merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Tanja Witting: Spielverderber

Beitrag aus Heft »2015/01: Webvideo«

In Deutschland ist beinahe jeder zweite Nutzende digitaler Spiele weiblich. Trotz der gestiegenen Zahl von Gamerinnen werden virtuelle Spielwelten noch immer männlich dominiert: Dies zeigt sich sowohl in der inhaltlichen Ausgestaltung von Games als auch in der Sphäre der Gaming-Communitys, in denen weibliche Akteurinnen häufig Ausgrenzung und Abwertung erfahren.

Literatur:

Beasley, Berrin/Standley, Tracy Collins (2002). Shirts vs. skins. Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. In: Mass Communication & Society, 5, S. 279-293.

Burgess, Melinda C. R./Stermer, Steven Paul/Burgess, Stephen R. (2007). Sex, lies and video games. The portrayal of male and female characters on video game covers. In: Sex Roles, 57, S. 419-433.BIU/GfK. Grafik Altersverteilung. www.biu-online.de/de/fakten/reichweiten/altersverteilung.html [Zugriff: 19.11.2014].

Casual Games Association (2007). Casual Games Market Report 2007. Business and art of games for everyone. www.casualconnect.org/mag/CasualGamesMarketReport-2007.pdf [Zugriff: 30.12.2012].

Connell, Robert W. (1999). Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeit. Opladen: VS Verlag.

Downs, Edward/Smith, Stacy L. (2009). Keeping abreast of hypersexuality. A video game character content analysis. In: Sex Roles, 62, S. 721-733.

Freidel, Morten (2014). Gamergate. Wenn kritik kommt, hört das Spiel auf. www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/gamergate-wenn-kritik-kommt-hoert-das-spiel-auf-13232818.html [Zugriff: 19.11.2014].

Fromme, Johannes/Gecius, Melanie (1997). Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. In: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.), Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Geisler, Martin/Neundorf, Gerrit (2011). Pädagogische Konzepte im Kontext männlicher Videospieler. In: Lauffner, Jürgen/Röllecke, Renate (Hrsg.), Gender und Medien. Schwerpunkt: Medienarbeit mit Jungen. München: kopaed. S. 52-58.

Glaubke, Christina R./Miller, Patti/McCrae, A. Parker/Espejo, Eileen (2001). Children Now, Fair Play. Violence, Gender and Race in Video Games.www.childrennow.org/uploads/documents/fair_play_2001.pdf [Zugriff: 12.01.2015].

Hartmann, Tilo/Klimmt, Christoph (2006). Gender and computer games. Exploring females' dislikes. In: Journal of

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Computer-Mediated Communication, 11(4), S. 910-931.

IGDA (2008). 2008 – 2009 Casual Casual Games White Paper. www.archives.igda.org/casual/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf [Zugriff: 10.11.2012].

Klug, Isabelle (2012). Von hilflosen Prinzessinnen und homosexuellen Elfen. Gender und Sexualitätsstereotype in digitalen Spielen. In: tv diskurs, 16(3), S. 62-65.

mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest). JIM 2005, JIM2010, JIM2012, JIM 2013. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12 – 19 Jähriger in Deutschland. Stuttgart. mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest). KIM 2005, KIM 2008, KIM 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisstudie zum Medienumgang 6 – 13 Jähriger. Stuttgart.

Mulvey, Laura (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: Screen, 16(3), S. 6-18.

Paukner, Pascal (2012). Wo Feminismus als "Terrorismus" gilt. www.sueddeutsche.de/digital/sexismus-in-videospielen-wo-feminismus-als-terrorismus-gilt-1.1389210 [Zugriff:01.03.2013].

Pinchefsky, Carol (2013). Really? IGDA Party At GDC Brings On The Female Dancers. www.forbes.com/sites/carolpinchefsky/2013/03/27/really-igda-party-at-gdc-brings-on-the-female-dancers/ [Zugriff: 01.03.2013].

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2008). Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag. S. 169-192.

Ritter, Tobias (2014). Mobile-Games. Durchschnittsalter der Spieler sinkt um sieben Jahre. www.gamestar.de/news/vermischtes/3080157/ mobile_games.html [Zugriff: 19.11.2014].

Scharrer, Erica (2004). Virtual violence. Gender and aggression in video game advertisements. In: Mass Communication & Society, 7, S. 393-412.

Tausend, Ulrich (2006). Casual Games und Geschlecht. www.tausend.name/research/Casual%20Games%20und%20Geschlecht%20-%20Ulrich%20Tausend.pdf [Zugriff: 14.12.2012].

Trepte, Sabine/Reinecke, Leonard (2010). Gender und Games. Medienpsychologische Gender-Forschung am Beispiel Video- und Computerspiele. In: Steins, Gisela (Hrsg.), Handbuch Psychologie und Geschlechterforschung. Wiesbaden: VS Verlag. S. 229-247.

Witting, Tanja (2007). Kennen Sie Mario, Lara und Max Payne? Spielfiguren. In: Kaminski, Winfried/Witting, Tanja (Hrsg.), Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. München: kopaed. S. 41-46.

Witting, Tanja (2010). Bildschirmspiele und die Genderfrage. In: Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hrsg.), Digitale Spielkultur. München: kopaed. S. 115-127.

Zimmermann, Olaf (2008). Kunst und Spiele sind keine getrennten Welten. www.kulturrat.de/detail.php?detail=1374&rubrik=5 [Zugriff: 15.02.2013].