

Richard, Birgit: Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum

Dass Computerspiele nur etwas für Männer und Jungen sind, ist ein längst überholtes Klischee. Aber wie sieht es mit den Angeboten für das weibliche Klientel aus? Spieleproduzenten geben hier selbst zu, dass der Großteil der Spiele auf den männlichen Teil der Spielenden ausgerichtet ist. Birgit Richard geht in diesem Buch der Frage nach, ob sich durch Lara Croft und ihre Schwestern nicht zunehmend auch Identifikationsvorlagen finden lassen, die abseits dualer Geschlechterstereotypen liegen. Die Grundthese lautet: Wenn Geschlecht kulturell kodiert ist, dann sind innerhalb dieser Kodierung auch Veränderungen und Variationen möglich.

In den Spielanalysen von „Tomb Raider“ über „Xena“ bis „American McGee’s Alice“ wird gezeigt, dass Computerspiele und ihre Figuren unterschiedliche Lesarten anbieten und damit durch-aus Vorlagen für verschiedene Bilder von Weiblichkeit liefern. Interessant macht dieses Buch jedoch vor allem die Zusammenschau weiblicher Computerspielkultur, die einen Einblick in ein Feld erlaubt, in dem die Grenzen zwischen Medien, Realität und Virtualität verschwimmen bzw. bewusst aufgelöst werden.

Richard, Birgit (2004). Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum. transcript Verlag, Bielefeld, (Cultural Studies 8, hrsg. von Rainer Winter), 124 S., 15 €