

Mädchen und Spiele

Sabine Zauchner-Studnicka 05/2015

Den Beginn der Auseinandersetzung mit der Tatsache, dass Mädchen in deutlich geringerem Ausmaß als Buben PC- oder Konsolenspiele nutzen, stellt das vor annähernd 20 Jahren publizierte Herausgeberwerk von Justine Cassell und Henry Jenkins „From Barbie to Mortal Combat“ (Cassell & Jenkins, 1998) dar. Der Tenor des Buches lag in der Frage wie es gelinge könnte, mehr Mädchen zum Spielen zu bringen. Die Gründe, warum es so bedeutsam erschien – und immer noch erscheint –, Mädchen mehr zum Spielen zu bewegen, sind primär auf drei Ebenen angesiedelt:

- 1) Kompetenzerwerb: Spielen wird – speziell im Lehr- Lernkontext - ein positiver Effekt im Hinblick auf den Erwerb oder die Verbesserung von Kompetenzen und die Lernmotivation eingeräumt (z.B. Cassell & Jenkins, 2008; van Eyck, 2006; Egenfeldt-Nielsen, 2005; Wilson, 2002).
- 2) Heranführung an die Informationstechnologie (IT): Computer und Videospiele werden als erste Zugangsmöglichkeit zur IT und weiterführend zu Berufskarrieren in diesem Feld angesehen (AAUW Educational Foundation, 2000; Jones, Terrell, & Connors, 2006; Margolis & Fisher, 2002).
- 3) Freude und Spaß mit neuen Lernformen: So sieht beispielsweise Schachtner (2007) das digitale Spiel als ein bedeutsames Element eines konstruktivistischen Verständnisses von Lernen, das zum Experimentieren ermutigt und dazu, in aktiver Auseinandersetzung und aktivem Handeln neue bedeutsame Lernerfahrungen zu machen.

Erklärt wurde die Unterschiedlichkeit im Spielverhalten zwischen Mädchen und Buben dadurch, dass Computerspiele von den Interessen von Buben geprägt sind und bei Mädchen vielfach (beispielsweise aufgrund der darin vorkommenden Gewalt, fehlender technischer Kompetenzen oder den sexualisierenden Darstellungen von Frauen in Spielen) auf Desinteresse oder gar Ablehnung stoßen (Gorritz & Medina, 2000; Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008b).

(1) From Barbie to Mortal Combat

Das verdeutlicht das Bestreben Spiele zu designen, die speziell die Interessen und Präferenzen von Mädchen berücksichtigen. In dem daraus entstandenen „Girls Game Movement“ sind insbesondere zwei Entwicklungslinien zu nennen, die sogenannte „Pink Wave“ und die darauf folgende „Purple Wave“. Sehr in traditionellen Stereotypen von Weiblichkeit verhaftet, war das erfolgreichste Spiel der „Pink Wave“ der „Barbie Fashion Designer“, bei dem es darum geht, Kleider für eine Barbie-Puppe zu

designen, aber auch „My Little Pony“ kann hier aufgeführt werden. Die „Purple Wave“ – großteils immer noch die vorherrschende Strategie - grenzt sich von der „Pink Wave“ insofern ab, als sie sich auf (zugeschriebene) Interessen von Mädchen im realen Leben beziehen, wie zum Beispiel Freundschaften aufzubauen, Geheimnissen auf die Spur zu kommen etc. Sehr erfolgreich war hier das Spiel „Nancy Drew“, bei dem ein Mädchen als Detektivin agiert (Kafai et al., 2008b). Diese Bewegungen ergaben sich wohl insbesondere aus einer ökonomischen Perspektive der Gaming-Industrie, die großes Marktpotential darin sah, die Lücke zu füllen und auch Mädchen als potentielle Kundinnen für eigens für sie entwickelte Spiele zu gewinnen (Jenson & de Castell, 2011).

Aus einer Genderperspektive entsprechen die Entwicklungen einem in jener Zeit vorherrschenden und alltagstheoretisch immer noch sehr weit verbreiteten differenztheoretischen Ansatz (Abdul-Hussain, 2012), in dem weibliche Identität als etwas grundsätzlich Differentes zu Männlichkeit definiert wird. Kritisiert wird an diesem Ansatz die Gefahr, Gender Stereotype durch die Definition von spezifisch weiblichen und männlichen Wesensmerkmalen – biologisch wie auch sozial – als gegeben und unveränderlich festzuschreiben (Bendl, Leitner, Rosenbichler, & Walenta, 2007). So ließ die feministische Kritik im Hinblick auf die oben beschriebenen Entwicklungen nicht auf sich warten.

Diese bezog sich darauf, dass über die Spiele Stereotypen verfestigt werden und die Mädchen inhaltlich und im Design der Spiele einschränkt sind auf traditionelle Vorstellungen der Gaming Industrie, die Annahmen darüber konstruiert, was für Mädchen von Interesse sei (Kafai et al., 2008b). Der zentrale Kritikpunkt bestand allerdings in der Annahme, dass alle Mädchen und alle Buben jeweils die gleichen Vorlieben und Interessen haben und so zwei homogene Geschlechtergruppen suggeriert werden. Das hat jedoch bereits im Jahr 1984 Carol Hagemann-White massiv in Frage gestellt: Die Wissenschaftlerin hat die Untersuchungen der 1970er und 1980er Jahre zu Geschlechterunterschieden einer Metaanalyse unterzogen und zeigte auf, dass der größte Teil der empirischen gefundenen Unterschiede zwischen den Geschlechtergruppen kleiner ist als die Unterschiede innerhalb der Genusgruppen (Hagemann-White, 1984; zit. nach Bendl et al., 2007, S. 42). Auf Spiele übertragen bedeutet dies, dass Präferenzunterschiede zwischen den Geschlechtern weniger ausgeprägt sind als innerhalb der Geschlechtergruppen. Ziel wird somit, die rigide gelebte Trennung der Geschlechter im Hinblick auf Spielepräferenzen aufzuheben. „Beyond Barbie and Mortal Combat“, ein Sammelwerk herausgegeben von Yasmine Kafai, Carry Heeter, Jill Denner und Jennifer Sun, (2008a), steht für diese neue Phase im Diskurs um Mädchen und digitale Spiele.

(2) Beyond Barbie and Mortal Combat

Die weiteren Entwicklungslinien basierten daher stärker auf neueren (de)konstruktivistischen theoretischen Überlegungen der Genderforschung (Butler, 2004; Candace West & Fenstermaker, 1995; Candice West & Zimmermann, 1987). Handlungsräume, Experimentierfelder und erweiterte Perspektiven für die eigene Geschlechtsidentität zu schaffen, werden nun stärker thematisiert (Holin, Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2008; Turkle, 1995; Yee, 2008; Zauchner, 2007) ebenso wie eine Betonung darauf zu legen, Mädchen in die Design- und Entwicklungsprozesse selbst mit einzubeziehen.

In diesem Kontext setzt die Genderforschung in der Technologie im deutschsprachigen Raum bereits seit den 1990er Jahren auf Offenheit, NutzerInnenfreundlichkeit und partizipative Technikgestaltung

(Schelhowe, 2001). Der Zugang zur Technik soll ermöglicht werden, indem über Technik kommuniziert und in einem gemeinsamen Prozess Technik gestaltet wird. Hier kann ein hoher Mehrwert erzielt werden, um geschlechtshierarchische und dualistische Konzeptionen zu überwinden. Ähnlich argumentiert Schinzel (2007), die es basierend auf Überlegungen von Cecile Crutzen im Kontext von Software-Entwicklungen als einen zentralen Weg ansieht, die Dichotomie zwischen Programmierung und Anwendung aufzulösen. Ruth Messmer und Sigrid Schmitz (2004, S. 249) beschreiben den Ansatz, den sie dabei verfolgen so: *“Instead of adapting the user to the technology, our approach in gender and ICT aims at adapting technology to the user-oriented demands.”* Aus den Erkenntnissen einer gendersensiblen Technologiegestaltung wird somit gefordert, dass Frauen und Mädchen so früh wie möglich als Gestalterinnen und nicht alleine als Nutzerinnen von Softwareprodukten angesehen werden sollten.

Van Eyck (2006) beispielsweise bezog elf- und zwölfjährigen SchülerInnen in eine ein Jahr dauernde Untersuchung ein, in der Buben und Mädchen im schulischen Kontext im ersten Semester marktgängige Spiele spielten und im zweiten Semester mit Unterstützung eines Programmierers mit Macromedia auch ihre eigenen Spiele entwickelten. Der Autor argumentiert, dass die (unterstützte) Programmieraufgabe dazu beiträgt, Technik als weniger schwierig wahrnehmen zu können und dass dadurch auch das Interesse für Technologie bei Mädchen im Rahmen der Studie gestiegen ist.

Zentral an diesen neueren Überlegungen ist darüber hinaus die Sichtweise, dass es nicht darum gehen kann, stabile Spielmuster zu identifizieren, sondern dass anerkannt werden muss, dass sich Spielpräferenzen über die Zeit und in unterschiedlichen Kontexten verändern und *„an assemblage, made up of past access and positive experience and subject to situation an context“* darstellen (Carr, 2005, S. 479). Obgleich auch im Jahr 2014 noch Studien publiziert werden, die sich ausschließlich darauf beschränken, die Differenzen zwischen Frauen und Männern in unterschiedlichen Aspekten des Spielens zu dokumentieren (Veltri, Krasnova, Baumann, & Kalayamthanam, 2014), ist es doch Anliegen feministischer ForscherInnen, gerade dieses Differenzdenken hinter sich zu lassen.

(3) Education, Gender and Gaming

Studien, die dieser neuen Entwicklungslinie entsprechen sind noch rar (dies gilt insbesondere für die aktuelle Gamification-Bewegung, vgl. Kapitel 4.4.2) und beginnen Faktoren und Kontexte zu berücksichtigen, die mit der Variable Gender interagieren. Eine wegweisende Untersuchung mit dem Titel „Education, Gender and Gaming“, die aus dieser Sichtweise von Geschlecht herausführen kann, haben Jennifer Jenson und Suzanne de Castell im Jahr 2011 mit einer dreijährigen Langzeitstudie vorgelegt, in der sie an unterschiedlichen Schulen rund um Toronto Spieleclubs vorerst getrennt für Mädchen und Buben eingerichtet und begleitend evaluiert haben.

Die wesentlichen Ergebnisse dieser Studie zeigen, dass es im Laufe der Zeit sowohl bei den Buben als auch bei den Mädchen zu Veränderungen der Spielepräferenzen kommt und sich bei den Mädchen die gängigen Stereotype in keiner Weise abzeichneten. So hat sich beispielsweise die Gruppe der Mädchen im dritten Jahr durchgehend einen Spielewettbewerb gewünscht. Auch das Thema Kommunikation stellte sich für die Mädchengruppe nicht so bedeutsam dar, wie häufig behauptet. Während speziell Buben im Laufe der ersten Jahre kein Interesse hatten mit den Mädchen zu spielen, zeigte sich am

Projektende ein anderes Bild: Beide wollten gemeinsam spielen und die Buben luden Mädchen in ihr Team ein.

Die Autorinnen erklären das vorsichtig wie folgt: „ [...] *what we think we see is a 'leveling up' of girls with boys in relation to game play, game choices, peer selection, levels and kinds of participation, competition and skill.*“ Wenn Mädchen also einmal grundsätzlich der Zugang zum Spielen, Unterstützung beim „Ins Spielen kommen“ und die Wahlmöglichkeiten in der Spieleauswahl geboten werden, so argumentieren sie weiter, nivellieren sich die Geschlechterunterschiede in den Präferenzen drastisch. Es zeigt sich hier, dass ein „NovizInneneffekt“ wie auch andere kontextuale Faktoren (z.B. der praktische Zugang zu Computern oder Konsolen), häufig mit Gendereffekten überlagert wurde (Richard, 2013).

Diese Untersuchung bezog sich auf Konsolenspiele. Mädchen nutzen nach der aktuellen JIM-Studie (MPFS, 2014) zu 17%, Buben zu 70 % täglich oder mehrmals wöchentlich Konsolen oder Computerspiele, was für die Untersuchungen spricht, die aufzeigen, dass sich der Gerätezugang zuhause für Mädchen immer noch schwieriger darstellt, als für Buben (vgl. auch Jenson & de Castell, 2011). Hingegen zeigt sich, dass der Zugang zu Spielen generell über Smart Phones deutlich ausgeglichener ist: 44 % der Mädchen und 54 % der Buben spielen täglich oder mehrmals pro Woche. So könnten wohl gerade mobile Geräte, die von mehr als 90 % der Mädchen und Buben im Alter von 12 bis 19 Jahren täglich oder mehrmals die Woche genutzt werden (MPFS, 2014), im Sinne eines Leveling Up einen Schlüssel zum Spielen darstellen, denn:

“[...] *the decisive moment in the circuit of culture is in the moment of consumption, when technologies are domesticated in everyday lives.*“ (van Zoonen, 2002, S. 16).

4

Inwieweit dies dann jedoch auch den zu Beginn angesprochenen Mehrwert im Hinblick auf den Zugang von Mädchen zur IT hat, wird zu beurteilen sein, wenn Spiele vermehrt auch Kompetenzerwerb in Entwicklung und Design ermöglichen und auf diesem Weg den Forderungen einer partizipativen Technikgestaltung näher kommen.

(4) Literatur

AAUW Educational Foundation. (2000). *Tech-Savvy: Educating Girls in the Computer Age*. Retrieved from <http://history.aauw.org/files/2013/01/TechSavvy.pdf>

Abdul-Hussain, S. (2012). *Genderkompetenz in Supervision und Coaching*. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.

Bendl, R., Leitner, A., Rosenbichler, U., & Walenta, C. (2007). Geschlechtertheoretische Perspektiven und Gender Mainstreaming. In *Qualitätsentwicklung Gender Mainstreaming* (pp. 34–60). Wien. Retrieved from http://www.qe-gm.at/produkte/downloads/qe-gm_Band2_Grundlagen.pdf

Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. New York: Routledge.

Carr, D. (2005). Context, Gaming Pleasure, and Gendered Preferences. *Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal*, 38, 464–482.

Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

- Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). *Beyond Edutainment. Exploring the Educational Potential of Computer Games*. IT-University of Copenhagen, Denmark.
- Gorriz, C. M., & Medina, C. (2000). Engaging Girls with Computers through Software Games. *Communications of the ACM*, 43 (1), 43 (1), 42–49.
- Hagemann-White, C. (1984). *Sozialisation: Weiblich - Männlich?* Opladen: Leske und Budrich.
- Holin, L., Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2008). Body, Space, and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés and Dormitories. In *Beyond Barbie and Mortal Kombat* (pp. 6–82). Cambridge: MIT.
- Jenson, J., & de Castell, S. (2011). Girls@Play: An Ethnographic Study of Gender and Digital Gameplay. *Media Studies*, 11(2), 167–179.
- Jones, R. E. T., Terrell, I. S., & Connors, E. S. (2006). Addressing the Gender Gap in IT via Women's Preferences in Video Games. In E. M. Trauth (Ed.), *Gender and Information Technology* (pp. 13–18). Hershey: Idea Group Reference.
- Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (Eds.). (2008a). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2008b). Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. In Y. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat* (pp. X–XXV). Cambridge: MIT Press.
- Margolis, J., & Fisher, A. (2002). *Unlocking the Computer Clubhouse: Women in Computing*. Cambridge: MIT Press.
- Messmer, R., & Schmitz, S. (2004). Gender Demands on eLearning. In K. Morgan, C. A. Brebbia, J. Sanches, & A. Voiskuonsky (Eds.), *Human Perspectives in the Internet Society: Culture, Psychology, and Gender* (4th ed., pp. 245–254). Wessex: WIT-Press.
- MPFS. (2014). *JIM-Studie 2014. Jugend, Information (Multi)media. Basisstudie zum Medienumgang 12 bis 19jähriger*. Stuttgart: mpfs. Retrieved from http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf
- Richard, G. T. (2013). *Understanding Gender Context and Game Culture for the Development of Equitable Digital Games as Learning Environments*. New York.
- Schachtner, C. (2007). Virtual Spaces for Playing and Learning: Gender-Sensitive Reflections, Examples and Consequences. In S. Zauchner, K. Siebenhandl, & M. Wagner (Eds.), *Gender in eLearning and Educational Game* (pp. 11–24). Innsbruck: Studienverlag.
- Schelhowe, H. (2001). Offene Technologie - Offene Kulturen. Zur Genderfrage im Projekt Virtuelle Internationale Frauenuniversität vifu. *FIFF Kommunikation*, 14–18.
- Schinzl, B. (2007). Schinzl, Britta (2007). The Invisible Gender of the New Media. In S. Zauchner, K. Siebenhandl, & M. Wagner (Eds.), *Gender in eLearning and Educational Games* (pp. 25–29). Innsbruck: Studienverlag.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.
- Van Eyck, R. (2006). Using Games to Promote Girls' Positive Attitudes Towards Technology. *Innovate*, 2(3). Retrieved from <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=209>
- Van Zoonen, L. (2002). Gendering the Internet. Claims, Controversies and Cultures. *European Journal of Communication*, 17(1).

- Veltri, N. F., Krasnova, H., Baumann, A., & Kalayamthanam, N. (2014). Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review. Presented at the TwentiethAmericas Conference on Information Systems, Savannah; USA. Retrieved from <http://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1231&context=amcis2014>
- West, C., & Fenstermaker, S. (1995). Doing Difference. *Gender and Society*, 9(1), 8–37.
- West, C., & Zimmermann, D. H. (1987). Doing Gender. *Gender and Society*, 1(2), 125–151.
- Wilson, B. C. (2002). A Study of Factors Promoting Success in Computer Science Including Gender Differences. *Computer Science Education*, 12, 141–164.
- Yee, N. (2008). Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. In Y. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Combat* (pp. 83–96). Cambridge: MIT Press.
- Zauchner, S. (2007). gender.neuemedien.identität. *Computer und Unterricht*, 68(4), 45–49.