

The Feminist Frequency

von Christina Müller

Lassen sich Computerspiele soziologisch untersuchen?

Lassen sich Computerspiele soziologisch untersuchen – nicht das Verhalten der Menschen, die sich vor ihren Bildschirmen in der Freizeit mit ihnen beschäftigen, sondern die in ihnen dargestellten Fantasiewelten und ihre Populationen? Wer das, methodisch kontrolliert, tun will, könnte davon ausgehen, dass die fiktionalen Wesen, die in den Spielen als Protagonisten auftreten, die Überzeugungen, Weltanschauungen und Lebensweisen ihrer menschlichen Erfinder repräsentieren. Die Kommunikations- und Sozialwissenschaftlerin Anita Sarkeesian hat auf der Grundlage ebendieser Hypothese bereits 2009 *The Feminist Frequency* ins Leben gerufen – zunächst eine Serie von Netzvideos auf Youtube, später eine weiterentwickelte, von Social-Media-Kanälen flankierte Webpräsenz unter der Adresse <http://feministfrequency.com>, die sich mit der Darstellung von Frauen in der Popkultur beschäftigt. Um es vorwegzunehmen: Ihr Befund, dass Frauen insbesondere in der Welt der PC-Spiele meist entweder brutal misshandelt oder entführt werden, nur damit der männliche Protagonist als Retter der oft knapp bekleideten hilflosen Dame auf den Plan treten kann, hat der Bloggerin viel Ärger eingebracht.

Allerdings interessiert sich Sarkeesian durchaus nicht nur für die in Computerspielen simulierten sozialen Welten. In der Offline-Welt greift sie Fälle sexistischer Werbung auf oder kommentiert die eigens für Mädchen aufgelegte Produktlinie eines dänischen Spielzeugherstellers. Mit diesem Angebot, das gleich nach seiner Markteinführung heftige Kontroversen auslöste, reagierte „Lego“ 2012 auf die verbreitete Einschätzung, seine Produktpalette adressiere hauptsächlich doch nur Jungen. Also wurde „Lego Friends“ erfunden, eine als genuin weiblich konzipierte Spielwelt. Dass es sich bei *Heartlake City*, wie das Ganze getauft wurde, um ein „pastel-coloured, gender-segregated stereotypically female suburban paradise“ handelt, in dem sich fünf Freundinnen ihre Zeit mit dem Besuch von Schönheitssalons, Partys und der Inneneinrichtung ihrer Wohnung vertreiben, dokumentiert Sarkeesian ausführlich in einem zweiteiligen Video – in dem sie konsequenterweise einen pinkfarbenen Pullover trägt.

Ein weiteren Schwerpunkt ihrer Kulturanalysen bilden Kommentare zur medialen Präsenz von Frauen im US-amerikanischen Kino der Gegenwart. Sarkeesian wendet beispielsweise wiederholt den berühmt-berüchtigten Bechdel-Test auf erfolgreiche Hollywood-Filme an und erreicht damit ein beträchtliches Publikum. Soll ein Film

den auf die Comiczeichnerin Alison Bechdel zurückgehenden Test bestehen, muss er mindestens zwei weibliche Charaktere aufweisen, die nicht nur beide einen Namen haben, sondern auch miteinander über ein anderes Thema als Männer sprechen. Sarkeesians Video zur Oscarverleihung von 2011, in dem sie nachweist, dass etwa drei Viertel der prämierten Filme diese Kriterien nicht erfüllen, wurde allein auf Youtube etwa 600.000-mal aufgerufen. Inzwischen wird in den US-amerikanischen Öffentlichkeit breit diskutiert, dass eigenständige und selbstbewusste Frauenfiguren auffällig selten in Hollywood-Produktionen auftreten, jedenfalls dann, wenn man die als bloße Sidekicks angelegten Partnerinnen der männlichen Helden nicht als solche akzeptiert.

Internationale Bekanntheit erlangte Sarkeesian 2012 mit einer Spendensammlung für ihre Videoserie „Tropes vs. Women in Video Games“, in der sie unter anderem kritisierte, dass Frauen in Computerspielen so gut wie ausnahmslos entweder hilflose Opfer von Gewalt oder Trophäen seien, die in den Kämpfen der männlichen Protagonisten den finalen Triumph veredeln. Zwar seien, so Sarkeesian, inzwischen vierzig Prozent aller Nutzer von Computerspielen Frauen, doch setzten die Spieleprogrammierer in den Handlungsplots nur verschwindend wenige Ideen um, die sich als „Feminist Moments“ loben ließen, weil sie auf die Mobilisierung der gängigen Klischees verzichteten. Die Quittung kam prompt: Die bloggende Medienwissenschaftlerin sah sich einer weltweiten Hasskampagne ausgesetzt. Bis heute erhält sie zahlreiche Todesdrohungen, die Sarkeesian trotzig auf ihrer Webseite ausstellt.



Schaut man sich eines ihrer Videos an, fällt zunächst die erstaunliche Bandbreite des untersuchten Materials auf. Es stammt nicht nur aus unterschiedlichsten Epochen des noch nicht allzu lang währenden Zeitalters von Computerspielen, sondern mitunter sogar aus dem Mittelalter, werden ausgewählte Spiele oder Spielsequenzen doch mit ihren kunstgeschichtlichen oder literarischen Vorläufern

verglichen. Sarkeesian sitzt wie eine TV-Nachrichtensprecherin vor einer Leinwand, auf der diverse Spielszenen eingeblendet werden, die sie unter ihrer feministischen Perspektive kommentiert. Der Tonfall ist oft ironisch, alles andere als akademisch, auch wenn mitunter anklingt, dass sich Sarkeesian eingehend mit der Kunstgeschichte und den Gender Studies beschäftigt hat. Ein weiteres Markenzeichen ist die Prägung eigener Fachbegriffe, so spricht sie etwa von einer „Smurfette trope“ (Smurfette ist die englische Übersetzung für Schlumpfine), womit eine Personenkonstellation bezeichnet wird, die in Filmen oder Spielen wie ein stehender Ausdruck, also wie eine „Trope“, wiederkehrt. Jedes Mal handelt es sich um eine einzelne Frau, die in einer Männergesellschaft lebt.

Vermutlich hat die erwähnte Hasskampagne dazu beigetragen, dass sich Sarkeesians Interessen mittlerweile auch auf Phänomene wie digitales Mobbing richten. Im Laufe der Jahre haben sich zudem die Formate ihrer feministischen Interventionen verändert. Beispielsweise präsentiert ihre Webseite inzwischen ausführliche, grafisch aufbereitete Statistiken zu den Geschlechterverhältnissen in digitalen Spielen. Auch Mitschnitte von Vorträgen über Feminismus in verschiedensten Kontexten, die Sarkeesian etwa bei der TEDxWomen-Konferenz in Washington gehalten hat, finden sich dort.

Gleichwohl setzt die Bloggerin ihre erhellenden Videoanalysen von Computerspielen und anderen kulturellen Artefakten fort; derzeit ist eine ganze Serie zu vorbildlichen weiblichen Spielcharakteren in Arbeit. Dass Sarkeesian über die Jahre für die US-amerikanische Öffentlichkeit selbst eine Person mit Vorbildcharakter geworden ist, legt eine Nachricht aus dem April 2015 nahe: Vom *Time Magazine* wurde die Bloggerin unter die einhundert einflussreichsten Menschen des Jahres gewählt.
