Zeitschrift: Rosa : die Zeitschrift für Geschlechterforschung
Herausgeber: Rosa
Band: - (2005)
Heft: 31

Artikel: Zweite Haut zum Downloaden
Autor: Richard, Birgit / Zaremba, Jutta
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-631633

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.07.2025

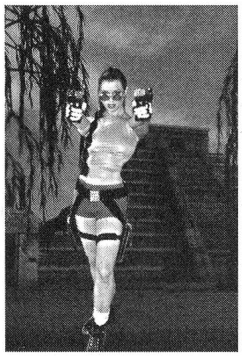
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Zweite Haut zum Downloaden

von Birgit Richard und Jutta Zaremba

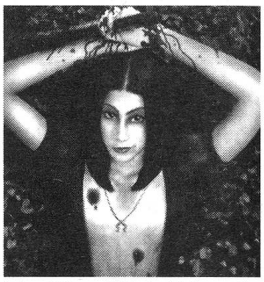
Durch das Überstreifen einer zweiten Haut lassen sich Geschlechterrollen im virtuellen Raum umgehen. Sogenannte Skins bieten den SpielerInnen aber nicht nur die Möglichkeit zur Emanzipation, sondern bergen gleichzeitig auch die Gefahr in die Geschlechterfalle reinzutappen.

Das Vorurteil, Frauen würden nicht Computerspiele spielen, ist ein gängiges. Begründet wird es damit, dass Computerspiele, sogar Computer im Allgemeinen, junge Frauen nicht ansprechen.[1] Die MIT-Publikation «From Barbie to Mortal Kombat»[2] betrachtet das Verhältnis von Frau und Computer, wenn auch aus einer ganz anderen Perspektive: Computerspiele werden als hilfreich erachtet, junge Frauen an einen selbstbewussten Umgang mit Computern heranzuführen. Der Text widmet sich im ersten Teil unter dem Titel «The Girls' Games Movement» der Frage, wie Computerspiele sein sollten um junge Frauen anzusprechen. Der Dualismus «Spiele für Männer – Spiele für Frauen» weicht einer Differenzierung in Actionspiele, Abenteuerspiele, Sportspiele. Sicher gibt es Frauen, die mit dem «Barbie Fashion Designer» ihre Erfüllung finden, aber ebenso sicher gibt es Männer, denen es ähnlich geht, so wie manche Frauen es bevorzugen, in einem «First-Person-Shooter» ihre GegnerInnen zu besiegen, anstatt sie in soziale «Settings» einzubinden.


Lara Croft-«body double».

Skins – Zweite Haut

Die feministische Filmtheorie hat in den letzten Jahrzehnten erfolgreich ein statisches Identifizierungsmodell kritisiert. Die Fragwürdigkeit der sexuellen Identifikation im Kino lässt sich auf das Computerspiel anwenden. KeinE SpielentwicklerIn kann vorausplanen welches Geschlecht sich mit welchem Geschlecht identifiziert. Begreift man Weiblichkeit und Männlichkeit als Maskerade, dann folgt daraus, dass Geschlecht als selbst gewählt betrachtet werden kann. Der im Bereich der Computerspiele gebräuchliche Begriff «Skin» spricht diesen Sachverhalt überdeutlich aus. Der Begriff «Skin» bedeutet «Haut» und wird oft im Zusammenhang mit Mode verwendet, besonders für sehr eng anliegende Kleidungsstücke bis hin zu Fetischbekleidung aus Lack, Leder oder Gummi, die sich wie eine zweite Haut um den Körper legen. Im Rahmen der Computerspiele bekommt der Begriff nun eine erweiterte Bedeutung, die auf die Möglichkeit der Gestaltung der Spielfigur verweist, mit der die SpielerInnen verschiedene Identitäten «performen» können. Mittels Skins kann ein Look kreiert werden, der frei von allen materiellen und körperlichen Einschränkungen ist und so unbegrenzte Projektionen eines virtuellen Selbst erlaubt: Die GamerInnen finden mittels ihres virtuellen Körpers eine zweite Identität. Die Skins der Spielerinnen zeigen häufig sexuelle und erotische Elemente. Sie repräsentieren die volle Brandbreite möglicher Weiblichkeiten und weiblicher Körpertransformationen, von sehr fraulichen Skins bis hin zu übersexualisierten oder aggressiven Charakteren.


Alice-Skins gibt's im Netz auch re-sexualisiert.

Spielen und repräsentieren

Bei den Skins in Netzwerkspielen geht es nicht darum, vorgefertigte kulturelle Geschlechtsmuster zu adaptieren, sondern sich eine Haut – etwa nach strategischen oder phantasmatischen Erwägungen – überstreifen zu können, ohne am biologischen Geschlecht gemessen zu werden. Es existiert eine erstaunliche Vielzahl an Webseiten, die den Download von fertigen Skins oder Anleitungen zum Selberbauen anbieten. Im Computerspiel findet sich eine unmittelbarere Möglichkeit der Eigenproduktion von Skins, wenn die BenutzerInnen die dazu erforderlichen Kompetenzen besitzen. Es ist aber zu beachten, dass die Möglichkeiten des Eigenproduktion Teil des ökonomischen Systems sind.[3] Das Fan-Feedback spart Produktionskosten und die Zielgruppe ist besser im Auge zu behalten. Die verwendeten Programmcodes setzen gewisse Grenzen, innerhalb derer sich die NutzerInnen bewegen müssen. Ein ständiges Wechselspiel von Aneignung und Wiederaneignung läuft zwischen ökonomischem System und NutzerInnen ab. Anne Marie Schleiner sieht in der Möglichkeit, sich die eigene Repräsentationen in Spielen zu schaffen, einen

Grrls spielen nicht (nur) «Barbie Fashion Designer».

emanzipatorischen Akt: *«As a kind of open source laboratory for gaming, online patch distribution is a forum for proposing new and alternative character types and player subject positions, occasioning mutations at the borders of ‹official› game genres.»*[4]

Skins, «body double», «look-alikes»

Weitere Phänomene neben Skins sind das «body double» und die «look-alikes». Dabei kleiden und verhalten sich die AkteureInnen wie virtuelle Persönlichkeiten. Bekanntes Beispiel ist der Rummel um die Computerfigur Lara Croft. «look-alike» and «body double» werden materiell über die zweite Haut konstruiert. Die Mode ist der visuelle Link zu den virtuellen Charakteren: Sie sehen wie Lara aus, weil sie die gleiche Kleidung tragen. Die Skins weisen auf eine andere aktive Strategie, die als Personalisierung von medialen Spielstrukturen zu bezeichnen ist. Die persönlichen Looks in den virtuellen Extensionen des Selbst sind nur noch locker mit der repräsentierten, vielmehr mit der repräsentierenden Person verbunden. Skins können eine Flucht vor dem eigenen Körper in phantasmatische und surreale Dimensionen sein, sie sind aber ebenfalls eine Mischung von persönlichen und virtuellen Elementen. Natürlich macht sie gerade

Sarah Bryant, Kickboxerin aus «Virtua Fighter».

die Abtrennung von der materiellen Welt besonders phantastisch. Manchmal wird die Lücke zwischen virtueller Erscheinung und körperlicher Präsenz in der Realität unüberwindbar und durchtrennt sogar die Verbindung zwischen Körper und «Avatar» (virtuelle Figur) vollständig. Die selbst gemachten Skins zeigen alternative Versionen der Heldinnen ohne Bilder zu reproduzieren, die gezielt für den männlichen Blick konstruiert worden sind. Aber es gibt auch Fälle in denen Charaktere resexualisiert und stereotypisiert werden, wie im Falle der Figur Alice aus dem Spiel «American McGees Alice». Einige der im Netz angebotenen Skins für Alice sind eindeutig als Backlash anzusehen. Alice ambivalenter Charakter ist ursprünglich frei von sexuellen Konnotationen. Plötzlich bekommt sie ein sexy Outfit und frauliche Körperformen, ihre grossen Brüste (die sie weder im Spiel noch auf der Packung hat) werden mittels eines dekolletierten Kleides «hochgepusht».

Protagonistin des Anime-Actionspiels «Oni»: die Ninja-Kämpferin Konoko.

Die beiden Formen des «body double» bzw. des «look-alike» und die «Art of Skinning» zeigen den aktiven Part einer User-Programm-Interaktion im Spiel, der ausserhalb der komplexen Ebene des Programmierens liegt. Dies geht bis zum «Re-Imaging» von Geschlecht im Rahmen von Rezeptionshaltungen, die sich zwischen purer Konsumption und Subversion bewegen. Beide sind Mittel, die Hin- und Rückprojektionen der verschiedenen Konstruktionen von Weiblichkeit zu transportieren, die zwischen dem virtuellen Modell weiblicher Macht und dem realen Modus eines konventionellen Mädchen- und Frauseins hin- und herpendeln.

ANMERKUNGEN

[1] Winkler, Hartmut. Docuverse – Zur Medientheorie der Computer. München 1997. Für den Medienwissenschaftler Hartmut Winkler liegt dies an der diskreten, isolationistischen Struktur der Computer, welche durch die grafische Benutzeroberfläche lediglich überdeckt, nicht jedoch ausser Kraft gesetzt wird. Übertragen auf Computerspiele und ihr Interface würde dies bedeuten, dass auch Computerspiele der dem Computer inhärenten logozentristischen, und somit der phallozentristischen Ordnung nicht entkommen. Winkler nutzt den Dualismus von «Computer = isolationistisch = männlich» / «Welt = kontextuell = weiblich» um bestimmte Wunschphantasien, die sich an den Computer als Medium heften, zu entlarven.

[2] Casell, Justine; Jenkins, Henry (Hrsg.). From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge, 1998.

[3] In neueren Fernsehserien wie etwa «Akte X» wird den Fanproduktionen auch von Produzentenseite her Aufmerksamkeit gewidmet, indem eingereichte Manuskripte der Fans verwendet werden.

[4] Schleiner, AnneMarie: FemaleBobs arrive at dusk. 1999. http://www.opensorcery.net/Femalebob.html

AUTORINNEN

Birgit Richard lehrt als Professorin für Neue Medien an der Goethe-Universität Frankfurt. Ihre Forschungsschwerpunkte sind aktuelle Jugendkulturen, Alltagskultur, Medienkunst.

Jutta Zaremba ist wissenschaftliche Mitarbeiterin von Birgit Richard. Sie war am Forschungsprojekt «Die Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen» beteiligt.

Der vorliegende Artikel ist eine stark gekürzte Version des Textes «Virtuelle Weiblichkeitsmodelle». Mehr zur Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen siehe: http://www.birgitrichard.de/projekt/index.html