Gender & Games

Medienpsychologie

WARUM spielen Menschen Computerspiele. **WAS** machen Computerspiele mit Menschen? **WELCHE** Gründe gibt es für Genre-/Spiel-Präferenz?
(Selektion)

WELCHE psychologischen Prozesse laufen während des Spielens ab und formen das Spielerleben?
(Rezeption)

Welche psychologischen Konsequenzen hat das Computerspielen für Rezipienten?
(Wirkung)

Ursachen der unterschiedlichen Nutzung

- Femininität und Maskulinität sind in verschieden Altersgruppen und Bildungsschichten unterschiedlich ausgeprägt
- Geschlechterrollenorientierung bestimmt und gestaltet soziales Handeln (auch Computerspielnutzung)
  - Bestimmt die Wahl von Computerspielen als Freizeitaktivität (Medienwahl)
  - Kommt in spezifischen Verhaltensweisen und Praktiken während des Spiels sowie entsprechenden Nutzungsmotiven zum Ausdruck

Claudia Wilhelm: Game Studies

Ursachen der unterschiedlichen Nutzung

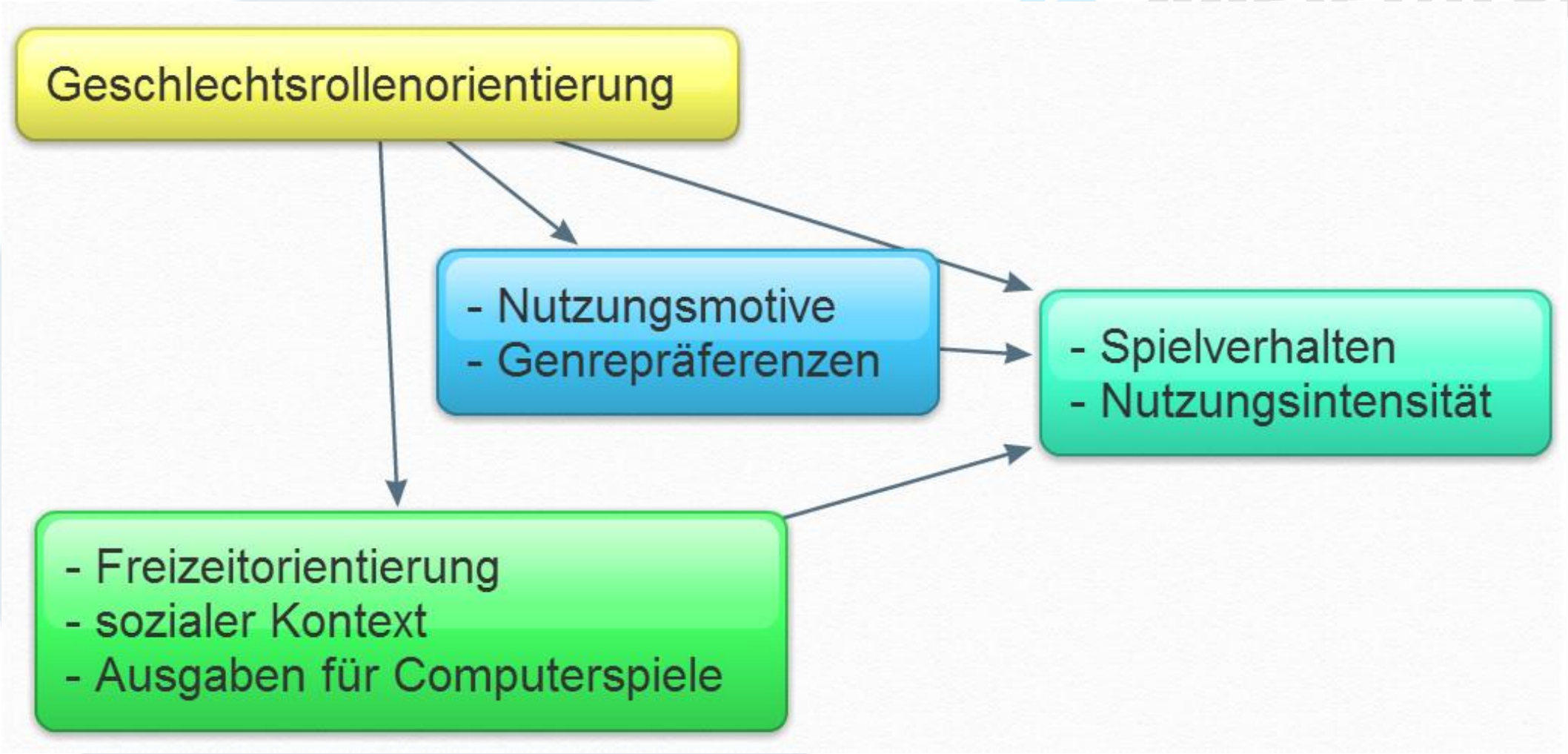
- Fehlende Identifikationsfiguren
- Geschlechterstereotypen
- Technikangst
- Seltenerer Besitz von Computern und Konsolen
- Fehlendes Angebot
- Mangelndes Interesse

Claudia Wilhelm: Game Studies

Einfluss der Geschlechtsrollenorientierung

- Abhängig von situativen Bedingungen und Bedingungen des sozialen Kontextes
- Ebene der Medienwahl > Freizeitorientierung, Ausstattung mit Hard- und Software
- Ebene des Spielverhaltens > Genrepräferenzen, Häufigkeit verschiedener Handlungssituationen

Claudia Wilhelm: Game Studies


Geschlechtsrollenorientierung
- Nutzungsmotive
- Genrepräferenzen
- Spielverhalten
- Nutzungsintensität
- Freizeitorientierung
- sozialer Kontext
- Ausgaben für Computerspiele

Computerspielnutzung

Die Entscheidung zur Computerspielnutzung orientiert sich an generellen, teilweise geschlechtstypischen Freizeitpräferenzen und ist Ergebnis sozialer Kontextbedingungen.

Geschlechtsstereotype haben Einfluss auf die Freizeitgestaltung.

Claudia Wilhelm: Game Studies

Spielverhalten

Innerhalb des Spielverhaltens lassen sich verschiedene Charakteristiken herausstellen.

Charakter der Spielhandlung
operativ
sozial
explorativ
zielorientiert
kooperativ
konkurrierend
typisch feminin
typisch maskulin
Strukturelle Faktoren:
Biologisches Geschlecht,
Alter, Bildung

Geschlechterdifferenz

Geschlechtstypisches Verhalten entsteht als Ergebnis einer Interaktion aus biologischen Determinanten und dem Einfluss sozialer Rollenerwartungen.

Claudia Wilhelm: Game Studies

Cultural Studies

Medien sind, aufgrund ihrer ökonomischen, technischen, sozialen und kulturellen Ressourcen, ein dominantes Mittel sozialer Signifikation in modernen Gesellschaften.

Medien stellen die Mittel zur Verfügung, die es sozialen Gruppen erlauben, sich nicht nur eine Vorstellung von ihren eigenen Werten, Meinungen und Praktiken zu machen, sondern auch von denen anderer Gruppen/Klassen.

Stuart Hall - Soziologe

Cultural Studies

„Es soll jenen, die aufgrund ihrer sozial und kulturell untergeordneten Position nicht damit ausgestattet sind, Mittel zum Verständnis der machtbasierten Konstruiertheit der jeweils eigenen Identitäten – wie Geschlechtsidentität, Klassenidentität, nationale Identität etc. – an die Hand gegeben werden.“

Oliver Marchart - Philosoph und Soziologe

Maskulin

- Heldenhaft
  - Mutig
  - Machos
  - Antihelden
- Kühn/Wacker
  - *Kühl/Rau*
- *Öfter spielbar*
  - *Kämpfer*

Feminin

- Süß
- Sexy
- Unschuldig
- Femme Fatale
- Emotional
- *Unschuldig*
- *Kindlich*
- *Oft aus männlicher Sicht inszeniert*

Geschlechterdarstellung

Wenn weibliche Figuren vorkommen, so ist deren Darstellung meist hypersexualisiert und steht in deutlichem Kontrast zur aggressiveren Darstellung männlicher Figuren.

Claudia Wilhelm: Game Studies

Weiterführende Links

- https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61
- https://digitale-spielewelten.de/projekte/gender-games-i-sexualisierte-helden/47
- https://www.spieleratgeber-nrw.de/Weibliche-Geschlechterrollen-inGames.4289.de.1.html
- https://www.spieleratgeber-nrw.de/Darstellung-von-Mannern-und-Frauen-indigitalen-Spielen.4817.de.1.html
- https://www.spieleratgeber-nrw.de/Geschlecht-Sozialisation-undTechnik.4818.de.1.html
- https://www.spieleratgeber-nrw.de/Stereotype-Rollenmuster-inGames.5032.de.1.html
- https://www.spieleratgeber-nrw.de/Diversitat-League-of-Legends.5837.de.1.html