locker – „Mein Herr, ich will Euch beweisen, dass ich es kann“ –, doch er ist nicht überzeugt. Aurora lässt sich davon jedoch nicht kränken, sie ist verärgert und funkelt ihn genauso böse an wie er sie (Abbildung 34). Auch ihre Stiefschwester Norah geht davon aus, dass Aurora zu klein und zu schwach für viele der Herausforderungen von Lemuria sei. Aurora lässt sich aber nicht so schnell entmutigen und zweifelt nicht an sich, auch wenn andere an ihr zweifeln. Sie beharrt – oft verärgert – auf ihrem Können, und beweist, wozu sie in der Lage ist.

Diesen Mut entwickelt Aurora im Laufe des Games immer mehr: Zuerst noch eher schüchtern und verängstigt, tritt sie immer selbstbewusster und unerschrockener auf. Gleichzeitig entwickeln sich auch ihre tatsächlichen Fähigkeiten (Wachsen des Fähigkeitenbaums) weiter.

Im letzten Viertel des Games erhält Aurora sukzessive eine Erwachsenengestalt, d.h. zuerst entwickelt sie sich zur Jugendlichen (Abbildung 40) und dann zur jungen Erwachsenen. Im Kampf ist auffallend: Aurora verliert nun ihre Krone nicht mehr und das Schwert zieht sie nach einem Schlag nicht mehr nach hinten.

Als sie von Umbra vor den Deal gestellt wird, ihr Sonne und Mond zu geben und dafür zu ihrem Vater zu dürfen, lehnt Aurora trotz der großen Sehnsucht nach ihrem Vater selbstlos ab. Sie möchte die Menschen von Lemuria nicht ihrem Schicksal überlassen.

Wichtig: Trotz aller Stärke ist Aurora keine Über-Heldin. Zwischendurch sieht sie in einem Brunnen mehrfach Visionen von ihrem Vater, wie er krank vor Trauer über den Tod seiner

Tochter im Sterben liegt, und Aurora weint dann auch. Als sie entdeckt, dass sie von Norah verraten wurde und ihre Stiefmutter die dunkle Königin ist, steht ihr der Schreck ins Gesicht geschrieben. Auch als Erwachsene weint sie aus Mitgefühl, als sie dem Mädchen Gen mitteilen muss, dass sie ihre Eltern nicht retten konnte. Damit bleibt die Figur Aurora trotz aller Fantasie-Elemente der Geschichte menschlich authentisch. Persönliche Stärke, Kraft, Mut und gelegentliche Traurigkeit oder Verzweiflung schließen sich nicht aus.

Mit Rubella wird in „Child of Light“ ein weiterer starker Frauencharakter gezeigt (Abbildung 39): Rubella ist die lachende/fröhliche Hälfte des Duos Rubella und Tristis. Komplementär dazu ist Tristis die traurige Hälfte. Rubella und Tristis sind Narren, die immer zusammen aufgetreten waren. Allerdings hat Tristis seine Schwester Rubella zurückgelassen, um eine Einzelkarriere zu beginnen. Rubella ist die erste Mitstreiterin nach Glühwürmchen Igniculus, auf die Aurora trifft. Sie möchte Aurora begleiten, um ihren Bruder zu finden – diese Aufgabe wird damit zu einer wichtigen Nebenmission von Aurora im Game. Rubella ist sehr überzeugt von sich; so prahlt sie damit, dass sie im Zirkusgeschäft „eine leuchtende Karriere erwartet“. Nach dem ersten Kampf, der gleich mit drei gegnerischen Wesen stattfand, resümiert Rubella: „Welch‘ ein bombiges Abenteuer!“ Rubella ist also mutig, selbstbewusst und lässt sich nicht so leicht erschrecken.

Weinen, Verzweiflung und Angst sind in „Child of Light“ nicht nur einem Geschlecht zugeordnet, sondern kommen sowohl bei weiblichen als auch bei männlichen Charakteren vor. Bei männlichen Charakteren scheinen diese Eigenschaften sogar stärker ausgeprägt zu sein, denn im Gegensatz zu Rubella ist Finn nach dem ersten Kampf völlig verängstigt. Weinend sagt er zu Aurora: „Wir müssen schleunigst von hier fort.“, woraufhin sie ihn um Ruhe ersucht: „Beruhigt Euch, zügelt Eure Angst, sofort!“ Finn jedoch lässt sich nicht beruhigen und möchte nicht weitergehen: „Wir sind nur wenige und ‘ne halbe Portion. Vielleicht lasst ihr mir [sic!] ja zurück an diesem Ort?“ Auch später, als ein Hindernis auf dem Weg auftaucht, das nur durch ein Rätsel zu beseitigen ist, weint Finn: „Da kommen wir niemals durch, oh nein!“ Aurora jedoch bleibt gelassen: „Nur Mut, der Herr, verzweifelt nicht!“ Bei ihrer ersten Begegnung trifft Aurora Finn weinend an. Er ist verzweifelt, da er sein Volk, die Capilli, an die böse Königin verloren hat. Diese hat die Capilli in Vögel verwandelt und nur noch das Wasser eines bestimmten Flusses – der Lethe – kann sie zurückverwandeln. Finn würde gern dorthin gehen, um das Wasser zu holen, doch er hat zu viel Angst davor. Finn wird später, nach der erfolgreichen Rettung der Capilli, auch von seinem Großvater als „Hasenfuß“ bezeichnet und hinausgeworfen. Er ersucht Aurora dann ihm dabei zu helfen „mutig zu sein wie ein Stier“ und sich ihr weiter anschließen zu dürfen. Bei Auroras erster Begegnung mit Tristis findet sie ihn weinend an einem Abgrund sitzend, das Gesicht in den Händen verborgen. Als Aurora sich nach dem Grund seiner Traurigkeit erkundigt, erläutert er ausführlich – Tristis ist voll von allgemeinem Weltschmerz, zudem wurde er vom Zirkus entlassen.

Jeder der im Kampf spielbaren Charaktere entwickelt sich im Verlauf des Games weiter, insofern als er/sie an Stärke und zusätzlichen Fähigkeiten gewinnt. Aurora jedoch durchläuft eine besondere Entwicklung, die sich sowohl auf körperlicher als auch auf Persönlichkeitsebene zeigt: Zuerst ist Aurora tot, wobei sich durch die Rahmenerzählung andeutet, dass sie von der neuen Frau ihres Vaters - der dunklen Königin - getötet wurde. In Lemuria erwacht, ist sie zutiefst verzweifelt und traut sich nichts zu, doch dann besteht sie mutig alle Kämpfe, entwickelt bald eine starke Zuversicht und tröstet damit auch andere Charaktere, wenn diese mutlos sind. Sie erfüllt die Mission Sonne, Mond und Sterne zurückzuholen und erledigt parallel dazu noch eine Reihe von Nebenquests, durch die sie anderen in Not geratenen Charakteren hilft. Aus dem schüchternen, verzweifelten Mädchen vom Anfang der Geschichte wird schnell eine starke, mutige, in sich ruhende und kompetente Persönlichkeit. All dies trifft bereits auf das Kind Aurora zu, im letzten Viertel des Spiels wird Aurora jedoch auch optisch erwachsen und schlussendlich zur neuen Königin des Lichts von Lemuria.

Lilly, Protagonistin des Games „Lilly Looking Through“ ist ebenfalls ein Kind, wie auch ihr jüngerer Bruder, der zu Beginn des Spiels von einem magischen roten Schal umwickelt und davongetragen wird. Die Geschwister sind dem Kindchenschema entsprechend als sehr junge Kinder gestaltet (große Augen, im Verhältnis zum restlichen Körper großer Kopf). Um ihren Bruder zu retten, macht Lilly sich auf den Weg durch verschiedene Fantasiewelten, wobei sie immer wieder Rätsel lösen muss, um weiterzukommen oder Hindernisse zu überwinden. Zentraler Schlüssel dazu ist eine Fliegerbrille, mit deren Hilfe Lilly zwischen der gegenwärtigen und der vergangenen Welt hin- und herschalten kann. Je nachdem, ob Lilly die Brille aufgesetzt oder abgenommen hat, sieht die Welt, in der sie sich bewegt, anders aus.

Wie in „Child of Light“ sind Angst oder Verzweiflung in diesem Game kein geschlechtsspezifisches Merkmal: Nachdem der Bruder vom Schal mitgerissen wurde, weint Lilly bitterlich. Aber auch der Bruder ruft ängstlich um Hilfe.

In Lilly kommt die ruhige Unbeschwertheit eines kleinen Kindes zum Ausdruck. Sie wandelt gelassen durch die verschiedenen Welten und löst dort völlig entspannt die zu bewältigenden Aufgaben, ihre Bewegungen sind großteils langsam und ruhig. Eine gewisse Schüchternheit, gleichzeitig aber Besonnenheit, Staunen über die und Interesse an der Welt, gepaart mit einem scharfen Verstand und einer wachen Auffassungsgabe kennzeichnen Lilly. Sie ist kein im klassischen Sinne lebhaftes Kind, aber geht in ihrer ruhigen Unbeschwertheit zielstrebig und planvoll voran. Sie wirkt überwiegend in sich ruhend, im Gleichgewicht, zufrieden und beweist in zahlreichen Situationen großen Mut und Sportlichkeit. Sie klettert auf Bäume, hangelt sich entlang von Haltegriffen in luftigen Höhen von einer Seite zur anderen, sie erklimmt Felsen,

klettert an Seilen hoch, schwingt sich mithilfe von Lianen über Abgründe oder springt hoch über einem mit Lava gefüllten Abgrund auf sich drehenden Schirmen zwischen Türmen hin und her. Sie ist eine gute Schwimmerin, taucht etwa in tiefe Unterwasserhöhlen hinab oder springt vom Dach eines versunkenen Hauses ins Wasser und taucht mit ruhigen Schwimmzügen wieder auf (siehe Abbildungen 41-44). Entspannte Heiterkeit sind ebenso aus ihrer Mimik ablesbar wie in manchen Situationen auch Sorge oder Verunsicherung.

Viele der Aktivitäten, die Lilly ausführen muss, um voranzukommen, erfordern auch eine enorme **Körperkraft**, über die Lilly folglich verfügt. Dies wird besonders dann deutlich, wenn das kleine Mädchen scheinbar mühelos riesige Felsbrocken und Steinkugeln mithilfe eines Astes aushebelt oder sogar nur mit ihren Händen wegschiebt (Abbildungen 45-47). Meist erfordern die Aufgaben auch einen **ausgeprägten logischen Verstand**, vor allem in technischer oder naturwissenschaftlicher Richtung. So werden Kenntnisse aus der Farbenlehre benötigt, um die Säulen in der Unterwasserhöhle in der richtigen Farbe zum Leuchten zu bringen. Um über einen Teich zu gelangen, müssen drei unterschiedlich große Luftblasen (einem treppenartigen Aufstieg ähnlich) erzeugt werden – deren Größe kann durch das Betätigen zweier Hebel reguliert werden: Durch das richtige Bedienen der Hebel kann entweder Luft zugegeben werden, um eine bestehende Blase auf doppelte Größe zu füllen, was sie jedoch zum Platzen bringt, oder es kann Luft abgesaugt werden, um die Größe der Blase zu halbieren. Es ist nun nötig, durch entsprechende Kombinationen eine einfache, eine eineinhalbfache und eine halbe Blase zu erzeugen und sie durch Springen auf einem bestimmten Platz vor dem Teich in die richtige Position zu bringen. Auch im Wasserwerk müssen durch verschiedene logische und durchaus knifflige Kombinationen Wasserrohre und –räder reguliert werden, um im Spiel weiterzukommen (Abbildungen 48-49, 44).

Als Lilly gegen Ende des Spiels zu ihrem Bruder gelangt – der Schal gibt den Bruder, der sich in einem Fenster verhängt hat, von selbst wieder frei – signalisiert sie ihm, dass er hinunterspringen soll und sie ihn auffangen werde, er traut sich daraufhin zu springen. (Das Auffangen scheitert jedoch, er landet auf dem Boden und auch Lilly stürzt, aber beide lachen.) Daraufhin fällt der Bruder Lilly in die Arme. Lilly ist somit in der Rolle der **großen, stärkeren Schwester**, die den Bruder beschützt bzw. auf deren Schutz der Bruder auch vertraut und zurückgreift.

Das Spiel endet damit, dass sich Lilly und ihr Bruder, nachdem dieser sich durch Davonlaufen erneut in eine missliche Lage gebracht hat, im freien Fall nach unten befinden: Der Bruder hat dabei seiner Mimik zufolge deutlich große Angst (Abbildung 50). Dadurch, dass Lilly die Brille aufsetzt, können die beiden sicher landen. Allerdings befinden sie sich nun auf einer nicht näher definierbaren Plattform innerhalb eines Nebelmeers (offener Schluss → offenbar deutet sich hier eine Fortsetzung des Games an).

Auch Lilly bietet ein starkes, intelligentes Mädchenbild als Identifikationsfolie und überschreitet dabei in mehrerer Hinsicht auch tradierte Geschlechtergrenzen und -klischees, etwa indem sie naturwissenschaftliches Wissen und logische Denkfähigkeit beweist oder auch durch ihre beachtliche Körperkraft.

„Giana Sisters. Twisted Dreams“ ist ein Remake des Jump ‘n Run-Klassikers „The Great Giana Sisters“, der bereits in den 1980er-Jahren für den C64 existierte und wegen zu großer Ähnlichkeit zu Nintendos Super Mario Brothers vom Markt genommen wurde, gerade dadurch aber in der GamerInnen-Community zirkulierte und besondere Beliebtheit erlangte³¹. In „Giana Sisters. Twisted Dreams“ hat **Giana** die Aufgabe ihre Schwester Maria retten. Maria wurde in eine Fantasiewelt gezogen, dort von einem großen Drachen gepackt und verschlungen. Zur Rettung ihrer Schwester muss sich Giana durch 23 Levels – verteilt auf drei Welten – bewegen, Hindernisse überwinden und FeindInnen meiden bzw. ausschalten. Zum Abschluss der Welten 1 und 2 müssen Zwischenbosse, zum Abschluss der dritten Welt und damit des Games insgesamt der Endboss (der große Drache) besiegt werden.

Giana hat eine besondere Eigenschaft: Sie kann zwei verschiedene Identitäten annehmen, die in ihr stecken. Einerseits gibt es eine blonde Giana, andererseits eine rothaarige Giana. Der/Die Spielende kann und muss zwischen den beiden Gianas hin- und herwechseln, um die Herausforderungen des Spiels zu bewältigen, da sie unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten haben. **Die blonde Giana** (Abbildung 51) hat kinn- bis schulterlanges, blondes Haar, das sie offen trägt und das teils spitz von ihrem Kopf absteht. Sie trägt ein kurzes lila Trägerkleid, mit einem weißen Kurzarm-T-Shirt darunter, dazu einen Gürtel in dunkellila, ein pinkes Armband an jedem Handgelenk und graue Sneakers mit pinken Schuhbändern. Die blonde Giana besitzt die Fähigkeit in der Luft zu wirbeln, um nach einem Sprung ihren Fall zu verlangsamen und breite Abgründe schwebend überqueren zu können, was an eine Pirouette beim Ballett erinnert (Abbildung 52). Sie hat blaue Augen mit dunklen Wimpern und Augenbrauen, wirkt aber natürlich und nicht/kaum geschminkt.

Die rothaarige Giana (Abbildung 53) hat längeres Haar als die blonde Giana. Obwohl sie einen Zopf trägt, hängen ihr die Haare wirr und lang ins Gesicht. Sie trägt einen langärmligen lila Pullover und dunkle Fingerlinge sowie einen dunklen Minirock mit einem Totenkopf darauf, eine weiß-pink gestreifte Strumpfhose und Sneakers mit pinken Schuhbändern. Nimmt Giana diese Identität an, kann sie „dasher“. Der Dash ist ein besonders kraftvoller Sprung, bei dem sie sich zu einer Art Feuerball zusammenrollt, sich dreht und dabei eine hohe Geschwindigkeit erreicht (Abbildung 54). Mithilfe des Dashens kann Giana besonders hoch springen, von

³¹ vgl. Collins, Karen (2006): "Loops and bloops". Music of the Commodore 64 games. In: Soundscapes, Volume 8, https://www.researchgate.net/profile/Karen_Collins6/publication/252067863_Loops_and_Bloops_Music_on_the_Commodore_64/links/0a85e537b4ee223878000000.pdf [01.02.2017]

Wänden abprallen, Hindernisse durchschlagen und Feinde bezwingen. Wenn der Wind im Ruhezustand ihr wirres Haar ein wenig zur Seite weht, kann man ihr Gesicht erkennen: Die rothaarige Giana ist geschminkt (Smokey Eyes) – sie hat große dunkle Augen mit dunklem Lidschatten und langen dunklen Wimpern sowie dunkle nachgezeichnete Augenbrauen.

Das Hin- und Herschalten zwischen der blonden und roten Giana verändert auch die Landschaft, in der sich Giana bewegt. Die blonde Giana navigiert durch eine in Brauntönen gehaltene Alptraumwelt, die rothaarige Giana bewegt sich in einer farbenfrohen und fröhlichen Welt. Zudem sind manche Hindernisse nur in der einen, nicht aber in der anderen Welt vorhanden (ähnlich wie in „Lilly Looking Through“, wenn Lilly die magische Fliegerbrille auf- und absetzt). Auch die musikalische Untermalung verändert sich: Der musikalische Hintergrund zur rothaarigen Giana ist im Heavy Metal Stil gehalten, der musikalische Hintergrund zur blonden Giana ist auch eher dunkel, aber weniger hart.

Wenn ein Level als blonde Giana erfolgreich abgeschlossen wird, hüpfte sie mit beiden Beinen, dreht sich dabei teilweise und ruft: „Juhu!“. Wenn ein Level als rothaarige Giana abgeschlossen wurde, schlägt sie einen Salto, macht eine typische Siegesgeste (ballt die Fäuste und zieht die Arme mit gebeugtem Ellbogen an) und ruft selbstbewusst: „Ha, ha!“ Die blonde Giana hat die helle Stimme eines kleinen Kindes, sie gluckst beim Springen wie ein Kleinkind, während die rothaarige Giana schon eine etwas tiefere Stimme hat und ihre Ausrufe kräftig und kämpferisch klingen.

In Giana kommen also zwei Identitäten zusammen. Die blonde Giana – in Sekundärquellen auch als die „süße“ („cute“) Giana bezeichnet³² – hat mit ihrer ballettähnlichen Fähigkeit zu wirbeln eine Eigenschaft bzw. ein Talent, das im alltagsweltlichen Verständnis als weiblich codiert ist, während die rothaarige Giana – in Sekundärquellen auch als die „punkige“ Giana³³ bezeichnet – mit ihrer Fähigkeit des Dashens, mit der sie z.B. Mauern durchbricht, nicht der klassische mädchenhafte Typ ist. Das Alter der beiden Schwestern ist schwer einschätzbar. Beide sind eher kindlich gezeichnet, wobei die blonde Giana kindlicher wirkt als die rothaarige Giana, die bereits stärker geschminkt ist und eine etwas rauere und tiefere Stimme hat. In der Intro zum Game sitzen sie zusammen auf einem Bett und wirken in jeder Hinsicht wie Kleinkinder: Sie haben eine geringe Körpergröße, ihr Kopf ist im Verhältnis zum Körper groß. Sie haben sehr hohe Stimmen und als der Diamant in ihr Zimmer fliegt, sprechen sie nicht, sondern geben nur laufend „Oh“- und „Ah“-Laute von sich wie staunende Kleinkinder. Auch als Maria in das Kraftfeld gezogen wird, verwenden die Schwestern keine Sprache (etwa Hilferufe oder dergleichen), sondern bleiben bei erschreckten Lauten, die an sehr kleine Kinder

³² siehe z.B. <http://metro.co.uk/2013/03/21/giana-sisters-twisted-dreams-review-super-mario-sisters-3552748/> [07.07.2015]

³³ siehe z.B. ebd.

erinnern, die der Sprache noch nicht mächtig sind. In verschiedenen Sekundärquellen (Blogs, Infoseiten etc.) zum Game wird jedoch darauf hingewiesen, dass zumindest Giana sich in der Pubertät befinde, worauf auch das Wechseln zwischen den Identitäten anspiele³⁴.

Beide Gianas sind mutig, stark, resilient, beide meistern die Herausforderungen des Games mit den ihnen eigenen Fähigkeiten, d.h. Giana wählt die jeweils adäquaten Facetten aus dem Spektrum ihrer Persönlichkeit. Auch Non Player Character Maria, die am Ende des ersten kurzen Levels mit dem Kopf nach unten in der Klaue des Drachen festgehalten wird, ist trotz dieser Extremsituation nicht panisch, sondern völlig ruhig (Abbildung 55). Beide Schwestern zeigen, mit Ausnahme der Anfangssituation, in der Maria ins Kraftfeld gezogen wird, keine Angst.

Kleinere stereotype Brüche ergeben sich bei „Giana Sisters-Twisted Dreams“ und „Lilly Looking Through“ in der Farbauswahl bei der Gestaltung der Charaktere. Die Kleidung beider Giana-Identitäten ist stark in Rosa- und Lilatönen gehalten, auch Details – etwa die Farbe der Schuhbänder – betreffend (Abbildungen 51 und 53). Auch Lilly und ihr Bruder sind in den stereotypen geschlechtsspezifischen Farbtönen gekleidet – Lilly in Rot- und Lilatönen, der Bruder in verschiedenen Blautönen (abgesehen von der Haube, die er in der ersten Szene trägt, diese ist rötlichbraun) (Abbildung 56). Bei Aurora ist anzumerken, dass der Prozess des Erwachsenwerdens im Game auch damit einhergeht, mehr Haut zu zeigen. Als junge Frau trägt sie plötzlich ein schulterfreies Kleid mit tieferem Ansatz, wobei aber nicht in einem solchen Ausmaß Haut gezeigt oder die weibliche Figur betont wird, dass dabei von Sexualisierung gesprochen werden könnte (Abbildung 57).

Auch im Film sind starke Mädchencharaktere häufig zu finden. Wie schon anhand von Wikingerin Astrid, Prinzessin Anna oder den Schülerinnen Hanni und Nanni gezeigt, wird diese emanzipative Anlage oft auf subtileren Ebenen gebrochen bzw. findet dort ein Abdriften in Klischees statt. Hinzu kommt, dass sich in zahlreichen Filmen die Konstellation eines für die finale Problemlösung ausschlaggebenden männlichen Helden mit zwar starkem, aber nur sekundär relevantem weiblichem Nebencharakter findet (Details zu diesen Aspekten siehe Kapitel 2.2.1).

In zwei der untersuchten Filme standen weibliche Charaktere als zentrale Heldinnen im Vordergrund.

Die 10-jährige Rike ist die Protagonistin des Films „Sputnik“. Sie träumt davon die erste Kosmonautin der DDR zu werden, baut mit ihrem großen Vorbild Onkel Mike und ihren Freunden Fabian und Jonathan einen Sputnik und ist Fan der Serie „Raumschiff Interspace“.

³⁴ siehe z.B. <http://metro.co.uk/2013/03/21/giana-sisters-twisted-dreams-review-super-mario-sisters-3552748/>, <http://www.buffed.de/Giana-Sisters-Twisted-Dreams-PC-255686/News/Giana-Sisters-Twisted-Dreams-Lets-Play-1032068/> [07.07.2015]

Als Onkel Mike aufgrund seiner politischen Einstellung die DDR verlassen muss, hat Rike die Idee einen Teleporter anzufertigen – auf Rikes Initiative bauen die drei Kinder daraufhin im Geheimen eine solche Maschine. Diese soll Rike nach Westberlin beamen, damit sie den von ihr schmerzlich vermissten Mike in die DDR zurückholen kann. Rike ist ein mutiges und starkes Mädchen, das sich für ihre Überzeugungen mit Autoritäten anlegt, ohne sich Gedanken über Konsequenzen zu machen oder sich zu fürchten. Selbstbewusst und zornig tritt sie etwa Volkspolizist Mauder entgegen, der die DorfbewohnerInnen – und insbesondere auch die Aktivitäten von Rike, ihrem Onkel und ihren Freunden – ständig beobachtet, ein Disziplinarverfahren für die Kinder in der Schule bewirkt und Verhaftungen von nicht-systemtreuen Personen vornehmen lässt. Auch nachdem Mauder Kaufmann Karl, einen Helfer der Kinder, verhaftet hat, sagt sie Mauder diesbezüglich ihre Meinung (Abbildung 59). Sie hat keine Angst vor gefährlichen Aktionen, bricht z.B. gemeinsam mit ihren Freunden in Mauders Haus ein, um ihre bei Karl gekaufte Glaslinse wiederzuholen, die Mauder konfisziert hat und die sie für den Bau des Teleporters benötigen. Gemeinsam mit Oliver bricht sie zudem in den Trafo ein, um nach dem durch den Beamversuch herbeigeführten Stromausfall den Strom wieder einzuschalten. Um das Geheimlabor aufzusuchen, klettert sie nachts auf einer Strickleiter aus ihrem Zimmer. In der Gruppe mit Fabian und Jonathan ist sie die starke Führungspersönlichkeit und wird als solche von ihren männlichen Freunden akzeptiert. Sie ist nach Mikes Weggang Leiterin der Gruppe, Planerin und Organisatorin und bestimmt, was gemacht werden soll. Ihre männlichen Freunde sind Berater und technische Umsetzer. Rike ist in der Interaktion mit ihren Freunden sehr dominant. Widerspruch oder andere Meinungen werden von ihrer Seite nicht geduldet, es muss nach ihrem Willen gehen und diesen setzt sie durch; in ihrer Entschlossenheit überschreitet sie dabei auch ungeniert die persönlichen Grenzen anderer (siehe 2.2.1). Wenn Rike zornig ist, schiebt sie ihre Unterlippe vor und ihr Gesicht bekommt ein trotziges energisches Aussehen (Abbildung 58). Rike hat blonde Haare und blaue Augen. Die Haare hat sie links und rechts zu Schwänzen gebunden. Ihre Kleidung ist dem Alter entsprechend, einfach und praktisch, und unterscheidet sich nicht von jener ihrer männlichen Freunde: Rike trägt Hosen, Rollkragenpullover, Sweatjacken und auch Gummistiefel. Wie ihre männlichen Freunde ist sie oft schmutzig im Gesicht und an den Händen. Sie ist keine Modepuppe, kein „Girlie“. Es gibt generell in diesem Film keine Einsätze von klischeehaften Farben bei Buben/Männern und Mädchen/Frauen.

Rike ist in jeder Hinsicht ein starkes, mutiges und kompetentes Mädchen und zentrale Heldin des Films „Sputnik“. Sie überschreitet mit ihrem Interesse für das Bauen und Experimentieren im Bereich der Astronomie die tradierten Geschlechtergrenzen, ohne dass dies im Film als ungewöhnlich thematisiert würde – es ist ganz einfach selbstverständlich, ohne dass eine weitere Erläuterung nötig wäre. Trotz der emanzipativen Konstellation etwas ambivalent ist ihre über-aggressive Charakterisierung, die in Kapitel 2.2.1 detailliert beschrieben wird.

Auch Lola in „Lola auf der Erbse“ ist ein selbstbewusster Charakter und zentrale Hauptfigur des Films. Lola wohnt mit ihrer alleinerziehenden Mutter auf einem Hausboot und ist aufgrund einiger Eigenheiten – seit dem Weggang ihres Vaters wäscht sie sich den Hals nicht mehr und lässt sich die inzwischen struppigen Haare nicht mehr schneiden – in der Schule zu einer Außenseiterin geworden. Als ein neuer Mitschüler, Rebin, in die Klasse kommt, freundet sie sich nach einer Weile mit ihm an. Lola wundert sich, dass Rebin sich jedes Mal eilig versteckt, wenn der Dorfpolizist in der Nähe ist, und dass er keine Zeit hat, um ihr Nachhilfe zu geben oder sie zu besuchen, weil er arbeiten muss, wie er sagt. Erst spät erfährt sie sein Geheimnis, das in einem schweren Schicksal besteht: Rebins Eltern sind KurdInnen und mussten aus der Türkei fliehen. Sie sind illegal im Land und leben unter der ständigen Angst entdeckt zu werden. Auch die beiden Kinder, Rebin und seine Schwester, wurden – obwohl in Deutschland geboren – nie registriert, besitzen keinen Ausweis, keine Krankenversicherung. Dass Rebin in dem kleinen Ort zur Schule gehen darf, ohne gemeldet zu sein, ist dem Entgegenkommen und Stillschweigen der Schuldirektorin zu verdanken. Eigentlich hat Rebins Vater seinem Sohn verboten, mit anderen Kindern in der Schule in Kontakt zu treten und mit ihnen zu sprechen. Dass Rebin sich mit Lola angefreundet hat, verärgert Rebins Vater deshalb sehr. Lola hat eine starke Persönlichkeit: Als Rebin sie zur Hochzeit von Verwandten einlädt, sie dort aber von Rebins Vater rau behandelt, beschimpft und von der Hochzeit geworfen wird, lässt sie sich nicht einschüchtern. Sie hört sich an, was Rebins Vater ihr wütend zu sagen hat; als sein Schimpfen von zwei eintreffenden Gästen unterbrochen wird, wartet sie geduldig, er schimpft weiter und sagt ihr, dass sie nicht eingeladen sei, daraufhin entgegnet sie entschlossen: „Doch. Rebin und ich sind Freunde.“ Lolas Beharrlichkeit zeigt sich auch am nächsten Tag, als sie sich auf die Suche nach Rebin macht, weil dieser nicht in die Schule gekommen ist. Sie geht zu Widersacher Barkelt, der Rebins Vater illegal beschäftigt, befragt Barkelt und lässt nicht locker, obwohl dieser sehr ungehalten ist und leugnet, dass Rebins Vater bei ihm arbeiten würde. Jedoch ist Lola getroffen, als Barkelt zu ihr sagt, ihr Vater sei deswegen gegangen, weil er von ihrer „vielen Fragerei“ genervt gewesen wäre; das verunsichert sie und sie fragt deshalb ihre Mutter, ob es wahr sei. Als sie später in einem Monolog mit der Kamera den Weggang des Vaters und Rebins Verschwinden reflektiert, muss sie unterbrechen, weil ihr die Tränen kommen. Wie Aurora in „Child of Light“ ist auch Lola ein starkes und gleichzeitig authentisches Mädchen: ausdauernd, mutig, sie hält sehr viel aus, ohne die Nerven zu verlieren oder in Tränen auszubrechen, ist aber gleichzeitig keine unrealistische Über-Heldin, an der alles abprallt. Auch den anderen SchülerInnen gegenüber weiß sie sich zu wehren: In einer Szene wird sie von einer Gruppe von Kindern beschimpft und verspottet, Lola lässt sich aber nicht einschüchtern, bezeichnet den lautesten von ihnen mit einem Schimpfwort und drückt ihm das dick mit Creme gefüllte Gebäckstück, das er in der Hand hält, ins Gesicht. Wie Rike in „Sputnik“ hat auch Lola eine übertrieben aggressive Seite, die ihrem Charakter

Ambivalenz verleiht (Details siehe in 2.2.1). Sie ist extrem aggressiv und aufmüppig bei allem, was ihren Vater und Kurt (den neuen Freund der Mutter) betrifft und verhält sich dauerhaft sehr ablehnend und ekelhaft Kurt gegenüber, obwohl er sich liebevoll und ehrlich um sie bemüht. Bei der ersten Begegnung mit dem ihr noch unbekannten Rebin am Fluss verhält sie sich ihm gegenüber sehr bestimmend und weist ihn zurecht, dass er hier nicht angeln darf, obwohl sie selbst gerade angelt – sie beginnt die Diskussion und setzt ihren Willen durch. Ihr Verhalten macht einen übergriffigen Eindruck, sie fragt nicht einmal danach, warum er den Fisch fangen möchte, sondern weist den Buben scharf zurecht und setzt ihn unter Druck. Abgesehen davon ist Lola durchsetzungsfähig ohne über-aggressiv zu sein, z.B. verhält sie sich auch Rebins erzürntem Vater und Barkelt gegenüber entschlossen, ohne aufbrausend zu sein. Übertriebene Aggressivität ist also im Gegensatz zu Rike überwiegend nicht Teil dessen, was ihre Konzeption als stark stützen soll, sondern hervorgerufen durch den Verlust des Vaters, der sie belastet.

Nur wenige Filme arbeiten mit mehreren Hauptcharakteren unterschiedlichen Geschlechts, die zudem gleichermaßen relevant für die finale Lösung des Problems sind, das die Geschichte den ProtagonistInnen stellt. Ein Beispiel dafür ist die finnische Produktion „Ella und das große Rennen“. Ella und ihre MitschülerInnen Hanna, Timo, Pekka, Tiina, Mika und Rambo besuchen eine kleine Dorfschule, die einer Formel-1 Rennstrecke weichen und folglich abgerissen werden soll. Die Kinder werden auf eine riesige Schule in der Stadt geschickt. Gemeinsam mit ihrem Lehrer versuchen sie, ihre Schule zu retten, was am Ende auch gelingt. Obwohl Ella als Erzählerin die Hauptperson der Gruppe ist, steht sie nicht dominant im Mittelpunkt, sie agiert als Teil der Gruppe. Jedes Kind in der Gruppe leistet mit den ihm eigenen Talenten und seiner individuellen Persönlichkeit einen Beitrag zum Gelingen der Mission, alle arbeiten zusammen, es gibt keinen exponierten Helden bzw. keine exponierte Heldin. So ist etwa Timo ein hochbegabtes Genie und hat viele Ideen, Pekkas gesammelte „fiese Klopse“ lassen sich zweckentfremdet im Sinne der gemeinsamen Mission einsetzen (z.B. Auspuff verstopfen), Ellas Meinung ist oft richtungsweisend für die Gruppe, wobei sie sich immer sozial, korrekt und hilfsbereit verhält, und Verbündete Anna ist es, die Pekkas Käfer Marty als geschützte Art erkennt, wodurch die Schule als dessen Lebensraum unter Naturschutz gestellt wird. Auch in „Ella und das große Rennen“ werden Geschlechtergrenzen aufgebrochen: Hanna ist ein sehr praktisches Mädchen, das alles reparieren kann. Darin ist sie besser als ihre männlichen Klassenkameraden, die sich bei Problemen mit Geräten an sie wenden. Zu Beginn des Films (Abbildung 60) repariert sie z.B. Mikas Handy. Oft trägt sie eine blaue Latzhose, mit der sie wie eine Handwerkerin gekleidet ist. Anna ist talentierte Rennfahrerin und wird darin von ihrem Vater gleichermaßen gefördert und geschätzt wie ihr Bruder Kimi. Zudem hat Anna detailliertes naturwissenschaftliches Wissen, das sie auch spontan abrufen und in der Praxis anwenden kann. Sie erkennt auf einen Blick, um welche Spezies es sich bei

Käfer Marty handelt und weiß, dass diese Spezies unter Naturschutz steht. Dieses Wissen hat sie von ihrer Mutter, die Biologin ist.

Die Kinder werden in ihrem Aussehen noch als Kinder gezeigt und nicht als gestylte kleine Erwachsene, auch ein geschlechtsspezifischer Farbeinsatz bei der Kleidung ist nicht zu erkennen (Abbildung 61). In sehr geringem Ausmaß werden Klischees eingesetzt: Beim Anblick von Käfer Marty beginnt die Köchin hysterisch zu schreien. Pekkas Vater kann nicht kochen. (Dies ist der Grund, warum Pekka als Einzigem die „fiesen Klopse“ schmecken, die in der Schule serviert werden. Er ist diese Art des Essens gewohnt: „Das Essen ist super. Von meinem Vater bekomme ich jeden Samstag so etwas“.)

Auch im Film „Fünf Freunde 3“ leisten (fast) alle der Kinder einen Beitrag zur Lösung des Problems: Widersacher Mr. Haynes möchte auf der Insel Tao Lapai ein Luxusressort errichten und dazu ein Dorf zerstören. Die Geschwister Dick, Julian und Anne versuchen gemeinsam mit ihrer Cousine George und der Einheimischen Joe das Dorf zu retten, wozu auch ein Kompass aus einem versunkenen Schiffswrack gehoben werden muss, der zu einem Schatz führt. Dabei ist ihnen ein Verbrecherpärchen – Nick und Cassi – auf der Spur, das den Schatz für sich haben möchte. Den Kindern gelingt es nach einer Reihe von Abenteuern den Schatz zu bergen, sie retten dadurch das Dorf und werden als HeldInnen gefeiert. Mit Ausnahme von Anne hat jedes Kind durch Einfälle, Taten, Entdeckungen usw. dazu beigetragen, den Schatz zu finden. Am Ende steht das Teamwork der Kinder im Vordergrund, alle Kinder werden gleichermaßen als HeldInnen angesehen, was z.B. daran deutlich wird, dass die DorfbewohnerInnen allen Kindern applaudieren.

Die Gruppe der Kinder, wie sie auch in den ersten beiden Teilen des Films vorkommt, ist geschlechterparitätisch besetzt – Freund Nr. 5 neben George, Anne, Julian und Dick ist der Hund. Joe kommt erst in diesem Film als weiterer (weiblicher) Charakter hinzu. In den Mädchendarstellungen zeigt der Film eine Bandbreite: Anne ist ein klischeehaftes Mädchen, das übertriebenen Wert auf Mode und „die perfekte Bräune“ legt, für ihr junges Alter sehr zurechtgemacht (Haare, Schminke) ist, am Strand Mädchenzeitschriften liest und im Dschungel Angst vor Tieren hat (Abbildungen 62 und 63). Umgekehrt ist George ein burschikoser Charakter: Sie trägt Shorts, weit geschnittene T-Shirts und Hemden. Ihre Haare sind braun, kurz und sehr lockig. Während Anne beim Schwimmen einen Bikini trägt, hat George wiederum ein eher burschikoses Outfit an, denn sie trägt Shorts und trotz der Hitze ein T-Shirt. Auch die Einheimische Joe ist kein klischeehaftes Mädchen: Sie trägt weit ausgeschnittene Shirts aus Leinen und lange, luftige Hosen, eher in Erdtönen. Ihre Haare sind lang und lockig, ohne gestylt zu wirken (Abbildung 65).

Ein Beispiel aus dem Bereich der Games, das relativ viele Gestaltungsmöglichkeiten lässt, ist „Tomodachi Life“. Es handelt sich um eine Lebenssimulation, die darauf beruht, die Charaktere

des Games (genannt „Miis“) sowohl optisch als auch charakterlich selbst zu gestalten³⁵, sie zu versorgen (Essen, Kleidung, Wohnungseinrichtung, Spiele, diverse Gegenstände, ...) sowie ihr Leben und ihren Alltag zu verfolgen und begrenzt auch mitzugestalten (begrenzt, da die Miis ihren eigenen Willen haben, etwa dahingehend, welche Freundschaften und Beziehungen sie eingehen). Im Laufe der Zeit entstehen mehr und mehr soziale Beziehungen zwischen den Miis, sie schließen Freundschaften, gehen Partnerschaften ein, heiraten, gründen Familien und führen ihr Familienleben (inkl. dem Heranwachsen und späteren Auszug der erwachsenen Kinder).

Bei der Gestaltung der Miis sind die Spielenden mit geringen Beschränkungen sehr frei: Im ersten Schritt muss das Geschlecht der Figur angegeben werden, wobei die Wahlmöglichkeit durch ein blaues Männchen und eine rosa Figur mit angedeutetem Kleid angezeigt wird. Damit bewegt sich das Spiel in der binären Geschlechterordnung, es muss eines von beiden Geschlechtern klar ausgesucht werden. Die Erstellung eines Charakters ohne Geschlechtszuordnung ist nicht möglich (obwohl bei der konkreten Ausgestaltung die Geschlechtergrenzen überschritten werden können, siehe später. Die geschlechtliche Grundzuordnung im binären System muss jedoch getroffen werden.) Zur Symbolisierung des Geschlechts wird im ersten Schritt auf die klassische stereotype Farbzuordnung zurückgegriffen.

Das Ausgangs-Mii, das daraufhin zur Gestaltung angeboten wird, sieht bei Frauen (Abbildung 66) folgendermaßen aus: rotes Oberteil, dunkelbraunes kinnlanges Haar, schlanke Nase, gerader Mund, helle Hautfarbe, dünne rund geschwungene Augenbrauen (dunkelbraun), einfache Augen mit an der Seite leicht angedeuteten Wimpern, rundliche Gesichtsform mit spitz zulaufendem Kinn. Bei Männern (Abbildung 67): rotes Oberteil, dunkelbraunes Haar, kurze Frisur mit zackigen Stirnfransen, schlanke Nase, gerader Mund, dicke gerade Augenbrauen (dunkelbraun, leicht diagonal verlaufend), einfache Augen ohne angedeutete Wimpern, rundliche Gesichtsform mit spitz zulaufendem Kinn. Das Ausgangs-Mii ist also geschlechtsspezifisch (nur) leicht unterschiedlich: Beide Geschlechter wirken jugendlich/kindlich mit ähnlichen Eigenschaften: Der Unterschied liegt in den Augen, der Frisur, den Augenbrauen und manchen Formen (rundlicher, dünner, geschwungener bei der Frau, eckiger, härter beim Mann).

Danach wird zuerst das Gesicht entworfen, wobei zahlreiche Eigenschaften in ebenso zahlreichen Ausprägungen zur Verfügung stehen: unterschiedlichste Gesichtsformen, Hautfarben (von sehr hell bis sehr dunkel), Augen und Augenbrauen, Münder, Nasen, Bärte,

³⁵ Anmerkung: Außerdem gibt es die Möglichkeit entweder das System auf Basis von Fotos realer Personen automatisch Miis erstellen zu lassen, oder mittels Einscannen von QR-Codes oder Nutzung der „Streetpass-Funktion“ von anderen SpielerInnen erstellte Miis ins eigene Spiel zu holen. Für die Gender-Analyse ist jedoch nur die selbsttätige Gestaltung von Miis relevant.

Frisuren (inkl. Glatze), Haarfarben, zudem stehen Falten, Wangenrot und Schminke, Brillen und Sonnenbrillen verschiedenster Art zur Verfügung. Sowohl Körperfülle als auch Körpergröße können individuell geregelt werden. Ein kurzes Formular ermöglicht die Eingabe von Vorname, Nachname, Geburtsdatum, Spitzname, Beziehung im echten Leben (z.B. Vater, Schwester, ... des/der Spielenden³⁶) und Lieblingsfarbe (aus einer Reihe von Wahlmöglichkeiten). Auch die Stimme des Miis kann eingestellt werden: Diesbezüglich gibt es sechs geschlechtsspezifische Symbole (drei männlich: Bub, Mann im Erwachsenenalter, Senior/drei weiblich: Mädchen, Frau im Erwachsenenalter, Seniorin), mit jedem der Symbole ist eine konkrete Stimme verbunden. Die voreingestellte männliche Stimme ist immer deutlich tiefer als die voreingestellte weibliche Stimme, auch bei Kindern. Die Stimme kann aber nach verschiedenen Facetten (Stimmlage, Geschwindigkeit, Stimmqualität, Klang, Akzent) durch das Verschieben von Reglern auch individuell eingestellt werden, zudem gibt es vier verschiedene Möglichkeiten der Intonierung, zwischen denen gewählt werden kann. Auch durch einen Zufallsmechanismus kann eine Stimme für das Mii ausgewählt werden. Schlussendlich können Persönlichkeitseigenschaften für das erstellte Mii vergeben werden. Auf einer 8-teiligen Skala kann eingestellt werden, ob das Mii schnell/langsam handelt, sanft/direkt spricht, einen kühlen/lebhaften Ausdruck hat, in der Denkweise vorsichtig/sorglos ist und insgesamt speziell/normal ist. Danach erfolgt von Seiten des Systems eine Persönlichkeitsanalyse des Miis auf Basis der eingegebenen Daten, z.B. „arbeitet aus Überzeugung hart, selbstbewusst, förmlich, ehrgeizig, ...“, „Kumpeltyp“, „Abenteurertyp“, „introvertiert“, etc. Es gibt in „Tomodachi Life“ 16 Arten von Charakteren; manche Miis verstehen sich – abhängig von ihrer Persönlichkeit – gut, andere weniger gut miteinander. Der Hintergrund, der bei der Mii-Gestaltung im Bild angezeigt wird, ist bei beiden Geschlechtern in rosa gehalten. Sämtliche Ausgestaltungsmerkmale stehen also beiden Geschlechtern gleichermaßen zur Verfügung. Somit ist es, wie der Praxistest gezeigt hat, z.B. auch möglich eine Frau mit Vollbart zu erstellen (Abbildung 68), einem männlichen Charakter die Lieblingsfarbe „rosa“ zuzuweisen oder ihm geschminkte Augen zu verleihen. Man hat die oben geschilderten Eigenschaften betreffend die gleichen Gestaltungsmöglichkeiten, unabhängig davon, für welches Geschlecht man sich am Anfang entschieden hat.

Auch hinsichtlich Essensvorlieben sind keine Geschlechterspezifika (etwa: Frauen in Richtung Diät, Männer in Richtung kräftiges Essen) festzustellen. Frauen verlangen ebenso nach „fettigem Essen“ wie Männer Salat als eine ihrer Lieblingsspeisen haben, auch Süßes ist bei beiden Geschlechtern gleichermaßen beliebt. Welche Speisen den Miis schmecken, scheint zufällig bzw. von ihrem individuellen Persönlichkeitsprofil abhängig zu sein.

³⁶ Anmerkung: Das Spielprinzip sieht eigentlich vor virtuelle Abbilder von sich selbst und seiner realen Umwelt (Familienmitglieder, FreundInnen, Schul-/ArbeitskollegInnen, NachbarInnen, ...) zu erschaffen, es ist aber genauso die Erstellung fiktiver Charaktere möglich.

Ebenso gibt es die Wohnungseinrichtung betreffend weder beim Einkauf geschlechtsspezifische Empfehlungen noch beim Verschenken an die Miis geschlechtsspezifische Reaktionen: Jegliche Wohnungseinrichtung wird von allen Miis gleichermaßen erfreut angenommen.

Die Miis gehen im Spiel diversen Aktivitäten nach. Teils kann der/die Spielende diese anregen (z.B. durch das Verschenken von bestimmten Gegenständen, wobei der Einfluss des/der Spielenden begrenzt ist³⁷), teils wählen die Miis diese Aktivitäten von sich aus. Alleine oder mit anderen Miis zusammen unternehmen sie z.B. Spaziergänge am Inselstrand, liegen dort im Liegestuhl oder bauen Sandburgen, gehen in den Vergnügungspark, fahren auf den Aussichtsturm, unternehmen Joggingrunden im Park, grillen, ... Sie besuchen sich auch gegenseitig in ihren Wohnungen, um zu plaudern und Aktivitäten nachzugehen (z.B. Spielen mit dem Hund oder der Katze). Am Geburtstag des/der Spielenden organisieren sie für diese/n eine Geburtstagsparty. Man kann auch Songs bzw. Musikstile an Miis verschenken und diese in der Konzerthalle – als Band oder SolistIn – auftreten lassen. Ab und zu gehen die Miis auch einer Arbeit nach, wobei niemand einen fixen Arbeitsplatz hat, sondern die Zuteilung zufällig und abwechselnd stattfindet (z.B. als VerkäuferIn im Lebensmittelgeschäft oder in der Boutique, am Marktstand, ... Die Miis fungieren auch abwechselnd als NachrichtensprecherInnen für die „Mii-Nachrichten“). Hinsichtlich all dieser Aspekte sind keine Geschlechterspezifika zu erkennen. Es können jegliche Gegenstände an Miis beiderlei Geschlechts verschenkt werden, auch ihre Reaktion auf das Geschenk unterscheidet sich nicht – gleichgültig, ob es sich um einen gesellschaftlich als geschlechtertypisch oder -untypisch codierten Gegenstand handelt. Beispielsweise konnten auch Ballett-Leitfäden oder Schminksets an männliche Miis verschenkt werden und wurden von den betreffenden Miis sofort ausprobiert (Abbildungen 69 und 70), ebenso wurden Fußball-Geschenke von weiblichen Miis sofort verwendet (Abbildung 71). Auch beim Verschenken von Musikstilen sind keine Geschlechterspezifika erkennbar: Ein Rap- oder Metal-Song kann genauso an Frauen verschenkt werden wie eine Ballade an Männer verschenkt werden kann, auch die Reaktion der Miis auf das Geschenk unterscheidet sich diesbezüglich nicht.

Die Miis auf der Insel gehen miteinander Freundschaften und Partnerschaften ein. Auch diese können von den Spielenden nicht bzw. nur äußerst stark begrenzt beeinflusst werden.

³⁷ Solche Gegenstände sind z.B. Gitarre, Laufband, Bratpfanne, Badeset, Angelrute, Gassigeh-Gutschein, Skateboard, Laptop, Nintendo-Konsole, Baseballschläger, Schaukel, Sandsack, Ballett-Leitfaden, Yoga-Leitfaden, Wii U-Konsole, Spiegel, Tennisschläger, Buch, CD ... Diese Gegenstände können jedoch nicht gezielt von der/dem Spielenden gekauft werden. Er/sie erhält Gegenstände von seinen/ihren Miis für erfolgreich gelöste Probleme und sammelt diese Gegenstände, um sie später an andere Miis verschenken zu können, oder er/sie kann nach Erreichen eines neuen Levels einen Gegenstand aus einer Liste auswählen, um diesen dem betreffenden Mii, dessen Problem gelöst wurde, direkt zu schenken. Auch der Zeitpunkt, wann das jeweilige Mii den geschenkten Gegenstand verwendet, kann nicht beeinflusst werden.

Sympathien und Antipathien wie auch Liebe und ihre Erwidern durch andere haben in dem Spiel ihre Eigendynamik. Zur Bildung von Partnerschaften sind die Spielenden darauf angewiesen, dass ein Mii sich entweder von selbst verliebt und dann beschließt der angebotenen Person seine Gefühle zu offenbaren – oder dass sich ein drittes Mii als KupplerIn betätigt und zwei Miis, die es als zusammenpassend empfindet, miteinander bekannt macht („Ich glaube eine Beziehung würde X gut tun. Wie wär’s mit Y?“). Auch das Schließen von Freundschaften erfolgt nach dem gleichen Prinzip: Ein Mii äußert den Wunsch, mit einem anderen Mii befreundet sein zu wollen und geht zu diesem, um mit ihm zu sprechen, oder ein drittes Mii stellt zwei andere Miis einander vor. Bekanntschaften zu forcieren liegt nicht in der Macht der Spielenden, diese werden lediglich von den Miis um ihren Rat gefragt, und die Spielenden können dann das Mii in seinem Vorhaben bestätigen oder davon abraten (etwa, weil der gewünschte Partner oder die gewünschte Partnerin schon vergeben ist). Das heißt: Treffen zur Anbahnung von Freundschaften oder Partnerschaften können von den Spielenden verhindert, aber nicht initiiert werden. Ob die beiden betreffenden Miis im Falle einer Zusammenkunft einander mögen, hängt von einem Zufallsmechanismus, vermutlich auch von den individuellen Persönlichkeitseinstellungen, ab (je nach Persönlichkeitsprofil gehört jedes Mii einem von 16 Charaktertypen an, und nicht alle Charaktertypen passen zueinander). Wird ein Liebesgeständnis abgewiesen, sind Abgewiesene beiderlei Geschlechts gleichermaßen am Boden zerstört (das Mii steht deprimiert unter einer Regenwolke, kniet sich weinend auf den Boden und muss mit Essen, Kleidung und anderen Geschenken getröstet werden, bis es sich von seinem Liebeskummer erholt hat). Sowohl bei Freundschaftsanbahnungen als auch bei Liebesgeständnissen ergreifen beide Geschlechter die Initiative (Abbildung 72).

Nach dem Eingehen einer Paarbeziehung ist die nächste Stufe des Zusammenlebens der Heiratsantrag. Dieser ist auch notwendig, um als Paar eine Familie gründen zu können – diesbezüglich ist „Tomodachi Life“ konventionell. Auch in Bezug auf die Heirat sind die Spielenden davon abhängig, dass eine/r der PartnerInnen den Wunsch äußert, dem/der anderen einen Antrag machen zu wollen. Heiratsanträge werden in Tomodachi Life sowohl von männlichen als auch von weiblichen Miis gemacht. Es gibt also auch hier keine geschlechterspezifische Einstellung, dass nur männliche Miis Heiratsanträge machen würden.

Bekommt ein Paar ein Baby, wird dies dem/der Spielenden via Babyphon angezeigt. Das Paar präsentiert das Baby, wobei die Mutter das Baby im Arm hält und der Vater seitlich dahinter steht. Der/die Spielende wird nun gefragt, ob er/sie lieber „einen kleinen Jungen oder ein kleines Mädchen“ hätte. Antwortoptionen: Junge, Mädchen, „ist beides schön“. Für die Analyse wurde „ist beides schön“ gewählt – daraufhin erklärte die Mutter: „Es ist ein Junge.“ (Abbildung 76) (Ob zufällig oder ob sich bei der Auswahl der Option „ist beides schön“ ein bestimmtes Geschlecht häuft, könnte erst herausgefunden werden, wenn mehr Paare geheiratet und ein Baby bekommen haben.) Daraufhin hat der/die Spielende die Möglichkeit das Baby optisch

umzugestalten oder das Baby optisch zu lassen, wie es ist. Um das Baby umzugestalten werden die bekannten Gestaltungsoptionen (wiederum auch Bärte, Glatzen, Brillen, volle Lippen, geschminkte Augen, sehr lange Haare usw. ...) angeboten. Die Eltern schlagen danach einen Namen vor. Beim Test entschieden sich die Eltern für „Laurenz“, wobei das Wort „Laurenz“ hellblau eingefärbt war (Abbildung 76). Der/die Spielende kann auch hier noch einmal mitbestimmen oder es beim Vorschlag der Eltern belassen. Schlägt der/die Spielende einen neuen Namen vor, ist dieser ebenfalls hellblau eingefärbt. Danach wird der/die Spielende gefragt, welchen Charakter das Baby haben soll. Auswahlmöglichkeiten in dieser Reihenfolge: „Genauso wie Papa“, „Genauso wie Mama“, „Ich erklär’s euch ...“, „Überlasst es der Natur.“ Für den Test wurde die Option „Überlasst es der Natur“ gewählt. Es folgt nun eine automatische Zuordnung vom System. Ergebnis in diesem Fall: „Der Charakter von Laurenz: Nüchtern. Erster Eindruck: selbstbewusst. Charakter: förmlich, ehrgeizig, ungeduldig, direkt, ergebnisorientiert. Ehrgeizling: Strenger, dominanter Typ. Richtet oftmals alle Energie auf ein Ziel hin aus, leidet aber, wenn dieses nicht erreicht wird.“

Ist das erste Baby geboren, können auch Kinderfotos (mit Eltern oder ohne) im Fotostudio gemacht werden. Wird die Option gewählt, das Foto mit Eltern zu machen, gibt es mehrere Auswahlmöglichkeiten: Entweder die Mutter sitzt und hat das Baby im Arm und der Vater steht daneben, oder der Vater sitzt und hat das Baby im Arm und die Mutter steht daneben. Oder: Vater steht mit Baby im Arm und Mutter steht daneben, Mutter steht mit Baby im Arm und Vater steht daneben (Abbildung 77). Das heißt: Die Zuordnung des Hauptschwerpunkts der Kinderbetreuung erfolgt nicht singulär an die Mutter. Auch wenn der/die Spielende im leeren Apartment eines der Elternteile vorbeischaute, steht bei beiden „X ist in ihrem Haus und hütet den Nachwuchs“ bzw. „Y ist in seinem Haus und hütet den Nachwuchs“. Es sind also beide Elternteile zuständig für den Nachwuchs. Im Haus stehen oder sitzen beide bei der Wiege. Ist das Kind erwachsen und zieht aus dem elterlichen Haus aus, erhält der/die Spielende eine Diashow als Rückblick auf das Leben des Kindes, wo ebenfalls gemeinsame Aktivitäten von Mutter und Kind, Vater und Kind sowie allen drei Familienmitgliedern zusammen gezeigt werden (Abbildung 78).

„Tomodachi Life“ lässt also bei der Gestaltung der Charaktere und von deren Leben (Hobbys, Einrichtung, Essen usw.) aus Geschlechterperspektive viel Freiheit, auch bei der Anbahnung von Liebesbeziehungen und Heiratsanträgen sind männliche und weibliche Miis gleichermaßen aktiv, die Betreuung eines Kindes erfolgt durch die Eltern gemeinsam. Geschlechtergrenzen können oft auch sehr offensiv überschritten werden (z.B. Frau mit Bart, Mann schminkt sich die Augen und lackiert seine Nägel), ohne dass dies im Spiel in irgendeiner Weise als ungewöhnlich codiert würde. Es erfolgen keinerlei Sexualisierungen. In vielerlei Hinsicht ist „Tomodachi Life“ herausragend egalitär bzw. emanzipativ angelegt.

Ungeachtet dessen gibt es auch in „Tomodachi Life“ immer wieder Brüche. So werden z.B. in Kleidungsfragen Geschlechterspezifika offenbar.

Das Bekleidungsfachgeschäft bietet Kleidung für Männer, Frauen und beide Geschlechter.

Lediglich bei den „Empfehlungen“ wird nicht nach Geschlechtern differenziert, sehr wohl jedoch bei den „Saisonwaren“ und im „Katalog“.

Beispiele für Männerkleidung (Symbol: blaues Köpfchen mit nach unten gerichtetem blauem Pfeil) sind: „Hemd-Hose-Kombi“, „Jacke-T-Shirt-Kombi“, „Polohemd“, „Rugby-Shirt“, „T-Shirt-Shorts-Kombi“, „Tartanhemd“, „Tweedjacke“. Einzelne Geschlechterzuordnungen sind auch bei sehr traditioneller Denkweise nicht nachvollziehbar, z.B. gilt eine Daunenjacke in „Tomodachi Life“ als Männerkleidung.

Beispiele für Frauenkleidung (Symbol: rotes Köpfchen mit nach oben gerichtetem Pfeil): „Ballettoberteil“, „Mullkleid“, „Polokragen-Kleid“, „Rock-Hosenträger-Kombi“, „Tunika-Leggings-Kombi“, „V-Ausschnitt-Oberteil“, „Blumenleggings“, „Winterkleid“, „Rentierkleid“. (Abbildung 73)

Beispiele von Kleidung für beide Geschlechter (beide Symbole nebeneinander): „Jogginganzug“, „Klassik-Hemd“, „Langarmshirt“, „Strickjacke“, „Mantel“, „Kitsch-Weihnachtspulli“, „Steppmantel“, ...). Es gibt noch zwei weitere nicht eindeutige Kategorien (Symbol mit Krawatte – enthält feinere Outfits wie „Anzug“ und „Bluse-Rock-Kombi“, aber auch „Golf-Outfit“; Katzensymbol – dürfte diverse Verkleidungen enthalten, z.B. „Weihnachtsmannanzug“).

Der/die Spielende kann einem männlichen Charakter auch ein Kleidungsstück für Frauen anziehen – aber „es gefällt ihm nicht wirklich“ (drei Mal getestet). Gibt man einer Frau ein als männlich codiertes Outfit, gefällt es ihr „schon ein wenig“ (drei Mal getestet) (Abbildung 74). Wie in der Realität wird auch hier sichtbar, dass männliche Eigenschaften und Verhaltensweisen bei Frauen eher gesellschaftlich akzeptiert sind als weibliche Eigenschaften und Verhaltensweisen bei Männern.

Beim Exportieren von Artikeln auf andere Inseln muss man sich (ohne Möglichkeit, dies rückgängig zu machen bzw. nachträglich zu ändern) entscheiden, ob man „lieber Artikel für Jungs oder Mädchen exportieren“ möchte.

Interessant ist auch die folgende Aussage von Ehemann „Traexandro“ über seine Ehefrau „Traexa“: „Also, jetzt mal unter uns, Traexa, meine Frau ...Sie ist nicht so wie die anderen Frauen! Sie hilft mir immer, meine Sachen zu bügeln, und macht es sogar noch besser als ich. Sie ist so eine ordentliche Person, da macht es sogar mir richtig Spaß ihr zu helfen.“ Die Aufteilung der Haushaltsarbeit erfolgt also nach einem in modernen, gleichstellungsorientierten Paarbeziehungen gängigen Muster, in dem die Haushaltsarbeit vordergründig gleich verteilt ist, bei genauerer Betrachtung die Mehrarbeit jedoch von der Frau geleistet wird,

wobei ein häufiges Begründungsmuster ihre größere Kompetenz in diesem Bereich ist³⁸. Auch im Falle des Test-Ehepaars Traexandro und Traexa gilt: Beide beteiligen sich am Haushalt. Die Frau allerdings ist besser in Haushaltsdingen, sie muss ihn dabei unterstützen seine Sachen zu bügeln, da er es alleine nicht so gut schafft. Ansonsten ist seine Funktion eine helfende; die Frau scheint die Hauptarbeit zu machen, er hilft ihr.

Im Verlauf des Spiels werden nach und nach verschiedene Ranglisten freigeschaltet, so auch die Rangliste „Tolle Mädchen“, die in einem relativ frühen Stadium des Spiels einsehbar wird (Beschreibung: „Wer ist die schärfste Schnitte auf der Insel? Welcher süße Käfer raubt den Jungs den letzten Rest Verstand?“). Erst später kommt die Rangliste „Tolle Jungs“ hinzu (Beschreibung: „Wer ist der coolste Hecht im Karpfenteich? Wem gehört die Aufmerksamkeit der Damenwelt?“) Die Beschreibungen der Ranglisten verwenden klassisch-stereotype Geschlechtermerkmale: Frauen sind süß/scharf, Männer sind cool.

Bereits erwähnt wurden die, zwar in geringem Ausmaß, aber doch immer wieder einmal auftauchenden geschlechterstereotypen Farbcodierungen – nicht offensiv, aber in Details wie z.B. Schriftzügen.

Ab einem bestimmten Level wird im Spiel ein so genannter „Affinitätstester“ freigeschaltet: Der/die Spielende kann so überprüfen, welche Miis wie gut zusammenpassen. Für Miis unterschiedlichen Geschlechts wird ein Liebeswert, für Miis gleichen Geschlechts ein Freundschaftswert ausgegeben. Homosexuelle Beziehungen sind in Tomodachi Life also ausgeschlossen (Abbildung 75). Laut medialer Berichterstattung war es in einer früheren Tomodachi Life-Version aufgrund eines Bugs (= Programmfehler) auch möglich, dass Miis gleichgeschlechtliche Paarbeziehungen eingehen. Dieser Bug wurde später von Nintendo beseitigt, was heftige Medienkritik hervorrief³⁹.

Die detaillierte Darstellung von „Tomodachi Life“ zeigt die Schwierigkeit der Schlussfolgerung, die aus den Analysen der Einzelmedien gezogen werden kann. Das Game eröffnet auf der einen Seite überdurchschnittliche Freiräume und gestattet es, einige der zähesten Geschlechtergrenzen zu überschreiten, etwa in der freien Zuordnung von optischen

³⁸ vgl. dazu Koppetsch, Cornelia/Burkart, Günter (1999): Die Illusion der Emanzipation. Zur Wirksamkeit latenter Geschlechternormen im Milieuvvergleich. Konstanz: UVK, Kaufmann, Jean-Claude (1995): Schmutzige Wäsche: Zur ehelichen Konstruktion von Alltag. Konstanz: UVK, 3. Aufl. (=édition discours. 2.), Hochschild, Arlie/Machung, Anne (1993): Der 48-Stunden-Tag. Wege aus dem Dilemma berufstätiger Eltern. München: Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf.

³⁹ vgl. Spiegel Online (2014): Streit um neues Nintendo-Spiel: In dieser Comic-Welt ist Homosexualität nicht vorgesehen, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/nintendo-erlaubt-in-tomodachi-life-keine-homosexualitaet-a-968490.html> [24.02.2015], vgl. Gamezone (2014): Tomodachi Life: Nintendo entschuldigt sich für das Fehlen von gleichgeschlechtlichen Beziehungen, <http://www.gamezone.de/Tomodachi-Life-3DS-258504/News/Nintendo-entschuldigt-sich-fuer-das-Fehlen-von-gleichgeschlechtlichen-Beziehungen-1120628/> [24.02.2015]

Merkmale (z.B. barttragende Frauen) oder von Aktivitäten (z.B. sich schminkende Männer). Gleichzeitig werden in anderen Bereichen geschlechterstereotype Zuordnungen getroffen. Die Frage ist, wie diese Konstellationen bewertet werden sollen. Auch bei Filmen, die eine Bandbreite von Charakteren haben (klischeehaft ebenso wie emanzipativ), zeigt sich diese Problematik. Es gibt, auch dies ist ein zentrales Ergebnis der Analyse, kaum ein Kindermedium, das hundertprozentig ohne Stereotype, Klischees oder künstliche Geschlechterdifferenzierungen auskommt. Insofern ist auch die Gratwanderung zwischen egalitärer/emanzipativer Gestaltung mit gewissen Brüchen und subtilen Stereotypen unter egalitärer/emanzipativer Oberfläche eine äußerst schmale und tatsächlich ist in vielen Fällen kaum bzw. nur nach subjektivem Empfinden entscheidbar, in welche Kategorie ein solches Medium eingeordnet wird, ob also eher die subtilen Brüche und Entwicklungen hervorgehoben werden oder die emanzipative/egalitäre Grundkonstellation. Umgekehrt gibt es auch in eindeutig und überwiegend klischeehaft gestalteten Medien manchmal geringfügige, feine Brüche in die andere Richtung.

2.1.4 Brüche in klischeehaften Medien

Dass Klischeeorientierung und expliziter Sexismus kennzeichnend für das Game „Goodbye Deponia“ sind, wurde bereits in Kapitel 2.1.1 ausführlich erläutert. Es handelt sich dabei um eines jener Games in der Stichprobe, die aus Genderperspektive – aber auch aus anderen Perspektiven (siehe Fazit) durchaus als „Worst Case“ bezeichnet werden können. Doch auch hier ergeben sich feine Brüche. So ist die wiederholte Damsel in Distress, Goal, auch bei ihrer Entführung nicht etwa panisch oder hysterisch, sondern bleibt ruhig und gelassen. Sie wird von den Entführern an eine Pritsche gefesselt, wirkt aber nicht verängstigt, sondern zeigt sich im Dialog mit den Wachmännern eher aggressiv und verärgert (Abbildung 79). Angst bekommt sie erst, als durch die Ungeschicklichkeit von Rufus beim Versuch sie zu befreien zuerst eine Säge, dann ein rotierendes Sägeblatt und andere gefährliche Geräte vor ihr auftauchen – zuletzt eine Spritze, die ihr in den Brustkorb sticht und eine Überdosis eines Stoffes injiziert, der sie tötet. Auch nach dem durch Rufus verursachten Sturz auf den Organonkreuzer und allen damit verbundenen Turbulenzen meint sie auf die spätere Frage von Rufus, ob sie sauer sei, nur sie sei „dreckig, zerschunden, gedemütigt, aber nicht sauer. Es war schon irgendwie lässig.“

Goal wird durchaus als patent und klug präsentiert. Als Goal versucht den Kutter vom Organonkreuzer zu lösen, ist sie nicht nur mutig (Kutter und Kreuzer rasen auf einer schwebenden Trasse dahin), sondern sie weiß auch ganz genau, was zu tun ist. Sie instruiert Rufus, wie er ihr helfen soll, er ist jedoch nicht in der Lage ihre Anweisungen korrekt umzusetzen (er lockert die Schrauben anstatt sie festzuziehen), bringt den Kutter folglich zum Auseinanderbrechen und damit Goal und sich selbst zum Absturz. Rufus ist demnach derjenige, der keine technische Begabung bzw. keinen logischen Verstand hat. Als Rufus sich

durch sein unbedachtes Entkleiden auf dem Organonkreuzer in Bedrängnis bringt – er wurde von Überwachungskameras gefilmt, wodurch er seine Verkleidung als Goals Verlobter Cletus selbst enttarnte – muss er in den Computerkern vordringen, um die Aufnahmen zu löschen. Rufus verheimlicht sowohl seinen Fehler als auch sein Vorhaben zu dessen Behebung vor Goal, macht sich alleine auf den Weg, gerät prompt in ein Sicherheitssystem und sitzt in der Falle. Goal jedoch, die Rufus durchschaut, vermutet bereits, dass er in seiner typischen Unbedachtheit vor den Überwachungskameras seine Kleidung abgelegt hat, und spürt ihn rechtzeitig auf. Durch ihre Hilfe kann er sich aus der Falle befreien und zusammen können sie die Aufnahmen löschen. Zudem macht sie ihn schon vorab darauf aufmerksam, dass er sich in der Kabine wegen der Überwachungskameras nicht ausziehen dürfe – ihre Warnung kommt zwar zu spät, da Rufus den Fehler in seiner unbedachten Art bereits begangen hat, doch erst dadurch erkennt Rufus überhaupt, dass er sich in Gefahr gebracht hat (Abbildung 80). Schon Sekunden nach der gemeinsamen Löschung der Aufnahmen entdecken jedoch die Widersacher Goal und Rufus im Computerkern, entführen Goal und es ist wieder an Rufus, sie zu retten. Goal: „Dir wird schon etwas einfallen.“ Eigentlich ist Goal bei weitem klüger, geschickter und vorausschauender als Rufus, der wegen seiner Tollpatschigkeit in Beschreibungen zum Spiel als „Anti-Held“ bezeichnet wird. Nichtsdestotrotz gerät sie im Verlauf des Spiels mehrmals in Bedrängnis und muss gerettet werden; in Bedrängnis kommt sie zwar durchaus erst durch Rufus' Ungeschicklichkeiten, dennoch ist er derjenige, der sie, wenn auch auf sehr verschlungenen Pfaden, rettet.

Ein prinzipiell massiv klischeehaftes Spiel ist auch das Online-Game „7 Dates“, das auf der Plattform www.kinderspielothek.de in der Kategorie „Mädchenspiele“ zur Verfügung steht. In diesem Game kann sich die Spielerin aus einem Katalog einen von sieben jungen Männern auswählen, mit dem sie anschließend in einen Dialog tritt. In diesem Dialog gilt es jeweils die richtige aus drei Antworten auszuwählen, um den jungen Mann nicht zu vergrämen und am Ende ein zweites Date mit ihm zu bekommen (Abbildung 81). Sowohl die weibliche als auch die männliche Figur verfügen über drei verschiedene Gesichtsausdrücke. Der Gesichtsausdruck des männlichen Dialogpartners wandelt sich bei falschem Antwortverhalten der Spielerin von neutral zu verärgert, bei richtigem Antwortverhalten von neutral zu lächelnd. Jeweils parallel dazu zeigt der weibliche Hauptcharakter einen neutralen, betrübten oder fröhlichen Gesichtsausdruck. Abgesehen davon gibt es in dem Spiel keine Dynamik. Der Dialog findet statt, indem eine große Sprechblase neben dem Dialogpartner auftaucht, und die Spielerin eine von drei kleineren Sprechblasen via Mausclick auswählen kann. Die einzelnen Dialoge sind sehr kurz. Je nach Verlauf des Dialogs kommt es zu ca. zwei bis neun Frage-Antwort-Sequenzen.

Während falsche Antworten meist beleidigenden oder abweisenden Charakter haben, bestehen richtige Antworten häufig darin, dass dem männlichen Dialogpartner ein Kompliment

gemacht wird, etwa in Bezug auf sein Aussehen („Das ist mir schon aufgefallen, du Muskelmann! Muskeln sind so sexy ...“), seine Qualitäten als Retter („Mir geht es gut. Danke, dass du mich aus der Gefahrenzone gezogen hast! Mein Superheld!“) oder in der Ansprache von Frauen („Sie [die Rosen, Anm. AEZ] sind wunderschön! Du weißt wirklich, wie man eine Dame beeindruckt.“) – oder aber die Frau gibt allgemein sehr offensiv zu erkennen, dass sie ihr Gegenüber anziehend findet („Wow, das ist fantastisch! Ich hatte schon immer ein Faible für Gitarristen.“ [auf den Hinweis des jungen Mannes, dass er Bassgitarre in einer Band spielt]). Aber auch Antworten des Mädchens, die dem weiblichen Geschlechterklischee widersprechen, werden vom Gegenüber zum Teil positiv bewertet. So wird es von dem jungen Mann erfreut zur Kenntnis genommen, wenn die Frau auf die Aussage „Ein hübsches Mädchen wie du sollte nicht alleine nach Hause gehen. Da draußen gibt es gefährliche Typen.“ antwortet: „Tja, ich trainiere seit meiner Kindheit Karate, Aikido und Taekwondo.“ Auch die Aussage: „Ich bin ein großes Mädchen und kann auf mich selbst achtgeben.“ ist positiv konnotiert. Umgekehrt rufen klischeehafte Aussagen der jungen Frau fallweise negative Reaktionen hervor, etwa als sie auf sein Angebot Bergwandern zu gehen angibt, sich mehr für Shopping zu interessieren. Analog dazu erregt auch die Aussage „Prada ist meine Energie, Louis Vuitton ist mein Leben“ das Missfallen des männlichen Gesprächspartners. Im Gegenteil dazu wird jedoch die Ankündigung „Du wirst mein rotes Versace-Kleid lieben ...“ als Antwort auf eine Einladung zum Abendessen positiv aufgenommen, ebenso als sich die Frau als Cheerleader für den Mann bei seinem nächsten Match ankündigt. Auffallend ist, dass es auch als negativ aufgenommen wird, nicht einer Meinung mit dem männlichen Gesprächspartner zu sein, also z.B. einen anderen Musikgeschmack zu haben oder eine andere Sportart zu mögen als der Mann, oder über etwas, das der Mann gern hat, nicht informiert zu sein (etwa einen Musiker oder Fußballer, den er mag, nicht zu kennen) (Abbildung 82).

Durch die Klassifikation als „Mädchenspiel“ wird das Thema Flirten bzw. dem anderen Geschlecht gefallen zu wollen als Mädchentema konnotiert. Es wird davon ausgegangen, dass Mädchen sich typischerweise für ein Spiel mit dieser Thematik interessieren. Insgesamt ist das Spiel zwar als „Spaß“ gedacht, bei dem der Unterhaltungswert für die Spielerinnen, sofern überhaupt vorhanden (vor allem auch angesichts der extrem niedrigen Spielanforderungen) zu großen Teilen darin besteht, bewusst die falschen (und oft sehr unhöflichen) Antworten zu geben. Dennoch transportiert das Spiel Vorstellungen darüber, welches Verhalten und welche Einstellungen beim anderen Geschlecht Gefallen finden und welche Ablehnung hervorrufen. Zwar wird, wie bereits erwähnt, manchmal auch Verhalten, das den gängigen Geschlechterklischees widerspricht, positiv belohnt. Nichtsdestotrotz transportiert das Game zahlreiche klischeebeladene Vorstellungen darüber, wie eine junge Frau sich zu verhalten hat, um die Sympathien eines Mannes für sich zu gewinnen: So wird

etwa die Botschaft transportiert, dass eine Frau einer Meinung mit dem Mann zu sein hat, wenn sie ihm gefallen möchte, dass also eine eigene Meinung nicht attraktiv sei. Auch dass es notwendig sei, sein Gegenüber vorbehaltlos als Helden oder in Bezug auf sein Aussehen anzuhimmeln, nachdem man ihn vor wenigen Sekunden erst kennen gelernt hat, wird vermittelt. Das Spiel ist zu großen Teilen als klischeehaft zu bezeichnen, wobei die Klischees an wenigen Stellen minimal gebrochen werden.

Ein anderes Beispiel für einen minimalen Bruch in einem stark klischeehaften Game ist „Ritter Arthur 4“. Dieses Game ist schon von seiner Grundkonstellation her völlig stereotyp angelegt. Die klassische Damsel in Distress bildet das zentrale Motiv – sogar mehrere solcher Damsels sind im Verlauf des Games vom Helden der Geschichte, Ritter Arthur, zu retten. Dieser betreibt einen „königlichen Dienst zur Rettung vermisster Prinzessinnen“ (Abbildung 84), was darauf hindeutet, dass Entführungen und daraus folgende Rettungsaktionen im Hinblick auf Prinzessinnen in diesem Königreich öfter vorkommen. Als Arthur nach der erfolgreichen Rettung der ersten Prinzessin seinen Dienst weiter ausbaut, erfährt der/die Spielende: „Er reparierte das heruntergekommene Gebäude des königlichen Rettungsdienstes und stattete es mit modernster Technik aus. Er legte sich sogar eine alchemistische Postmaschine zu. Nun konnte Arthur unmittelbar Meldungen von vermissten Prinzessinnen aus allen Königreichen der Welt empfangen! Wenige Minuten nachdem er die Maschine in Betrieb genommen hatte, kam Arthurs erster Auftrag herein.“ Fiona, die erste zu rettende Prinzessin, ist klassisch hilflos und ängstlich in der Pranke eines riesigen Gorillas gefangen (Abbildung 85). In der Situation, aus der heraus sie entführt wurde, deutet sich ein leichter Bruch der ansonsten durchdringend klischeehaften Storyline an: Fiona betreibt naturwissenschaftliche Forschung – jedoch auch diese wiederum in einem eher stereotypen weiblichen Bereich: Sie beforscht Schmetterlinge.

2.1.5 Überraschungen

Im Zuge der Analyse ergaben sich auch insofern einige Überraschungen, als sich manche Medien, die im Vorfeld als eher klischeehaft eingeschätzt worden waren, bei der Durchsicht als zumindest in wesentlichen Aspekten emanzipativ entpuppten und damit ein den Vermutungen gegenläufiges Bild boten.

Diesbezüglich ist etwa der Animationsfilm „Tinkerbell und die Piratenfee“ zu nennen. Es geht dabei um die Fee Zarina, die es liebt mit dem blauen Feenglanz zu experimentieren, obwohl ihr dies streng verboten ist. Das Besondere am blauen Feenglanz ist, dass er es den Feen ermöglicht zu fliegen. Abgesehen von ihrer Kompetenz und Kreativität im Umgang mit dem blauen Feenglanz hat Zarina keine besonderen Talente – im Gegensatz zu den anderen Feen, die ganz klar eine besondere Gabe haben (z.B. Tierfee, Wasserfee, Gartenfee usw.). Als Zarina beim Experimentieren ein schweres Missgeschick passiert, verliert sie ihren Job als Feenglanzverwalterin, stiehlt daraufhin frustriert den blauen Feenstaub und schließt sich einer

Gruppe von Piraten – darunter der junge James Hook – an, dadurch wird sie kurzfristig zu einem negativen Charakter. Die Piraten scheinen Zarina sehr zu verehren und sie als ihre Anführerin zu betrachten; nach einer Weile jedoch offenbaren sie ihr wahres Gesicht: Sie sind nur am blauen Feenglanz interessiert, den Zarina inzwischen so weit entwickelt hat, dass er das ganze Piratenschiff zum Fliegen bringen kann. Die schon aus den Vorgängerfilmen bekannte Fee Tinkerbell und ihre Feenfreundinnen Silberhauch, Rosetta, Emily, Klara und Vidia sind Zarina gefolgt, befreien sie aus der Gefangenschaft der Piraten und nehmen sie wieder in ihren Kreis auf. Schwierigkeiten ergeben sich daraus, dass Zarina vor der Versöhnung die Talente der anderen Feen vertauscht hat. Die Feen meistern jedoch alle Schwierigkeiten gemeinschaftlich, bekämpfen die Piraten und erobern den blauen Feenglanz zurück, Zarina stellt die ursprünglichen Talente der Feen wieder her und kehrt mit ihrem eigenen entwickelten Talent (der Feenstaub-Alchemie) ins Tal der Feen zurück. Auf den ersten Blick ist „Tinkerbell und die Piratenfee“ sehr klischeehaft angelegt, beginnend bei der optischen Darstellung der Feen mit kurzen Röckchen und Kleidchen und dem sehr gestylten Aussehen – Zarina wechselt z.B. im Verlauf des Films drei Mal die Kleidung – bis hin zu charakterlichen Eigenschaften. Die klischeehaft gestaltete Rosetta beispielsweise legt explizit betonten Wert auf Schönheit und Styling und gibt ihren Freundinnen auch Empfehlungen diesbezüglich. Als sie durch das Vertauschen der Talente zur Tierfee wird, graut ihr fürchterlich vor den Tieren, die sich sofort auf ihre Schultern setzen. Um den von ihr als unangenehm empfundenen Piratengeruch loszuwerden, nimmt sie ein Ölbad.

Auf inhaltlicher Ebene ist der Film jedoch durch und durch von „Frauenpower“ geprägt: Es handelt sich bei den Feen um starke, selbstbewusste Frauen, die wissen, was sie wollen und von ihrer Fähigkeit, die Piraten besiegen zu können, überzeugt sind. Im Vordergrund steht das Teamwork, der Zusammenhalt zwischen den Frauen, aus dem sie ihre Stärke beziehen; von den männlichen Piraten lassen sie sich dabei nicht verwirren – damit sind sie durchaus emanzipativer als manche anderen Frauencharaktere, die zwar auf den ersten Eindruck hin weniger klischeehaft angelegt sind, dann aber beim Anblick eines Mannes handlungsunfähig werden. Die Feen verlieren nie ihr Ziel vor Augen und verfolgen dieses konsequent, sie lassen sich dabei auch von Rückschlägen nicht entmutigen. Abgesehen von einigen klischeehaften Ausgestaltungen der Feen sind sie im Kern starke, konsequente und kompetente weibliche Charaktere. Nebenbei anzumerken ist außerdem, dass bei der Konzeption der Feen darauf Wert gelegt wurde verschiedene Ethnien in die Geschichte einzubringen. So befinden sich in der Gruppe der Hauptcharaktere auch eine Fee mit ostasiatischem und eine Fee mit schwarzafrikanischem Aussehen (Silberhauch, Klara).

In ähnlicher Weise ist der Storytwist im Animationsfilm „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ hervorzuheben. Auch Anna und Elsa sind starke weibliche Figuren, die sich in vielerlei Hinsicht auch in schwierigen Situationen selbst zu helfen wissen, deren Konzeption aber nicht ohne

Klischees auskommt, wie bereits in Kapitel 2.1.2 gezeigt wurde. Die Storyline an sich eilt über weite Strecken des Films bis fast zum Ende auf eine höchst klischeehafte Auflösung zu: Annas Herz wurde von einem von Elsas Eisblitzen getroffen, wodurch Anna sukzessive beginnt einzufrieren. Nur ein „Akt der wahren Liebe“ kann Anna vor dem Tod retten. Lange Zeit scheint eindeutig klar, was unter diesem rettenden "Akt der wahren Liebe“ zu verstehen ist: Ein Kuss durch einen liebenden Mann. Die bereits deutlich geschwächte Anna wird also zunächst zu ihrem Verlobten Prinz Hans gebracht, der jedoch seinen wahren Charakter offenbart und keinerlei Interesse daran hat, Anna zu retten, möchte er doch Herrscher des Königreichs Arendelle werden. Daraufhin gilt es, die inzwischen dem Tode nahe Anna mit Kristoff zusammenzubringen, der während ihrer gemeinsamen Abenteuer Gefühle für sie entwickelt hat, um sie durch seinen Kuss zu retten. Wenige Meter, bevor Kristoff und Anna sich erreichen, gefriert Anna zu einem Eisblock und scheint verloren. Letztlich erfolgt die Rettung in Form des „Aktes der wahren Liebe“ nicht durch einen liebenden Mann, sondern durch die Schwestern selbst. Die trauernde und weinende Elsa umarmt Anna, dabei taut Anna wieder auf. Anna und Elsa haben sich letztlich gegenseitig gerettet: Anna bewahrt Elsa vor der Messerattacke durch Hans und riskiert dadurch aus Liebe zu ihrer Schwester ihr eigenes Leben. Elsa rettet die zu Eis gefrorene Anna durch ihre Liebe. Letztlich ist es im Film nicht die romantische, heterosexuelle Liebe, die am meisten zählt und ausschlaggebend für die positive Auflösung des Films ist, sondern die Liebe zwischen den beiden Schwestern.

Auch in „Hanni und Nanni 3“ zählt am Ende die Solidarität zwischen den Schwestern bzw. die Freundschaft zur ehemaligen Feindin Daniela. (Das Liebesproblem wird allerdings für die ZuseherInnen nicht aufgelöst – es scheinen alle drei Mädchen zugunsten der Freundschaft auf Clyde zu verzichten, und auch dieser scheint die Entwicklung freundschaftlich-versöhnlich zu akzeptieren, ohne dass den ZuseherInnen explizit kommuniziert würde, wie diese Lösung erreicht werden konnte.)

In „Die Schlümpfe 2“ steht Schlumpfine im Zentrum – in auf den ersten Blick stark klischeehaft erscheinender Weise: Schlumpfine wird zu Beginn des Films von Gargamel durch einen magischen Kanal von Schlumpfhausen nach Paris entführt, woraufhin Papa Schlumpf mit Clumsy, Muffi und Beauty aufbricht, um Schlumpfine zu retten. Unterstützt werden sie dabei von Familie Winslow, mit denen sie sich bereits in Teil 1 des Kinofilms angefreundet haben. Zunächst scheint die Rettung von Schlumpfine – abgesehen von Graces Beteiligung – eine klassische Damsel in Distress-Konstellation zu sein: Männliche Helden eilen einer wehrlosen weiblichen Entführten zu Hilfe. Zudem spielt in der Einleitung zum Film Schlumpfines Vorgeschichte eine Rolle, die jedoch nicht speziell für den Film erfunden wurde, sondern bereits auf ein Comic aus den 1960ern zurückgeht und auch in der Zeichentrickserie aus den 1980ern verwendet wurde: Schlumpfine wurde zunächst als böser Charakter von Gargamel erfunden, um Unruhe und Ärger in die Gemeinschaft der Schlümpfe zu bringen (Motiv: Frau

bringt Unruhe in Männergemeinschaft). Papa Schlumpf macht aus der bösen schließlich eine gute Schlumpfine, was auch mit einem optischen Makeover einhergeht: aus der Frau mit den struppigen und kurzen schwarzen Haaren und der großen Nase wird eine blonde Schönheit mit feinen Gesichtszügen. Diese Vorgeschichte wird zu Beginn des Films in wenigen Sekunden angerissen und illustriert; dabei wird auch explizit erwähnt, dass Papa Schlumpf bei der Verwandlung von Schlumpfine zu einem guten Charakter neben Liebe und Güte auch eine „Schönheitskur“ anwandte. Schlumpfine ist in der Zeichentrickserie und auch zu Beginn des untersuchten Kinofilms 2 der einzige weibliche Schlumpf in ganz Schlumpfhausen. Für diese Konstellation, die häufig in Filmen oder Serien zu finden ist – *„dass in einem an ein allgemeines Publikum gerichteten Programm maximal eine weibliche Hauptfigur enthalten sein kann“*⁴⁰ – wurde von der Schriftstellerin Katha Pollitt der Ausdruck „Schlumpfine-Prinzip“ geprägt. Alvir (2012) führt an, dass dieses Prinzip der einzigen weiblichen Hauptfigur unter sonst männlichen Protagonisten auch in aktuellen TV-Serien wie etwa "The Big Bang Theory" oder "New Girl" zu finden sei.⁴¹

Nach dieser klischeehaften Ausgangskonstellation nimmt der Film jedoch eine überraschende Entwicklung. Schlumpfine, die mit ihrer Herkunft hadert, Angst vor einem Rückfall in ihr ursprüngliches Wesen hat und unsicher ist, ob sie tatsächlich zur Gemeinschaft der Schlümpfe gehört, wird von Gargamel entführt, damit sie ihm die Formel verrät, die Papa Schlumpf zu ihrer Verwandlung verwendet hat. Gargamel ist nämlich in der Lage schlumpfähnliche böse kleine Wesen zu erschaffen, die so genannten „Lümmel“, benötigt jedoch die Formel, um sein Werk zu vollenden. Obwohl Schlumpfine von Gargamel und den beiden Lümmeln Zickie und Howie drangsaliert wird, Angst hat und sichtlich verzweifelt ist (wiederholt spricht sie mit traurigem Stimmchen vor sich hin: „Papa Schlumpf, bitte beeil‘ dich. Ich hab solche Angst.“, „O Papa, wo bist du?“), bleibt sie standhaft; auch Hypnoseversuche Gargamels zeigen aufgrund ihrer Willenskraft, mit der sie sich widersetzt, keine Wirkung. Es gelingt ihr sich zu befreien und zu flüchten, sie wird jedoch von Zickie und Howie eingeholt, die durch einen Trick erzielen, dass Schlumpfine sich mit ihnen anfreundet und sie als Geschwister begreift. Schlumpfine lässt sich dann auch zu (harmlosem) „lümmelhaftem“ Verhalten hinreißen. Umgekehrt entdecken die beiden Lümmel durch Schlumpfines offen ausgedrückte Liebe – so umarmt Schlumpfine Zickie spontan, die einen solchen Ausdruck von Zuneigung noch nie erlebt hat – auch ihre Sympathie für Schlumpfine. Trotz ihrer Freundschaft zu den Lümmeln und Gargamels Schmeicheleien, der sich bei ihr als guter Vater etablieren möchte und ihre Identitätssuche ausnutzt, lässt sich Schlumpfine die Formel nicht entlocken. Sie entschuldigt sich, dass es sich bei der Formel „um ein heiliges Geschenk“ handelt, „das mir anvertraut worden ist“ und wehrt danach auch noch einen weiteren Versuch Gargamels mit einem

⁴⁰ Alvir, Olja (2012): Das Schlumpfine-Prinzip, <http://dastandard.at/1338558729594/Frauen-in-Film-und-Fernsehen-Das-Schlumpfine-Prinzip> [30.06.2015]

⁴¹ vgl. ebd.

vehementen „Nein!“ ab. Erst als Gargamel sie damit erpresst, dass er Zickie und Howie die Nahrung – sie benötigen täglich einen Tropfen blaue Essenz – verweigert, wodurch die beiden todgeweiht sind, gibt sie ihm unter Gewissensbissen die Formel. Papa Schlumpf und sein Team erscheinen etwas später zur Rettung von Schlumpfine, Zickie und Howie, die von Gargamel in Käfige gesperrt wurden, um Schlumpf-Essenz aus ihnen zu extrahieren. Schlumpfine gesteht Papa Schlumpf traurig, dass sie die Formel herausgegeben hat und entschuldigt sich dafür, wobei Zickie ergänzt, dass Schlumpfine ihnen damit das Leben gerettet hat. Papa Schlumpf verzeiht großzügig, denn „das Leben ist das Schützenswerteste, das es gibt“. Schlumpfine setzt sich dafür ein, dass Zickie und Howie nicht zurückgelassen werden, sondern mitkommen dürfen („Ich gebe sie nicht auf!“). Am Schluss des Films greift Gargamel noch ein letztes Mal an, doch Schlumpfine richtet den Zauberstab, den er ihr geschenkt hat, gegen ihn, sodass er durch die Luft weggeschleudert wird. Der finale Schlag gegen Gargamel erfolgt also durch Schlumpfine, die sich zu einer selbstbewussten Frau gewandelt hat und nun weiß, wo sie hingehört. Zentrale Aussage des Films ist Papa Schlumpfs Leitsatz, mit dem er Schlumpfine schon zu Beginn getröstet hat und den sie selbst am Ende als ihr Lernergebnis aus dem Erlebten formuliert: „Entscheidend ist nicht, wo du herkommst. Entscheidend ist, wer du sein willst.“ Da nicht genügend Kristalle für den Transfer auch von Zickie und Howie nach Schlumpfhausen vorhanden sind, was von Papa Schlumpf sorgenvoll als Problem angesprochen wird, zaubert Schlumpfine kurzerhand zwei weitere Kristalle hinzu. Sie ist zum Schluss also in der Lage, Probleme selbst kompetent und rasch zu lösen, sogar ein Problem, auf das Papa Schlumpf keine Lösung parat hat. Zickie und Howie ihrerseits haben sich zu guten Charakteren gewandelt und mit Zickie hält ein weiterer weiblicher Charakter in Schlumpfhausen Einzug. Auch Zickie ist, sowohl in ihrer zuerst bösen als auch später in ihrer guten Form, ein sehr selbstbewusster und kompetenter weiblicher Charakter; ebenso ist Grace Winslow eine kompetente und in sich ruhende Persönlichkeit mit einem scharfsinnigen Blick. Schlumpfine, nach ihrer Verwandlung bereits durchwegs integer und gut, zunächst aber ängstlich und unsicher, entwickelt sich zu einem selbstbewussten Charakter, der seine Identität und Selbstsicherheit gefunden hat.

Als kleiner Exkurs soll zudem eine Beobachtung zum quantitativen Vorkommen von weiblichen Player Characters in Games ergänzt werden – wobei festzuhalten ist, dass es sich dabei um eine subjektive Beobachtung im Rahmen der – sehr fundierten und umfassenden – Recherchen beim Marktüberblick handelt, die jedoch durch eine quantitative Untersuchung mit Repräsentativitätsanspruch validiert werden müsste. In Summe – d.h. über die verschiedenen Game-Genres hinweg und auch Spiele mit nur einem oder wenigen Player Characters inkludierend – findet sich das vielfach in der Literatur beschriebene drastische Bild des

überwiegenden Fehlens von weiblichen Player Characters⁴² im Marktüberblick zur Stichprobe nicht wieder. Analog zur Darstellung der Geschlechter gibt es auch in der Frage des Vorhandenseins von weiblichen Player Characters eine Bandbreite. Um ein Beispiel aus dem Bereich der Sportspiele zu nennen: Seit Jahren weist die Bundesprüfstelle für Positivprädikatisierung (BuPP) in Bezug auf die FIFA-Spiele bei Erscheinen jeder neuen Version darauf hin, dass Frauen wiederum keinen Eingang in das Spiel gefunden haben, und fordert vergeblich weibliche Player Characters ein⁴³. Umgekehrt hebt die BuPP für das Spiel „GRID Autosport“ positiv hervor, *„dass sowohl Männer als auch Frauen im gleichen Rennen vertreten sind - was in der Realität keine Selbstverständlichkeit ist.“*⁴⁴ (Nachtrag vom 1.2.2017: Dass sich die Gameslandschaft im Hinblick auf Geschlechtergleichstellung in vielen Bereichen stetig weiterentwickelt, zeigt sich auch am Beispiel FIFA: 2016 wurden erstmals Damenmannschaften ins Spiel eingeführt, auch bei der nachfolgenden Ausgabe 2017 wurde diese Neuerung beibehalten⁴⁵.)

Möglich wäre, dass hinsichtlich des Vorhandenseins von weiblichen Player Characters stärker zwischen Games für Kinder und Games für Erwachsene differenziert werden muss, dass also in Kindergames, etwa durch das Einfließen pädagogischer Überlegungen, bereits größerer Wert auf eine egalitäre Gestaltung gelegt wird. Dieser Eindruck kann jedoch auf Basis der vorgenommenen qualitativen Untersuchung weder bestätigt noch widerlegt werden, es handelt sich im Sinne des hypothesengenerierenden Prinzips von qualitativen Verfahren um eine Hypothese, die in weiterführenden quantitativen Untersuchungen mit repräsentativen Stichproben aus beiden Vergleichsgruppen (Erwachsene, Kinder) untersucht werden müsste. Auch in Bezug auf den Kinderfilm konnte im Marktüberblick die Diagnose des überwiegenden Fehlens von Heldinnen, wie sie etwa von Ingrid Paus-Hasebrink (2013)⁴⁶ für das Kinderfernsehprogramm gestellt wird, – soweit beurteilbar – nicht wiedergefunden werden.

⁴² vgl. dazu z.B. Hust, Stacey J.T./Brown, Jane D. (2011): Gender, Media Use, and Effects. In: Calvert, Sandra L./Wilson, Barbara J. (Hg.^{innen}): The Handbook of Children, Media, and Development. Chichester: John Wiley & Sons, 98-120.

⁴³ vgl. z.B. BuPP (2012): FIFA 13, <http://bupp.at/de/spiele/fifa-13> [30.06.2015]

⁴⁴ vgl. BuPP (2014): GRID Autosport, <http://bupp.at/de/spiele/grid-autosport> [30.06.2015]

⁴⁵ vgl. BuPP (2015): FIFA 16, <http://bupp.at/de/spiele/fifa-16> [01.02.2017], BuPP (2016): FIFA 17, <http://bupp.at/de/spiele/fifa-17> [01.02.2017]

⁴⁶ vgl. Paus-Hasebrink, Ingrid (2013): Die Helden und Heldinnen von heute. Mediale Vorbilder von Kindern und Jugendlichen im Zeichen von Konvergenz und Crossmedialität. Vortrag auf der Internationalen Pädagogischen Werktagung Salzburg 2013

2.1.6 Thematisierung von Geschlechterdiskriminierung in Games

In vereinzelt Games wurde Frauendiskriminierung implizit thematisiert – implizit in dem Sinne, dass nicht von Diskriminierung im Wortsinne gesprochen oder diese kritisiert wurde, aber typische diskriminierende Situationen in der Hintergrundgeschichte oder in den Dialogen enthalten waren.

Im Wimmelbild-Adventure „Chroniken von Albion 2“ ist die Figur **Zarelda** in einer Situation, die viele Frauen in der Berufswelt erleben: dass ihnen bei der Besetzung höherer Stellen Männer vorgezogen werden. Zarelda hatte sich eigentlich für die Stelle der Schuldirektorin beworben und war sehr enttäuscht, als Wynnstaff, der Weise, dieses Amt zugedacht bekam. Nun ist sie stellvertretende Direktorin der Schule. Diese Hintergrundgeschichte von Zarelda wird in einer der zahlreichen Einblendungen, die zwischen den einzelnen Spielsequenzen gemacht werden und Informationen zu den Charakteren geben, im Umfang weniger Sätze vermittelt. Aus der knappen Information geht nicht klar hervor, ob es sich dabei um Diskriminierung handelt oder ob Wynnstaff aufgrund gerechtfertigter Kriterien – etwa höhere Qualifikation oder höheres Dienstalter – den Posten bekam. Wynnstaff ist im Game als ein sehr netter, aber zerstreuter und unordentlicher Mensch charakterisiert. Das für die Renovierung der Schule wichtige Geld lässt er auf seinem Schreibtisch liegen oder gibt es in den Safe und lässt die Safetür offenstehen, aus dieser Perspektive scheint er mit der Führung der Schule etwas überfordert. Sein Dienstalter allerdings ist deutlich höher als Zareldas. Nichtsdestotrotz ist es eine bemerkenswerte Erwähnung in einem Kinderspiel, da darin eine häufige Situation von Frauen im Berufsleben widergespiegelt wird.

Zarelda wiederum ist offensiv nachtragend und verhält sich schnippisch Wynnstaff gegenüber bzw. nutzt die sich bietenden Gelegenheiten, ihm sein Fehlverhalten vorzuwerfen und ihre aus ihrer Sicht höhere Führungsqualifikation zu betonen. So sagt sie z.B. gleich, als der Diebstahl bekannt wird, dass so etwas unter ihrer Leitung nie passiert wäre (Abbildung 86).

Im Action Adventure „LEGO Marvel Super Heroes“ wird eine Heldin von ihrem Teamkollegen, eine andere von ihrem Vorgesetzten (dem Geschlechterklischee gemäß) zum Zubereiten bzw. Besorgen von Essen aufgefordert, beide wehren diese Vereinnahmung durch das männliche Gegenüber jedoch selbstbewusst ab. So ruft Hawkeye seiner Kollegin **Black Widow** zu, als diese sich bei einer gemeinsamen Mission gerade über einen Abgrund schwingt: „Bringst du mir 'n Hühnchen Alfredo mit, wenn du dort bist?“ Daraufhin entgegnet Black Widow mit sarkastischem Unterton, der keinen Zweifel daran lässt, was sie von dieser Frage hält: „Klar. Soll ich dir vielleicht auch noch deine Wäsche machen?“

Auf dem S.H.I.E.L.D-Carrier fordert der Direktor Nick Fury **Maria Hill** dazu auf, ihm Essen zu holen: „Hill, noch was Wichtiges: Mittagessen. Ich nehme Schawarma. Stark kennt einen guten Laden.“ Daraufhin verzieht die zuvor noch lächelnde Maria Hill genervt das Gesicht. Mit dem Rücken zu Fury stehend und ihn keines Blickes würdigend, knallt sie ihm eine Karte mit der

Abbildung eines Wraps – vermutlich die Karte eines Lieferservices – ins Gesicht. Fury nimmt diese zähneknirschend entgegen (Abbildung 87).

2.2 AUFBEREITUNG DES MATERIALS AUF INHALTSEBENE: THEMEN UND MOTIVE

2.2.1 Charakterliche Darstellung von Frauen und Männern: Souveräne Frauen, männliche Loser?

Wie schon in den vorhergehenden Kapiteln angemerkt, finden sich in den untersuchten Filmen und Games zahlreiche starke, kompetente und mutige Mädchen- und Frauencharaktere. Umgekehrt tragen männliche Charaktere zumindest in der Ausgangsposition häufig Unsicherheiten und Probleme in sich, finden sich im Leben nicht ganz zurecht, sind betrübt in ihrer Situation. Oft ist einer solchen unsicheren männlichen Hauptfigur ein starker weiblicher Nebencharakter zur Seite gestellt. Von dieser statischen Konstellation muss die Entwicklungsdynamik unterschieden werden, die sich vor allem im Film ergibt: Während der starke weibliche Nebencharakter im Endeffekt nur sekundär relevant ist und mehr und mehr an die zweite Stelle tritt, avanciert der zunächst unsichere männliche Charakter zum Helden, der über sich hinauswächst und für die finale Lösung des in der Geschichte gestellten Problems (z.B. das Besiegen von Bösewichten) den entscheidenden Beitrag leistet.

2.2.1.1 Weibliche Stärke

Einige dieser starken weiblichen Charaktere wurden bereits in den vorhergehenden Kapiteln genauer beschrieben, etwa Giana in „Giana Sisters – Twisted Dreams“, Rike in „Sputnik“, Lilly in „Lilly Looking Through“, Aurora in „Child of Light“ oder Lola in „Lola auf der Erbse“.

Ebenfalls in diesem Zusammenhang erwähnenswert ist **Kiki**, Max' Schwester in „Mitten in der Winternacht“, ein blondes Mädchen mit Brille, das seine Haare meist zu langen Schwänzen gebunden hat. Kiki ist hochbegabt, vor allem in Naturwissenschaften. Ihr Weihnachtsgeschenk ist ein Chemiebaukasten, am Frühstückstisch liest sie Bücher über Quantenmechanik. Kiki ist sehr intelligent und sie durchblickt es sofort, wenn jemand ihr einen Bären aufbinden möchte. Die angeberischen Erzählungen des Elchs „Moos“ bei ihrem ersten Zusammentreffen analysiert sie mithilfe ihres umfangreichen wissenschaftlichen Wissens und entlarvt auf diese gelehrte Weise auch seine Schwindeleien. So hat der Elch Max erfolgreich eingeredet, er heiße Apollo und nach ihm sei sogar eine Rakete benannt worden; als er Kiki dasselbe erzählt, belehrt sie ihn sofort von oben herab, dass er wohl Apollo 11 meine, die 1969 auf dem Mond gelandet ist, und dass diese nach einem römischen Gott und sicher nicht nach einem Elch benannt sei. Ihr Urteil über den Elch: „Er kann zwar sprechen, aber er lügt wie gedruckt.“ Aber Kiki hat nicht nur umfangreiches Wissen, sondern auch eine hohe praktische Intelligenz, mit

der sie sich schlau aus brenzligen Situationen windet. Als der unangenehme Nachbar Panneman sie und Max aufhält und sie mit Gewehr in der Hand darauf hinweist, dass Kinder auf seinem Grundstück verboten seien, lügt Kiki, dass ihre Mutter Grüße an Panneman habe bestellen lassen. Panneman ist zuerst ungläubig, aber Kiki lässt sich nicht verunsichern und schwindelt gekonnt weiter, woraufhin Panneman dahinschmilzt, da er in Kikis und Max' Mutter verliebt ist. Später will Max Heu von Panneman stehlen, da dieser wegen seiner Hühner viel davon gelagert hat und Moos Heu benötigt. Kiki hält ihn davon ab, da Panneman schießwütig ist, aber hilft ihm mit einer List: Gemeinsam mit Max geht sie zu Panneman und fragt ihn nach Heu – dieses brauche ihre Mutter für die Dekoration eines Weihnachtsmusicals. Beim Abendessen mit Panneman entlarvt Kiki das angeblich selbst geschossene Wildschwein, mit dem Panneman die Mutter beeindrucken will, als Hühnchen. Panneman sagt entrüstet, das sei unmöglich, er habe es selbst geschossen. Daraufhin Kiki selbstbewusst: „Nun, dann haben Sie ein Huhn geschossen.“ Kiki ist generell schlagfertig und selbstbewusst, sie lässt sich nicht verunsichern und steht mit beiden Beinen auf dem Boden. Auch die Trennung der Eltern hat sie gut verkraftet. Sie telefoniert regelmäßig mit ihrem Vater, während ihr Bruder Max davon langfristig aus der Bahn geworfen wurde und den Kontakt mit dem Vater meidet.

Elli ist im Film „Kopfüber“ eine gute Freundin des aufgrund seiner ADHS-Erkrankung verhaltensauffälligen Hauptcharakters Sascha. Sie wohnt gemeinsam mit ihrem Vater im Wohnblock gegenüber von Sascha, ist jedoch viel alleine zu Hause, da ihr Vater als Fernfahrer arbeitet. Obwohl sie erst 10 oder 11 Jahre alt ist, meistert Elli den Alltag ohne den Vater selbständig, ist sehr patent und lebenspraktisch, wirkt geerdet, steht mit beiden Füßen fest im Leben. Sie wäscht das Geschirr, die Wohnung wirkt gepflegt, sie wäscht sich alleine die Haare. Als sie einmal Sascha in dessen Wohnung besucht, rät sie aufgrund der vielen kettenrauchenden Personen: „Ihr solltet mal wieder lüften.“ Elli wirkt souverän und in sich ruhend. Mit Sascha kommt sie gut zurecht; es scheint auch, dass sie ihm Halt gibt, denn in ihrer Gegenwart benimmt er sich kaum daneben. Gemeinsam verbringen die beiden Kinder einen Großteil ihrer Freizeit und radeln durch die Gegend, um an verschiedenen Orten – z.B. auf Baustellen – Geräusche aufzunehmen. Auch selbst produzierte Geräusche werden von den Kindern aufgenommen, wobei Sascha die Geräusche erzeugt und Elli sie mit Mikrofon und Aufnahmegerät aufzeichnet. Zu Hause schneidet Elli die Geräusche und mischt sie mithilfe von Software ab, ist also kompetent im Umgang mit dem Aufnahmegerät und mit Audioschnittprogrammen. Als Sascha sich aufgrund seiner medikamentenbedingten Wesensveränderung und seines vollen Terminkalenders – nach seiner ADHS-Diagnose bekommt er Tabletten und muss Therapien besuchen – vor ihr zurückzieht, sieht man Elli die Enttäuschung an. Dennoch macht sie nicht den Eindruck, daraufhin traurig in der Wohnung herumzusitzen, sondern scheint ihre Unternehmungen alleine fortzusetzen: Als Sascha später

einmal an ihrer Tür klopft, weil er wieder den Kontakt zu ihr suchen möchte, ist sie nicht da. Elli hat eine gute Beobachtungsgabe: Sie fragt Sascha, ob ihm aufgefallen sei, dass er nicht mehr lachen könne, seit er seine Medikamente nimmt.

Die 10-jährige **Dana** ist im Film „Das Pferd auf dem Balkon“ ein starker weiblicher Charakter an der Seite des gleichaltrigen Protagonisten Mika, der das Asperger-Syndrom hat und aufgrund dessen in seiner Schule ein Außenseiter ist. Auch Dana hat sich ihre eigene Fantasiewelt aufgebaut. Mika erzählt sie, sie sei eine indische Prinzessin und ihr Vater, ein reicher Maharadscha, wolle sie mit einem Mann verheiraten, den sie nicht liebt, deshalb sei sie von zu Hause geflohen. In Wirklichkeit kommt Dana aus einer Roma-Familie und muss oft ihrer Großmutter bei ihrer Tätigkeit als Hausbesorgerin helfen (z.B. den Hof kehren). Aufgrund ihrer Herkunft ist Dana ebenfalls eine Außenseiterin. Trotz ihrer ausgeschlossenen Position ist sie mutig und selbstbewusst und beschützt Mika vor den Attacken einiger Raufbolde. Ohne Scheu legt sie sich mit diesen an und wird von ihnen respektiert und gefürchtet. Dabei spielt sie einmal auch mit einem Klischee – sie sagt: „Ihr werdet doch nicht ein kleines Mädchen schlagen“, obwohl sie gleichzeitig einem der Buben kräftig auf die Füße tritt und ihn in die Mangel nimmt (Abbildung 88). Mika hilft sie wie eine große Schwester. Sie ist sehr tatkräftig und unterstützt ihn dabei in die Wohnung des Nachbarn zu gelangen, wo Mika das Pferd auf dem Balkon gesehen hat, mit dem Taxi zu fahren oder das Pferd vor Gefahren zu retten. Es macht ihr nichts aus, dass Mika anders ist, sie sagt: „Ok, du bist verrückt“ und lacht. Manchmal ärgert sie sich auch über ihn – etwa, als sie ein Taxi nehmen, sie ihn vorher noch fragt, ob er Geld dabei habe, er bejaht, und sich danach herausstellt, dass es sich um eine verschwindend geringe Summe handelt, mit der niemals eine Taxifahrt bezahlt werden kann. Wütend weist sie ihn auf seine Weltfremdheit hin: „Glaubst du, Taxifahren ist umsonst?“ Umgekehrt verzeiht Dana Mika aber auch schnell. Dana geht locker mit Mika um, was aber nicht bedeutet, dass sie ihn mit Samthandschuhen anfasst. Sie ist oft resolut ihm gegenüber, lässt sich von seinen Ausbrüchen nicht beeindrucken oder gibt ihm, wie in der Taxiszene, verärgert kontra. Kurz nach ihrem Kennenlernen erkundigt sich Dana danach, was das Asperger Syndrom sei:

Mika: „Ich tu mir schwer mit anderen Menschen.“

Dana: „Was zum Beispiel?“

Mika: „Ich schaue die Leute nicht an, wenn ich mit ihnen spreche.“

Dana: „Ist nicht so schlimm.“

Mika: „Ich habe Platzangst.“

Dana: „Das haben viele.“

Mika (gereizt): „Ich muss immer genau um 14:17h zu Mittag essen und um 19:17h zu Abend, sonst werde ich wütend.“

Dana (lacht): „Ich würd' gern sehen, wie du wütend wirst.“

Mika (gereizt): „Ich hasse Witze, ich verstehe keine Witze und ich kann auch keine Witze machen.“

Dana (etwas von oben herab): „Es gibt Schlimmeres.“

Mika (gereizt): „Ich hasse es, wenn man mich anfasst.“

Dana: „Ich hasse das auch, ich bin ja kein Hund.“

Mika und Dana werden mit der Zeit FreundInnen. Dana und ihre Familie sind sehr offen und großzügig. Am Weihnachtsabend werden alle NachbarInnen in der Wohnung aufgenommen und zusammen wird ein fröhliches Weihnachtsfest gefeiert.

Das Action Adventure „LEGO Marvel Super Heroes“ bietet eine beträchtliche Zahl zwar großteils nur spät und kompliziert freischaltbarer (siehe Kapitel 2.1.2), aber starker und kämpferischer weiblicher Player Characters, in Summe etwa 1/6 der Gesamtzahl von spielbaren Figuren. **Black Widow** ist der erste weibliche Player Character, der im Spiel zur Verfügung steht. Sie trägt in jeder Hand eine große Waffe und schießt damit auf FeindInnen und Gegenstände. Außerdem kann sie sich unsichtbar machen und damit z.B. videoüberwachte Bereiche unbemerkt durchschreiten. Ebenso wie die männlichen Charaktere beherrscht sie den Nahkampf und kann durch ihre Kampfkunst sowohl Gegenstände zerstören als auch GegnerInnen ausschalten. Sie ist – im Gegensatz zu z.B. Hawkeye und Spiderman – ein „schlauser Charakter“, was sie in die Lage versetzt, Kontrollpunkte zu bedienen, bei denen üblicherweise durch logische Kombinationen Codes geknackt oder Verbindungen eingerichtet werden müssen, um etwa Türen zu öffnen oder Stromkreise zu (de-)aktivieren (Abbildung 89). Black Widow ist zudem akrobatisch, sie kann durch Springen nach links und rechts zwischen zwei gegenüberliegenden Wänden in die Höhe klettern. **Storm** hat die Fähigkeit zu fliegen, zudem beherrscht sie die „Elektrokinese“ und die „Aerokinese“, d.h. sie kann Blitze, Explosionen und Wirbelstürme generieren. **Invisible Woman** ist wie Mr. Fantastic eine der „Fantastischen 4“. Sie kann sich ihrem Namen entsprechend unsichtbar machen und ist in der Lage Kraftfelder zu erzeugen. Außerdem beherrscht sie die „Telekinese“, d.h. sie kann Gegenstände mit Gedankenkraft aufheben und steuern. **Jean Grey** beherrscht ebenfalls die Telekinese und den Aufbau von Kraftfeldern. Weiters kann Jean Grey die Gedanken anderer Personen steuern und mithilfe ihrer telekinetischen Fähigkeiten auch fliegen.

Die zentralen weiblichen Player Characters in „LEGO Marvel Super Heroes“ haben zum Teil recht ähnliche Fähigkeiten (mehrfach: Telekinese, Kampf mit Strahlen verschiedener Art, Kraftfelder), es gibt jedoch auch Heldinnen mit anderen Fähigkeiten – z.B. Gamora, Sif (Schwertkampf), Viper (Schusswaffen), Elektra (Ninja-Waffen) und She-Hulk. Bei Letzterer handelt es sich um die weibliche Entsprechung zu Hulk. She-Hulk ist die einzige weibliche Big Figure in „LEGO Marvel Super Heroes“, aber bei weitem nicht so relevant wie Hulk. Wie Hulk

besitzt auch sie besonders große Körperkraft, was sie z.B. in die Lage versetzt, Stücke aus dem Asphalt zu reißen und von sich zu schleudern, durch einmaliges Zusammenklatschen der Hände Autos in ihre Einzelteile zu zerlegen oder sogar Autos aufzuheben und zu werfen. Ihre Körpergröße betreffend ist sie jedoch deutlich kleiner als Hulk und kaum größer als eine normale Minifigure, worin sich die übliche Vor- und Darstellung der Körpergrößen von Männern und Frauen widerspiegelt und gleichzeitig reproduziert wird⁴⁷ (Abbildung 90).

Kämpferische Frauen sind auch die zehn Prinzessinnen im Jump 'n Run-Game „Rayman Legends“: Barbara, Aurora, Elysia, Estelia, Twila, Selena, Ursula, Emma, Olympia und Sibylla sind alle mit scharfen bzw. stacheligen Waffen (Axt, Schwert etc.) ausgestattet und haben ein kämpferisches Auftreten (Abbildung 23 und 91). Mutig, selbstbewusst und mit frechem Gesichtsausdruck navigieren sie durch die diversen Levels und besiegen GegnerInnen. Auch abgesehen von ihren Waffen haben sie zahlreiche Fähigkeiten, können z.B. tauchen, über Abgründe gleiten und bei Aufwind fliegen. Einerseits zu befreiende „Damsels in Distress“, andererseits harte Kriegerinnen, fließen in den Prinzessinnen zwei unterschiedliche und widersprüchliche Frauentypen zusammen: Um spielbar zu werden, müssen die Prinzessinnen – so unlogisch es aufgrund ihrer Charakteristika eigentlich ist – zunächst aus der Gefangenschaft befreit werden, im Falle der ersten Prinzessin Barbara notwendigerweise sogar von einem männlichen Helden.

Anna und Elsa sind beide starke Persönlichkeiten im Animationsfilm „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“. Anna ist trotz ihrer sehr schwierigen Lebenssituation – die Eltern sind früh verstorben, die geliebte Schwester zieht sich vor ihr zurück – lebensfroh, optimistisch, aufgeschlossen und kann in jeder Hinsicht als resilient bezeichnet werden. Als es darum geht, ihre geflohene Schwester wiederzufinden und nach Arendelle zurückzuholen, beweist sie Mut und Durchsetzungsvermögen und weiß sich auch in gefährlichen Situationen zu helfen. Anna reitet Elsa zunächst allein nach und lehnt Hans' Begleitung dazu ab; sie überzeugt den abweisenden, mürrischen Kristoff sie auf den Nordberg hinaufzubringen und bewegt ihn sogar dazu sofort aufzubrechen, obwohl er erst am nächsten Morgen aufbrechen wollte. Später setzt sie geschickt ein riesiges Schneemonster, das von Elsa erschaffen wurde, um Anna und Kristoff zu vertreiben, außer Gefecht. Als das Monster den Flüchtenden doch hinterherkommt und es Kristoff und Anna an einem Seil wieder hinaufzieht, kappt Anna das Seil mit einem Messer. Als Anna und Kristoff im Schlitten von Wölfen gejagt werden, vertreibt Anna die Wölfe effektiv mit einem brennenden Heubüschel. Als Kristoff an einer Klippe hängt, rettet Anna ihn. Anna hat auch im Eispalast keine Angst vor den Kräften ihrer Schwester, sie lässt sich nicht einfach von ihr abweisen und bemüht sich um sie. Anna ist hochsolidarisch und glaubt an ihre

⁴⁷ Vgl. dazu z.B. Goffman, Erving (1977): The Arrangement between the Sexes. In: Theory and Society 4(3), 301-331.

Schwester, obwohl diese sich vor ihr zurückzieht und Anna ihr Geheimnis verschweigt. Schließlich verzichtet Anna sogar auf ihre eigene Rettung, um ihre Schwester zu schützen: Trotz ihrer durch den Eissplitter im Herz bereits geschwächten Konstitution kämpft sie sich weiter voran und rettet Elsa das Leben. Als nach positiver Auflösung aller Probleme Kristoff auf den intriganten Hans losgehen möchte, hält Anna ihn zurück und serviert Hans durch einen Fausthieb ins Gesicht selbst ab, sodass er ins Wasser fällt.

Aber auch Elsa ist auf ihre Weise eine starke Frau: Wegen ihrer unkontrollierbaren eisigen Kraft, die für andere zur Gefahr werden kann, ist Elsa traurig, ernst, sie steht enorm unter Druck ihre Kraft unter Kontrolle zu halten und nicht ausbrechen zu lassen. Gleichzeitig hat sie etwas Königlich-Besonnenes an sich; obwohl sie innerlich immer voll Angst ist, wirkt sie nach außen hin ruhig, erhaben, majestätisch. Sie möchte unter allen Umständen vermeiden, Anna zu verletzen. Eisern hält sie sich an die Abmachung, die sie in ihrer Kindheit mit ihren Eltern und dem Troll getroffen hat, der die durch einen Eissplitter von Elsa verletzte Anna knapp noch heilen konnte: Zu ihrem Schutz darf Anna nichts von Elsas Kräften wissen, deshalb schweigt Elsa über ihre Situation und zieht sich trotz ihrer Liebe zu ihrer Schwester vor Anna zurück, in Kauf nehmend, dass Anna sie aus Unverständnis darüber ablehnen könnte. Im Eispalast schickt sie Anna ebenfalls weg, um sie zu schützen. Elsa erträgt das Alleinsein und die Isolation, um Anna und andere Menschen vor Schaden zu bewahren, und ist dabei sehr konsequent. Sie stellt die Bedürfnisse anderer über ihre eigenen. Als sie angegriffen wird, kann sie mit ihrer Kraft auch kämpfen. Am Ende des Films wandelt sich das Verhältnis von Elsa zu ihrer Kraft. Aus dem unkontrollierten Ausbrechen und Elsas damit verbundener Angst jemanden zu verletzen wird der bewusste Einsatz einer besonderen Gabe: Elsa lernt mit ihrer Kraft umzugehen und erlangt die Kontrolle darüber, sie kann damit produktiv etwas erschaffen, z.B. zaubert sie für die BewohnerInnen von Arendelle einen Eisboden, damit sie Eislaufen können, und sie zaubert Anna Schlittschuhe an die Füße ohne Angst zu haben sie damit zu verletzen. Damit einhergehend ereignet sich auch eine Persönlichkeitsveränderung bei Elsa: Sie geht offen auf andere zu und verspricht, dass sie die Türen des Palastes nie mehr verschließen wird.

Stärke und Mut sind je nach Anforderung der Mediengattung unterschiedlich definiert. Im Game ergibt sich für die Player Characters meist die Anforderung FeindInnen zu besiegen, daher hat Stärke im Game vielfach eine kämpferische Ausprägung: körperliche Fitness und Kraft, eventuell akrobatische Fähigkeiten, versierter Umgang mit Waffen, oft auch „übermenschliche“ Kräfte, wobei mit diesem Terminus nicht in erster Linie Zauberkräfte gemeint sind, sondern körperliche Fähigkeiten, die im realen Leben auch bestens trainierte Menschen nicht haben. Im Film macht sich Stärke eher als Charakterstärke bemerkbar, wobei je nach Filmgenre (z.B. Action) selbstverständlich auch kämpferische Stärke eine Rolle spielt. Eine Ausnahme im Bereich der Games ist Lilly in „Lilly Looking Through“, die primär über ihren

ruhigen, mutigen und intelligenten Charakter definiert ist, aber auch sie hat zum Teil „übermenschliche“ Kräfte: Obwohl sie ihrer Optik nach zu schließen ein Kleinkind ist, rollt sie mit Leichtigkeit riesige Felskugeln einen Hang hinunter oder taucht in tiefe Schluchten hinab. Animationsfilme sind durch eine Mischung aus kämpferischer und charakterlicher Stärke gekennzeichnet, auch hier verfügen die Figuren im Vergleich zum Realfilm über viel „übermenschliche“ Kraft. Beispielsweise würde die zahlreichen Abstürze in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ kein realer Mensch unverletzt überleben, aber auch der starke Charakter der Figuren Anna, Elsa, Kristoff und Olaf ist wesentlich.

Auffallend ist, dass weibliche Stärke und Selbstbewusstsein häufig über Aggressivität konzipiert sind, wobei diese Aggressivität oftmals in der abwertenden Behandlung von Männern ihren Ausdruck findet. Paradebeispiel ist die hochkompetente und emanzipative Rike im Film „Sputnik“, die ihren beiden Freunden Jonathan und Fabian gegenüber als Anführerin der gemeinsamen Gruppe eine Dominanz an den Tag legt, die bereits unterdrückenden Charakter hat. Widerspruch oder andere Meinungen werden von ihrer Seite nicht geduldet, es muss nach ihrem Willen gehen und diesen setzt sie durch.

So entspinnt sich rund um den Bau des Teleporters beispielsweise folgender Dialog der Kinder im Geheimlabor:

Fabian: „Wir brauchen Karls Linse, sonst sind wir aufgeschmissen.“

Rike: „Wir müssen uns die Linse von Mauder zurückholen.“

Jonathan: „Die paar Tage kann dein Onkel auch noch warten.“

Rike: „Kann er nicht!“

Jonathan: „Und warum nicht?“

Rike: „Weil ich es so sage!“

Jonathan: „Frau Superklug spielt jetzt endlich den Captain, ja?“

Rike: „Genau. Und ich sage: Wir starten. Jetzt!“

Auch sonst geht sie ziemlich rau mit ihren beiden Freunden um bzw. hat ihnen gegenüber oft einen aggressiven Ton in ihrer Stimme. Als sie in der Nacht in Mauders Haus einbrechen, um die Linse zurückzuholen, herrscht sie die beiden an: „Was steht ihr hier so rum? Ihr sucht die Linse und ich kümmere mich um den Rest. Los!“ Als sie gemeinsam mit Oliver, der inzwischen zum Verbündeten geworden ist, in den Trafo einbricht, gibt sie ihm einen Zettel in die Hand. Er: „Was soll ich damit?“. Sie: „Lesen, falls du das kannst!“

Ihren Eltern gegenüber ist Rike ebenfalls oft aggressiv, wenn etwas nicht nach ihrem Willen geht. Auch als Mike ankündigt die DDR zu verlassen, ist sie ihm gegenüber zunächst zornig und ablehnend, schreit ihn an, läuft weg, wenn er mit ihr reden will, ignoriert ihn. Sie kann und will sich nicht in seine Lage hineinversetzen und die Gründe nachvollziehen, warum er gehen muss. Rike hat ein relativ ich-bezogenes Wesen: Es muss gemacht werden, was sie will, und auch hinsichtlich der Ausreise von Mike zählt für Rike nur ihr Wunsch, dass er hier bleibt – sie

ist gar nicht bereit darüber nachzudenken, welche Gründe er für seine Ausreise haben könnte oder wie sich die Lage aus seiner Sicht gestaltet. Sie wirkt oft zornig und trotzig und legt dieses Verhalten furchtlos auch Autoritäten gegenüber an den Tag. Sie lässt sich folglich auch von Personen, die eigentlich mächtiger sind als sie, nicht einschüchtern. Die Zivilcourage, in der ihr Zorn oft ihren Ausdruck findet, ist ein besonders positives Merkmal von Rike; andererseits legt sie überbordende Aggressivität auch dann an den Tag, wenn die Situation es nicht erfordern würde bzw. wenn sie mit Menschen spricht, die sie mögen und es gut mit ihr meinen.

Rike überschreitet in ihrer Entschlossenheit auch ungeniert die persönlichen Grenzen anderer: Als sie einmal dringend mit Jonathan sprechen möchte, marschiert sie ohne zu zögern in die Bubentoilette der Schule, öffnet dort alle Kabinentüren, bis sie Jonathan gefunden hat und spricht mit ihm, obwohl ihm das sichtlich peinlich ist und er ihr auch zu verstehen gibt, dass er sich in dieser Situation nicht wohlfühlt. Das stört sie aber nicht und sie nimmt den auf der WC-Brille sitzenden Jonathan auch noch auf den Arm, indem sie ihn fragt, ob er aufstehen könne.

Jonathan (empört): „Das ist ein Jungsklo!“

Friederike: „Das seh‘ ich selbst.“

Jonathan: „Hat das nicht Zeit?“

Friederike (grinsend): „Kannst du aufstehen?“

Zwei Buben, die in der Zwischenzeit das WC betreten, herrscht sie an: „Raus!“ – und die beiden gehen tatsächlich ohne Widerworte. Sie setzt ihren Willen auch in dieser Situation, in der sie der Eindringling ist, durch; sie schafft es, dass andere sich ihrem Willen beugen.

Zarelda, stellvertretende Direktorin der Zauberschule von Wizbury im Game „Chroniken von Albion 2“, ist Wynnstaff gegenüber, der die Direktorenstelle bekommen hat, offensiv nachtragend und schnippisch. Auch optisch findet Zareldas misssmutige Grundstimmung in strengen, ernsten Gesichtszügen ihren Ausdruck.

In „Goodbye Deponia“ ist weibliches Selbstbewusstsein großteils über Geringschätzung dem Hauptcharakter Rufus gegenüber bzw. über eine gewisse – bei manchen Charakteren mehr, bei manchen minder ausgeprägte – Aggressivität konzipiert. Dies ist z.B. auch bei Sergeant Bambi der Fall. Sie ist außerordentlich selbstbewusst und darüber hinaus auch schlau: Sie pariert gekonnt Rufus‘ sexistische Anfeindungen und lässt sich von ihm nichts vormachen. Beispielsweise will Rufus die beiden Frauen glauben machen, er sei der Anführer des Widerstandes, aber sie lassen sich nicht hereinlegen. Sie sagen, dass sie eine „Squad-Leaderin“ haben und nur dieser unterstehen. Rufus wiederum entgegnet, dass die Squad-Leaderin auch ihm unterstehe, aber die Frauen bleiben von seinen Geschichten unbeeindruckt („Netter Versuch, Rufus. Aber wir kennen den General. Und du bist es nicht.“). Dieses Selbstbewusstsein drückt sich jedoch auch in einer extremen Aggressivität aus. So lässt Bambi im Dialog mit Rufus z.B. die bedrohliche Aussage fallen: „Offensichtlich ist er auf der

Suche nach einem Satz neuer Zähne.“ Als Rufus fragt, wo die „echten“ Rebellen sind, droht Bambi ihn mit einer Nadel zu stechen und schwört, dass sie damit bis auf die Knochen komme („Wenn ich dich pieksen soll ... Ich hab hier 'ne Nadel. Mit der komm' ich im Zweifelsfall bis auf die Knochen.“). Bambi ist generell von ihrem ganzen Typ her aggressiv angelegt und trägt diese Aggressivität auch im weiteren Spielverlauf noch zur Schau. Als Rufus später in einen Panzer der Rebellinnen einsteigt, herrscht Bambi ihn an: „Hey! Kein Zutritt für Zivilisten.“ Im Dialog erfährt Bambi, dass Major Toni die Ex-Freundin von Rufus ist, was Bambi zu der Aussage veranlasst: „Ich sehe, sie hat sich nicht nur beruflich verbessert.“ Toni wird als coole und selbstbewusste Frau dargestellt, wobei ihre Coolness stark als Genervtheit Rufus gegenüber konzipiert ist. Toni hat einen etwas rauen Charakter, sie lässt Rufus deutlich spüren, dass sie nichts von ihm hält bzw. ihm nichts zutraut und behandelt ihn von oben herab. Sie spricht mit mittlerer Stimmlage, ihre Stimme hat einen genervten/gelangweilten Unterton. Bereits das einführende Tutorial, in dem den Spielenden die Navigation erklärt wird, ist als Dialog zwischen Rufus und seiner Ex-Freundin Toni gestaltet: Sie erklärt ihm dabei von oben herab, welche Klicks man ausführen und welche Tasten man betätigen muss, um im Spiel bestimmte Aktionen auszuführen. Im Tutorial ist Toni eine sehr dominante Frau, die Rufus im Griff hat und gegen die er mit seinem Willen nicht ankommt. Er beteuert, dass er eigentlich schon alles weiß und die beiden bereits des Öfteren über alles gesprochen haben, was man wissen muss, sie jedoch glaubt ihm trotzdem nicht und erklärt es ihm immer wieder.

Die Aggressivität der Frauen ist in „Goodbye Deponia“ zumindest bei Bambi überwiegend auf Rufus' Verhalten zurückzuführen, der eingebildet und im Dialog mit ihr und Private Lotti sogar explizit sexistisch auftritt, und insofern nachvollziehbare Reaktion. Sie wehrt sich schlagfertig gegen seine verbalen Anfeindungen. Von Toni ist anzunehmen, dass sie als Ex-Freundin von Rufus ebenfalls schon ihre Erfahrungen mit seinem unangenehmen Wesen gemacht hat, woraus ihr Verhalten erklärbar wird. Jedoch sind Toni und Bambi über ihre Aggressivität hinaus nicht weiter charakterlich konzipiert, ihre Aggressivität ist ihre einzige Eigenschaft und damit Kern ihrer Stärke als Frauen.

Auch die selbstbewusste Astrid ist in „Drachenzähmen leicht gemacht 1“ zunächst übermäßig aggressiv. Wie die anderen Jugendlichen ist sie geringschätzig Hicks gegenüber. Als er mit seinen gewaltlosen Techniken im Drachenkampf besser wird, kocht sie vor Wut und wird aus Eifersucht Hicks gegenüber mehrfach körperlich handgreiflich. Dieses übertriebene Aggressionsniveau legt sie schon im Laufe von Kinofilm 1, nachdem sie erste Gefühle für Hicks entdeckt hat, mehr und mehr ab und wandelt sich bis zu Kinofilm 2 zur liebevollen Partnerin von Hicks. Parallel dazu landet sie aber, wie in Kapitel 2.1.2 näher beschrieben, in ihrer Kompetenz und Bedeutung hinter Hicks in der zweiten Reihe und hat sich partiell auch

klischeehaftes Verhalten angeeignet, das zur Zeit ihrer aggressiven Coolness nicht Teil ihres Verhaltensspektrums war.

In ähnlicher Weise ist auch Shermans selbstbewusste Klassenkollegin Penny in „Die Abenteuer von Mr. Peabody & Sherman“ konzipiert, die auf Shermans umfangreiches historisches Wissen eifersüchtig reagiert und daraufhin Sherman attackiert. Sie geht im Speisesaal auf ihn zu und bezeichnet ihn als einen Hund, da er von Mr. Peabody – einem Hund – adoptiert wurde; sie wirft sein Essen auf den Boden und weist ihn an, es sich wie ein Hund wiederzuholen, danach nimmt sie ihn in den Schwitzkasten. Auch einen Buben, der sich ins Gespräch einmischt, herrscht sie mehrfach an („Klappe, Karl!“ bzw. „Verschwinde, Karl!“), woraufhin er sich mit den Worten „Ist gut!“ zurückzieht (Abbildungen 97 und 98).

Starke weibliche Figuren sind also oft gleichzeitig aggressiv gezeichnet.

Anders konzipiert ist Angeletta in „Die schwarzen Brüder“. Sie macht einerseits einen schüchternen und teilweise ängstlichen Eindruck, ist jedoch gleichzeitig sehr mutig: So sieht man Angeletta ihre Angst an, als sie den Lockvogel spielt, um den brutalen Luini zu überführen, gleichzeitig schlüpft sie trotz ihrer Angst und ohne zu zögern – und: trotz ihrer schweren Erkrankung – in diese Rolle und meistert die Herausforderung. Als Alfredo erkrankt, zögert sie nicht ihm heimlich ihre Medizin zu bringen, und sie wagt es zur Unterstützung der Kaminfegerjungen die Kleidung ihres Bruders zu stehlen, um als Bub verkleidet den Lockvogel spielen zu können. Schon von Beginn an als integrierender Charakter konzipiert, gewinnt sie durch die Freundschaft mit Giorgio und den schwarzen Brüdern an Mut und ist für die Gruppe eine wichtige und kompetente Bezugsperson und Helferin.

2.2.1.2 Männliche Unsicherheit

Umgekehrt tragen männliche Charaktere zumindest in der Ausgangsposition häufig Unsicherheiten und Probleme in sich, finden sich im Leben nicht ganz zurecht, sind betrübt in ihrer Situation, unsicher, werden eventuell sogar von Gleichaltrigen drangsaliert. Nicht immer, aber oft sind diese Merkmale auch gepaart mit einer gewissen Tollpatschigkeit.

Dies trifft z.B. auf **Hicks** in „Drachenzähmen leicht gemacht 1“ zu, der zwar schlau und erfinderisch begabt, aber im Gegensatz zu den anderen jugendlichen WikingerInnen sehr schwächlich und sensibel ist. Nichtsdestotrotz ist es sein sehnlichster Wunsch wie die anderen auch Drachentöter zu werden, er wird aber regelmäßig davon abgehalten, weil er zu schwach ist. Wenn die Drachen einmal mehr die Insel angreifen, darf er sich im Gegensatz zu den anderen Jugendlichen nicht an den Kämpfen beteiligen: Laut seinem Ausbilder Grobian in der Schmiede ist er nicht einmal in der Lage einen Hammer zu halten oder eine Axt zu schwingen. Hicks beneidet die anderen Jugendlichen, er sagt in der Einführungssequenz zu Kinofilm 1, dass das was die anderen Jugendlichen tun, „*tausendmal cooler*“ sei als seine

Tätigkeit. Von den anderen Jugendlichen wird er ausgelacht, als er erstmals am Drachentraining teilnimmt; generell schauen die Gleichaltrigen der Insel auf ihn herab. Bei diesem ersten Drachentraining ist Hicks auch sehr ängstlich, er versteckt sich zum Teil hinter einer Holzwand. Zu Beginn des ersten Kinofilms wird auch immer wieder eine gewisse Tollpatschigkeit sichtbar: Als etwa Grobian ihm sagt, dass er mangels Körperkraft niemals einen Drachen töten könne, meint Hicks, dass sein selbstgebauter Schussapparat das doch für ihn übernehmen würde, klopft euphorisch auf den Apparat, woraufhin sich eine Kugel löst und einen Wikinger trifft, der zu Boden geht. Da Hicks zudem der Sohn des Inselhäuptlings ist und später dessen Nachfolger werden soll, hadert er stark mit sich selbst. Niemand – weder sein Vater noch die anderen WikingerInnen der Insel – traut ihm zu später die Nachfolge als Häuptling anzutreten, auch Hicks selbst traut es sich nicht zu. Insbesondere um die Anerkennung seines Vaters ringt Hicks verzweifelt. Heimlich verehrt er außerdem die starke und kämpferische Astrid, die jedoch nur geringschätzig auf ihn herabschaut.

In ähnlicher Weise ist **Nano** in „Der kleine Medicus – Bodynauten auf geheimer Mission im Körper“ konzipiert. Nano ist für sein Alter sehr klein, weswegen er in der Schule von anderen Buben sowohl verbal als auch körperlich tyrannisiert und von den Mädchen – auch von der von ihm verehrten Lilly – verachtet wird. Wie Hicks ist auch Nano klug; er interessiert sich sehr für Biologie und hat ein umfangreiches medizinisches Wissen. Auch dafür wird er von den Gleichaltrigen geringgeschätzt, er gilt – wie Lilly wörtlich sagt – als „Streber“. Eine gewisse Tollpatschigkeit ist auch Nano zu eigen: Als er z.B. am Anfang des Films in seinem Zimmer in einer Hängematte liegt und ein Konsolenspiel spielt, verliert er – wie sich andeutet: zum wiederholten Male – gegen den darin zu besiegenden Roboter. Im Eifer des Gefechts fällt ihm die Konsole auf den Boden, wobei er noch ungeschickt und vergeblich versucht, sie aufzufangen. Dann betritt Nanos Großvater den Raum und im Dialog mit ihm stürzt Nano aus der Hängematte.

Max, zentraler Protagonist in „Mitten in der Winternacht“ leidet so sehr unter der Trennung seiner Eltern, dass er sich stark in sich zurückgezogen hat, kaum noch spricht und die Telefonate mit dem Vater verweigert. Er ist traurig und verunsichert. Wie Hicks und Nano ist auch er dem Bullying anderer Buben ausgesetzt: Gleich zu Beginn des Films wird gezeigt, wie zwei andere Buben dem Nachbar Panneman einen Streich spielen, dem zufällig gerade vorbeigehenden Max die Schuld in die Schuhe schieben und auch noch seine Einkäufe auf den Weg leeren.

Pelle in „Antboy“ kämpft mit dem Problem völlig unscheinbar zu sein und von anderen übersehen zu werden. Von sich selbst sagt er: „Ich bin ein ganz gewöhnlicher Zwölfjähriger. Nichts Besonderes. Nur Pelle. Klein und unbedeutend.“ Klassenkollegin Amanda, in die Pelle heimlich verliebt ist, würdigt ihn keines Blickes. Aber auch andere Menschen nehmen ihn kaum

wahr, etwa der Fotograf in der Schule, der Pelles Namen falsch versteht und ihn, obwohl Pelle ihn auf seinen Irrtum hinweist, weiterhin „Paule“ nennt. Von einigen Buben wird er tyrannisiert, muss etwa auf dem Heimweg von der Schule vor ihnen ins Gebüsch flüchten. Pelle ist unsicher und introvertiert, er wünscht sich, von den anderen bemerkt zu werden. Auch Wilhelm, mit dem er sich später anfreundet und der aufgrund seiner enormen Klugheit ebenfalls Außenseiter ist, meint: „Jungen wie wir werden von Mädchen nicht wahrgenommen!“

Manche männliche Protagonisten haben auch manifeste gesundheitliche Probleme mit weiterreichenden Auswirkungen, die sie zu Außenseitern machen bzw. eine krisenhafte Situation bewirken: **Mika** in „Das Pferd auf dem Balkon“ (Asperger-Syndrom) und **Sascha** in „Kopfüber“ (ADHS).

Des Öfteren sind männliche Charaktere auch als reine Tollpatsche, Chaoten und unbedachte Menschen konzipiert, was hauptsächlich aber auf Nebencharaktere zutrifft, etwa auf den chaotischen und etwas verrückten Lehrer in „Ella und das große Rennen“, die beiden zerstreuten Professoren Wynnstaff und Hazzlepot in „Chroniken von Albion 2“ und den etwas unvernünftigen Bruder von Lilly in „Lilly Looking Through“, der sich gleich nach seiner Rettung durch Lilly aus Unbedachtheit in die nächste brenzlige Situation bringt, und kurz nach deren Bewältigung ein zweites Mal. Kombiniert ist diese Eigenschaft manchmal auch mit einer beschränkten Intelligenz, etwa bei Herrn Barkelt und dem Polizeiobermeister Strube samt deren Söhnen in „Lola auf der Erbse“. Der einzige Hauptcharakter, der ausschließlich als tollpatschig charakterisiert wird, ist Rufus in „Goodbye Deponia“. Selbstverständlich gibt es aber auch immer wieder von Beginn an starke und kompetente männliche Charaktere, etwa Erziehungsbeistand Frank in „Kopfüber“, Tierarzt Kurt in „Lola auf der Erbse“, Giorgio, Alfredo und die anderen Kaminfegerjungen in „Die Schwarzen Brüder“, oder mit Ausnahme von Dorfpolizist Mauder alle männlichen Figuren in „Sputnik“. In Summe gibt es eine Bandbreite an männlichen Darstellungsformen, wobei bei den Hauptcharakteren eine starke Tendenz zum sympathischen, aber unsicheren und eventuell tollpatschigen Außenseiter erkennbar ist.

Auch bei den weiblichen Figuren gibt es diese Bandbreite von starken, kompetenten und bodenständigen Mädchen über oberflächliche, aber durchaus selbstbewusste Klischee-„Girlies“ bis hin zu hilflosen „Damsels in Distress“. Mitunter spielen auch mehrere Facetten – Angst und Mut, Selbstkompetenz und Schutzbedürftigkeit, Stärke und Unsicherheit – in einer Person zusammen, was bei Angeletta in „Die schwarzen Brüder“ deutlich wird. Sie ist trotz ihrer Angst bereit den Lockvogel zur Überführung von Luini zu spielen, sie begibt sich dadurch in eine reale Gefahr, beweist Mut und meistert die Aufgabe kompetent: Luini kann erfolgreich gefangen genommen werden. Von Giorgio gefragt, ob sie Angst habe, als sie sich als Lockvogel auf dem Boden platziert, antwortet sie: „Nein, ihr beschützt mich doch.“ Der Schutz durch die schwarzen Brüder ist letztlich nicht notwendig: Der Überraschungseffekt wirkt und

Angeletta kann sich selbst aus Luinis Griff befreien. Nichtsdestotrotz ist es die Anwesenheit der schwarzen Brüder, die zur Not eingreifen könnten, und damit von männlichem Schutz, die ihr Sicherheit gibt.

Ebenso ist eine Bandbreite bei der Darstellung erwachsener weiblicher Nebencharaktere zu erkennen, z.B. in der Art und Weise wie alleinerziehende Mütter zurechtkommen: die völlig überforderte und ambivalent handelnde Mutter von Sascha in „Kopfüber“, der etwas weltfremde, aber liebevolle Paradiesvogel Loretta in „Lola auf der Erbsen“, die besorgte, aber durchaus starke Kirsten in „Mitten in der Winternacht“ und die zu Mika höchst geduldige und liebevolle, anderen gegenüber aber leicht reizbare Lara in „Das Pferd auf dem Balkon“. Ein alleinerziehender Vater kam in den ca. 40 untersuchten Medien ebenso häufig vor wie das Motiv der alleinerziehenden Mutter: Aurora in „Child of Light“ wurde nach dem Tod ihrer Mutter von ihrem Vater, einem Herzog, auf liebevolle Weise alleine aufgezogen, bis dieser wieder heiratete. Sherman in „Die Abenteuer von Mr. Peabody & Sherman“ wurde von einem hochintelligenten Hund, Mr. Peabody, adoptiert, der liebevoll mit ihm umgeht, ihn zu einem intellektuellen Buben erzieht, ihm zunächst aber vieles nicht zutraut. Herr Yksi ist in „Ella und das große Rennen“ nicht nur der böse und schräge Widersacher, sondern gleichzeitig alleinerziehender Vater von Anna und Kimi, der beide Kinder gleichermaßen zu RennfahrerInnen ausbildet. Hicks wächst bis zur Mitte von „Drachenzähmen leicht gemacht 2“ ohne Mutter auf, da diese totgeglaubt ist, und hat daher nur seinen Vater Haudrauf, den Häuptling, der ihn zwar liebt, aber wegen seiner zunächst mangelnden Eignung zum Nachfolger bekümmert ist – mit der Zeit entwickelt Haudrauf immer mehr Stolz für Hicks.

2.2.1.3 Statik vs. Dynamik in der Charakterdarstellung von Männern und Frauen

Oft ist einer unsicheren männlichen Hauptfigur, wie sie zuvor beschrieben wurde (z.B. Max, Mika, Hicks) ein starker weiblicher Nebencharakter zur Seite gestellt. Von dieser statischen Konstellation muss die Entwicklungsdynamik unterschieden werden, die sich vor allem im Film ergibt: Während der starke weibliche Nebencharakter im Endeffekt nur sekundär relevant ist und mehr und mehr an die zweite Stelle tritt, avanciert der zunächst unsichere männliche Charakter zum Helden, der seine Krise überwindet, über sich hinauswächst und für die finale Lösung des in der Geschichte gestellten Problems (z.B. das Besiegen von Bösewichten) den entscheidenden Beitrag leistet. Heldentum ist also vielfach nach wie vor männlich. Diese gegenläufige Entwicklung von Männer- und Frauenfiguren – vormals schwache Männerfigur entwickelt sich zum Helden, vormals eigentlich stärkere Frauenfigur entwickelt sich einen Schritt hinter den Helden zurück – ist ein wiederholt vorkommendes Muster.

Ein Paradebeispiel – die Entwicklung von Hicks und Astrid über die diversen Elemente des multimedialen Universums rund um „Drachenzähmen leicht gemacht“ – wurde bereits in Kapitel 2.1.2 ausführlich beschrieben.

Auch in „Das Pferd auf dem Balkon“ ist der finale Held männlich: Zwar wird Dana als sehr stark dargestellt und ist eigentlich viel selbstsicherer und stärker als Mika. Als es darum geht das Pferd zu retten, ist sie es, die es wagt in den Kofferraum des Autos der Geldeintreiber zu steigen und macht damit den initialen Schritt – Mika hingegen traut sich nicht, da er Platzangst hat. Dana fährt dann mutig alleine mit. Letztlich wird sie von den Geldeintreibern jedoch gefangen genommen, gefesselt und in einen Schuppen gesperrt – und es ist Mika, der Dana aus ihren Fängen befreit. Seine Handlungen sind ausschlaggebend dafür, dass Bucephalus und Dana gerettet werden können. Ähnlich wie in „Drachenzähmen leicht gemacht“ ist es auch hier gerade die Besonderheit des Hauptcharakters, die ihn anfangs zum Außenseiter macht und schlussendlich zu seiner Heldenfunktion beiträgt: Mika hat ein sehr gutes Gedächtnis und erinnert sich anhand des Kennzeichens, wo er das Auto der Geldeintreiber zuletzt gesehen hat und wo folglich Dana zu vermuten ist. Durch seine besondere Beziehung zu Bucephalus schafft er es außerdem, so auf ihn einzuwirken, dass er im richtigen Moment einem der Geldeintreiber einen Tritt versetzt, wodurch Mika, Dana und Bucephalus fliehen können.

Nano in „Der kleine Medicus – Bodynauten auf geheimer Mission im Körper“ hat keinen mit Astrid oder Dana vergleichbaren Frauencharakter an seiner Seite. Lilly verhält sich zwar im Laufe des Films zunehmend solidarisch und unterstützend und beweist Mut, ist allerdings bei weitem weniger kompetent. Aber auch bei Nano wird die charakteristische Entwicklung vom Tollpatsch zum Helden sichtbar, was durch den Kontrast zweier analog aufgebauter Szenen stark verdeutlicht wird: In der Szene, die Nano in den Film einführt, trägt er gerade in einem Konsolenspiel einen Kampf mit einem Roboter aus. Er möchte den Roboter mit einem Krallenarm in eine Schlucht ziehen, aber verliert. Gegen Ende des Films trägt Nano einen ganz ähnlichen Kampf mit dem Gobot im Körper des Großvaters aus. Auch hier fährt Nano einen Krallenarm aus, um den Gobot zu umfassen und in eine Schlucht zu werfen, was diesmal gelingt. Auch bei Nano ist es in mehrfacher Hinsicht seine Besonderheit, die ihn zuerst zum Außenseiter macht, dann aber seinen Werdegang zum Helden ermöglicht. Nicht nur sein umfangreiches Wissen erweist sich als wertvoll, sondern auch seine kleine Körpergröße, da nur kleine Menschen mikrotisiert werden können.

In „Mitten in der Winternacht“ ist Max' hochbegabte Schwester Kiki eigentlich bedeutend selbstbewusster als Max. Sie weiß sich selbst zu helfen und befreit sich mit Schlagfertigkeit spontan und gelassen aus schwierigen Situationen, während Max eher hilflos wirkt. In der ersten Phase des Films sorgt sie durch ihre schlaunen Ideen dafür, dass Moos versorgt werden kann und nicht entdeckt wird (so löst sie z.B. das Heuprobblem). Aber auch hier ist es Max, der

gemeinsam mit dem ebenfalls unterschätzten Elch „Moos“ das Weihnachtsfest rettet; Kiki, Sanny und Kirsten unterstützen zwar im Hintergrund, spielen aber bei dieser Mission im Grunde keine Rolle, insbesondere Kikis Rolle dabei ist verschwindend. Max und Moos holen gemeinsam das Sternenstaubamulett zurück – Max ist dabei mutig genug in das Haus des Nachbarn einzusteigen, obwohl dieser bewaffnet und ihm auf den Fersen ist – und befreien den von der Polizei in die Psychiatrie eingelieferten Weihnachtsmann. Max beschützt Moos vor Pannemans Schuss, indem er ihn mit Sternenstaub bewirft. Auch Max überwindet durch die Freundschaft mit Moos und die Geschehnisse seine Krise und blüht in seiner Persönlichkeit auf. Am Ende des Films ist Max sogar bereit, mit seinem Vater zu telefonieren.

„Antboy“ Pelle besiegt als Superheld mit Wilhelms Unterstützung Widersacher Floh und erlangt dadurch auch die ersehnte Zuneigung der von ihm verehrten Amanda – und das Selbstbewusstsein, diese Zuneigung abzuweisen: Amanda bietet ihm als Belohnung für seine Taten einen Kuss an, doch Pelle fragt zur ihrer Enttäuschung nur nach ihrer Schwester: „Wo ist Ida?“ Der vormals unsichere Außenseiter hat nun in Wilhelm und Ida zwei FreundInnen gefunden und betont die Wichtigkeit der Freundschaft: Er sei nur eine kleine Ameise, aber Ameisen hätten viele Freunde, und gemeinsam könne man vieles bewirken.

Eine Entwicklung von einer unsicheren Person zu einer Heldin im weiblichen Bereich gibt es eigentlich nur bei Aurora in „Child of Light“: Aus dem schüchternen, verzweiferten Mädchen vom Anfang der Geschichte wird schnell eine starke, mutige, in sich ruhende und kompetente Persönlichkeit, welche die dunkle Königin besiegt, ihr Volk rettet und zur neuen Königin des Lichts von Lemuria wird. Eiskönigin Elsa in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ durchläuft zwar ebenfalls eine bedeutende Entwicklung – ist sie zunächst noch voller Angst wegen ihrer Kraft und infolgedessen gehemmt und verschlossen, öffnet sie sich schließlich und erlangt die Fähigkeit, ihre Kraft kontrolliert einzusetzen – aber sie hat nicht die Funktion einer zentralen Heldin.

Nur in wenigen Filmen gibt es eine Gruppe von HeldInnen beiderlei Geschlechts, die gleichermaßen bedeutend sind: Insbesondere trifft dies auf „Ella und das große Rennen“ zu, wo Ella, Hanna, Timo, Pekka, Tiina, Mika, Rambo und Anna gleichermaßen wichtige Beiträge zur Rettung der vom Abriss bedrohten Schule liefern. Davon abgesehen findet sich häufig das beschriebene Muster eines männlichen Helden mit starker weiblicher Nebenfigur, die aber im Endeffekt nur sekundär relevant ist, oder es wird singulär nur entweder ein weiblicher oder ein männlicher Hauptcharakter gewählt.

2.2.1.4 Darstellung der älteren Frau

Sehr interessant ist die Darstellung der älteren Frau, d.h. der Seniorin, im Film. Zum einen kommen im Film relativ viele ältere Frauen vor. Zum anderen fallen bei genauerer Betrachtung der Persönlichkeiten der präsentierten älteren Frauen Parallelen auf: Viele von ihnen vereinen

eine Mischung von konträren Eigenschaften – Marke „Rauhe Schale, weicher Kern“. Häufig handelt es sich um eine Kombination folgender Persönlichkeitsmerkmale: Die ältere Frau ist resolut bzw. durchsetzungsfähig, ein bisschen exzentrisch und wirkt nach außen hin zunächst etwas rau, besitzt jedoch einen gutherzigen Charakter, der im Verlauf des Films immer deutlicher erkennbar wird. Sie ist integer, hilfsbereit und durchaus liebevoll. Mit ihrer Resoluteit und ihrer rauen Schale setzen sich die präsentierten älteren Frauen für Gerechtigkeit, für die Menschen, die ihnen wichtig sind, und für ihre Werte ein.

Ein Beispiel dafür ist Max' und Kikis Großmutter Sanny im Weihnachtsfilm „Mitten in der Winternacht“. In diesem Film stürzen der Weihnachtsmann und sein Elch „Moos“ bei einer Probefahrt mit dem Weihnachtsschlitten ab – Moos landet dabei im Schuppen einer kleinen Familie, bestehend aus den Kindern Max und Kiki und ihrer alleinerziehenden Mutter. Als der böse Nachbar Panneman den magischen Sternenstaub an sich nimmt, der dem Weihnachtsmann und seinen Gehilfen das Fliegen ermöglicht, scheint Weihnachten verloren. Großmutter Sanny besucht ihre Familie und wird dadurch ebenfalls Teil des Abenteuers. Sanny ist in Kleidung und Persönlichkeit eine exzentrische und bei ihrer Einführung in den Film raue Person, hat jedoch, wie sich bald herausstellt, einen gutherzigen und hilfsbereiten Charakter.

Sanny ist selbstbewusst und gelassen. Als der durch seinen Absturz völlig verlotterte Weihnachtsmann vor ihr stehen bleibt und sie anstarrt, fragt sie ihn lässig und von oben herab, ob er sie etwa ausrauben wolle. Nachdem sie den Weihnachtsmann zum Scherz beschimpft hat, nimmt sie ihn allerdings in ihrem Auto mit und verschafft ihm im Haus ihrer Tochter Quartier. Sie baut den Weihnachtsmann auf gleichzeitig liebevolle und exzentrische Art auf, als dieser glaubt, dass Weihnachten aufgrund des verlorenen Sternenstaubs nicht stattfinden könne, was in einen witzigen Dialog mündet: Sanny flößt dem Weihnachtsmann Schnaps ein und wiederholt mit ihm immer wieder drei Fragen und die entsprechenden Antworten darauf, bis der Weihnachtsmann, zunächst noch zögerlich und unsicher antwortend, immer selbstbewusster und schließlich richtiggehend euphorisch wird (Abbildung 100):

Sanny: „Wer ist der Weihnachtsmann?“

Weihnachtsmann: „Ich bin der Weihnachtsmann!“

Sanny: „Warum bist du hier?“

Weihnachtsmann: „Um die Menschen glücklich zu machen!“

Sanny: „Wie wirst du das machen?“

Weihnachtsmann: „Indem ich Geschenke verteile!“

Sanny: „Was hält dich zurück?“

Weihnachtsmann: „Nichts und niemand!“

Sanny: „Sehr gut! Nochmal von vorne!“

Als der Weihnachtsmann von Polizisten in die Psychiatrie gebracht wird, ruft Kirsten, die Mutter von Max und Kiki, wiederholt dort an, um den Weihnachtsmann von dort zu befreien, wird aber immer wieder vertröstet. Beim letzten Mal nimmt Sanny Kirsten den Hörer aus der Hand und beschimpft den Menschen am anderen Ende der Leitung.

Mit der Zeit nähern sich Sanny und der Weihnachtsmann aneinander an und scheinen ein Paar zu werden. Beim Abschied fragt der Weihnachtsmann, wie er in der frisch gereinigten Uniform aussehe. Sanny darauf: „Sexy. Ruf mich an.“ Sowohl zu ihrer Tochter und ihren Enkelkindern als auch zum Weihnachtsmann ist Sanny sehr liebevoll.

Eine charakterlich ähnliche Figur ist die Schuldirektorin **Frau Kuhbart** im Film „Lola auf der Erbse“. Neben den Problemen der Hauptfigur Lola thematisiert der Film das Schicksal einer kurdischen Familie, die illegal im Land lebt und sich verstecken muss. Die Kinder der Familie haben keinen Pass und keine Geburtsurkunde, sie existieren offiziell gar nicht. Dem guten Willen von Frau Kuhbart ist es zu verdanken, dass der bereits schulpflichtige Sohn der Familie Rebin die Schule besuchen darf, sie nimmt ihn am Gesetz vorbei in ihre Klasse auf. In der ersten Szene, in der sie auftaucht, hört die weißhaarige Frau mit großen Kopfhörern klassische Musik, während sie Arbeiten von SchülerInnen korrigiert. Dabei dirigiert sie mit den Händen und scheint es zu genießen, wenn sie schlechte Noten vergibt (Abbildung 101). Auch sie wirkt auf diese Weise zunächst recht exzentrisch. Als im nächsten Moment zwei Frauen zu ihr kommen und um die Aufnahme von Rebin in die Schule bitten, lehnt sie zunächst ab, da sie Probleme bekommen könne, die bis zum Entzug ihrer Rente reichen würden, sie willigt dann aber ein und bekommt dabei kurz sogar einen weichen Gesichtsausdruck, nimmt den Frauen aber das Versprechen ab, zu niemandem ein Wort zu sagen.

Frau Kuhbart ist den SchülerInnen gegenüber sehr durchsetzungsfähig und resolut, was sich in verschiedenen Szenen zeigt. Einmal fordert sie Kevin auf Klassenarbeiten auszuteilen, er sagt jedoch, er habe keine Zeit und spielt mit seinem Handy.

Sie: „Her mit dem Handy.“

Er: „Das ist voll mein Eigentum, ey.“

Sie: „Sprech‘ ich kein Deutsch, Alter? Du gibst Handy und teilst aus!“

(Die anderen SchülerInnen kichern.).

Sie konfisziert sein Handy und er muss austeilen.

Als Lola in der Klasse nicht mitsingt, sagt Frau Kuhbart streng: „Lola, das gilt auch für dich.“

In einer anderen Szene denkt Lola im Hof über Rebin nach, der verschwunden ist und nicht mehr zur Schule kommt. Lola bleibt trotz des Endes der Pause im Hof, woraufhin Frau Kuhbart sie streng auffordert hereinzukommen („Lola, brauchst du eine Extraeinladung?“). Als Lola sie

daraufhin nach dem abwesenden Rebin fragt, ist sie sehr nett zu ihr, sagt, dass er wahrscheinlich nur krank sei und legt den Arm um sie.

Später im Hof reden Kevin und der Sohn des Polizeiobermeisters – beide negative, intrigante und gleichzeitig dümmliche Charaktere – darüber, dass Rebins Familie illegal im Land sei: „Wenn wir das der ollen Kuhbart sagen, dann kommt er in den Knast, der illegale Pipihahn, der.“

Daraufhin die Direktorin, die sich von hinten genähert hat: „Ich glaube, da hat die olle Kuhbart was nicht begriffen. Erklär's ihr doch noch mal.“

Die Buben zögern.

Kuhbart: „Das mit dem Pipihahn hab ich schon verstanden. Aber was bedeutet noch 'illegal'?“

Kevin (zögernd): „Verboten?“

Kuhbart (von oben herab): „Na wunderbar, der kleine Barkelt hat zur Abwechslung einmal die richtige Antwort. Und jetzt erklär' mir noch was: Ich bin die Chefin hier, richtig?“

Kevin: „Mhm.“

Kuhbart: „Also wenn ich die Chefin bin, dann kann Rebin doch nur mit meiner Erlaubnis in die Schule gehen. Wie kann er illegal sein, wenn er meine Erlaubnis hat?“

Kevin schweigt betreten.

Kuhbart: „Alles klar?“

Kevin beißt schweigend in eine Schnitte.

(Abbildung 102)

Frau Kuhbart ist auch Gast bei Lolas Geburtstagsfeier. Als Widersacher Herr Barkelt und der Polizeiobermeister die Feier mittels einer willkürlich und spontan eingeführten neuen Verordnung platzen lassen, sucht die Direktorin die beiden auf – es läuft gerade eine Feier zum 10-jährigen Bestehen des Vereins der „Wassersportfreunde“, bei der Barkelt als Vorsitzender eine Ansprache hält – und stutzt die beiden, die ehemalige Schüler von ihr sind, vor allen Anwesenden ordentlich zusammen. Sie verweist dabei auf die Eigenschaften der beiden als kleine Buben und behandelt sie wie eine strenge Lehrerin ungezogene Kinder. Als Barkelt sie damit unter Druck setzen will, dass sie Rebin illegal in die Schule gehen lässt, schlägt sie mit denselben Waffen zurück und eröffnet vor dem bislang nicht eingeweihten Polizisten und dem Publikum, dass Barkelt illegale ArbeiterInnen beschäftigt und sagt, dass er sich um seine eigenen Angelegenheiten kümmern soll, wenn er keine Probleme haben möchte.

Kuhbart: „Barkelt! Was macht ihr denn da? Was fällt euch eigentlich ein, dem Mädchen den Geburtstag so zu versauen?“

Polizeiobermeister: „Ich? Also ich war das nicht, also ...“

Kuhbart (streng): „Herkommen!“

Der Polizeiobermeister kommt her.

Kuhbart zum Polizeiobermeister: „Immer noch die gleiche alte Petze.“

Barkelt: „Also, Frau Kuhbart, jetzt machen Sie mal nicht so –“

Kuhbart zu Barkelt: „Und du musst immer noch kleine Mädchen ärgern wie früher auf dem Schulhof.“

Barkelt (ironisch): „Entschuldigung! Es gibt eine Hafenordnung.“

Kuhbart: „Papperlapapp Hafenordnung.“

Barkelt: „Das ist genauso wie früher mit der Schulordnung, die gilt es nämlich auch einzuhalten, so eine Schulordnung, zum Beispiel darf man gar nicht einen illegalen Schüler auf die Schule lassen, wenn man ihn nicht vorher der Polizei gemeldet hat.“

Polizeiobermeister: „Illegale Schüler?“

Kuhbart: „Ach schau mal, jetzt wird der Barkelt auch noch frech. Sei froh, dass ich dich damals nicht auf die Sonderschule geschickt hab, sonst würdest du heute keine illegalen Schwarzarbeiter beschäftigen wie den Herrn Kizilhan zum Beispiel.“

Polizeiobermeister: „Illegale Schwarzarbeiter?“

Barkelt kichert nervös.

Kuhbart: „Wenn du keine Schwierigkeiten bekommen willst, dann kümmerst du dich um deine eigenen Angelegenheiten.“

Barkelt nickt zwei Mal unterwürfig.

Kuhbart: „Haben wir uns verstanden?“

Barkelt nickt.

Kuhbart: „Setzen!“

Barkelt setzt sich.

Kuhbart: „Sechs.“

Der Polizeiobermeister pfeift sein charakteristisches nervöses Pfeifen und amüsiert sich über Barkelt.

Kuhbart (streng zum Polizeiobermeister): „Du auch!“

Der Polizeiobermeister setzt sich unverzüglich.

Frau Kuhbart lässt sich in keiner Situation einschüchtern. Sie ist streng und wirkt auf den ersten Blick rau und exzentrisch, ist aber gutherzig und integer. Wenn sie andere zurechtweist, ist sie nicht aufgebracht, sondern tut dies auf eine völlig ruhige Art, indem sie sehr von oben herab mit dem Gegenüber spricht.

Hedi ist im Film „Das Pferd auf dem Balkon“ die hilfsbereite Nachbarin und liebenswerte Ersatzoma, die immer für den 10-jährigen Protagonisten Mika, einen Buben mit dem Asperger-Syndrom, da ist. Die raue Schale ist bei Hedi im Vergleich zu Sanny und Frau Kuhbart nicht besonders ausgeprägt, schon auf den ersten Blick ist Hedi eine liebevolle und gutherzige Oma.

Einzig als Mika einmal verschwindet und später in Begleitung von Nachbar Sascha zurückkehrt, verhält sie sich ebenso wie Mikas Mutter Lara Sascha gegenüber ungerechtfertigt rau, herrscht ihn an und behandelt ihn wie einen Kinderschänder, obwohl er an Mikas Verschwinden keine Schuld trägt und sich nett um den Buben gekümmert hat. Hedi liest Mika oft vor und manchmal fragt sie sich dabei, ob ihr Mika überhaupt zuhört, schickt aber hinterher, dass sie ihm dennoch gerne vorlese. Immer am Freitag zu Mittag kocht sie für Mika Palatschinken, dieses Ritual muss unbedingt eingehalten werden, da Mika sonst Schreikrämpfe bekommt. Für Hedi, die niemanden mehr hat, sind Lara und Mika die Ersatzfamilie. Deshalb lässt sie sich auf den Schwindel im Casino ein, um das Geld für die Versorgung von Pferd Bucephalus und für Mikas Reitstunden zu erspielen: Sascha findet durch einen Zufall heraus, dass Mika in der Lage ist, die Zahl vorherzusehen, bei der die Kugel in der Roulettescheibe landet. Mika ist jedoch zu klein, um ins Casino zu gehen, und Sascha hat dort bereits Hausverbot. Also fragen sie Hedi. Insbesondere in den Szenen rund um das Casino wird deutlich, dass Hedi sich ihr Naturell betreffend eine gewisse Jugendlichkeit bewahrt hat. Sie macht einen fröhlichen und vergnügten Eindruck und ist sofort bereit, bei der Casino-Aktion mitzumachen, begeistert sagt sie: „Ich war schon so lang nicht im Casino.“ Sascha: „Das Wichtigste ist, dass Sie die Nerven behalten.“ Hedi: „Meine Nerven sind aus Stahl.“ Sie hat sichtlich Spaß an der Aktion, richtet sich fein (und etwas ausgefallen) her – rosa Kleid mit dunklem Muster, weiße lange Handschuhe, rosa Hut, prunkvolles Collier, Ohrringe – und bewegt sich selbstbewusst im Casino, dem Croupier am Roulettetisch winkt sie gut gelaunt zu (Abbildungen 103 und 104). Hedi ist mit einer kleinen Kamera und einem Ohrstöpsel ausgestattet; die Kamera überträgt die Roulettescheibe auf einen Computer, vor dem Mika, Sascha, Dana und ein Jugendfreund von Hedi sitzen, Mika flüstert Hedi rechtzeitig die nächste Zahl ein und Hedi setzt das Geld. Auch auf den Verlust des gesamten Geldes beim Spiel, der durch eine Eigenheit von Mika herbeigeführt wurde – er hat eine Abneigung gegen die Zahl 6 und möchte sie nicht aussprechen – reagiert Hedi nach einer kurzen Schrecksekunde gelassen und meint schulterzuckend zu den Umstehenden: „Ich hab’s versaut.“ Beim Verlassen des Casinos findet Hedi eine Münze auf dem Boden, wirft sie aus Spaß in einen Spielautomaten, erspielt damit den Jackpot und erleidet vor Überraschung einen Herzinfarkt. Nachdem sie sich erholt hat, schenkt Hedi das Geld aus dem Jackpot Mika und seiner Mutter, womit Mikas Reitstunden auf Bucephalus finanziert sind.

Hedi ist eine starke, selbstbewusste und lebenslustige Frau, die auch zu außergewöhnlichen Aktionen bereit ist und mit Mikas Besonderheit trotz ihres hohen Alters gelassen zurechtkommt.

Im Film „Sputnik“ ist Rikes Großmutter **Ursula** eine sehr energische alte Frau, die sich im Gasthaus der Familie auch in schwierigen Situationen gut durchsetzt. Tatkräftig hilft sie im Gasthaus mit, da sie noch sehr rüstig und wortgewandt ist. In ihren Bemerkungen befinden

sich auch Anspielungen auf das politische System (z.B. „Ist der Sozialismus in seinem Lauf, hält ihn weder Ochs noch Esel auf“). Ursula ist eine sehr mutige Frau, die vor niemandem Angst hat, auch vor dem politischen System nicht. Sie ist schwerhörig, gibt dies aber nicht zu, und versteht daher in Gesprächen manchmal Aussagen ihres jeweiligen Gegenübers falsch. Als einmal eine ganze Herde von Schafen in ihren Garten läuft, schnappt sie sich ein Gewehr und schießt damit in die Luft: „Wenn ihr mir meine Blumen zertrampelt, dann mach' ich Schafsschnitzel aus euch!“ (Abbildungen 105 und 106)

Auch unter Ursulas rauer Schale steckt ein sanfter und durchaus verletzlicher Kern: Dass ihre Tochter vorhat samt Familie in den Westen auszureisen, macht ihr sehr zu schaffen, sie leidet darunter und ist traurig deswegen. Ursula will nicht beide Kinder verlieren (ihr Sohn Mike wurde bereits ausgewiesen) und sie möchte nicht allein in der DDR zurückbleiben.

Die vier Seniorinnen Sanny, Frau Kuhbart, Hedi und Ursula haben in ihrer Persönlichkeit viele Parallelen: Resolut, exzentrisch, gleichzeitig gutherzig und liebevoll.

Im Gegensatz dazu ist die Darstellung von **Giorgios Großmutter** im Film „Die schwarzen Brüder“ ambivalent. Nachdem Giorgios Mutter sich bei einem Unfall schwer verletzt hat, bietet der Schlepper Antonio Luini an, den 14-jährigen Giorgio als Rauchfangkehrerjunge nach Mailand zu verkaufen, um die medizinische Versorgung der Mutter zu ermöglichen. Giorgio hat Angst, da bekannt ist – wenn auch nur hinter vorgehaltener Hand thematisiert – dass von den bisher verkauften Buben nur die wenigsten überlebt haben. Auch Giorgios Mutter weigert sich zunächst vehement gegen Giorgios Verkauf und insistiert, dass sie auch ohne medizinische Hilfe gesund werden würde; ebenso schließt Giorgios Vater einen Verkauf seines Sohnes aus. Giorgios Großmutter hat strenge Ansichten, ist entschlossen und durchsetzungsfähig. Sie überzeugt ihren Sohn, dass er Giorgio verkaufen müsse, da sonst die Mutter nicht wieder gesund werde. Die Großmutter könnte auch als brutale Realistin bezeichnet werden: Sie sieht den Tatsachen emotionslos ins Auge, sagt klar und deutlich, dass die Mutter es ohne medizinische Hilfe nicht schaffen kann und was ihr Tod bedeuten würde („Wer soll dann die Kinder versorgen?“); sie entscheidet völlig ohne Emotion, zögert keinen Moment und ist nicht einmal eine Sekunde lang hin- und hergerissen, was die Entscheidung über Giorgios Schicksal betrifft, sie nimmt Giorgios eventuellen Tod in Kauf. Giorgios Großmutter ist eine ambivalente Frau. Sie ist durchaus liebevoll, gleichzeitig aber auch unbarmherzig und ohne Verständnis, als Giorgio seine Ängste ihr gegenüber äußert. Sie zieht ihn zu sich, legt den Arm um ihn und erzählt ihm in liebevollem Ton, dass auch sie als Mädchen wegen der Not ihrer Familie von zu Hause weggehen musste, um als Diensthilfe zu arbeiten, obwohl sie das nicht wollte (Abbildung 107). Sie tut es als Gerede ab, dass andere Buben nicht mehr zurückgekommen seien, obwohl es den Tatsachen entspricht. Die Großmutter ist liebevoll zu Giorgio, als er seine Ängste äußert, aber redet auf diese liebevolle Art und Weise alles weg, ist nicht bereit auf ihn einzugehen, seine Ängste oder Bedürfnisse

ernst zu nehmen, betont die Unumgänglichkeit von Giorgios Verkauf und verharmlost die Sache bzw. leugnet reale Tatsachen (den Tod vieler Buben, die auf diese Weise verkauft wurden).

In Games kamen Seniorinnen vergleichsweise selten vor.

Eher in die Linie der vier resoluten, teils eigenwilligen, aber gutherzigen Seniorinnen aus dem Film fällt auch Tante Gwendolyn im Game „Chroniken von Albion 2. Die Zauberschule von Wizbury“.

Gwendolyn kehrt zu Beginn des Spiels nach 175 Jahren erstmals wieder auf die Zauberschule von Wizbury zurück, wo sie vielen der MitarbeiterInnen freundschaftlich verbunden ist. Gwendolyn ist eine alte Zauberin mit weißer gelockter Kurzhaarfrisur und Brille. Sie trägt einen lila Mantel, einen spitzen Hut im selben lila Farbton, der die Form eines Hexenhuts hat, weiße Handschuhe, eine Perlenkette und dazu passende Perlenohrstecker. Der Hut ist mit rosa Rosen dekoriert. Gwendolyn ist als freundliche, gutmütige und hilfsbereite alte Dame konzipiert, in den meisten Szenen hat sie einen sehr milden Gesichtsausdruck und ist immer bemüht, zu versöhnen bzw. Missverständnisse aufzuklären. Als Zarelda Wynnstaff wegen des Diebstahls Vorwürfe macht, versucht Gwendolyn sie zu beschwichtigen: „Zarelda, ich bin mir sicher, dass das nur ein Missverständnis ist.“ Auch als Hilde Gwendolyns Neffen/Nichte⁴⁸ verdächtigt, ihre Kette stehlen zu wollen, klärt Gwendolyn die Verwechslung ruhig auf. Allerdings redet Gwendolyn gerne, was als eine lästige Eigenschaft dargestellt wird: Schon bei der Hinfahrt nach Wizbury in der Kutsche redet sie ununterbrochen und langweilt damit ihren Diener Stevens so sehr, dass dieser einschläft – das bemerkt Gwendolyn jedoch nicht, oder es stört sie nicht, denn sie redet dennoch weiter (Abbildung 108). In Gwendolyn tritt damit das Klischee der geschwätzigen Frau zutage. Einem gängigen Klischee über Frauen entsprechend ist sie sensibel, wenn ihr Alter zu hoch eingeschätzt wird. Als Stevens bei der Hinfahrt mutmaßt, dass Gwendolyns letzter Besuch der Schule vor 300 Jahren stattgefunden haben muss, korrigiert sie ihn sofort nach unten: „Aber nicht doch, Stevens. Ich bin vielleicht die Gute Fee, aber sehe ich wirklich so alt aus? Das ist gerade einmal 175 Jahre her.“ Auch auf ihr Aussehen scheint Gwendolyn Wert zu legen. Bei einem der Dialoge erwähnt sie, am nächsten Tag einen Friseurtermin zu haben. Sie ist eher konservativ und behütend ihrem Neffen/ihrer Nichte gegenüber: Als Hilde erwähnt, gerne mit dem Butler „im Gebüsch verschwinden“ zu

⁴⁸ Das Spiel wird in der Ego-Perspektive gespielt. Der/die Spielende schlüpft dabei in die Rolle von Gwendolyns Neffen/Nichte, wobei auf das Geschlecht des/der Spielenden in keiner Weise Bezug genommen wird. Diese/r muss zu Beginn lediglich seinen/ihren Namen eingeben. Das Geschlecht von Gwendolyns Verwandtem/Verwandter, in dessen/deren Rolle man als Spielende/r schlüpft, ergibt sich damit aus dem Geschlecht des/der Spielenden. Auch in den Dialogen spricht Tante Gwendolyn nie von ihrem „Neffen“ oder ihrer „Nichte“ – im englischen Originalton verwendet sie Kosewörter wie „my dearest“, in der deutschsprachigen Übersetzung der Sprechblasen ist ganz einfach der Name eingesetzt, den der/die Spielende sich anfangs ausgesucht hat.

wollen, ist Gwendolyn geschockt und weist Hilde darauf hin, dass sie dies vor dem Neffen/der Nichte nicht sagen solle. Als Radavante und Wynnstaff streiten und dabei zum Teil auch ausfallend werden, greift Gwendolyn zum Schutz ihres Neffen/ihrer Nichte ebenfalls vehement ein. Nachdem Radavante den/die Spielende/n mit einer illegalen „Brille der Zauberei“ ausgestattet hat, die verschiedene gesuchte Gegenstände sichtbar macht, und Gwendolyn dies bemerkt, konfisziert sie sofort die Brille.

Eine ältere „Powerfrau“ ist auch **Tante May** im Game „LEGO Marvel Super Heroes“. Über ihren Charakter kann im Game selbst wenig herausgelesen werden. Wer mit den Marvel Comics vertraut ist oder Sekundärquellen heranzieht, weiß, dass Tante May Peter Parker – den Mann hinter Spiderman – nach dem Tod seiner Eltern aufgezogen hat⁴⁹, also wie die meisten der bereits geschilderten Seniorinnen eine liebevolle Ader besitzen dürfte. Optisch ist sie als klassische alte Dame mit grauem Schopf, Fältchen im Gesicht und Handtasche konzipiert. Auf Handlungsebene unterscheidet sie sich im Game kaum von den anderen Player Characters. Zwar verfügt sie weder über Superkräfte noch über Waffen im engeren Sinne, doch sie verhält sich genauso rabiatt wie alle anderen Charaktere und setzt ihre Handtasche dazu ein, um GegnerInnen zu verprügeln und in vandalistischer Manier Gegenstände zu zertrümmern. Zudem hat Tante May akrobatische Fähigkeiten, z.B. kann sie hoch springen und sich aus dem Sprung heraus mit einem Purzelbaum auf dem Boden abrollen, sie springt mit dem Fallschirm vom Helicarrier ab, usw. (Abbildungen 109 und 110)

Ein sehr traditionelles Bild in Bezug auf alte Frauen und Männer wird reproduziert, als Rufus in „Goodbye Deponia“ der Familie **Mook** einen Besuch abstattet (Abbildung 111): In einem Teil des baufälligen Hauses sitzt ein älteres Paar. Sie ist gerade bei der Essenszubereitung und schneidet mit einem Messer undefinierbare Zutaten, er sitzt zeitunglesend neben ihr. Diese Darstellung wird von der Reproduktion einer traditionellen Geschlechterrollenverteilung getragen, wie sie zwischen 1811 und 1975 im Ehe- und Familienrecht des ABGB geregelt war: Die Frau fungiert als Hausfrau und versorgt ihren Ehemann, dieser beteiligt sich nicht am Haushalt. Stereotyp und in manchen älteren Bevölkerungsschichten eventuell noch praktizierte Realität vermischen sich damit in der Darstellung des Ehepaars Mook. Auch die optische Ausgestaltung der beiden älteren Menschen ist klischeehaft-traditionell: Eine „Bilderbuchoma“/ein altes „Hausmütterchen“ mit Brille und Schopf, ein Opa mit Glatze. In der Art und Weise, wie die Frau und der Mann miteinander interagieren, verkörpern die beiden ebenfalls das stereotype ältere Ehepaar. Sie spricht ihn mit „Mook“ an, er sie mit „Frau“. Zwischen ihnen finden das stereotype Geplänkel und die stereotypen Streitereien zwischen älteren Eheleuten statt, wobei er nie von seiner Zeitung aufblickt. Er kritisiert sie und ihre

⁴⁹ vgl. z.B. http://lego.wikia.com/wiki/Aunt_May [05.07.2015]

Aussagen ständig („Unsinn, Frau!“, „Weil du alt und senil bist.“, „Du verbummelst doch immer alles.“, „Aber du hörst ja nie auf mich.“, „Du sollst dem Baby doch keinen Koffein-Lutscher geben, Frau!“, „Redest du immer noch mit dem Landstreicher, Frau?“, „Im Gegensatz zu dir hat er nämlich noch einen restlichen Funken Grips.“...). Aber auch sie setzt sich zur Wehr („Ich rede, mit wem ich will!“, „Das kannst du ihm auch selber sagen. Ich bin doch nicht dein Beppo!“, „Ach, du hast doch keine Ahnung. Du weißt ja nicht mal, worum es geht.“, ...) Ein weiteres typisches Klischee über alte Frauen wird bedient, als Rufus in Babykleidung schlüpft und die alte Frau ihm mit dem Argument „Das Kind muss doch etwas essen“ einen Lutscher anbietet.

Eine klischeehafte Darstellung der älteren Frau findet sich außerdem in „Der kleine Medicus – Bodynauten auf geheimer Mission im Körper“ in Form der im Autofahren inkompetenten Großmutter von Nano (siehe Kapitel 2.1.1).

2.2.1.5 Damsel in Distress

Das „Damsel in Distress“-Motiv lebt in Game und Film sowohl in klassischer Form als auch in abgewandelter, subtilerer Form weiter. Oft ist die Frau nicht mehr prinzipiell wehrlos und passiv, sondern sogar stark und hochkompetent, und nichtsdestotrotz in einer Art Damsel in Distress „light“-Konstellation zumindest zwischendurch vom männlichen Helden aus einer Notlage zu retten – und sei es nur in einer kurzen Sequenz von wenigen Sekunden, die dennoch klar macht, wer als der eigentliche Held der Geschichte anzusehen ist. Dies geschieht z.B. in den Medienelementen rund um „Drachenzähmen leicht gemacht“, wo Hicks Astrid zwischendurch ganz kurz aus dem freien Fall auffangen muss. Wie in Kapitel 2.1.2 geschildert wird manchmal auch ein im Vergleich zum männlichen Hauptcharakter eigentlich stärkerer Nebencharakter am Schluss des Films zur Damsel in Distress, die vom über sich hinauswachsenden Helden gerettet wird.

Wie der folgende Überblick zeigt, konnte in den untersuchten Games und Filmen eine Vielzahl von „Rettungs-Konstellationen“ festgestellt werden, wobei Überschneidungen bzw. das Vorkommen mehrerer Konstellationen im selben Medium möglich sind:

- 1) **Klassische „Damsel in Distress“:** Männlicher Held rettet weibliche, in Not geratene Person. Ein Beispiel hierfür ist die Rettung von Prinzessin Peach, die ein grundlegendes Motiv der Games rund um Super Mario schon seit Anbeginn darstellt und auch im 2013 erschienenen Konsolengame „Mario und Luigi: Dream Team Bros.“ erneut verwendet wird. Im Klickmanagement-Game „Ritter Arthur IV“ betreibt der Held der Geschichte sogar einen eigenen „königlichen Dienst zur Rettung vermisster Prinzessinnen“; die zu rettenden Prinzessinnen sind in jeder Hinsicht wehrlos und ängstlich. In „Goodbye Deponia“ ist neben der Hauptmission, den Schrottplaneten „Deponia“ zu retten, eine wesentliche und immer wiederkehrende Nebenmission die Rettung von Goal durch Rufus. (Im Film „Antboy“

versucht der aufgrund eines Ameisenbisses zum Superhelden mutierte Pelle die von ihm verehrte Klassenkollegin Amanda zu retten, wird jedoch selbst von ihrem Entführer gefangen genommen, und die beiden Kinder werden von der Polizei befreit. Später gelingt es Pelle den entführten Wilhelm zu retten → 4) Mann rettet Mann.)

- 2) **Männliche „Damsel in Distress“:** In „Lilly Looking Through“ rettet Lilly als Player Character ihren jüngeren Bruder aus einer Notlage.
- 3) **Frau rettet Frau:** In „Giana Sisters – Twisted Dreams“ rettet Giana ihre Schwester Maria aus den Fängen eines Drachen.
- 4) **Mann rettet Mann:** Im Film „Antboy“ rettet Pelle seinen Freund Wilhelm aus der Entführung durch den Bösewicht „Floh“. Wilhelm wiederum rettet Pelle und sich selbst, indem er den Bluttank des Flohs auslaufen lässt und damit dessen Kraftquelle beseitigt.
- 5) **Mischform:** Im Jump ‘n Run „Rayman Legends“ rettet ein männlicher Player Character eine weibliche Figur (Prinzessin Barbara), die nach ihrer Rettung selbst als starker Player Character fungiert, wodurch auch Variante Nr.3 – Frau rettet Frau – möglich wird. Als Player Characters befreien die Prinzessinnen außerdem Kleinlinge in Not.
- 6) **Die „Damsel“ gerät erst in „Distress“, weil sie vom männlichen Player Character in diese Lage gebracht wird:** In „Pyro Jump“ ist es der männliche Held, der die Prinzessin aus Verliebtheit jagt und vor dem sie voller Angst flieht. Wenn er sie eingeholt hat, was das Ziel jedes Levels darstellt, setzt er die Prinzessin in Flammen. In „Goodbye Deponia“ sind es vor allem Rufus‘ Ungeschicklichkeiten, die Goal in missliche Lagen bringen, aus denen sie gerettet werden muss.
- 7) **Die „Damsel“ hilft zwischendurch dem männlichen Helden weiter, muss dann aber wieder gerettet werden:** Dies ist der Fall in „Goodbye Deponia“, wo Goal im Computerkern den wesentlichen Beitrag zur Löschung der Aufnahmen leistet und Rufus aus seiner misslichen Lage im Sicherheitssystem rettet, gleich darauf aber entführt wird. Im Film „Das Pferd auf dem Balkon“ ist Dana die treibende Kraft, als es darum geht, das entführte Pferd Bucephalus zu retten: Mika kann sich aufgrund seiner Platzangst nicht dazu überwinden, sich in den Kofferraum der Verbrecher zu zwängen, Dana jedoch klettert hinein und fährt mit den Verbrechern zu Bucephalus‘ Aufenthaltsort. Auch zuvor war Dana eine bei weitem stärkere Persönlichkeit als Mika. Nichtsdestotrotz ist sie am Ende des Films von Mika zu retten – sie wurde von den Verbrechern gemeinsam mit Bucephalus in einen Schuppen gesperrt und dort gefesselt und geknebelt.

2.2.1.6 Angst und Verzweiflung

Eine auffallende Beobachtung bei der Analyse von Film und Game ist auch, dass Verzweiflung und Angst einerseits bzw. Mut andererseits nicht geschlechtsspezifisch sind. Das Klischee, dass (nur) Mädchen weinen, scheint eindeutig überwunden zu sein. Sowohl in Games als auch in Filmen gilt: Beide Geschlechter weinen manchmal und zeigen Angst. So weint etwa Giorgio

in „Die schwarzen Brüder“ aus Verzweiflung, weil er als Kaminfegerjunge nach Mailand verkauft werden soll und um die zahlreichen verstorbenen Buben weiß, die vor ihm dieses Schicksal erlitten. Rufus in „Goodbye Deponia“ weint, als er aus Versehen seine geliebte Goal tötet. Lillys Bruder in „Lilly Looking Through“ ruft ängstlich um Hilfe, als er vom magischen Schal davongetragen wird, Lilly ihrerseits weint kurz um ihren verschwundenen Bruder, bevor sie sich auf die Suche nach ihm macht. Aurora in „Child of Light“ weint aus Sehnsucht nach und Trauer um ihren Vater und als sie dem Mädchen Gen mitteilen muss, dass sie ihre Eltern nicht retten konnte, Tristis im selben Game weint aus allgemeinem Weltschmerz und Finn weint um sein verzaubertes Volk und ist allgemein ein sehr ängstlicher Charakter, auch nach dem ersten Kampf weint er verängstigt und ersucht darum zu flüchten. Nanni in „Hanni und Nanni 3“ weint aus Liebeskummer. Bei Haudraufs Tod in „Drachenzähmen leicht gemacht 2“ weinen fast alle männlichen wie weiblichen Charaktere, ebenso weinen alle Jugendlichen bei Alfredos Tod in „Die schwarzen Brüder“. Yaztromo in „Chroniken von Albion 2. Die Zauberschule von Wizbury“ gibt offen zu, furchtsam zu sein. Andererseits halten männliche wie weibliche Charaktere vieles aus, ohne zu weinen oder Angst zu zeigen, sie beweisen ein hohes Maß an Resilienz.

Ausschließlich im generell explizit sexistisch angelegten Game „Goodbye Deponia“ heißt es über den weinenden Bozo, er würde „heulen wie ein Mädchen“, und lebt folglich das Klischee, Männer dürften per Geschlecht nicht weinen, wieder auf.

2.2.1.7 Interessen

Im Bereich der Interessen und Talente ist bei den weiblichen Charakteren großes Bemühen erkennbar, Geschlechtergrenzen zu überschreiten. Immer wieder finden sich Mädchen, die geschlechteruntypische Interessen an den Tag legen bzw. den Stereotypen widersprechende Talente aufweisen. Kiki in „Mitten in der Winternacht“ ist naturwissenschaftlich hochbegabt, liest bereits zum Frühstück Bücher über Quantenmechanik und experimentiert mit dem Chemiebaukasten. Elli in „Kopfüber“ ist versiert im Umgang mit Aufnahmegeräten und Schnittprogrammen und mischt am Computer Zusammenstellungen selbst aufgenommener Geräusche zu Tracks ab. Rike in „Sputnik“ ist fasziniert von der Fernsehserie „Raumschiff Interspace“, möchte die erste Kosmonautin der DDR werden und baut mit ihren Freunden zunächst einen Sputnik und danach einen Teleporter. Professorin Hilde in „Chroniken von Albion 2“ unterrichtet Botanik, ein naturwissenschaftliches Fach. Hanna in „Ella und das große Rennen“ ist sehr begabt im Zusammenbauen und Reparieren von Geräten, etwa von kaputten Handys.

2.2.2 Optische Darstellung von Frauen und Männern

2.2.2.1 Körpergröße und Körperkraft

Hinsichtlich der Größe der Charaktere gibt es bei beiden Geschlechtern eine Bandbreite. Auch in der Zusammenstellung der Charaktere zu männlich-weiblichen Paaren trifft diese Bandbreite zu: So ist in „LEGO Marvel Super Heroes“ Hulk größer als sein weibliches Pendant She-Hulk, obwohl sie dieselben immensen Körperkräfte (etwa: Asphaltbrocken aus der Straße reißen, Autos hochheben und werfen) besitzt. Ein wahrhaft übersteigter Größenunterschied ist im Film „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ zwischen Anna und Kristoff festzustellen: Seine Hand ist in Länge und Breite so groß wie Annas halber Rücken (Abbildung 99), wobei in diesem Film mit Graf Pitzbühl auch ein kleiner, drahtiger Mann vorhanden ist. Lilly in „Lilly Looking Through“ ist größer als ihr Bruder, was aber auch auf den Altersunterschied – Lillys Bruder ist jünger – zurückzuführen ist. Im Game „Pyro Jump“ ist die Papierprinzessin größer als ihr Verfolger Pyro, ebenso ist Prinzessin Peach in „Mario & Luigi: Dream Team Bros.“ größer als Mario und Luigi. In „Drachenzähmen leicht gemacht“ gibt es diverse Körperformen: Hicks ist klein und schwächling, Haudrauf und Grobian sind groß und breit, auch Rotzbakke ist für sein Alter muskulös, Fischbein ist korpulent; die Bandbreite der männlichen Körperformen in „Drachenzähmen leicht gemacht“ ist analog zu anderen Medien jedoch deutlich umfangreicher als die Bandbreite der weiblichen Körperformen (siehe auch 2.2.2.2). Auch in Bezug auf die Körperkraft gibt es eine Bandbreite, die schwache Männer ebenso einschließt wie kräftige Frauen, wobei sich weibliche Körperkraft meist nicht in einem betont muskulösen oder breiten Aussehen niederschlägt: Das Kleinkind Lilly rollt gelassen riesige Felskugeln weg, die mehrfach so groß sind wie sie selbst. Sowohl Astrid und Raffnuss in „Drachenzähmen leicht gemacht“ als auch die Barbaren-Prinzessinnen in „Rayman Legends“ sind schlank und haben kein muskulöses Aussehen.

Unter den analysierten Games befindet sich mit „Tomodachi Life“ ein einziges, das es den Spielenden ermöglicht, Charaktere selbst auszugestalten. Bei der Ausgestaltung sowohl von weiblichen als auch männlichen Charakteren haben die Spielenden umfassende, bis ins Detail gehende Freiheiten. Dies betrifft neben zahlreichen Merkmalen wie Frisuren (inkl. Bart und Glatze), Schminke, Stimmlage usw. auch Körpergröße und Körperfülle der Charaktere, wobei Letztere sehr fein justiert werden können.

2.2.2.2 Sexualisierung

Sexualisierung von weiblichen Figuren ist ein durchaus wiederkehrendes Muster in Games für Kinder, wobei die Sexualisierung unterschiedliche Ausmaße annimmt.

In „LEGO Marvel Super Heroes“ ist eine starke Sexualisierung aufgrund der Darstellung als Lego-Figuren (generell kantiger Körper) bei keiner der weiblichen Player Characters zu beobachten, bei vielen findet eine leichte Sexualisierung statt (grafische Betonung der Brust und der Taille – allerdings oft in Verbindung mit grafisch ebenso betonten Bauchmuskeln, z.B. bei Viper oder Wasp). Stark sexualisiert sind die Barbaren-Prinzessinnen in „Rayman Legends“: Fast alle von ihnen tragen kurze und knappe Kleider, und bei vielen ist die Brust bei gleichzeitig tiefem Ausschnitt betont, was insbesondere in den ab und zu im Spiel auftauchenden größeren Aufnahmen deutlich wird (Abbildung 112). Auch die weiblichen Kleinlinge (Non Player Characters) tragen, obwohl es sich bei ihnen um Fantasiewesen mit eher tierähnlicher als menschlicher Gestalt handelt, ein tief ausgeschnittenes Kleid mit betonter Brust. Ebenso tragen die Frauen in „Ritter Arthur IV“ oben sehr tief angesetzte schulterfreie Kleider, wie sowohl an der jungen Prinzessin Fiona als auch an ihrer Mutter nachvollzogen werden kann. Interessant ist die Veränderung von Fionas Figur von Abbildung zu Abbildung: Teils hat sie eine normalgewichtige und sehr weibliche Figur mit Rundungen und ausladenden Hüften, teils ist ihre gesamte Statur sehr dünn mit schmaler Taille, die nur etwa so breit ist wie ihre beiden Unterarme zusammen (Abbildungen 113 und 114). Bereits erwähnt wurde die oft extreme Überbetonung der weiblichen Brust verbunden mit tiefem Ausschnitt und teils des weiblichen Gesäßes in „Goodbye Deponia“ (Kapitel 2.1.1): Bei nahezu allen dort vorkommenden Frauen – ob entlang des gesellschaftlichen Schönheitsideals gestaltet oder nicht – liegt ein optischer Fokus auf der Brust. Auch die Feen des Winx-Club, in dieser Stichprobe anhand des Konsolengames „Winx Club – Alfeas Rettung“ untersucht, haben ausladende Hüften kombiniert mit extrem schmalen Taillen und wirken schon in ihrer menschlichen Gestalt als Schulmädchen stark sexualisiert: Hüfte bzw. Gesäß sind nach außen gedreht, die Hand ist teils in die Hüfte gestützt, das Haar ist etwa knielang und weht (mit Ausnahme von Tecnas Kurzhaarfrisur), eines der Mädchen zupft an seinem Blusenkragen, die Röcke sind vielfach sehr kurz und bedecken gerade einmal das Gesäß, manchmal sind die Röcke kombiniert mit knielangen Strümpfen, manchmal mit Strumpfhosen. Nach ihrer Verwandlung zur Fee sind die Mädchen stärker geschminkt und tragen enganliegende Ganzkörperanzüge mit kurzem Röckchen und hochhackigen Schuhen, die ebenfalls sexy wirken und die Figur betonen. Die böse Fee Selina hat ebenfalls ausladende Hüften und eine schmale Taille. Auch im Gameplay selbst stützen die Mädchen im Ruhezustand immer wieder die Hand in die Hüfte und stehen dann so beispielsweise auf einer schwebenden und sich bewegenden Plattform. Springen sie von dort weg und landen, stützen sie wiederum sofort die Hand in die Hüfte (Abbildungen 115-118).

Wenig überraschend sind auch die Frauenfiguren im Game „Barbie Dreamhouse Party“ in ihren meist kurzen und eng anliegenden Kleidungsstücken kombiniert mit den übertriebenen Körperproportionen (übergroße Brust, überschlanke Taille, überlange Beine) vielfach sexualisiert dargestellt.

Im Animationsfilm „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ ist auffallend, dass Elsas Selbstbefreiung von den Einschränkungen, die ihr ihre Kräfte auferlegt haben, mit einer gewissen Sexualisierung einhergeht. In der ersten Phase des Films, als sie noch voller Angst ihre Kräfte zu unterdrücken versucht, trägt sie ein hochgeschlossenes Kleid und sogar blickdichte blaue Strumpfhosen. Bei ihrer Selbstbefreiung, in der sie sich einen Eispalast schafft und sich dort gestattet, ihren Kräften künftig freien Lauf zu lassen, löst sie ihre Hochsteckfrisur zu einem locker herabfallenden Zopf, zaubert sich ein tief ausgeschnittenes Kleid mit einem Schlitz, der ein Bein bis zum Oberschenkel sichtbar macht, ihre Brust wird im neuen Kleid stärker betont, sie schreitet dabei dahin wie ein Model auf dem Catwalk, Hüfte schwingend, und wirkt in ihrem glitzernden eisblauen Kleid wie eine Barbie-Puppe. Der Wechsel der Kleidung kann dabei als ein Symbol verstanden werden: So wie ihr Körper unter dem hochgeschlossenen Kleid verborgen ist, versucht sie auch ihre Kräfte zu verstecken und unter Verschluss zu halten; später wirft sie sämtliche Beschränkungen und Zwänge wie ein beengendes Kleidungsstück ab. Mehr Haut zu zeigen dient als ein Symbol für Befreiung – ein Muster, das etwa auch bei der Sexualisierung von ehemaligen weiblichen Kinderstars festzustellen ist. In den Pressekommentaren zur Verwandlung von ehemals mehr oder weniger unschuldigen Kinderstars zu freizügig gekleideten und sich lasziv in Musikvideos räkelnden Sexbomben wird oft die Schlussfolgerung gezogen: Sie ist jetzt erwachsen geworden und hat sich von ihrem Kinderstar-Image und den damit einhergehenden Beschränkungen befreit⁵⁰. Sexualisierung wird in diesen Zusammenhängen als (Selbst-)Befreiung von Zwängen, als Weiterentwicklung verstanden.

Es gibt aber auch Gegenbeispiele von nicht-sexualisierten Protagonistinnen, in „Ella und das große Rennen“, in „Sputnik“, in „Das Pferd auf dem Balkon“, in „Kopfüber“, in „Lilly Looking Through“, in „Chroniken von Albion 2“, in „Die schwarzen Brüder“, in „Mitten in der Winternacht“ usw. Auch hinsichtlich des Medienkomplexes um „Drachenzähmen leicht gemacht“ ist

⁵⁰ So berichtet z.B. Focus Online 2013 über Miley Cyrus' „aufreizendes Video“ und titelt dazu: „Miley Cyrus präsentiert sich erwachsen.“ (http://www.focus.de/kultur/vermisches/miley-cyrus-miley-cyrus-praesentiert-sich-erwachsen_aid_1052224.html) Die Online-Ausgabe der Westdeutschen Zeitung titelt über einem Foto von Cyrus, in dem sie sich in einem „wie neuerdings üblich sehr knapp[en]“ Outfit präsentiert: „Miley Cyrus - der einstige Teeniestar ist erwachsen geworden.“ (<http://www.wz-newsline.de/home/gesellschaft/miley-cyrus-der-einstige-teeniestar-ist-erwachsen-geworden-1.1447394>) Und MTV Schweiz schreibt auf seiner Website über Selena Gomez: „Selena Gomez ist erwachsen geworden und wie. Mittlerweile raubt das kleine Mädchen von früher Fotografen den Atem, wenn sie in tiefausgeschnittenen Gala-Roben auf dem roten Teppich an ihnen vorbeispaziert.“ (<http://www.mtv.ch/news/54313-vom-unschuldigen-schwachen-zum-heissen-schwan-die-unglaubliche-verwandlung-der-selena-gomez>)

festzuhalten, dass mit dem Älterwerden der weiblichen Jugendlichen keine Sexualisierung eintritt (keine knappere Kleidung, keine relevante Vergrößerung der Brust – schon in Kinofilm 1 und in der ersten Staffel der TV-Serie ist bei den beiden weiblichen Charakteren Astrid und Raffnuss die Brust nur leicht angedeutet zu sehen, das bleibt auch fünf Jahre später im Wesentlichen so).

2.2.2.3 Schlankheit und Schönheit

Die im Rahmen der qualitativen Analysen gewonnenen Erkenntnisse zu Schlankheit und Schönheit zeigen den Animationsfilm und das Game betreffend deutliche Parallelen zu den Ergebnissen von Margit Herche und Maya Götz (2008) zum „Körper der global vermarkteten Zeichentrickmädchen“⁵¹: Die beiden Autorinnen stellen in ihrer quantitativen Analyse von 102 Mädchen- bzw. Frauenfiguren in Zeichentrickformaten aus 24 Ländern fest, dass mehr als die Hälfte bis zu zwei Drittel der präsentierten Figuren einen „extrem kurvigen Körper mit kleiner Wespentaille und völlig überlangen Beinen“⁵² haben und damit ein „übertrieben sexualisiertes weibliches Körperbild“⁵³ präsentieren. Als eines der gängigen Extrembeispiele für idealisierte Frauen-/Mädchenfiguren nennen sie „Bloom“ aus dem Winx-Club mit Körpermerkmalen, die im realen Leben pathologische Effekte hätten. Als problematisch dabei schätzen Herche/Götz nicht nur das unerreichbare Schönheitsideal ein, „sondern auch die damit einhergehende Sexualisierung“⁵⁴. Zwar war auch bei der Untersuchung von 71 Buben- bzw. Männerfiguren ein übersteigertes Schönheitsideal zu erkennen, nämlich jenes des „V-Torso“⁵⁵ – eine Kombination aus breiten Schultern und muskulösen Oberarmen mit schmaler Taille, die nur durch enormes Training erzielbar ist. Herche/Götz begreifen diese Darstellung des Mannes als eine Sexualisierung analog zur Wespentaille bei weiblichen Figuren. Allerdings komme der „V-Torso“ deutlich seltener vor als entsprechende Schönheitsideale bei weiblichen Figuren, in der Darstellung männlicher Figuren finde sich ein größeres Spektrum - „auch deutlich übergewichtige Figuren, Kugelmänner, ‚lange Lulatsche‘ und viele ganz normale Jungenkörper. Die Bandbreite der Körperlichkeiten ist bei weitem größer und die Zahl der nichtsexualisierten Figuren hoch.“⁵⁶

⁵¹ Herche, Margit/Götz, Maya (2008): Der Körper der global vermarkteten Zeichentrickmädchen, http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV3_Koerper.pdf [10.03.2015]

⁵² ebd.

⁵³ ebd.

⁵⁴ ebd.

⁵⁵ Götz, Maya/Herche, Margit (2012): „Wasp Waists and V-Shape Torso” – Measuring the Body of the “Global” Girl and Boy in Animated Children’s Programs. In: Götz, Maya/Lemish, Dafna (Hg.^{innen}): *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers. Gender Representation in Children’s TV around the World*. München: Peter Lang, 49-68.

⁵⁶ Herche, Margit/Götz, Maya (2008): Der Körper der global vermarkteten Zeichentrickmädchen, http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/MJTV3_Koerper.pdf [10.03.2015]

Die Schlankheit von weiblichen Charakteren bei gleichzeitiger größerer Bandbreite in den Körperbildern männlicher Charaktere zeichnet sich hinsichtlich Animationsfilm und Game auch in der untersuchten qualitativen Stichprobe ab. Animationsfiguren wie Anna und Elsa in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ sind schlank, haben eine schmale Taille, kleine Füßchen (viel zu klein für den Körper), zarte, feine Hände, kleine Stupsnasen mit kaum vorhandenem Nasenrücken, feine Lippen, übergroße Augen. Die Figuren des Winx-Club waren durch das Konsolengame „Winx Club – Alfeas Rettung“ auch in dieser Stichprobe Untersuchungsgegenstand und entsprechen mit ihren überlangen Beinen, ausladenden Hüften und schmalen Taillen der Beschreibung durch Herche/Götz (2008), ebenso trifft dies auf die weiblichen Figuren in „Barbie Dreamhouse Party“ zu. Auch in „Drachenzähmen leicht gemacht“ sind die weiblichen Charaktere Astrid, Raffnuss und später Valka, wenn auch nicht sexualisiert, sehr schlank, während bei den männlichen Charakteren eine Bandbreite von Körperformen vorhanden ist. Auch in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ gibt es mit Graf Pitzbühl einen dünnen, drahtigen Mann, wenngleich hier das Ideal des „V-Torso“ für den männlichen Körper mit Kristoff und Hans stark repräsentiert ist; eine stark betonte Sanduhrfigur von Anna und Elsa ist auch bei deren Verwendung als Figuren im Open World Game „Disney Infinity“ festzustellen. Auch die Prinzessinnen in „Rayman Legends“ sind sehr dünn; Schlankheit ist sogar ein Teil der Beschreibung des Charakters Barbara: Das erste Attribut, mit dem Barbara im Spiel beschrieben wird, ist „schlank“, erst danach wird sie als „starke und furchtlose“ bzw. im Umgang mit der Axt äußerst kompetente „Kriegerin“ bezeichnet. Schönheit als Beschreibungsmerkmal von Frauen kommt auch in „Ritter Arthur IV“ vor: Fiona wird sofort als „die schöne Prinzessin Fiona“ eingeführt, ebenso die nächste zu rettende Prinzessin Helene („die schöne, bei ihrem Volk äußerst beliebte Prinzessin Helene“). Wertende Verweise auf das Aussehen von Männern kommen aber ebenfalls vor: Im Buch zum Film „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ wird auf die Optik sowohl eines männlichen als auch eines weiblichen Charakters hingewiesen: „gut aussehender“ Prinz Hans, „schöne neue Königin“ Elsa. Im Hörspiel zum Film wird das Aussehen von Prinz Hans wertend beschrieben („ein gutaussehender dunkelhaariger junger Mann“), Elsa wird bei ihrer Verwandlung zur „wunderschönen Eiskönigin“, und Kristoff „ist ein kräftiger, gut aussehender junger Mann geworden“. In „Die schwarzen Brüder“ wird Angeletta von den Kaminfegerjungen mehrfach als schön bezeichnet. Alfredo ist sehr charmant zu Angeletta und sagt beim Kennenlernen zu ihr: „Was für ein schöner Lichtblick im Dunkel der Nacht.“ Als Giorgio Angeletta zum ersten Mal sieht, erkundigt er sich bei seinem Meister, wer „die schöne junge Dame“ sei.

Barbie und ihre Freundinnen in „Barbie Dreamhouse Party“ sind nicht nur schlank und entsprechen bekannterweise (siehe Kapitel 2.1.1) unrealistischen Schönheitsidealen, sondern zudem topmodisch gekleidet und gestylt. In „Tinkerbell und die Piratenfee“ wechselt Zentralfigur Zarina dreimal im Film die Kleidung und Rosetta zeigt ein übersteigertes und

klischeehaftes Interesse an Mode und Styling. In Sekundärquellen zu den Tinkerbell-Filmen wird deutlich, dass die Hauptprotagonistinnen unter den Feen ein an die Jahreszeit angepasstes Outfit besitzen.⁵⁷ Interessant bei „Lola auf der Erbse“ ist, dass die Hauptfigur Lola sehr häufig andere Kleidung trägt (zuerst: ein gelbes kurzes Kleid, dann kurze Hose und Shirt, dann ein anderes Shirt und Jeans und eine Weste – so viel Wechsel findet schon in den ersten ca. 15 Minuten des Films statt, später kommen noch ein rot-weiß gestreiftes Kleid und ein weißes T-Shirt mit der kurzen Hose vom Anfang hinzu, usw.). Lola scheint also durchaus Wert auf häufigen Wechsel von Kleidung zu legen, obwohl dies im Film nie in irgendeiner Weise thematisiert wird. In keiner Weise spricht Lola über Mode, sie möchte nicht einmal neue Schuhe haben, da sie damit warten will, bis ihr Vater zurück ist.

Ein unterstelltes Interesse von Frauen an Aussehen bzw. Alter tritt in mehreren Medien zutage: Professorin Hilde in „Chroniken von Albion 2“ macht sich Gedanken über ihre Falten, sie pflanzt deswegen im Gewächshaus Jungbäumchen, welche die Kraft haben, Fältchen zu mildern. Angst vor Falten unterstellt auch Rufus in „Goodbye Deponia“ seinen Gesprächspartnerinnen Sergeant Bambi und Private Lotti; er sagt ihnen, dass sie sich nicht so ärgern sollten, denn: „Das gibt Fältchen“. Gwendolyn in „Chroniken von Albion 2“ ist beleidigt, dass sie von Stevens zu alt eingeschätzt wurde. Anna in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ sorgt sich angesichts ihres sich verfärbenden Haars nur: „Sieht das blöd aus?“, während dies eigentlich ein erstes Zeichen dafür ist, dass sie in Lebensgefahr schwebt. Und in „Tomodachi Life“ machen sich die Frauen beim „Frauentreff“ (aber auch die Männer beim „Männertreff“) Sorgen über ihr Gewicht, bei den Männern in „Tomodachi Life“ gehen die Sorgen aber auch in Richtung eines ausreichend sportlichen Aussehens (*„Ich glaube, ich muss etwas mehr trainieren.“*, *„So ein amtlicher Sixpack wäre schon toll.“*, *„Ich will auch krassere Bizeps.“*).

2.2.3 Farbenwahl

Die optische Ausgestaltung sowohl der Personen als auch der allgemeinen Szenerie betreffend wurde auch die Farbenwahl in den untersuchten Filmen und Games in den Blick genommen. Auch in Bezug auf dieses Merkmal eröffnet sich eine Bandbreite von stark klischeehafter Aufbereitung entlang von klassischen Rosa- (und Blau-)Codierungen über gemischte Formen bis hin zu Medien, in denen keinerlei Farbgestaltung entlang von Geschlechterspezifika erkennbar war.

So gibt es etwa in „Sputnik“ keine genderspezifischen Auffälligkeiten. Hauptperson Rike ist sowohl den Typus der Kleidung als auch die Farben betreffend ähnlich gekleidet wie ihre

⁵⁷ z.B. <http://de.disneyfairies.wikia.com/wiki/Silberhauch>, <http://de.disneyfairies.wikia.com/wiki/Emily>

männlichen Freunde, auch bei den Erwachsenen ist der Kleidungsstil unauffällig. Allgemein ist die Kleidung der Personen einfach gehalten, wie es damals in der DDR – der Film spielt dort zur Zeit rund um den Mauerfall 1989 – üblich war, „Modepüppchen“ gibt es dem historischen Kontext entsprechend keine. Die farbliche Ausgestaltung der allgemeinen Szenerie gibt ausschließlich die Stimmung dieser letzten Tage der DDR wieder; das drückende System, ärmliche Umstände, Bedrohung durch Denunziation – im Film repräsentiert durch die Figur des Abschnittsbevollmächtigten Mauder – werden auch über die Farbenwahl ausgedrückt: Es dominieren grüne und graue neblige Töne, nur sehr wenige Szenen spielen sich an sonnigen Tagen ab, meist herrscht bewölkte Stimmung, viele Szenen finden auch in der Nacht statt. Andere Beispiele, die keinen geschlechterspezifischen Farbeinsatz erkennen lassen, sind „Ella und das große Rennen“, „Kopfüber“ oder „Das Pferd auf dem Balkon“. Auch bei „Lola auf der Erbse“ trägt zwar die Mutter zu Beginn öfters pink und Lola hat pinke Haarlängen (herausgewaschenes Rot, das daher kommt, dass sie seit dem Verschwinden ihres Vaters den FriseurInnenbesuch verweigert, sie wird deshalb von Kevin und dem Polizistensohn auch als „rosa Ratte“ bezeichnet). Lola trägt aber auch viele andere Farben (u.a. viel blau) und schneidet später die pinken Haarteile ab, auch die Mutter trägt diverse Farben, bei den Männern und Buben sind ebenfalls keine Genderspezifika in der Farbwahl erkennbar (beispielsweise hat Kevin ein rot-weißes T-Shirt an). Auch in „Die schwarzen Brüder“ dominiert die historisch authentische Gestaltung, der tristen Situation der Rauchfangkehrerjungen entsprechend gibt es auch hier viele dunkle Farben: die Gesichter und Hände der Buben, aber auch von Luini und Meister Rossi sind rußig, es gibt keine rosa oder blauen Codierungen. Interessant aus Geschlechterperspektive ist hier, dass Angeletta fast immer schön und sauber ist, obwohl auch sie nicht in luxuriösen Verhältnissen lebt und sie als schwer lungenkrank beschrieben wird. Die Buben hingegen sind meist schmutzig und rußig, auch wenn sie nicht gerade im Rauchfang gearbeitet haben und ihre Zähne sind dunkel bzw. gelb. Nur einmal kommt es zum Einsatz der Farbe Rosa als Codierung für weibliche Kleidung: Um Luini zu stellen, unterstützt Angeletta die schwarzen Brüder als Lockvogel. Zu diesem Zweck stiehlt sie die Kleidung ihres Bruders und zieht diese an, damit Luini sie später für einen der Kaminfegerjungen hält. Giorgio kleidet sich als Mädchen (rosa-weißes Kleid und Haube) – warum dies bei ihm notwendig ist, wird im Film nicht völlig klar. So verkleidet verlassen Angeletta und Giorgio gemeinsam die Stadt (Abbildung 119). Im Wald, als die schwarzen Brüder und Angeletta auf Luini warten, zieht Giorgio die Mädchenkleider wieder aus.

In „Hanni und Nanni 3“ wird allgemein stark mit den Farben rosa, lila und magentarot gearbeitet. Bereits im Vorspann wird rosa und lila Schrift sowie rosa „Glitzerstaub“ verwendet (Abbildung 120). Die Einrichtung der Mädchen und viele Gegenstände sind rosa (Abbildung 121). Auch sonst gibt es im Film viele Rosa- oder Magentaanteile, z.B. rosa und

magentafarbene Kleidung der Mädchen, rosa Lockenwickler von Fr. Mägerlein, rosa Blumen auf Schlafmaske und Badehaube von Mademoiselle Bertoux, magentafarbenes Nachthemd und rosa Bettwäsche von Frau Theobald sowie ihr magentafarbener Blumenkopfschmuck, rosa Schmuck, Kleidung und Zimmereinrichtung von Daphne, magentafarbener Lippenstift (z.B. bei Mademoiselle Bertoux oder bei Daniela und Lilly), rosa Gesichtsmaske von Hanni, magentafarbene Feder auf Mademoiselle Bertoux' gleichfarbigem Hut. Aber auch männliche Charaktere sind mit solchen Farben ausgestattet: Prof. Kästner ist bei der ersten Begegnung mit Hanni und Nanni in eine magentafarbene Decke gehüllt (Abbildung 122), in manchen Szenen tragen Buben magentafarbene Oberteile bzw. Oberteile mit magentafarbenen Streifen, die rosa Schürze von Prof. Kästner als Koch, rosa Anteile auf der Gitarre eines Buben. Umgekehrt tragen weibliche Charaktere auch andere Farben: Zum Beispiel sind Hanni und Nanni teilweise auch in einem dunkelblauen T-Shirt zu sehen, Frau Mägerlein ist insgesamt eher dunkel gekleidet und die anderen Lehrerinnen tragen variierende Farben. Generell wird im Film auch unabhängig von Personen viel Rosa und Magenta eingesetzt (z.B. die Vorhänge an den Seiten der Bühne bei der Aufführung, große rosa Torte im Hintergrund bei den Proben, oder der bereits erwähnte „Glitzerstaub“ im Vorspann). Bei einer Szene im Speisesaal, bei der Buben und Mädchen an getrennten Tischen sitzen, ist die geschlechtsspezifische Verteilung der Farbtöne umgedreht: Ein großer Teil der Buben trägt Magenta bzw. Magenta und Weiß, die meisten Mädchen tragen Dunkelblau (Abbildung 123). Umgekehrt sind bei der abschließenden Schulaufführung Buben und Mädchen – mit Ausnahme von Hanni, Nanni und Daniela, die in beigen Kleidern im Zentrum stehen – geschlechtsspezifisch gekleidet: Die Buben tragen blaue, die Mädchen rosa Oberteile (Abbildung 124).

Im Game werden, neben den in Kapitel 2.1.1 ausführlich beschriebenen expliziten farblichen Geschlechtercodierungen (Stichwort: „pink software“), oft auf Detailebene Zuordnungen getroffen. Beispielsweise sind die weiblichen Player Characters in „LEGO Marvel Super Heroes“ farblich unterschiedlich gestaltet, jedoch haben die Spezialkräfte einiger Frauen rosa/pinke Ausdrucksformen. So sind die Strahlen, die aus Storms Händen schießen, rosa. Die Objekte, auf die Invisible Woman ihre Telekinese anwenden kann, sind pink gefärbt. Auch die Strahlen, die aus ihren Händen schießen und die Kraftfelder, die sie aufbaut, sind pink (Abbildung 125). Gleiches gilt für die rosafarbenen Kraftfelder und die Strahlen von Jean Grey ebenso wie für die Objekte, die sie mithilfe der Telekinese bewegt. In „Tomodachi Life“, das prinzipiell viele Gestaltungsmöglichkeiten für beide Geschlechter eröffnet, arbeiten manche Textelemente mit rosa und blau: Einige geschlechtsspezifische Wahlmöglichkeiten sind rosa oder blau eingefärbt und wenn ein Ehepaar Geschlecht und Namen seines neugeborenen Kindes verkündet, wird der Text in geschlechtsspezifischen Farben präsentiert (für Details dazu siehe die Analyse von „Tomodachi Life“ in Kapitel 2.1.3). Auch der Text, den das alte

Ehepaar Mook in „Goodbye Deponia“ spricht, ist rosa (Text der Frau) und blau (Text des Mannes). Die farbliche Gestaltung der beiden Giana-Identitäten in „Giana Sisters – Twisted Dreams“ ist stark rosa/lila-dominiert, in „Ritter Arthur IV“ ist das Logo des Prinzessinnen-Rettungsdienstes rosa (Abbildung 126) und Fiona und ihre Mutter tragen rosa Lidschatten. Auch Lilly und ihr Bruder in „Lilly Looking Through“ sind in geschlechtsspezifischen Farbtönen gekleidet (siehe Kapitel 2.1.3), Prinzessin Peach in „Mario und Luigi: Dream Team Bros.“ trägt ein rosa Kleid.

Als ein weiteres, in Kapitel 2.1.1 noch nicht erwähntes Beispiel für „pink software“ ist zudem das Konsolenspiel „Winx Club – Alfeas Rettung“ zu nennen: In der Gestaltung der Charaktere und mancher Gegenstände wird stark auf Rosa- und Lilatöne zurückgegriffen. Ladezeiten im Game werden mit der Darstellung eines rosa Schmetterlings überbrückt.

2.2.4 Themen

Dem Alter der Zielgruppe entsprechend, die sich mit acht bis zwölf Jahren in einer Übergangsphase zwischen Kindheit und Pubertät befindet, kristallisieren sich mit Blick auf den Inhalt der Geschichten in den Filmen einige zentrale, wiederkehrende Themen heraus. Identitätssuche bzw. das Entwickeln und Finden der eigenen Identität aus einer unsicheren Ausgangsposition heraus ist ein häufiges Motiv, mit dem etwa auch Hicks in „Drachenzähmen leicht gemacht“, Sherman in „Die Abenteuer von Mr. Peabody und Sherman“ oder Schlumpfine in „Die Schlümpfe 2“ konfrontiert sind. Sherman, ein kleiner Bub, der als Baby von dem intelligenten Hund Mr. Peabody adoptiert wurde, wird an seinem ersten Schultag von Klassenkollegin Penny damit gehänselt, er sei wie sein Vater ein Hund, was er zunächst abwehrt: „Ich bin kein Hund!“ Am Ende des Films zeigt er selbstbewusste Solidarität mit seinem Adoptivvater und, obwohl er ein Mensch ist, sagt er stolz: „Ich bin ein Hund.“ Schlumpfine ist aufgrund ihrer Herkunft – sie wurde zunächst von Gargamel als böser „Lümmel“ erschaffen – verunsichert und befürchtet trotz ihrer Verwandlung durch Papa Schlumpf zu einem guten Wesen wieder in ihren alten Charakter zurückzufallen. Sie zweifelt daran tatsächlich zur Gemeinschaft der Schlümpfe zu gehören, findet bis zum Ende des Films jedoch ihr Selbstbewusstsein und ihre Identität. Zur zentralen Aussage des Films werden dabei Papa Schlumpfs Worte, es sei nicht entscheidend, woher man komme, sondern vielmehr, wer man sein wolle.

Auch das Ringen um Anerkennung, oft auch um die Anerkennung Gleichaltriger, prägt einige der Hauptfiguren, wie etwa Nano in „Der kleine Medicus – Bodynauten auf geheimer Mission im Körper“, Pelle in „Antboy“ oder Hicks in „Drachenzähmen leicht gemacht“. Oft ist dies auch verbunden mit der Überwindung von Schwächen bzw. mit einem Prozess, in dem ursprünglich als Schwäche ausgelegte Merkmale der Hauptfigur zu deren Stärken werden, etwa Nanos geringe Körpergröße, die es ermöglicht, ihn zu mikrotisieren oder Hicks' Sensibilität. Die

Akzeptanz ihrer individuellen Eigenschaften und die Umwandlung einer als belastend empfundenen in eine positive, produktive Kraft ist auch Elsas Entwicklungsaufgabe in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“.

Zudem ist Freundschaft ein wesentliches Motiv in den untersuchten Filmen. Durch Freundschaft und Zusammenhalt Probleme zu überwinden kennzeichnet viele der filmischen Geschichten (z.B. „Ella und das große Rennen“, „Tinkerbell und die Piratenfee“, „Antboy“ oder „Die schwarzen Brüder“). Ein häufiges Motiv ist dabei auch ein starkes Band zwischen Schwestern oder Mädchenfreundinnen, etwa in „Hanni und Nanni 3“, „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ und „Bibi und Tina“.

Ein Alleinerziehendenhintergrund ist relativ häufig Thema in Filmen oder Games, wobei alleinerziehende Mütter und Väter zu jeweils gleichen Teilen vorkommen: Lola („Lola auf der Erbse“), Max („Mitten in der Winternacht“), Sascha („Kopfüber“) und Mika („Das Pferd auf dem Balkon“) wachsen bei einer alleinerziehenden Mutter auf, Aurora („Child of Light“), Sherman („Die Abenteuer von Mr. Peabody & Sherman“), Anna und Kimi („Ella und das große Rennen“) sowie Hicks („Drachenzähmen leicht gemacht“) bei einem alleinerziehenden Vater. Die Ursachen, die zu der Alleinerziehendenkonstellation führten, sind jeweils unterschiedlich: Sowohl Lolas als auch Max' Vater haben eine neue Familie in Mexiko gegründet, Mikas Vater kam mit dem Asperger-Syndrom seines Sohnes nicht zurecht, über Saschas Vater wird im Film nichts weiter erwähnt, Auroras Mutter verstarb, Sherman wurde von Mr. Peabody adoptiert, Anna und Kimi sind Scheidungskinder und Hicks' Mutter ist bis zur Mitte des zweiten Kinofilms totgeglaubt.

Ein wesentliches Thema in vielen Filmen ist die (vor allem erste, manchmal aber auch spätere) Liebe, wobei sie in verschiedensten Varianten auftaucht und auch der Umgang der Figuren damit ein unterschiedlicher ist. Häufige Motive:

- Männliche Konkurrenz um eine Frau: In „Chroniken von Albion 2“ konkurrierten einst Radavante und Wynnstaff um Prinny und sind sich deshalb bis heute nicht gewogen, in „Sputnik“ zeigt Fabian mehr als freundschaftliches Interesse an Rike und ist aus diesem Grund auch eifersüchtig auf Oliver bzw. einmal auch auf Jonathan, in „Drachenzähmen leicht gemacht 2“ konkurrieren Fischbein und Rotzbakke um Raffnuss, und Anselmo in „Die schwarzen Brüder“ buhlt um die Gunst seiner Stiefschwester, lässt Giorgio seine Eifersucht handgreiflich spüren und spinnt Intrigen gegen ihn, um ihn vor Angeletta schlecht aussehen zu lassen.
- Weibliche Konkurrenz um einen Mann: In „Hanni und Nanni 3“ haben sowohl Hanni und Nanni als auch Daniela ein Auge auf den englischen Austauschschüler Clyde geworfen, in „Bibi und Tina“ versucht Sophia von Gelenberg Tina ihren Freund auszuspannen.

- Weibliche Charaktere werden verwirrt, nervös und handlungsunfähig aufgrund von Liebesgefühlen, sie vernachlässigen ihnen eigentlich wichtige Ziele oder driften in Klischees ab, obwohl sie sonst nicht als klischeehaft konzipiert sind (Beispiele in Kapitel 2.1.2).

Es gibt aber auch Charaktere, die sich von Liebesgefühlen in ihrer Handlungsfähigkeit nicht beeinflussen lassen: In „Ella und das große Rennen“ schwärmt Ella vom ersten Blick an für Kimi, bleibt aber kompetent und lässt sich von der gemeinsamen Mission – den Abbruch der Schule, der durch Kimis Vater veranlasst wurde, zu verhindern – nicht ablenken. Dass Ella und ihre FreundInnen das Schulhaus retten können und damit die Pläne von Kimis Vater vereiteln, steht einer Annäherung von Ella und Kimi nicht entgegen: Am Ende des Films besucht auch Kimi die kleine Dorfschule und wird von Ella und ihren FreundInnen herzlich in die Gemeinschaft der Kinder aufgenommen. Zwischen Rike und Oliver in „Sputnik“ deutet sich in einer späteren Phase des Films eine Annäherung an, wobei auch Rike sich weiterhin konzentriert und zielstrebig ihrer Mission widmet, auch Fabians Verehrung bringt sie nicht aus der Ruhe. Das gemeinsame Projekt und das Zurückholen von Onkel Mike stehen für sie im Vordergrund. Auch in „Die schwarzen Brüder“ wird die eigentliche Haupthandlung von einer Liebesgeschichte begleitet. Wie in „Sputnik“ und „Ella und das große Rennen“ ist es – trotz der mit 14 Jahren bereits vergleichsweise älteren ProtagonistInnen – keine Liebesbeziehung im engeren Sinne, aufkeimende Gefühle zwischen Giorgio und Angeletta werden nur angedeutet. Nachdem Angeletta Giorgio dabei unterstützt hat, einen Brief an seine Mutter zu verfassen, gibt er ihr einen Kuss auf die Wange (Angeletta: „Hast du mich gerade geküsst?“, Giorgio: „Nein, das hast du geträumt!“) Als Angeletta und Giorgio einen Platz aussuchen, auf dem sich Angeletta als Lockvogel positioniert, hält er ihre Hand; bevor er sie dort alleine lässt, berührt er mit beiden Händen ihre Wangen, was aber eher freundschaftlich aussieht; als Luini schließlich gefangen im Netz hängt, macht es den Eindruck, dass Giorgio den Arm um Angeletta gelegt hat. Erst ganz am Ende des Films werden ihre Gefühle einander gegenüber offensichtlicher, als Giorgio und Angeletta im Schweizer Tessin einen Berg besteigen, sich dort setzen und Giorgio den Arm um Angeletta legt. Dass sie sich daraufhin küssen, kann als ZuschauerIn aufgrund der enormen Höhe, aus der herab die beiden gefilmt werden, nicht sicher erkannt werden. Im Making-Of wird von den beiden DarstellerInnen jedoch von einem Kuss gesprochen. Die aufkeimenden Gefühle bringen sowohl Angeletta als auch Giorgio in Verlegenheit: Giorgio ist unsicher, wie er Angeletta Alfredo gegenüber vorstellen soll und denkt kurz an, das Wort „Freundin“ zu verwenden, unterbricht sich dann aber selbst. Angeletta knetet, wenn sie in Giorgios Unterkunft zusammensitzen, in einer Verlegenheitsgeste beim Reden ihren Umhang.

Abgesehen davon sind jedoch beide selbstbewusst im Umgang miteinander, jede/r auf seine/ihre Weise (Angeletta macht einen schüchternen Eindruck, handelt jedoch in vielen Situationen mutig).

- Zu Manipulationszwecken vorgetäuschte Liebe: Um Oliver, der zunächst als böser Gegenspieler konzipiert ist, unschädlich zu machen, täuscht Rike ihm angebliche Liebe vor. Sie fragt ihn, ob er mit ihr gehen möchte und gibt ihm einen Kuss auf die Wange. Der derart abgelenkte Oliver wird kurze Zeit später von Rike, Fabian und Jonathan gefangen genommen. Kiki im Film „Mitten in der Winternacht“ manipuliert den misanthropischen Nachbarn, indem sie vortäuscht ihre Mutter – die er sehr verehrt – hätte Interesse an ihm.
- (Lange) enttäuschte Liebe eines Mannes einer Frau gegenüber: Pelle in „Antboy“ verehrt seine Klassenkollegin Amanda (als sie letztlich seine Zuneigung erwidert, interessiert er sich aber mehr für ihre Schwester Ida), Hicks in „Drachenzähmen leicht gemacht“ schwärmt lange Zeit unerwidert für Astrid (sie wird später seine Freundin und Verlobte), Maus Robert im Game „Child of Light“ ist unglücklich verliebt in Margaret (, die ihn konsequent ablehnt, schlussendlich aber erhört⁵⁸), Nano in „Der kleine Medicus – Bodynauten auf geheimer Mission im Körper“ schwärmt für Klassenkollegin Lilly(, die ihn zunächst verachtet, sich aber später mit ihm anfreundet). Liebe und damit verbundener Liebeskummer sind auch ein zentrales Thema in „Tomodachi Life“: Von Zeit zu Zeit verlieben sich Charaktere und fragen die jeweils verehrte Person, ob sie mit ihnen eine Beziehung eingehen möchte; manchmal fragen sie auch den/die Spielende/n vorab um Rat. Weist die verehrte Person das Liebesgeständnis ab oder ist sie bereits vergeben, ist der werbende Charakter zu Tode betrübt, steht weinend in seinem Apartment unter einer

⁵⁸ Anmerkung: Die Geschichte von Robert und Margaret, die eigentlich nur einen vergleichsweise kurzen Nebenstrang zur Haupthandlung von „Child of Light“ darstellt, bildet die Grundlage für eine transmediale Weiterentwicklung der Storyline, die im April 2015 bekanntgegeben wurde. Haupt-Storyline von „Child of Light“ ist die Rettung des Königreichs Lemuria sowie das Besiegen der dunklen Königin durch Aurora. Auf ihrem Weg durch Lemuria findet Aurora einige AnhängerInnen, die sie über kürzere oder längere Zeit bei ihrer Mission begleiten, darunter auch Robert, der im Zuge einer Side-Quest zur Gruppe um Aurora dazustößt. Mäuserich Robert ist unglücklich in die abgehobene Margaret verliebt und glaubt, durch die positive Erledigung der Side-Quest Margarets Zuneigung erringen zu können. Nach vergleichsweise kurzer Zeit scheidet Robert wieder aus der Gruppe aus. Roberts und Margarets Geschichte bildet jedoch den Ausgangspunkt für ein frei zugängliches Kinderbuch (eBook) rund um „Child of Light“, das im April 2015 erschienen ist: Die Handlung ist zwei Jahre nach den Ereignissen von „Child of Light“ angesetzt und Protagonist ist Reginald, der Sohn von Robert und Margaret. Dieses Buch ist ein Beispiel dafür, wie bei transmedialen Erweiterungen kleinere Elemente des Ur-Textes zu Hauptelementen des neuen Textes gemacht werden können und so eine völlig neue Storyline geschaffen werden kann, die nichtsdestotrotz am Ur-Text anknüpft. Für das eBook und einige Hintergrundinfos dazu siehe:

<http://www.nintendolife.com/news/2015/04/ubisoft-releases-child-of-light-reginald-the-great-art-book-for-free>, <http://blog.ubi.com/child-of-light-reginald-the-great/>

Regenwolke und muss längere Zeit mit Geschenken verwöhnt werden, bis er sich wieder von seinem Kummer erholt hat.

- Beim Auftauchen einer Frau/eines Mädchens an der Seite eines Mannes/Buben schließen Personen aus dem Umfeld sofort auf eine Liebesbeziehung. Nachdem Alfredo in „Die schwarzen Brüder“ Angeletta kennengelernt hat, vermutet er sofort eine Liebesbeziehung zwischen Giorgio und Angeletta:

Alfredo zu Giorgio: „Muss Liebe schön sein.“

Giorgio: „Ach, sie ist nur nett zu mir.“

Alfredo: „So fängt's immer an.“

Auch als Kristoff mit Anna in „Die Eiskönigin – Völlig unverfroren“ die Trolle aufsucht, sehen diese die beiden sofort als Paar („Ein Mädchen, und so 'ne Süße!“, „So ein Sahnetörtchen.“, „Sie ist genau die Richtige für unseren Kristoff.“). Mann und Frau gemeinsam werden sofort als potentiell Paar betrachtet.

- In wenigen Fällen war auch Sexuelles/Erotisches Thema im Kinderfilm bzw. -game: Das Interesse, das Raffnuss Eret in „Drachenzähmen leicht gemacht 2“ entgegenbringt, hat einen hauptsächlich erotischen Charakter; vor allem ist Raffnuss hingerissen von Erets schwitzenden muskulösen Oberarmen, auf die auch in der Bildsprache des Films immer wieder Bezug genommen wird. Im Game „Chroniken von Albion 2“ fragt Hilde Gwendolyn, ob sie in Begleitung des „schnittigen“ Butlers angereist sei, mit diesem würde sie nämlich „gerne einmal im Gebüsch verschwinden“. In „Goodbye Deponia“ schreibt Goal in einer Kabine des Organonkreuzers an einem Bericht und redet nebenher mit Rufus, unter anderem bittet sie ihn, schon einmal das Bett vorzubereiten. Rufus stottert daraufhin (erfreut und etwas nervös): „Und, und ... und du ... und ich ... also, wir ... also wir, wir ... wir beide ... teilen uns ein Bett?“ Goal weist ihn darauf hin, dass sie nur schlafen werden: „Nur schlafen, Rufus. Ok?“ Nachdem Rufus das Bett vorbereitet hat, zieht er sich aus und legt sich hinein – dort liegt er dann mit einem Arm lässig aufgestützt, grinst, wackelt mit den Augenbrauen und ruft mit eindeutigen Absichten: „Oh, Gooooaaal! Das Bett ist bereit.“ Goal jedoch bleibt konsequent: „Da brauchst du gar nicht so zu flöten. Wir werden nur schlafen, kapiert?“ Rufus: „Das hast du schon mal gesagt.“ Goal: „Ja, aber du hast mir nicht zugehört. Und deine Hose bleibt gefälligst auch an, verstanden? Und sei es nur wegen der Überwachungskameras.“ (Daraufhin gilt es die Aufnahmen zu vernichten, da Rufus sich durch das Ausziehen seiner Kleidung enttarnt hat.)

Die thematische Ausgestaltung der Medien variiert stark nach Filmgenre. Ernsthafte Themen wie etwa Historisches („Die schwarzen Brüder“, „Sputnik“), Erkrankungen („Kopfüber“, „Das Pferd auf dem Balkon“) oder Abschiebung („Lola auf der Erbse“) sind ebenso vertreten wie völlig seichte Storylines (z.B. „Bibi und Tina“). Ein Unterschied zwischen Mainstreamfilmen und Nischenfilmen ist hier auszumachen, aber nicht immer ist das Genre allein

ausschlaggebend. Auch reine Unterhaltungsproduktionen haben mitunter eine ernsthafte und wichtige Botschaft (z.B. „Die Schlümpfe 2“). Ebenso gibt es bei den Games völlig unterschiedliche Herangehensweisen die Thematik betreffend: Durchdachte und differenzierte Storylines kommen ebenso vor wie klischeehafter Kitsch.

Fazit/Ausblick

Kernergebnis ist die facettenreiche Bandbreite von Kindergames und -filmen. Für nahezu jedes identifizierte Muster gibt es auch ein Gegenstück, das in die andere Richtung geht. Es gibt Spiele, in denen stark sexualisiert wird, und andere in denen dies gar nicht oder so gut wie gar nicht der Fall ist. Es gibt Medien, die massiv mit Klischees arbeiten und andere, die nahezu ohne Klischees auskommen. Wenn man sich das Spektrum vorstellt, bilden die Graustufen zwischen den Polen den größten Bereich (ambivalente Konstellationen, bei denen die Ungleichheit z.B. unter einer emanzipativen oder egalitären Oberfläche im Detail liegt), der zweitgrößte Bereich sind massive Klischees, danach folgt ein beträchtlicher und nicht zu unterschätzender, aber bislang kleinerer Bereich emanzipativ bzw. egalitär angelegter Medien. Im Vergleich zu den aus der Literaturrecherche abgeleiteten Erwartungen sind die massiven, expliziten Klischees seltener geworden. Es scheint eher eine Verlagerung in subtilere Ebenen stattgefunden zu haben, und steigende Bemühungen um emanzipative bzw. egalitäre Ausgestaltung von Kindermedien sind festzustellen, die manchmal (fast) durchwegs gelungen sind und oftmals durch subtile Brüche unterwandert werden. All dies kann im Rahmen einer qualitativen Analyse – und dabei handelt es sich bei der vorliegenden Untersuchung – selbstverständlich nicht gesichert festgestellt werden. Bei den genannten Ergebnissen handelt es sich im Sinne des hypothesengenerierenden Charakters qualitativer Untersuchungen vielmehr um Hypothesen, die in weiterführenden quantitativen Untersuchungen an repräsentativen Stichproben verifiziert werden müssten.

Eine weitere Hypothese, die in diesem Sinne generiert werden kann, ist, dass hinsichtlich des Einsatzes von Geschlechterklischees zwischen Kindermedien und Erwachsenenmedien differenziert werden muss. In Kindermedien scheint es stärkere Bemühungen um eine emanzipative bzw. egalitäre Ausgestaltung zu geben, was sich daraus ableitet, dass aus der Literatur – die, insbesondere den Games-Sektor betreffend, häufiger auf Erkenntnissen zu Erwachsenenmedien beruht – ein bei weitem massiverer Einsatz von Klischees über alle untersuchten Medien hinweg zu erwarten gewesen wäre. Zu vermuten ist angesichts der identifizierten Bandbreite, dass sich der Kindermediensektor aus Geschlechterperspektive in einer Umbruchsphase befindet. Auch diese Hypothesen müssten mithilfe einer repräsentativ angelegten Untersuchung überprüft werden, woraus sich Anknüpfungspunkte für weitere Forschungsarbeiten ergeben.

Für die gendersensible Gestaltung von Kindermedien können zudem – ebenfalls im Sinne von Hypothesen – zwei wesentliche Beobachtungen im Material festgehalten werden: Wenn mit kindlichen Figuren im Game gearbeitet wird, ist die Gestaltung des Games tendenziell weniger klischeehaft. Vor allem die Sexualisierung der Figuren konnte in diesen Fällen vermieden werden. Auch das Spielen aus der Egoperspektive ohne eine Andeutung des Geschlechts des/der Spielenden stellt eine Möglichkeit zur Vermeidung von Klischees in Games dar, wobei

es dann wesentlich auf die Ausgestaltung der Non Player Characters ankommt, mit denen der/die Spielende interagiert.

Auf Basis der Erkenntnisse aus dem Marktüberblick ist außerdem auf die Notwendigkeit verstärkten Kinder- und Jugendschutzes hinzuweisen. Die offiziellen Alterseinstufungen von Filmen und Games erwiesen sich als völlig unzureichend, um Medien für Kinder aus dem umfangreichen Angebot herauszufiltern. Sehr häufig werden auch Medien, die sich an Erwachsene richten und für Kinder nicht geeignete Inhalte bieten, für niedrige Altersgruppen freigegeben bzw. werden Medien, von denen angenommen wird, dass sie Kinder nicht interessieren, zumindest von der österreichischen Jugendmedienkommission ohne Altersbegrenzung freigegeben. Hinzu kommen unterschiedliche Einstufungspraxen der jeweiligen Institutionen sowie die teils unterschiedlichen Altersstufen im deutschsprachigen Raum. Auch die Beschlagwortung von Medien auf AnbieterInnenwebsites wie Amazon.de sollte einer Prüfung unterzogen werden: Zum Zeitpunkt der Erarbeitung des Marktüberblicks lieferten Recherchen mit Stichworten wie „Kindergames“, „Games für Kinder“ usw. überwiegend völlig ungeeignete Games (etwa mit einem hohen Grad an Gewalttätigkeit oder mit an Psychothriller erinnernden Storylines).

Innerhalb der zusammengestellten Stichprobe ist ein Game aus pädagogischer Sicht kritisch zu erwähnen, wobei es sich angesichts seiner Prämierung beim deutschen Kindersoftwarepreis „Tommi“ 2014 um ein äußerst überraschendes Ergebnis handelt: Neben dem bereits erwähnten expliziten Sexismus hat „Goodbye Deponia“ zudem für ein Kinderspiel durchgehend einen sehr seltsamen Humor und enthält einige Szenen, die für Kinder verstörend sein können. Beispiele: Goal wird versehentlich von Rufus durch einen Stich mit einer Spritze in den Brustkorb getötet. Dabei wird in Großaufnahme gezeigt, wie Goal zunächst Todesangst bekommt und danach das Bewusstsein verliert. In der Kanalisation begegnen einige Kinder, die Rufus begleiten – u.a. die nach ihrem Tod geklonte und dabei zu einem Kind mutierte Goal – einem als „Mitschnacker“ bezeichneten Mann, der die Kinder aus der Tür seines Hauses heraus zu sich lockt. Dies wird von Rufus so kommentiert, dass er die Kinder beruhigt hier lassen könne, da sie schon „Freunde gefunden“ hätten. In der Stadt gibt es gleich gegenüber der Praxis eines Psychotherapeuten einen Strickhändler, der für suizidgelegte Personen Stricke verkauft und gern beim Anprobieren hilft, um das richtige Modell zu finden. Immer wieder kommt auch derbe Sprache vor, und es gibt im Game wiederholt auch sexuelle Anspielungen. In Summe, sowohl aus geschlechterkritischer als auch aus pädagogischer Perspektive, erscheint die Auszeichnung von „Goodbye Deponia“ mit dem dritten Platz des

„Tommi“, der von sich beansprucht auf hochqualitative und geeignete Software zu achten und vor nicht geeigneten Spielinhalten zu schützen⁵⁹, kaum als nachvollziehbar.

Die Betrachtung des Bonusmaterials, das auf manchen der DVDs zu den Kinofilmen vorhanden ist, zeigt zudem die Relevanz von Schnitt und Szenenauswahl. In der Filmproduktion werden häufig bei der Post Production einzelne Szenen, die laut Drehbuch geplant gewesen wären und auch tatsächlich gedreht wurden, entfernt oder gekürzt. In einigen Fällen ist es so, dass die Kürzung oder Entfernung von Szenen Figuren aus Genderperspektive in ein anderes Licht rückt bzw. bestimmte Facetten des Charakters, die aus Genderperspektive relevant gewesen wären, im Film nicht mehr repräsentiert sind. Der Effekt kann dabei in beide Richtungen gehen: Eine Figur kann durch das Weglassen oder Kürzen einer Szene z.B. stärker oder schwächer wirken, für den Film an Wichtigkeit gewinnen oder verlieren, usw. Für die Analyse wurde selbstverständlich nur der Film an sich herangezogen, in der Form, wie er in die Kinos kam und folglich auf der DVD vorhanden ist; im Bonusmaterial veröffentlichte herausgeschnittene Szenen wurden nicht untersucht. Ungeachtet dessen zeigt auch der Blick auf das Bonusmaterial, wie sehr kleinste Änderungen eine Geschichte und ihre Charaktere in die eine wie in die andere Richtung verändern können, und wie einflussreich bestimmte Entscheidungen für die Darstellung der Figuren aus Geschlechterperspektive sein können, auch wenn die Entscheidung eigentlich aus ganz anderen konzeptionellen Gründen getroffen wurde. Gerade angesichts der zahlreichen Brüche und subtilen Ungleichheiten, die in Kindermedien unter emanzipativen bzw. egalitären Oberflächen erkennbar werden und auch dort potentiell Wirkung entfalten, ist diese Erkenntnis wesentlich. Ein reflexiver und dekonstruktiver Blick ist nicht nur bei der Analyse von Kindermedien, sondern auch bei deren Gestaltung unerlässlich, um Gendersensibilität erzielen zu können.

⁵⁹ vgl. Familie & Co (2015): Deutscher Kindersoftwarepreis, <http://www.kindersoftwarepreis.de/> [30.06.2015]

Anhang 1: Übersicht der analysierten Medien

Stichprobe Film

<u>Titel</u>	<u>Kinostart</u>	<u>Animation/Realfilm</u>	<u>Geschlecht Hauptperson/en</u>
1 Kopfüber	2013 11	Realfilm	männlich
2 Mitten in der Winternacht	2014 12	Realfilm	männlich
3 Lola auf der Erbse	2014 11	Realfilm	weiblich
4 Hanni & Nanni 3	2013 05	Realfilm	weiblich
5 Fünf Freunde 3	2014 01	Realfilm	gemischt
6 Der blaue Tiger	2014 01	Realfilm	weiblich
7 Das Pferd auf dem Balkon	2013 09	Realfilm	männlich
8 Sputnik	2013 10	Realfilm	weiblich
9 Tinkerbelle und die Piratenfee	2014 06	Animation	weiblich
10 Bibi & Tina	2014 03	Realfilm	weiblich
11 Drachenzähmen leicht gemacht 2	2014 07	Animation	männlich
12 Antboy	2014 03	Realfilm	männlich
13 Die Eiskönigin - Völlig unverfroren	2013 11	Animation	weiblich
14 Ella und das große Rennen	2014 08	Realfilm	gemischt
15 Die Schlümpfe 2	2013 08	Animation	männlich
16 Die schwarzen Brüder	2014 04	Realfilm	männlich
17 Die Abenteuer von Mr. Peabody und Sherman	2013 09	Realfilm	männlich
18 Der kleine Medicus - Bodynauten auf geheimer Mission im Körper	2014 10	Animation	männlich

Stichprobe Game

	<u>Titel</u>	<u>Marktstart</u>	<u>Geschlecht Hauptfiguren</u>	<u>Genre</u>	<u>Plattform</u>
1	The Giana Sisters - Twisted Dreams	2013 03	weiblich	Jump 'n Run	PC
2	Goodbye Deponia	2013 10	männlich	Point & Click Adventure	PC
3	Lilly Looking Through	2013 10	weiblich	Point & Click Adventure	PC
4	Child of Light	2014 04	weiblich	Rollenspiel	PC
5	Chroniken von Albion 2: Die Zauberschule von Wizbury	2014 07	gemischt	Wimmelbild-Adventure	PC
6	Ritter Arthur 4	2014 10	männlich	Klick-Management	PC
7	Lego Marvel Superheroes	2013 11	gemischt	Adventure	PC
8	Rayman Legends	2013 09	gemischt	Jump 'n Run	PC
9	Bibi & Tina - Das Spiel zum Kinofilm ^x	2014 02	weiblich	ohne Kat.	3DS
10	Mario & Luigi: Dream Team Bros	2013 07	männlich	Jump 'n Run	3DS
11	Barbie - Dreamhouse Party ^w	2013 11	weiblich	ohne Kat.	3DS
12	Tomodachi Life	2014 06	gemischt	Simulation	3DS
13	Winx Club - Alfeas Rettung	2014 10	weiblich	Jump 'n Run	3DS
14	Drachenzähmen leicht gemacht 2 ^x	2014 07	männlich	Adventure	3DS
15	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen 2 ^x	2013 09	männlich	Adventure	3DS
16	Pyro Jump	...	männlich	Jump 'n Run	online
17-24	Acht als „Mädchenspiele“ klassifizierte Games auf Spieleplattformen (Stylingspiele, Betreuungsspiele, Datingspiele)	...		ohne Kat.	online

Anhang 2: Analyseschemata

Kategorienschema: Film

Name des Mediums:

Art des Mediums [Film – Animation/Real; Game – PC, Konsole, Online]:

Erscheinungsdatum [Kinostart; Marktstart]:

Hintergrunddaten [z.B. Firma, oder bei Online-Games: Plattform & ev. Kategorisierung als Mädchen- oder Bubengame]

(gegebenenfalls) **Alterskategorie** [offizielle Alterseinstufung⁶⁰, ...]:

Website zum Medium:

Kurzbeschreibung: Worum geht es in dem Film?

Anzahl und Art der Charaktere

Welche Charaktere kommen in dem Film vor?

Welche **Relevanz** haben diese Figuren? (Hauptfigur, relevante Nebenfiguren, irrelevante Randfiguren// PC, NPC)

Welches **Geschlecht** haben diese Figuren? (weiblich, männlich, ohne Geschlecht (z.B. sprechender Baum ohne erkennbares Geschlecht) // Menschliche, tierische, pflanzliche, abstrakte Figur // Ad tierisch, pflanzlich, abstrakt: Wird der Figur ein Geschlecht zugeordnet? Welche Merkmale werden verwendet, um die Figur als männlich/weiblich zu inszenieren? z.B. Kleidung, Accessoires (z.B. Mascherl im Haar, Perlenkette), Farben, Stimmlage, Geschlechtsmerkmale (z.B. Bart), ...)

Welches **Alter** haben diese Figuren? (Kind, Jugendliche/r, Junge/r Erwachsene/r, Mittleres Erwachsenenalter, SeniorIn, Hohes Alter)

Falls relevant: Welche **Ethnizität** haben diese Figuren?

⁶⁰ Anm.: Die offizielle Alterseinstufung ist meist auf der Verpackung des Filmes ersichtlich.

Sind **auffällige Verknüpfungen** zu erkennen? z.B. Dominiert bei den relevanten/irrelevanten Figuren ein Geschlecht? Sind manche Eigenschaften nur bei älteren männlichen, jüngeren männlichen, älteren weiblichen, jüngeren weiblichen Figuren zu finden?

Aussehen und Eigenschaften der Charaktere

- Welches **Aussehen** haben die Figuren? (z.B. Kleidung, Schminke, Haare, ... Sexualisierung?)
- Welches **Auftreten** hat die Figur? (z.B. Gang, wie viel Platz nimmt jemand mit seinen Bewegungen ein, weiche/harte Bewegungen, ...)
- Welche **Persönlichkeitseigenschaften** hat die Figur (z.B. mutig, schüchtern, aggressiv, hilfsbereit, sanft, Stärken/Schwächen...)
 - Werden manche Eigenschaften als **außergewöhnlich** für die Person dargestellt?
- Welche **körperlichen Eigenschaften** hat die Figur? (z.B. Körperkraft)
- Wo ist die Figur im Spektrum **gut – böse** einzuordnen?
- Hat die Figur eine bestimmte **Funktion oder Rolle**? (z.B. Wissen (RatgeberIn, InformantIn), andere umsorgend, Führungsrolle (z.B. AnführerIn einer Gruppe, EntscheiderIn), gut aussehend ohne weitere Funktion, „damsel in distress“, typische Geschlechterrollen: Hausfrau, Mutter, Retter, ...)
- Welche **Position** hat die Figur in der Menge der Charaktere bzw. im Film? (z.B. Interaktion mit wem; Status/Hierarchie, über-/unterlegen/gleichrangig in seinen/ihren Beziehungen; isoliert vs. integriert)
- Gibt es die genannten Faktoren betreffend **auffällige Verknüpfungen mit Geschlecht**?

Zentrale Motive des Films, inhaltliche Aspekte, Rollen, Aktivitäten

- Welche **inhaltlichen, thematischen Motive** sind erkennbar?
- **Was tut der Charakter** im Film?
- Ist der Charakter eher **aktiv oder passiv**?
- **Worüber sprechen** die Charaktere im Film?
- Sind **bestimmte Interessen** der Charaktere erkennbar? (z.B. Technik, Kochen, mit Puppen spielen, Sport ...)
- Welche **Problem- oder Konfliktlösungsstrategien** wendet die Figur an – was ist diesbezüglich ihr Repertoire? (z.B. Gewalt / Einfallsreichtum – Kreativität - Geschicklichkeit / Kommunikation...)
- Wie **reagiert die Umwelt** (andere Charaktere) auf Verhalten, Eigenschaften, Wünsche/Ziele der Charaktere? (z.B. bestätigend, kritisierend, ...)

- Gibt es die genannten Faktoren betreffend **auffällige Verknüpfungen mit Geschlecht?**
- Gibt es eine **geschlechtsspezifische Aufteilung von Aktivitäten/Rollenteilung** im Film?

Hintergrundgeschichte der Charaktere

- Was weiß man über die **Biografie**, das Leben der Figur?
 - Was ist der soziale Kontext der Hauptfigur (z.B. familiärer Hintergrund – traditionell oder nicht, ...)
 - Gab es eine geschlechtsspezifische Sozialisation?
- Durchläuft die Figur im Rahmen des Films eine **Entwicklung**? Welche?

Inszenierung durch Gestaltungsmittel

- Welche **farbliche Gestaltung** wurde gewählt?
 - Welche **Kameraperspektive** wurde gewählt (Obersicht/Untersicht/Normalsicht)?
 - Welche **Kameraeinstellung** wurde gewählt (Nähe vs. Distanz – z.B. Totale, Halbtotale, ..., Nah, Groß, Detail)?
 - Gibt es Auffälligkeiten bzgl. **Kamerabewegung**? (z.B. Wackelkamera)
 - Gibt es **Auffälligkeiten bzgl. Licht**? (hartes vs. weiches Licht → klare vs. verwaschene Konturen; hell/dunkel)
 - Gibt es Auffälligkeiten bzgl. **Ton/Sound und Musik**?
- ➔ Gibt es **hinsichtlich des Einsatzes dieser Inszenierungsmittel Unterschiede zwischen den Charakteren** oder gibt es **Auffälligkeiten** diesbezüglich?

Allgemein: Nach Möglichkeit Screenshots in die Analyse einbauen!

Kategorienschema: Game

Name des Mediums:

Art des Mediums [Film – Animation/Real; Game – PC, Konsole, Online]:

Erscheinungsdatum [Kinostart; Marktstart]:

Hintergrunddaten [z.B. Firma, oder bei Online-Games: Plattform & ev. Kategorisierung als Mädchen- oder Bubengame]

(gegebenenfalls) **Alterskategorie** [offizielle Alterseinstufung⁶¹, ...]:

Website zum Medium:

Kurzbeschreibung: Worum geht es in dem Game?

[Anmerkung zu den folgenden Passagen: Welche Subfragen in der jeweiligen Grobkategorie relevant sein können, hängt mitunter vom Game-Genre ab. Dementsprechend sollen diese Fragen in der jeweiligen Dimension als Anregung und Strukturierungsraster für die Analyse dienen, nicht alle Fragen werden immer relevant oder sinnvoll sein. So können z.B. nicht in jedem Game-Genre Charaktere selbst ausgestaltet werden, nicht in allen Games werden Dialoge geführt usw.]

Anzahl und Art der Charaktere

Welche Charaktere kommen in dem Game vor?

Welche **Relevanz** haben diese Figuren? (Hauptfigur, relevante Nebenfiguren, irrelevante Randfiguren// PC, NPC)

Welches **Geschlecht** haben diese Figuren? (weiblich, männlich, ohne Geschlecht (z.B. sprechender Baum ohne erkennbares Geschlecht) // Menschliche, tierische, pflanzliche, abstrakte Figur // Ad tierisch, pflanzlich, abstrakt: Wird der Figur ein Geschlecht zugeordnet? Welche Merkmale werden verwendet, um die Figur als männlich/weiblich zu inszenieren? z.B. Kleidung, Accessoires (z.B. Mascherl im Haar, Perlenkette), Farben, Stimmlage, Geschlechtsmerkmale (z.B. Bart), ...)

Welches **Alter** haben diese Figuren? (Kind, Jugendliche/r, Junge/r Erwachsene/r, Mittleres Erwachsenenalter, SeniorIn, Hohes Alter)

⁶¹ Anm.: Die offizielle Alterseinstufung ist meist auf der Verpackung des Games ersichtlich. Relevant sind USK (Deutschland) und PEGI (Österreich, Schweiz).

Falls relevant: Welche **Ethnizität** haben diese Figuren?

Sind **auffällige Verknüpfungen** zu erkennen? z.B. Dominiert bei den relevanten/irrelevanten Figuren ein Geschlecht? Sind manche Eigenschaften nur bei älteren männlichen, jüngeren männlichen, älteren weiblichen, jüngeren weiblichen Figuren zu finden?

Aussehen und Eigenschaften der Charaktere

- Welches **Aussehen** haben die Figuren? (z.B. Kleidung, Schminke, Haare, ... Sexualisierung?)
- Welches **Auftreten** hat die Figur? (z.B. Gang, wie viel Platz nimmt jemand mit seinen Bewegungen ein, weiche/harte Bewegungen, ...)
- Welche **Persönlichkeitseigenschaften** hat die Figur (z.B. mutig, schüchtern, aggressiv, hilfsbereit, sanft, Stärken/Schwächen...)
 - Werden manche Eigenschaften als **außergewöhnlich** für die Person dargestellt?
- Welche **körperlichen Eigenschaften** hat die Figur? (z.B. Körperkraft)
- Wo ist die Figur im Spektrum **gut – böse** einzuordnen?
- Hat die Figur eine bestimmte **Funktion oder Rolle**? (z.B. Wissen (RatgeberIn, InformantIn), andere umsorgend, Führungsrolle (z.B. AnführerIn einer Gruppe, EntscheiderIn), gut aussehend ohne weitere Funktion, „damsel in distress“, typische Geschlechterrollen: Hausfrau, Mutter, Retter, ...)
- Welche **Position** hat die Figur in der Menge der Charaktere bzw. im Game? (z.B. Interaktion mit wem; Status/Hierarchie, über-/unterlegen/gleichrangig in seinen/ihren Beziehungen; isoliert vs. integriert)
- Gibt es die genannten Faktoren betreffend **auffällige Verknüpfungen mit Geschlecht**?
- Gibt es ein **Angebot an Player Characters, aus denen man als SpielerIn wählen kann oder zwischen denen gewechselt werden kann**? Sind dabei Auffälligkeiten nach Geschlecht zu beobachten?
- Gibt es die Möglichkeit, Player Characters selbst zu gestalten? Welche **Gestaltungsmöglichkeiten** hat man als SpielerIn hinsichtlich der Player Characters? Wie können die Figuren ausgestaltet werden und gibt es Unterschiede in den Ausgestaltungsmöglichkeiten weiblicher und männlicher Figuren?

Aktivitätenspektrum im Game, inhaltliche Aspekte des Games

- **Was tut der Charakter** im Game?
- Ist der Charakter eher **aktiv oder passiv**?

- **Worüber sprechen** die Charaktere im Game?
- Sind **bestimmte Interessen** der Charaktere erkennbar? (z.B. Technik, Kochen, mit Puppen spielen, Sport ...)
- Welche **Problem- oder Konfliktlösungsstrategien** wendet die Figur an – was ist diesbezüglich ihr Repertoire? (z.B. Gewalt / Einfallsreichtum – Kreativität - Geschicklichkeit / Kommunikation...)
- Wie **reagiert die Umwelt** (andere Charaktere) auf Verhalten, Eigenschaften, Wünsche/Ziele der Charaktere? (z.B. bestätigend, kritisierend, ...)
- Gibt es die genannten Faktoren betreffend **auffällige Verknüpfungen mit Geschlecht**?

Hintergrundgeschichte der Charaktere

- Was weiß man über die **Biografie**, das Leben der Figur?
 - Was ist der soziale Kontext der Hauptfigur (z.B. familiärer Hintergrund – traditionell oder nicht, ...)
 - Gab es eine geschlechtsspezifische Sozialisation?
- Durchläuft die Figur im Rahmen des Games eine **Entwicklung**? Welche?

Sonstige Gestaltung des Games

- Welche **farbliche Gestaltung** wurde gewählt?
- Platz für **weitere wichtige Anmerkungen zum Game, die in den anderen Kategorien keinen Platz gefunden haben**.

Nur bei Online-Games von Spieleplattformen: Strukturebene → Welche Position hat das Game innerhalb der Spieleplattform und wie ist es konnotiert?

- Gibt es eine **Klassifikation des Games als Mädchen- oder Bubengame** und durch welche Gestaltungsmittel wird diese begleitet?
- Welche **Geschlechterrollen** werden den **Spielenden** von Seiten der AnbieterInnen folglich zugeordnet, d.h. welche Vorstellungen die Interessen von Buben und Mädchen betreffend können herausgelesen werden?

Allgemein: Nach Möglichkeit Screenshots in die Analyse einbauen!

Anhang 3: Abbildungen

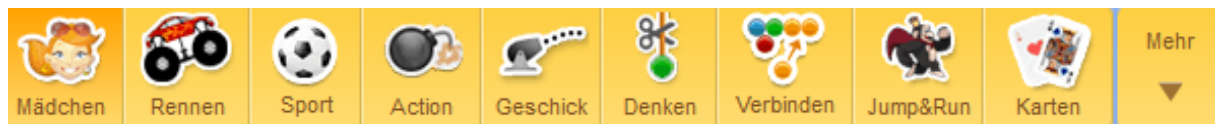


Abbildung 1: Themenleiste auf der Plattform "www.spielaffe.de"



Abbildung 2: Themenleiste auf der Plattform "www.kinderspielotheek.de"



Abbildung 3: Beschriftung als "Mädchenspiel" auf www.spielen.de/kinderspiele



Abbildung 4: Betreuungsspiel auf "www.spielaffe.de"

Spielbeschreibung & Steuerung: Sekretärin schminken



Sekretärin schminken kostenlos spielen

Eine Sekretärin muss immer gut aussehen. Alle Leute in einer Firma kommen an ihr vorbei. Dabei kann sie es sich nicht leisten auszusehen, als wäre es fünf Uhr in der Früh.

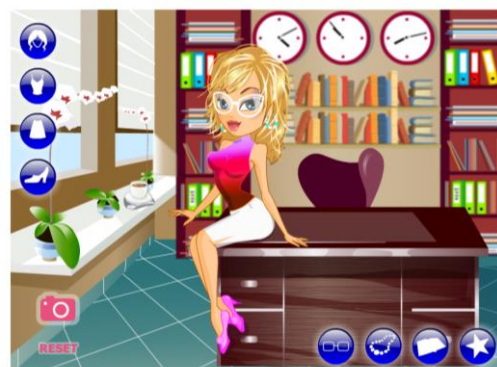
Deine Aufgabe ist es, die Sekretärin aufzustylen und zu schminken. Die Auswahlmöglichkeiten sind dabei sehr vielfältig. Schminke sie passend zu ihren Style und mache aus einer ernsthaften Sekretärin, eine wunderschöne Frau. Viele kleine Accessoires machen das Spiel und die Auswahl sehr umfangreich. Gespielt wird das Spiel mit deiner Maus.

Viel Spaß beim Schminken wünscht euch das Team von kostenlosspielen.net

Steuerung: Mit der Maus werden alle Accessoires ausgewählt.

Abbildung 5: Die Sekretärin in diesem Spiel hat die Aufgabe, gut auszusehen. (www.kostenlosspielen.net)

Dress Up » Fantasy » Super Secretary



Super Secretary

Dress sharp and look smart for the office. Be chic, be saucy, and keep it professional with retro styled or modern fit glasses, colorful accessories and too cute shoes.

Abbildung 6: Auch hier wird es als primäre Aufgabe der Sekretärin begriffen, sexy zu sein. (www.girlgames.com)

Eva Mendes Makeover

Kinderspiel Makeover Mädchenspiel



Wir kennen sie aus Filmen wie Hitch oder Out of Time. In diesem Spiel kannst du Eva einen neuen Look verpassen.

JETZT SPIELEN

Beyonce Makeover

Kinderspiel Makeover Mädchenspiel TV & Kino



Ein klassisches Makeover Spiel bei dem Du Beyonce ein neues Aussehen geben kannst. Suche das beste für sie heraus und lasse ...

JETZT SPIELEN

Miley Makeover

Kinderspiel Makeover Mädchenspiel TV & Kino



Der bekannte Filmstar ist auf der Suche nach einem neuen Styling. Magst Du ihr helfen?

JETZT SPIELEN

Abbildung 7: Unterschiedliche Stars, gleiches Spielprinzip - Stylinggames auf "<http://www.spielen.de/kinderspiele>". Alle drei Beispiele sind als "Mädchenspiel" beschriftet.

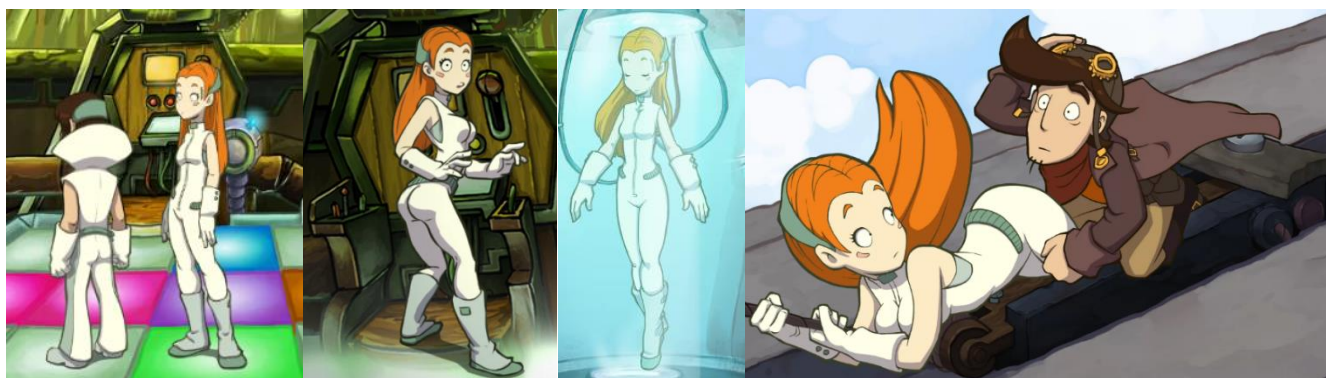


Abbildung 8: Wechsel zwischen moderater und extremer Betonung von Goals Körperformen



Abbildung 9: Rufus kommentiert Goal auf dem Organonkreuzer



Abbildung 10: DVD-Cover von "Goodbye Deponia" (Abbildung von <http://www.amazon.de/EuroVideo-502183-Goodbye-Deponia-Limitierte/dp/B00CD1MFZ2>)



Abbildung 11: Toni

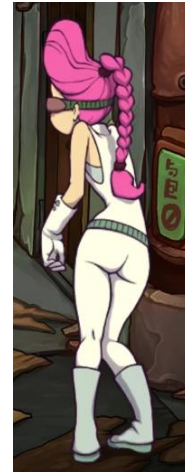


Abbildung 12:
Donna



Abbildung 13: Sergeant Bambi und Private Lotti, June, Mama-Bozo, Teigtaschenfrau



Abbildung 14: Cowboy
Dodo umringt von Frauen



Abbildung 15: Rufus amüsiert sich über Bambi und Lotti



Abbildung 16: Arthur rettet Fiona



Abbildung 17: Prinzessin Peach



Abbildung 18: Barbie und andere weibliche Nebencharaktere in diversen Outfits



Abbildung 19: "Setz dich in Pose"

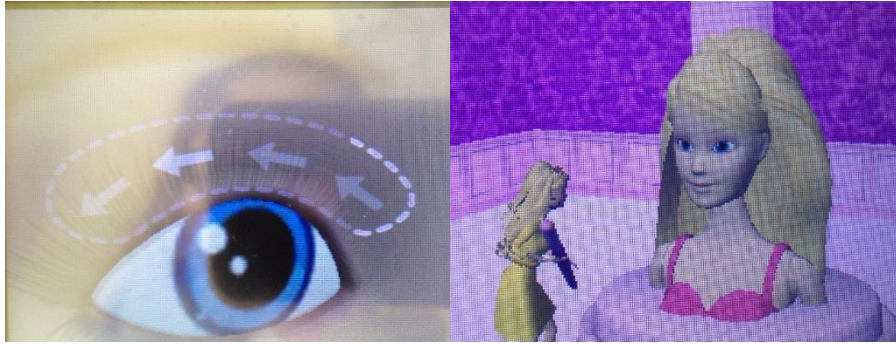


Abbildung 20: "Schminkwahnsinn"



Abbildung 21: "Tiere-Aufdonnern"



Abbildung 22: "Modewahnsinn"



Abbildung 23: Prinzessin Barbara



Abbildung 24: Black Widow



Abbildung 25: Lilly bestaunt die eintreffenden Burschen.



Abbildung 26: Die Mädchen beim Eintreffen der englischen Austauschschüler



Abbildung 27: Hanni ist im Gespräch mit Clyde verlegen.



Abbildung 28: Daniela umwirbt Clyde offensiv.



Abbildung 29: Professorin Mägerlein und der englische Lehrer im Kino



Abbildung 30: Professorin Mägerleins Gesicht erstarrt, als der englische Lehrer sagt, dass er den Abend mit ihr trotzdem schön fand.



Abbildung 31: Anna und Hans auf dem Boot

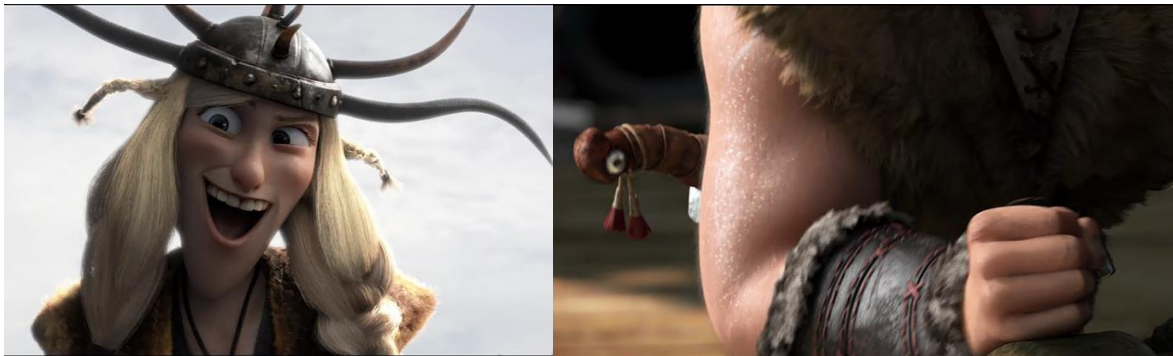


Abbildung 32: Raffnuss' Reaktion, als sie Eret zum ersten Mal sieht. Rechts: Naheinstellung auf Erets Muskeln.



Abbildung 33: Astrid und Hicks verliebt im Wald



Abbildung 34: Adolphus und Aurora auf Konfrontationskurs



Abbildung 35: Aurora und der Riese



Abbildung 36: Aurora hat das Schwert aus dem Felsen gezogen. Schräg rechts über ihr schwebt Igniculus.

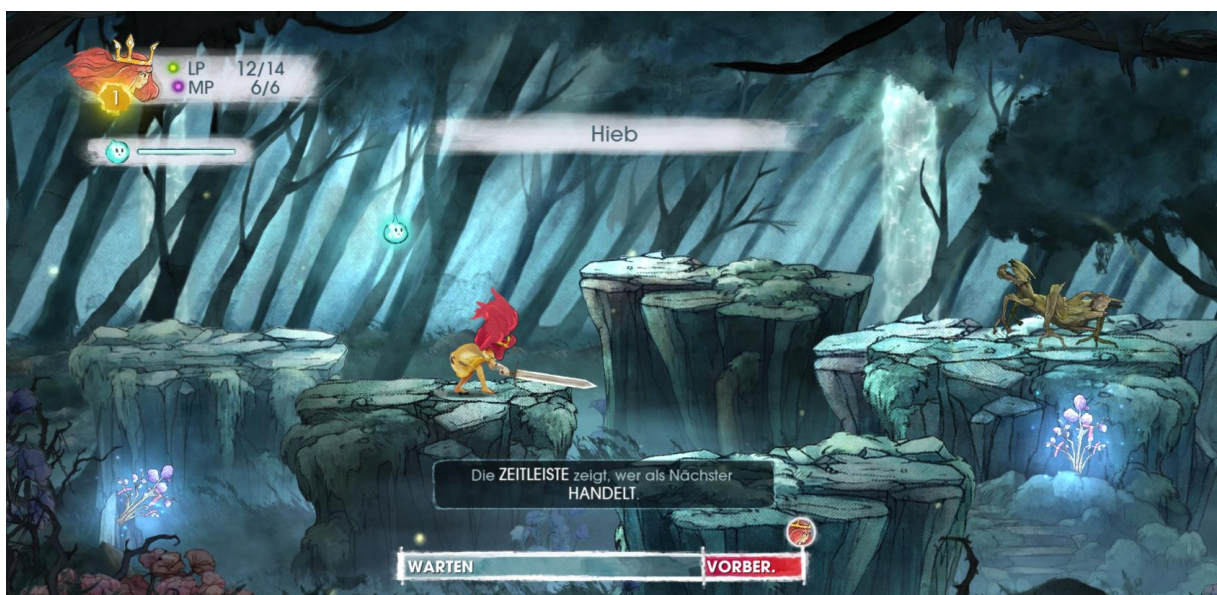


Abbildung 37: Aurora schmettert im Kampf mit einer Riesenheuschrecke das Schwert auf den Felsen, um Erschütterungen zu erzeugen.

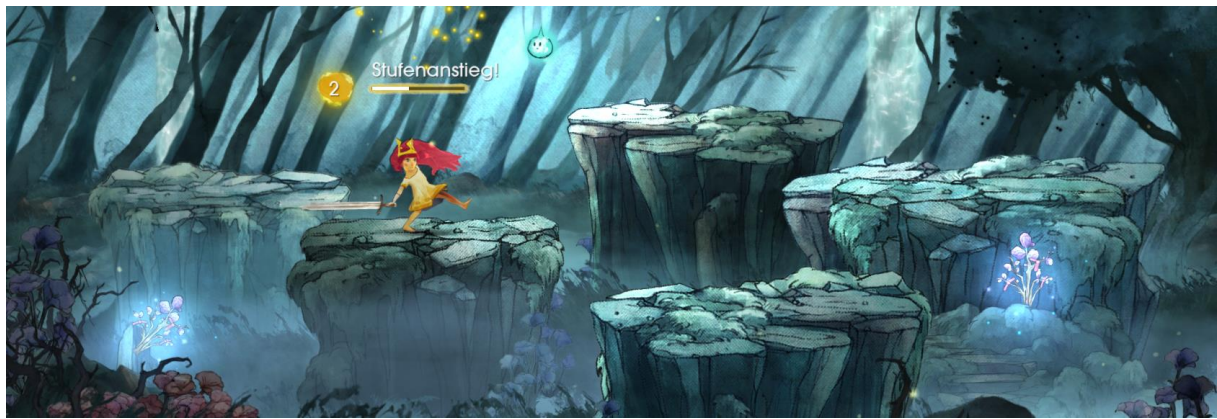


Abbildung 38: Aurora hat mit einem kräftigen Schwerthieb das Monster besiegt und taumelt nun in Richtung des zu Boden gehenden Schwerts.



Abbildung 39: Aurora und Rubella im Kampf gegen drei gegnerische Wesen



Abbildung 40: Aurora als Jugendliche



Abbildung 41: Lilly springt von Turm zu Turm.



Abbildung 42: Lilly beim Sprung ins Wasser

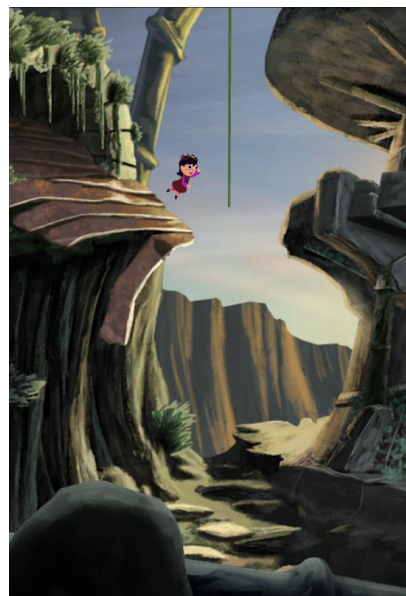


Abbildung 43: Lilly beim Sprung auf die Liane



Abbildung 44: Lilly taucht in der Unterwasserhöhle.



Abbildung 45: Lilly rollt eine Steinkugel bergauf, ...



Abbildung 46: ... stößt sie dann von oben her an ...



Abbildung 47: ... und stürzt damit die zweite Steinkugel ins Wasser.



Abbildung 48: Lilly beim Erzeugen der Wasserblasen am Teich



Abbildung 49: Lilly im Wasserwerk



Abbildung 50: Lilly und ihr Bruder im freien Fall



Abbildung 51: Die blonde Giana



Abbildung 52: Die blonde Giana beim Wirbelsprung



Abbildung 53: Die rothaarige Giana



Abbildung 54: Die rothaarige Giana beim "Dashen"



Abbildung 55: Maria in den Klauen des Drachen

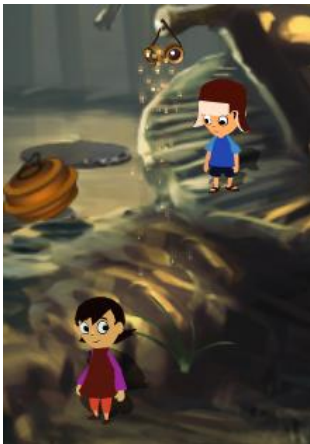


Abbildung 56: Lilly und ihr Bruder
in geschlechtsspezifischen
Farbtönen



Abbildung 57: Die optische Entwicklung von Aurora vom Kind zur Frau



Abbildung 58: Trotziger Gesichtsausdruck von Rike im Gespräch mit Mauder



Abbildung 59: Rike sagt Mauder die Meinung



Abbildung 60: Hanna repariert Mikas Handy



Abbildung 61: Die Kinder der kleinen Dorfschule (v.l.n.r.): Mika, Timo, Tina, Pekka, Hanna, Ella, Rambo



Abbildung 62: Anne liest eine Mädchen-Zeitschrift.

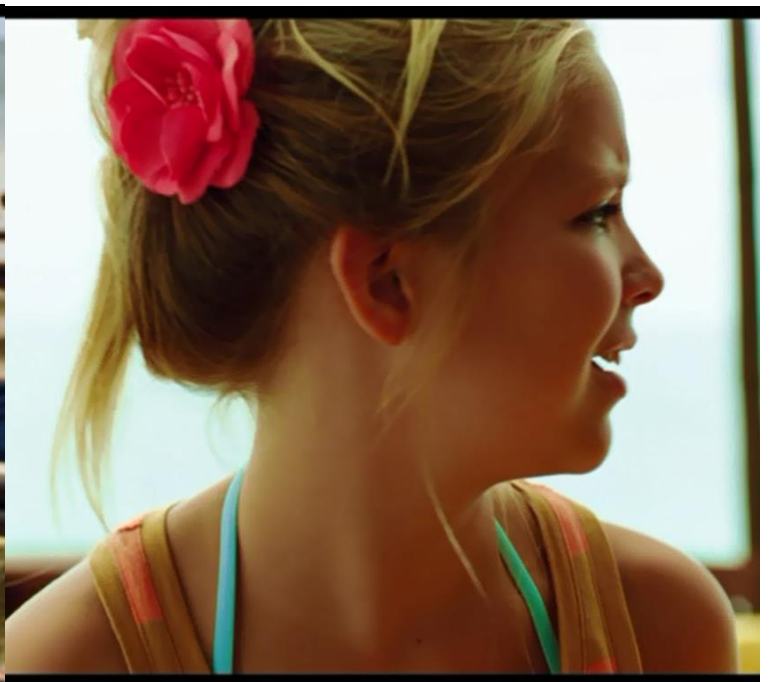


Abbildung 63: Anne legt Wert auf ihr Äußeres.



Abbildung 64: George und Anne



Abbildung 65: Joe



Abbildung 66: Tomodachi Life - weibliche Ausgangsfigur



Abbildung 67: Tomodachi Life - männliche Ausgangsfigur



Abbildung 68: Conchita Wurst als Mii



Abbildung 69: Ein männliches Mii beim Ausprobieren des Schminksets



Abbildung 70: Ein männliches Mii beim Ausprobieren des Ballett-Leitfadens

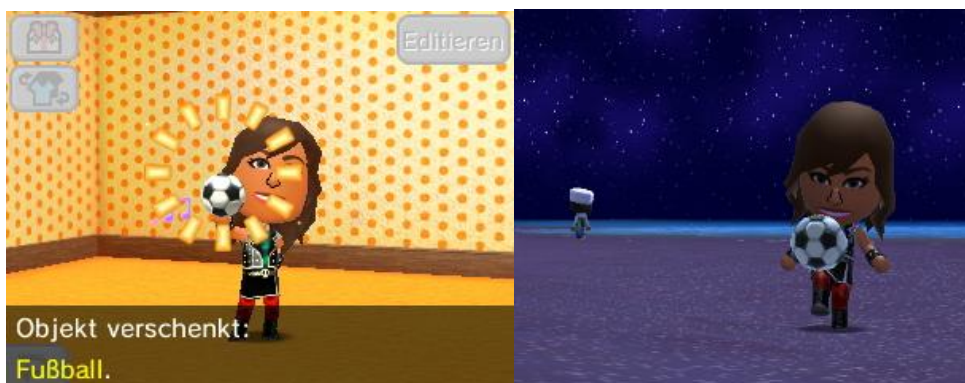


Abbildung 71: Ein weibliches Mii beim Ausprobieren des geschenkten Fußballs



Abbildung 72: Liebesgeständnisse und (positive wie negative) Reaktionen darauf



Abbildung 73: Ein als weiblich codiertes Kleidungsstück im Geschäft



Abbildung 74: Reaktion einer Frau auf männlich codiertes Outfit, Reaktion eines Mannes auf weiblich codiertes Outfit



Abbildung 75: Ergebnisse des Affinitätstesters: Freundschaftswert für Frauen, Liebeswert für Mann/Frau



Abbildung 76: Geburt eines Babys - blauer Schriftzug für den Buben



Abbildung 77: Verschiedene Möglichkeiten für das Familienfoto



Abbildung 78: Gemeinsame Aktivitäten mit dem Kind



Abbildung 79: Goal in Gefangenschaft



Abbildung 80: Goal und Rufus in der Kabine



Abbildung 81: 7 Dates - drei Antwortmöglichkeiten zur Aussage des Mannes. Wer seinen Musikgeschmack nicht teilt, ...



Abbildung 82: ... erregt eindeutiges Missfallen ...



Abbildung 83: ... und bekommt kein zweites Date.



Abbildung 84: Der königliche Dienst zur Rettung vermisster Prinzessinnen



Abbildung 85: Fiona in den Fängen des Gorillas



Abbildung 86: Zarella ist schnippisch Wynnstaff gegenüber.



Abbildung 87: Maria Hill gibt Nick Fury zu verstehen, dass er sich sein Mittagessen selbst holen soll.



Abbildung 88: Dana hat einen der Raufbolde im Würgegriff



Abbildung 89: Black Widow verschafft dem Team durch das Knacken eines Codes am Kontrollschalter Zutritt zum nächsten Raum.



Abbildung 90: She-Hulk und Hulk



Abbildung 91: Aurora, Estelia und Elysia



Abbildung 92: Rike sagt Mauder die Meinung.



Abbildung 93: Rike sucht Jonathan auf der Bubentoilette.



Abbildung 94: Zwei Buben kommen hinzu ...



Abbildung 95: ... und werden von Rike hinauskomplimentiert.



Abbildung 96: Jonathan ist die Situation unangenehm.



Abbildung 97: Sherman wird von Penny provoziert.



Abbildung 98: Penny und ihre Freundinnen



Abbildung 99: Kristoffs Hand ist in Länge und Breite so groß wie Annas halber Rücken.



Abbildung 100: Sanny schwört den Weihnachtsmann auf die Rettung von Weihnachten ein.



Abbildung 101: Schuldirektorin Frau Kuhbart beim Korrigieren von Tests



Abbildung 102: Frau Kuhbart weist Kevin zurecht.



Abbildung 103: Hedi im Casino



Abbildung 104: Hedi am Roulettetisch



Abbildung 105: Ursula schießt in die Luft.

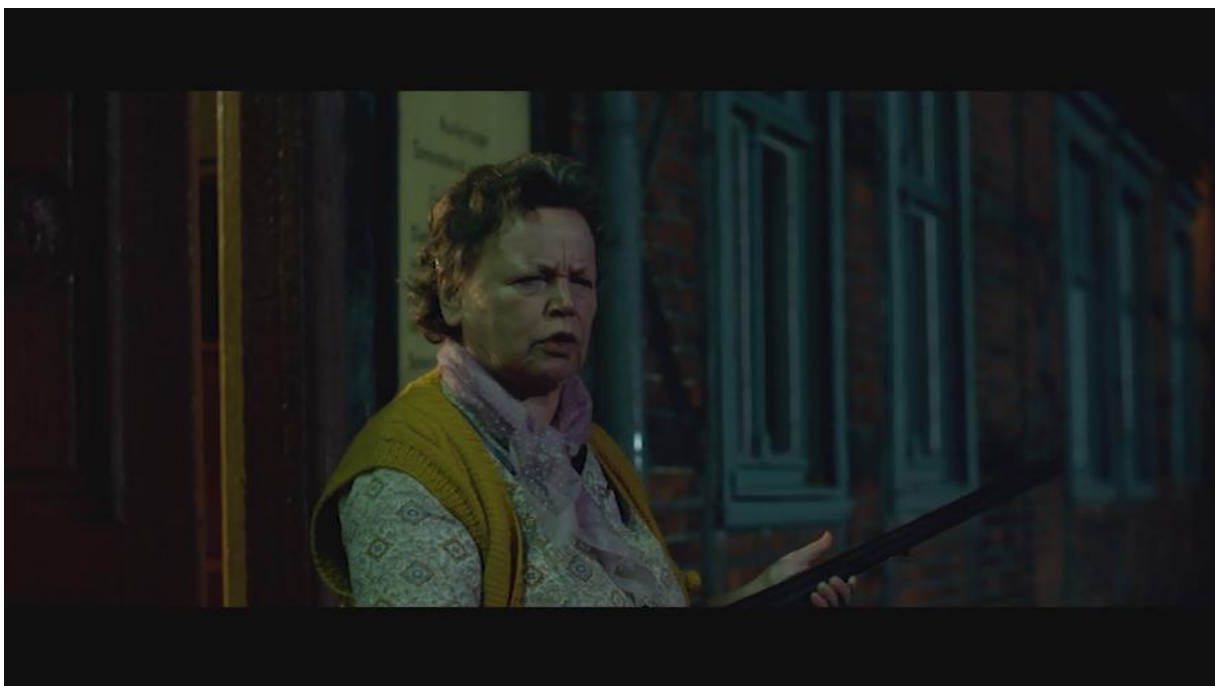


Abbildung 106: Ursula schimpft auf die Schafe.



Abbildung 107: Die Großmutter erklärt Giorgio, dass es notwendig sei, nach Mailand zu gehen.



Abbildung 108: Stevens ist über Gwendolyns umfangreichen Erzählungen eingeschlafen.



Abbildung 109: Tante May springt vom Helicarrier ab.



Abbildung 110: Tante May randaliert.



Abbildung 111: Ehepaar Mook

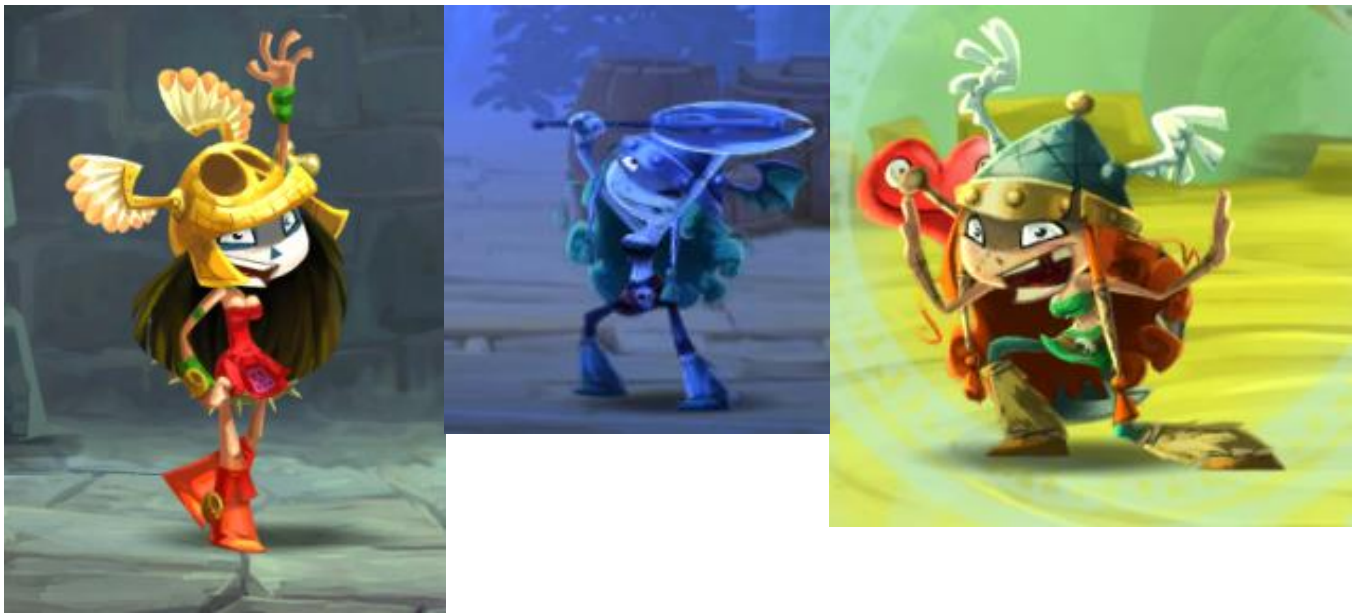


Abbildung 112: Sexualisierung bei den Prinzessinnen in Rayman Legends



Abbildung 113: Fiona und ihre Familie



Abbildung 114: Fiona an der Hand von Arthur

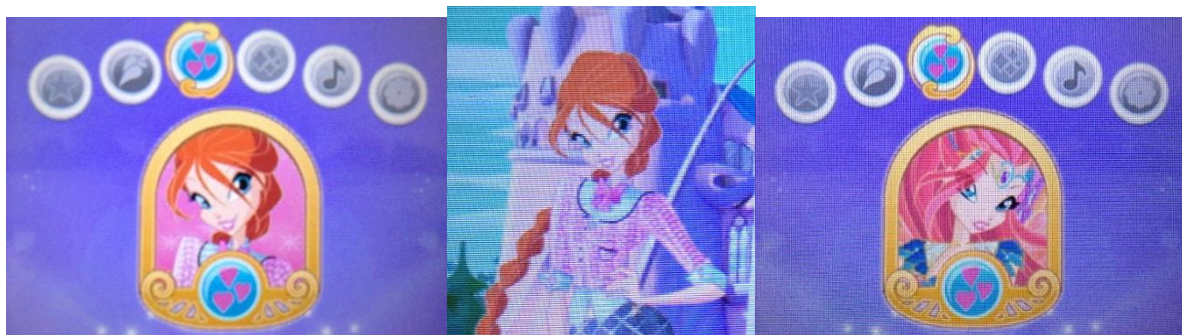


Abbildung 115: Bloom – als Mensch und als Fee



Abbildung 116: Musa als Mensch und als Fee



Abbildung 117: Selina



Abbildung 118: Outfit von Flora als Fee



Abbildung 119: Giorgio als Mädchen, Angeletta als Bub verkleidet



Abbildung 120: Hanni und Nanni 3 – Vorspann



Abbildung 121: Viel Rosa in den Zimmern der Mädchen



Abbildung 122: Professor Kästner



Abbildung 123: Bei dieser Mahlzeit ist die geschlechtsspezifische Verteilung der Farbtöne umgedreht.



Abbildung 124: Bei der Schulaufführung sind mit Ausnahme der Zentralfiguren Hanni, Nanni und Daniela alle TänzerInnen in den stereotypen Farben eingekleidet.



Abbildung 125: Invisible Woman hat ein Kraftfeld aufgebaut.



Plötzlich hatte Arthur viel zu tun. Er reparierte das heruntergekommene Gebäude des königlichen Rettungsdienstes und stattete es mit modernster Technik aus.

Abbildung 126: Arthurs Rettungsdienst-Gebäude mit rosa Logo.