UN/DOING GENDER
Jennifer Barcanec, 754037, SS19

Game Designerinnen und ihr Einfluss auf den aktuellen, westlichen Videospielmarkt.

Eine Analyse am Beispiel der Action-Adventure-Reihe *Uncharted.*

© Jennifer Barcanec

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung 03

2 Der aktuelle Videospielmarkt 04
2.1 Weibliche Gamer und Videospielheldinnen 04
2.2 Crunch Time – Arbeitsbedingungen in der Videospielbranche 06
2.3 Welche Spiele spielen Mädchen? 07
2.4 Welche Spiele entwickeln Mädchen? 08

3 Entwicklung der Videospielreihe *Uncharted* unter Einfluss einer Videospielautorin & Leiterin 09
3.1 Amy Hennig 09
3.2 Handlung der Spiele *Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted 2: Among Thieves, Uncharted 3: Drake's Deception* 10
3.3 *Uncharted 4: A Thief's End* und *Uncharted: The Lost Legacy* nach Hennigs Austritt 12
3.4 Chloe Frazer & Nadine Ross – Charakterentwicklung und Stereotypen? 14

4 Fazit 17

5 Verzeichnis 18
5.1 Wörterverzeichnis 18
5.2 Literaturverzeichnis 19
5.3 Internetverzeichnis 20
5.4 Abbildungsverzeichnis 21

VerfasserInnenerklärung 23

© Jennifer Barcanec

1 Einleitung

Abb. 1: Der Hauptcharakter „Aloy" aus Horizon Zero Dawn

Videospiele sind aus unserem kulturellen und sozialen Umfeld nicht mehr wegzudenken. Seien es Casual Games wie Candy Crush auf dem Smartphone oder Triple-A-Titel wie Grand Theft Auto V. Allein in Deutschland spielen 34,3 Millionen Menschen Computer- und Videospiele (vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. 2018: S.6). So divers wie das Angebot sind auch mittlerweile die Spieler selbst. Videospiele kann man schon seit längerem nicht mehr als reine Männerdomäne bezeichnen. Fast die Hälfte (47 %) der deutschen Spieler sind weiblich (vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. 2018: S.7). Nicht nur in der Gesellschaft richtet sich der Blick immer mehr auf Genderthemen. Die Videospielbranche setzt sich ebenfalls kritisch mit diesem Thema auseinander. Auch wenn der Umgang unter den Spielern mit weiblichen Mitspielern weiterhin oftmals nicht auf Unterstützung und Verständnis beruht, zeigt die steigende Anzahl an Videospielheldinnen in erfolgreichen Titeln wie Horizon Zero Dawn (2017) oder Life is Strange (2015) zumindest auf Entwicklerseite der Videospielbranche, dass ein Wandel stattfindet. Doch wie oberflächlich ist dieser Wandel? Werden diese weiblichen Hauptfiguren wirklich als unabhängige Heldinnen dargestellt oder schleicht sich weiterhin der Stereotyp vollbusige, eindimensionale Frau aus der Vergangenheit ein?

Abb. 2: Max aus Life is Strange

Ziel dieser Arbeit ist es, herauszufinden, wie groß der Einfluss von Game Designerinnen auf die Wahl einer weiblichen Hauptrolle ist und was die Branche aktiv dazu beitragen kann, dass der Frauenanteil in der Videospiel-Industrie größer wird. Zu Beginn betrachte ich weibliche Spieler sowie die allgemeine Darstellung von Videospielheldinnen und deren Einfluss durch die Gesellschaft und andere Medien wie Film, Fernsehen und Bücher. Anschließend wird die aktuelle Arbeitssituation im Videospielbereich beleuchtet. Welche Gründe könnten dafür verantwortlich sein, dass der Anteil an Game Designerinnen nur bei knapp 22 % liegt (vgl. IGDA 2014)? Um diese Zahl zu verstehen, muss dabei nicht nur auf die Zielgruppe „Weibliche Videospieler" geschaut werden, sondern auch auf die Arbeitsbedingungen innerhalb der Videospiel-Industrie. Welche Spiele spielen Mädchen und wenn diese Mädchen selbst Spiele entwickeln würden, wie sähen diese aus? Dabei ist wichtig zu sehen, wie sich diese von dem aktuellen Spielemarkt unterscheiden und was das für die Entwicklung der Videospielbranche bedeuten kann.

An einem Beispiel wird der Einfluss von weiblichen Mitarbeiterinnen auf das Design von Videospielen genauer betrachtet. Die ersten drei Teile der Videospielreihe *Uncharted* wurden von einer Frau geleitet und geschrieben. Nach ihrem Ausstieg gab es jedoch noch zwei

© Jennifer Barcatec

weitere Hauptteile, in letzterem der beiden sogar mit weiblichen Hauptcharakteren. Hierbei wird analysiert, wie hoch der Einfluss der Arbeit dieser Game Designerin während und auch nach ihrer aktiven Beteiligung noch war und wie sich die beiden weiblichen Charaktere Chloe Frazer und Nadine Ross in dem aktuellen Teil *Uncharted: The Lost Legacy* weiterentwickelt haben. Darunter zählt auch die Betrachtung, wie die Charaktere ins aktuelle, feministische Frauenbild passen oder ob sie weiterhin Stereotypen bedienen.

2 Der aktuelle Videospielmarkt

2.1 Weibliche Gamer und Videospielheldinnen

Frauen haben es nicht leicht in einer Männerdomäne Fuß zu fassen. Stets müssen sie sich behaupten und ihre Kompetenzen rechtfertigen. Der Videospielbereich ist da keine Ausnahme (vgl. D'Anastasio 2018). Auch wenn der Anteil an weiblichen Videospielerinnen in den vergangenen Jahren gestiegen ist und fast die Hälfte aller Videospieler ausmacht, ist trotzdem wichtig zu betrachten, dass Hardcore-Gamer – also SpielerInnen, die einen Großteil ihrer Freizeit mit Videospielen verbringen – weiterhin größtenteils männlich sind (vgl. Riatti 2016: S.351). Wie kommt sowas zustande?

Zu Beginn lässt sich sagen, dass Videospiele von Kultur und Gesellschaft sowie von anderen Medien wie Filmen und Büchern beeinflusst werden. Deswegen lassen sich die Theorien von Judith Butler und Pierre Bourdieu nicht nur auf die Gesellschaft, sondern auch auf Videospiele und deren Spieler anwenden. Nach Judith Butler ist sowohl das biologische Geschlecht als auch der Begriff Gender ein soziales und kulturelles Konstrukt (vgl. Butler 1991: S.24) und auch Pierre Bourdieu sieht die gesamte Sozialisation geschlechtsspezifisch strukturiert (vgl. Lackner 2014: S.228). Butler setzt sich kritisch mit diesen sozialen Konstrukten auseinander und genauso kritisch muss die Betrachtung auf „typisch weibliche und typisch männliche" Videospiele erfolgen. Hier entsteht demnach nicht die Frage, was Frauen wollen, sondern wie und zu welchem Zweck bestimmte Handlungen und Verhaltensweisen als typisch weiblich konnotiert werden. Im gleichen Zuge ist herauszustellen, dass dieser klassische Frau-Mann-Dualismus stets sozial belastet ist (vgl. Pelletier 2008: S.147). Dabei ist egal wie frei man sich selbst von diesen Geschlechternormen spricht, da der Einfluss der Gesellschaft auf das eigene Verhalten immer allgegenwärtig ist. So bleibt Gender immer ein Spiegel der Sozialisation oder wie Judith Halberstam es in den Technikkontext setzt: „Gender is an automatic construct, an electronic text that shifts and changes in dialogue with users and progammes." (Halberstam 1991: S.446). Pierre Bourdieu schlussfolgert außerdem, dass unsere Denk- und Verhaltensweisen immer durch eine überwiegende patriarchalische Herrschaft geprägt ist und an dieser ausgerichtet ist (vgl. Lackner 2014, S.228).

Dieses beschriebene Patriachat beeinflusst den Umgang von Frauen mit Videospielen und Technik bereits im Kindesalter. Laut Lackner erfahren wir die erste Erfahrung mit Videospielen durch unsere Brüder oder Väter, kaum jedoch durch eigenes Interesse. So wird der Umgang

© Jennifer Barcanec

mit Technik und Videospielen zum größten Teil für Jungen gefördert. Dies lässt sich darauf zurückschließen, dass die Anfänge der Videospiele häufig in Spielhallen stattfanden, die fast nur von Jungen besucht wurden (vgl. Lackner 2014, S.227). So festigte sich das Bild, dass Jungen früher an Videospiele herangetragen wurden als Mädchen. Mädchen hingegen nehmen Videospiele häufig als soziale Interaktion mit der Familie wahr und selten als wirkliche Alleinbeschäftigung (vgl. Pelletier 2008: S.151). Aus eigener Erfahrungen und Beobachtungen dienten wahrscheinlich die Brüder als abschreckende Beispiele, da diese häufiger in typische Suchtmuster verfielen und sich stundenlang durch Videospiele von jeglichen sozialen Interaktionen isolierten. Das Klischee des verpickelten Jungen, der tagelang im Keller seine Videospiele spielt, dass durch Serien und Filme lange etabliert war, bestätigte häufig die Erfahrung von Mädchen in frühen Lebensjahren mit ihren Brüdern. Dadurch wollen Frauen häufig gar nicht mit diesem Stereotyp „Gamer" oder „Nerd" in Verbindung gebracht werden, wenn sie Videospiele als ihr Hobby bezeichnen. Dementsprechend ist es als Gamerin selbst schwierig andere Gamerinnen zu finden, da diese ihr Hobby eher still und heimlich ausüben. Dieses Verheimlichen wird außerdem durch das Verhalten der männlichen Spielerschaft bestärkt. Sobald bei Männern deutlich wird, dass das Gegenüber in dem Videospiel durch eine Frau gesteuert wird, bekommen Frauen nicht selten sexuelle Avancen (vgl. Witting 2010: S.122f.). Vor allem tritt dieses Verhalten in Multiplayer-Spielen auf, die voraussetzen, dass Taktiken durch einen Voice-Chat besprochen werden. Wie die Videos von spawntaneous und nweatherservice deutlich zeigen, werden in jedem Fall der Frau die Schuld an einer Niederlage gegeben, ihr jegliche Spielkompetenzen abgesprochen oder sie werden beleidigt (vgl. Spawntaneous 2018, vgl. nweatherservice 2017). Um diesem toxischen Verhalten aus dem Weg zu gehen, ist der Frauenanteil in solchen Spielen häufig gering oder sie verzichten auf die Benutzung von Voice-Chat, was, aus eigener Erfahrung, dazu führen kann, dass die Eigen- und Teamleistung nicht steigen.

Das Stigma des pickeligen Nerds blieb lang im Gedächtnis der Gesellschaft. Es hat gedauert, bis sich dieses wieder legte. Dennoch sehen sich viele Videospieler weiterhin als Außenseiter der Gesellschaft. Nur untereinander fühlen sie sich verstanden. Dass was sich die Männer in der kurzen Zeit, die das Medium Videospiele auf dem Markt ist, aufgebaut haben, wird ihrer Meinung nach durch den Eintritt von Frauen in ihren „Bereich" bedroht. Anstatt gemeinsam zu agieren, wird mit solchem Verhalten - wie in den Videos der zwei Videospielerinnen - versucht, die Exklusivität beizubehalten und die Frauen zu vertreiben (vgl. Lackner 2014: S.228f.). Die vermeintlich männliche Begabung und Überlegenheit in der Videospielszene ist dabei als gesellschaftliches Konstrukt zu sehen (vgl. Riatti 2016: S.352).

Diese patriarchalische Denkweise wirkt sich nicht nur auf unser alltägliches Handeln aus, sondern auch auf die Erstellung von vermeintlich weiblichen Videospielheldinnen. Was augenscheinlich als repräsentative Darstellung des weiblichen Geschlechts im Videospiel angedacht ist, kristallisiert sich tatsächlich als männlichen Helden im weiblichen Körper heraus (vgl. Riatti 2016: S.357f.). Dabei ist die Darstellung dieser Charaktere oftmals

Abb. 3: Lara Croft mit ihren damals umstrittenen Proportionen

© Jennifer Barcanec

umstritten. Viele sehen beispielweise Lara Croft als reines Sexsymbol, welches nur zur optischen Befriedung der männlichen Spieler dient. Andere sehen in ihr eine künstliche, weibliche Ikone, die durch ihre unspezifische Persönlichkeit Raum für Identifikationen und Projektionen aller Art zulässt (vgl. Lackner 2014: S.225). Meistens wird die Heldin als Femme Fatale in einen Objektstatus verfrachtet – mutig aber harmlos –, der für den männlichen Spieler keine Bedrohung darstellen soll (vgl. Richard 2004: S.90). Heldinnen in Videospielen entsprechen dem Idealbild eines männlichen Heldens. Meistens werden sie emotionslos dargestellt: ein starker Körper, welcher fast unbesiegbar ist und keinen Schmerz empfindet (vgl. Riatti 2016: S.356, vgl. Witting 2010: S.120).

Abb. 4: Elizabeth muss durch den männlichen, spielbaren Charakter Booker DeWitt befreit werden

Eine andere Darstellung, die weiblichen Spielfiguren gerne aufgesetzt wird, ist die des Sidekicks oder des Opfers. Entweder liegt es am männlichen Protagonisten, eine Frau aus der Gefangenschaft zu befreien – wie in *Legend of Zelda* (1986-2019) oder *Bioshock Infinite* (2013) – oder sie ist hübsche Begleiterin des männlichen Helden – wie in *The Witcher 3* (2015). In diesem Fall werden der Frau weniger männliche Attribute zugeschrieben als im vorherigen Beispiel. Stattdessen stehen meistens List und Tücke der Frau im Gegensatz zur reinen Körperkraft des männlichen Helden gegenüber. In einigen Fällen werden diesen Sidekicks außerdem magische Fähigkeiten gegeben, die einerseits zeigen, dass Frauen nur durch übernatürliche Begebenheiten dem Mann überlegen sein können, und andererseits wird hier das klassische Hexentrope bedient (vgl. Riatti 2016: S. 359). Dieses Trope reicht bereits weit ins Mittelalter zu den klassischen Hexenverbrennungen zurück. Frauen, vor allem mit rotem Haar, stellen hier eine Bedrohung für das männliche Geschlecht dar, da sie in ihren Fähigkeiten überlegen zu sein scheinen. Wie kommt jedoch diese oft unrealistische Darstellung weiblicher Charaktere zustande? Eine Antwort darauf findet man in der Zusammensetzung der Videospielbranche.

2.2 Crunch Time – Arbeitsbedingungen in der Videospielbranche

Die Anzahl an Videospielentwicklerinnen hat sich in den letzten Jahren fast verdoppelt. Wo 2009 noch knapp 11,5 % der Arbeitnehmer aus der Videospielbranche in Nordamerika weiblich waren, so stieg diese Zahl 2014 auf 22 % (vgl. IGDA 2014). Die Zahl aus 2009 lässt sich jedoch noch weiter in die unterschiedlichen Arbeitsbereiche unterteilen. So sind 47 % dieser Frauen hauptsächlich im Personalwesen tätig. 30 % beteiligen sich als Autorinnen aktiv am Prozess der Videospielentwicklung. 25 % sind in der PR-Abteilung oder 21 % in der Produktion tätig. Lediglich 10–12 % sind Artists oder Designerinnen und noch weniger – genau 5 % – sind in der Videospielbranche als Programmiererinnen angestellt (vgl. Fullerton u.a. 2008: S.163f.).

© Jennifer Barcanec

Schuld an der geringen „Frauenquote“ sind nicht zuletzt die extremen und familienunfreundlichen Arbeitsbedingungen in den letzten Jahren. Die IT-Branche, die in den 1960er Jahren noch eine Frauendomäne war, entwickelte sich über die Jahre immer mehr zu Männerdomäne (vgl. Burke 2015). Der Einstieg allein in die Videospielbranche ist für Frauen mit einigen Hürden verbunden. Männer in Führungspositionen setzen dabei oft Leidenschaft über den eigentlichen akademischen Qualitäten eines Bewerbers (vgl. Fullerton u.a. 2008: S.164f.). So werden Frauen in Bewerbungsgesprächen oftmals mit den Klischees über weibliche Videospielkompetenzen konfrontiert. Wie beispielweise ein Bericht über diverse weibliche Angestellte bei der amerikanischen Videospielfirma Riot Games zeigt, wird in Bewerbungen erst hinterfragt, ob die weibliche Bewerberin wirklich Ahnung von Videospielen hat (vgl. D'Anastasio 2018). Es steht meistens schon in der Jobbeschreibung, dass die Leidenschaft für Videospiele Voraussetzung für den Job ist. Diese Leidenschaft für den Beruf, in der Videospielbranche arbeiten zu können, wird häufig ausgenutzt (vgl. Consalvo 2008: S.185f.). Führungspositionen sind der Meinung, man könne sich doch glücklich schätzen, sein Hobby in gewisser Weise zum Beruf zu machen und wenn einem die Bedingungen nicht passen würden, würden 16 weitere Bewerber auf diesen Job warten.

Die Arbeit in einer Videospielfirma ist oftmals projektbasiert. Die Entwicklung an einem Spiel kann zwischen 18 und 24+ Monate dauern. Dabei ist das Budget relativ gering. Im Durchschnitt sind es 10 bis 50 Millionen Dollar. Um den besten Gewinn zu erzielen, legen die Entwicklerstudios außerdem darauf wert, dass das Spiel zum Weihnachtsgeschäft erscheint. Dieser enge Zeitplan, der oft auch Budget-abhängig ist, sorgt für einen enormen Anstieg an Arbeitsstunden in den letzten Monaten und Wochen vor Release. 50–100 Wochenstunden sind dabei fast der Standard. Diese sogenannte Crunch Time verlangt alles von den Entwicklern ab. Frauen haben jedoch grundsätzlich andere Ansprüche an den Beruf als Männer. Familienplanung ist bei diesem Arbeitsmodell so gut wie unmöglich und nicht selten ist ein Burnout die Folge einer Crunch Time. Solche Arbeitsbedingungen sind alles andere als familienfreundlich, was zur Folge hat, dass nur knapp 34 % der Frauen langfristig in der Videospielbranche bleiben möchten (vgl. Consalvo 2008: S.182ff.). Der geringe Frauenanteil wirkt sich darüber hinaus auch auf die Vermarktung und Inhalte der Videospiele aus.

2.3 Welche Spiele spielen Mädchen?

In den 1990ern legte die Videospielbranche viel Wert darauf, Games auch für Mädchen attraktiv zu machen. Vermarktet wurden dabei jedoch hauptsächlich „mädchentypische“ Spiele, wie beispielsweise der *Barbie Fashion Designer* (1996). Diese Spiele behandelten alle Themen, die in das klischeehafte Verhalten von jungen Mädchen passten. Freundschaft, soziale Kontakte und grelle Farben – damit wollten sie einen Typ Frau

Abb. 5: Der Barbie Fashion Designer, der zu den Pink Games zählt

© Jennifer Barcanec

ansprechen, der nicht aneckt und gut in der Schule ist (vgl. Denner u.a. 2008: S.129f.). Diese sogenannten Pink Games festigen das dualistische Bild von Mann und Frau. Außerdem tragen diese im frühen Erziehungsprozess dazu bei, dass sich konservative und reaktionäre Rollenbilder in den Köpfen der Mädchen festigen (vgl. Lackner 2014: S.222f.). Doch was wollen Frauen wirklich spielen?

Um diese Frage zu klären, wurden einige Mädchen zu ihren Idealvorstellungen befragt. Im Anschluss an die Interviews wurden die Mädchen gebeten, selbst ein kleines Spiel zu entwickeln (näheres dazu in 2.4). Mädchen und Frauen setzen ihren Fokus in Videospielen lieber auf den kooperativen Charakter als auf den kompetitiven. Wenig Gewalt, aussagekräftige Bilder und Musik sind darüber hinaus Aspekte in Videospielen, auf die Mädchen wertlegen. Mädchen sind mehr daran interessiert, in eine Spielwelt mit realen Problemen einzutauchen, die es ihnen ermöglicht eine Charakterentwicklung mitzuverfolgen. Dabei ist ein Perspektivwechsel von Vorteil, um Probleme unterschiedlich zu betrachten, zu lösen und gegebenenfalls auf reale Situationen in der Zukunft anwenden zu können. Besonders kommt dieser Aspekt zu tragen, wenn es den Mädchen ermöglicht wird, andere Identitäten und auch andere Geschlechter auszuprobieren. Im Gegensatz zur männlichen Spielerschaft, die auf Sieg, Wettkampf, Schnelligkeit und Kontrolle wert legt, ist den weiblichen Spielerinnen vor allem Gerechtigkeit, Zusammenarbeit, Anpassungsfähigkeit und Kommunikation wichtig (vgl. Denner u.a. 2008: S.130f.).

Eine sexualisierte Darstellung der Frau im Videospiel oder die Zuschreibung der Frau in die Opferrolle finden bei Mädchen und Frauen gleichermaßen keinen Anklang. Vielmehr begeistert sie eine Figur mit realen Emotionen und Verhaltensweisen, mit denen sich junge Mädchen und Frauen identifizieren können. In Genres gesprochen sprechen Mädchen vor allem Puzzle-Spiele, Adventures, Lebenssimulationen, Rollenspiele und Autospiele an (vgl. Denner u.a. 2008: S.131). Doch welche Art Spiel würden sie selbst am liebsten entwickeln?

2.4 Welche Spiele entwickeln Mädchen?

In den Studien konnte festgestellt werden, dass sich viele ihrer Beobachtungen aus den Interviews mit den Spielen deckten, die die Mädchen im Anschluss entwickelten. Die meisten Spiele behandelten reale Situationen, die oftmals im Kontext von Schule oder sozialem Umfeld standen – also keine Fantasiegeschichten. 42 % der Spiele hatten die Option, das Geschlecht zu wechseln (vgl. Denner u.a. 2008: S.137). Die Argumentation der Entwicklerinnen war dabei jedoch, dass auch Jungs ihre Spiele spielen können und nicht an eine weibliche Protagonistin gebunden sind. Auch wurden in vielen Spielen Stereotypen des „guten“ Mädchens aus der Schule bedient, die bestraft wird, wenn sie sich autoritären Personen entgegensetzt. Oftmals wurde aber mit den Stereotypen auf humorvolle Art gespielt – eine Art Selbstreflektion hat demnach im Prozess der Entwicklung schon stattgefunden. Auch wenn viele Spiele mit weiblichen Protagonistinnen besetzt waren, scheuten die Mädchen nicht davor zurück, auch männliche oder gar geschlechtslose Figuren einzufügen. Die letztere Variante wurde dabei in Form von Tiercharakteren umgesetzt. Die meisten Spiele hatten darüber hinaus ein klares Ziel – gewinnen oder verlieren. Den Entwicklerinnen war wichtig, dass die Figur gewinnt, ohne dass

© Jennifer Barcanec

dabei jemand anderes verliert. Das Kooperative obsiegte immer gegenüber dem Kompetitiven (vgl. Denner u.a. 2008: S. 141f.).

Diese Studie weist einerseits einen deutlichen Kontrast zu den aktuellen Games auf dem Videospielmarkt auf, die hauptsächlich von Männern entwickelt werden. Andererseits zeigen sich hier durch die vorangegangenen Beobachtungen sehr deutlich, wie groß der Einfluss der Gesellschaft und das Leben im Patriachat auf die Mädchen ist. Dennoch kann man feststellen, dass bei der frühen Auseinandersetzung mit dem Medium Videospiel und der Entwicklung von Spielen bereits eine Art Reflektion der Stereotypen stattfindet. Weibliche Videospielentwicklerinnen können demnach dazu beitragen, dass die Geschichten an Tiefe gewinnen und männliche und weibliche VideospielerInnen gleichermaßen ansprechen.

3 Entwicklung der Videospielreihe *Uncharted* unter Einfluss einer Videospielautorin & Leiterin

3.1 Amy Hennig

Wie bereits aus der vorherigen Betrachtung deutlich geworden ist, besitzen viele Frauen ein großes Interesse und Leidenschaft an Videospielen. Dass sie dieses Interesse aber auch in eine berufliche Laufbahn als beispielsweise Game Designerin einfließen lassen können, ziehen die wenigsten in Betracht.

Abb. 6: Die Uncharted-Creative Directorin und Autorin Amy Hennig

Ähnlich war dies auch bei Amy Hennig. Ihr Interesse für Videospiele begann schon in der frühen Jugend. In den 70er-Jahren verbrachte sie viel Zeit in Arcade Hallen und ihre Liebe für den Atari 2600 entfachte bereits mit 13 Jahren. Die Karriere als Videospielentwicklerin kam ihr dabei aber noch nicht in den Sinn. Sie begann Englische Literatur zu studieren und spezialisierte sich auf Film-Theorie und Produktion. Dabei kam sie das erste Mal mit dem Thema Videospiele als Beruf in Berührung, als sie versuchte, ihr Studium als Artist, Animator und Designerin für ein Atari 7800 Spiel namens *Electrocop* zu finanzieren. Hennig sah in diesem Bereich großes Potenzial und brach daraufhin ihr Studium an der Filmschule ab, um als Junior Artist/Animator bei Electronic Arts (EA) zu arbeiten. Nach ungefähr zwei Jahren wechselte sie ins Game Design, worin sie bis heute ihre Erfüllung sieht (vgl. Marie 2018: S.60f).

2003 wechselte sie, nach einer bereits erfolgreich veröffentlichten Videospielreihe namens *Legacy of Kain*, zu Naughty Dog. Das amerikanische Studio war zu der Zeit besonders für *Crash Bandicoot* und *Jak and Daxter* bekannt (vgl. Marie 2018: S.61). Heutzutage glänzt das Entwicklerstudio aber auch mit *The Last of Us* und der *Uncharted*-Reihe (vgl. Naughty Dog 2019), die in den

© Jennifer Barcamec

folgenden Abschnitten näher analysiert wird. Amy Hennig trug dabei einen wesentlichen Teil zum Erfolg der Reihe bei. Als Creative Director und Autorin hauchte sie der Hauptfigur Nathan Drake und der Spielwelt Leben ein. Während der Entwicklung floss hier vor allem auch ihr Wissen aus der Filmschule ein und schuf dadurch eine bis dato recht neue filmische und nahtlose Spielerfahrung, für die *Uncharted* heute gleichermaßen beliebt und berühmt ist. Sie arbeitete daraufhin noch zwei Jahre an dem 4. Teil der *Uncharted*-Reihe, verließ dann jedoch 2014 das Studio, um wieder zu ihren EA-Wurzeln zurückzukehren (vgl. Marie 2018: S.61).

In Interviews spricht sie offen über ihre Erfahrungen als Game Designerin und bestätigt die Beobachtung aus 2.2, dass nach den Wochen und Monaten der puren Anstrengung vor allem in den Wochen vor Veröffentlichung des Spiels eine Art Depression einsetzt. Durch die Leidenschaft für das Videospielen baut sich die Identität eines Entwicklers in gewisser Weise rund um dieses Spiel auf. Nach Veröffentlichung weiß man oft nicht, was man machen soll und fällt in ein tiefes Loch, so Hennig (vgl. RETRO REPLAY: ab 9:00). Trotz der harten Arbeitsbedingungen arbeitet Amy Hennig weiterhin in der Videospielindustrie. Mit fast 30 Jahren Videospielerfahrung ist sie eine Inspiration für viele Frauen in der Branche. Einige haben es ihr sogar zu verdanken, dass sie auf den Berufszweig und die Möglichkeiten aufmerksam gemacht hat. Denn wie bereits analysiert, müssen Frauen in der Branche meist noch härter arbeiten, um sich zu beweisen. Zuspruch von weiblichen Kolleginnen und Spielerinnen sind für Amy Hennig eine wunderbare Erinnerung, wie viel ihre Stimme und die Stimme anderer Frauen in der Videospielindustrie zählen und wie wichtig es ist, damit an die Öffentlichkeit zu treten (vgl. Marie 2018: S.61).

3.2 Handlung der Spiele *Uncharted: Drake's Fortune*, *Uncharted 2: Among Thieves, Uncharted 3: Drake's Deception*

Abb. 7: Nathan Drake in Uncharted: Drake's Fortune

Im ersten Teil der Action-Adventure-Reihe, welcher 2007 auf der PlayStation 3 erschien, lernen wir die Hauptfigur der kommenden vier Teile kennen: Nathan Drake. Ein selbst ernannter Abenteurer und Schatzsucher, der auf den Spuren seines Vorfahrens Sir Francis Drake ist (vgl. Remain 2009). Die Ausgrabung des Sarges von Sir Francis gestaltet sich selbstverständlich nicht als besonders einfach. An seiner Seite: die Journalistin Elena Fisher. Blondes Haar, blau-grüne Augen – ein Bild einer weißen Frau, welches man aus den vorangegangenen Beobachtungen als klassischen weiblichen Sidekick betiteln kann. Ihr Ziel ist es eine Story aus der Schatzsuche zu entwickeln, mit der sie groß rauskommen kann. Jedoch ist nur Nathan Drake als Charakter spielbar. Im weiteren Verlauf der Geschichte wird klar, dass Sir Francis selbst auf der Suche nach dem Schatz von El Dorado war, den Nathan, Elena und Nathans

© Jennifer Barcanec

Abb. 8: An Nathans Seite: Die Journalistin Elena Fisher

Mentor Sully nun versuchen ausfindig zu machen. Auf dem Weg dorthin stellen sich allerhand Schwierigkeiten in ihren Weg. Seien es die klassischen Bösewichte oder eine Felsschlucht, die unüberwindbar zu sein scheint. *Uncharted* bedient sich eindeutig an Abenteuer-Filmen wie Indiana Jones oder Elementen aus Comics wie Doc Savage (vgl. RETRO REPLAY, ab 14:30). Eine Prise Übernatürliches gepaart mit viel Humor. Doch anders als in diesen Medien bedient sich *Drake's Fortune* nicht an dem klassischen Gut-Böse-Dualismus. Sully scheint im späteren Verlauf der Geschichte böse zu werden, nur damit der Spieler daraufhin erfährt, dass er dies vorgetäuscht hat, um die Gegner aufzuhalten. So vielschichtig und spannend sich die Geschichte aufbaut, so klischeehaft wird sie beendet. Die sexuelle Spannung zwischen Elena und Nathan scheint nicht mehr von der Hand zu weisen und die zwei sind kurz davor, sich zu küssen, nur um enttäuschend von Sully mit dem Schatz von El Dorado gestört zu werden.

Abb. 9: Enge Kleidung und kecke Einzeiler: Chloe Frazer in Uncharted 2: Among Thieves

Auch im darauffolgenden Teil *Uncharted 2: Among Thieves* gilt es wieder einen Schatz zu finden, diesmal den verlorenen Schatz von Marco Polo. An Nathan Drakes Seite stehen diesmal sein ehemaliger Vorgesetzter Harry Flynn und seine Ex-Freundin Chloe Frazer. Die Besonderheit hierbei ist, dass ein wenig mehr mit Diversität gespielt wird. Chloe ist indischer Abstammung und ihr Beruf gleicht dem von Nathan Drake als Schatzsucherin. Eine genauere Betrachtung ihres Charakters erfolgt in 3.4. Wie auch schon im Teil zuvor wird mit dem Gut-Böse-Dualismus gespielt. Flynn und Chloe wechseln häufiger die Seiten, wobei Chloe Nathan schlussendlich gemeinsam mit Elena Fisher zur Seite steht. Das anfängliche Abenteuer rund um den Schatz von Marco Polo endet mit dem erneuten Fokus auf der Liebesbeziehung zwischen Nathan Drake und Elena. Nun angestachelt durch Chloe Frazer wird sich Nathan über seine Liebe für Elena bewusst und es kommt zum langersehnten Kuss zwischen den beiden.

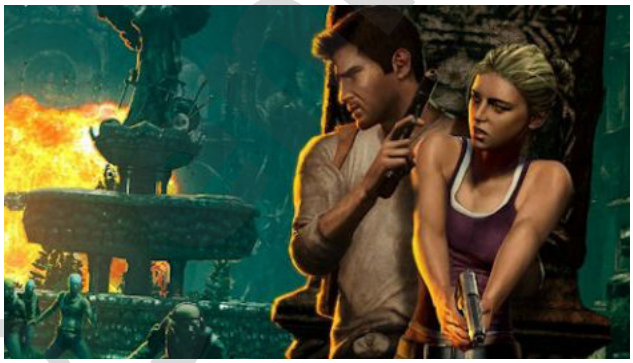

Abb. 10: Elena Fisher in Action in Uncharted 3: Drake's Deception

In *Uncharted 3: Drake's Deception* geht es zwei Jahre nach Teil 2 auf die Suche nach der verlorenen Stadt Ubar. Zu Beginn gelangen Nathan Drake und sein Mentor Sully in einen Kampf, der den Verlust eines Ringes von Sir Francis Drake zur Folge hat. Die Verfolgungsjagd führt die beiden durch Syrien und den Jemen. Hierbei begegnen wir wieder einmal Chloe, die uns bei der Suche behilflich ist. Auch Elena betritt zum späteren Zeitpunkt wieder das Geschehen als bekannter Sidekick. Nach einigen Nahtoderfahrungen, die sich als Halluzinationen herausstellten, bricht Nathan jedoch die Mission ab. Verantwortlich für diese Halluzinationen

war ein Dschinn, der darüber hinaus den vermuteten Schatz in der Stadt Ubar bewacht. Da Schema F auch weiterhin im dritten Teil der *Uncharted*-Reihe Früchte trägt, kommt es am Ende zu einem Heiratsantrag zwischen Nathan und Elena.

Allgemein betrachtet lässt sich feststellen, dass sich die *Uncharted*-Reihe vieler bekannter Abenteuer Tropes aus Film und Fernsehen bedient. Der Held trifft auf eine Frau. Die Beziehung wird dabei durch die Abenteuer auf die Probe gestellt. Figuren verlieren sich aus den Augen, nur um wenig später wieder zusammen zu finden. Die lokalen Gesetze scheinen nicht immer von großer Wichtigkeit zu sein und es muss im Großen und Ganzen häufig „das Böse" bekämpft werden, auch wenn es in der *Uncharted*-Reihe doch recht häufig nicht so eindimensional dargestellt wird (vgl. tvtropes 07.2019, tvtropes 09.2019). Diese Filmanalogien ergeben durch den beruflichen Hintergrund von Amy Hennig aus 3.1 Sinn. Film und Videospiel lassen sich dadurch nur durch die Interaktion mit den Figuren im letzteren Medium unterscheiden. Die Cutscenes und das Motion Capture waren für damalige Verhältnisse atemberaubend und man sah sich oft im inneren Konflikt, ob man gerade noch ein Videospiel spielt oder schon einen Hollywood-Film schaut. Deswegen sind Assoziationen zu Indiana Jones nicht weit hergeholt. Aber auch Vergleiche mit anderen Videospielen wurden dabei nicht außen vorgelassen. Bei Veröffentlichung des ersten Spiels, und auch noch bis heute, fällt bei Nathan Drake unter den Spielern häufig die Assoziation als männliche Version von Lara Croft. Wie bereits in 2.1 angesprochen, wird auch hier deutlich, dass Lara Croft oft als klassischer Held in weiblicher Form dargestellt wird – unantastbar und taff. Darüber hinaus fand auch bei Lara Croft der Vergleich mit Indiana Jones statt, nur das hierbei der Fokus darauf lag, dass sie die vermeintlich weibliche Variante dieser Filmfigur darstellen sollte (vgl. Richard 2004: S.88).

3.3 *Uncharted 4: A Thief's End* und *Uncharted: The Lost Legacy* nach Hennigs Austritt

Alte Bekannte, neue Gesichter. Anfangs war Amy Hennig noch an der Entwicklung von *Uncharted 4: A Thief's End* beteiligt. Danach verließ sie jedoch Naughty Dog, die Planung des vorerst letzten Teils der Nathan Drake-Reihe wurde aber fortgesetzt.

Wir helfen Nathan Drake wieder einmal dabei einen uralten Schatz zu finden. Dabei verlässt er sich aber nicht nur auf die Hilfe von Victor Sullivan und seiner Frau Elena, sondern auch auf die seines für 15 Jahre totgeglaubten Bruders Sam. Sam und Nathan hatten eine schwierige Kindheit. Aufgewachsen in einem katholischen Waisenhaus folgte vor allem Sam dem Drang nach Rebellion. Er stichelt Nate dazu an aus dem Waisenhaus auszubrechen. Hierbei erfahren wir mehr über die Mutter der beiden und warum Sam und Nate später auf der Suche nach einem ganz speziellen Schatz sind – dem Vermächtnis des berühmten Piraten Henry Avery. In diesem Teil begegnet der Spieler neben dem eindimensionalen Bösewicht Rafe Adler einer weiteren Rivalin: Nadine Ross. Viel über ihre Geschichte erfahren wir nicht. Ihre Eigenschaften überschneiden sich auf den ersten Blick jedoch fast nahtlos mit denen von Chloe Frazer aus Teil 2 und 3. Eine genauere Analyse zu ihrem Charakter, auch im Vergleich zu Chloe,

© Jennifer Barcamec

Abb. 11: Nathan Drake zusammen mit seinem Bruder Sam in Uncharted 4: A Thief's End

erfolgt in 3.4. Im Verlauf des Spiels wird deutlich, dass die Geschichte diesmal die Liebesbeziehungen der ersten drei Teile zur Seite drängt – beziehungsweise nur in kurzen Abschnitten behandelt – und Platz für Nathans Geschichte und seine Vergangenheit macht. Dadurch geraten jedoch die weiblichen Figuren immer mehr in den Hintergrund. Elena Fisher, die in den vergangenen Teilen zumindest als unterstützende Figur zu Tragen kommt, bekommt in diesem Teil eine Rolle zugetragen, die nicht wirklich handlungsrelevant zu sein scheint. In *Uncharted 4: A Thief's End* geht es zwar grob zusammengefasst um Familie, in der auch Elena Fisher als Frau von Nathan Drake ihren Platz findet, aber hauptsächlich wird die Bruderbeziehung zwischen Nathan und Sam beleuchtet. Elena wird teilweise sogar als Spielverderberin dargestellt, da sie das Abenteuer aus den vergangenen Teilen nicht mehr erträgt und sich lieber eine Familie mit Nathan aufbauen möchte. Diese idyllische Familie sehen wir als Spieler auch am Ende des Spiels. Nathans Tochter findet wiederum genau diese Abenteuer spannend und dem Spieler wird suggeriert, dass hier eine weitere Schatzsucherin für kommende Teile herangezogen wird.

Doch wie hätte die Geschichte ausgesehen, wäre Amy Hennig bis zum Schluss der Entwicklung Creative Director geblieben? In einem Interview mit US Gamer sagt Amy Hennig, dass die Grundstory bereits zur Zeit ihres Austritts feststand. Kleine Details wurden entfernt, welche jedoch die Story etwas vielschichtiger hätten werden lassen können. Der Gut-Böse-Dualismus wäre wieder ein Aspekt gewesen, mit welchem man gespielt hätte. Nathans Bruder Sam hätte über deutlich mehr antagonistische Züge verfügt (vgl. McCarthy 2019). Der Fokus auf den Bruder würde jedoch weiterhin bestehen.

In der Beobachtung der bisherigen vier Teile und anhand des Interviews wird deutlich, dass sich weiterhin an weiblichen Stereotypen bedient wird und eine Frau als Creative Director/Autorin bezüglich des Geschichtsverlaufs nicht immer die alleinige Entscheidungsfreiheit hat. Doch wie in 2.3 hervorgehoben, ist die Art des Spiels häufig für Mädchen und Frauen von größerer Bedeutung als der Charakter selbst. Frauen mögen eine vielschichtige und mitreißende Story, Puzzle-Elemente und die Erkundung von neuen, aber auch realen Szenarien und Figuren. Nathan Drake weist in seiner Verhaltensweise keine frauenfeindlichen Charakterzüge wie beispielweise testosteronüberladene Figuren à la Duke Nukem auf, weswegen sich auch Frauen durchaus mit dieser Figur identifizieren können. Die Theorie, dass mehr weibliche Entwicklerinnen die Figuren und Geschichten realistischer und abseits von Stereotypen gestalten, wird in der – nun über 10 Jahren alten – Entwicklung der *Uncharted*-Spielereihe insbesondere bei Elena deutlich. Anfangs noch die blonde Schönheit, die nur als Nathan Drakes Beiwerk und Love-Interest agiert, entwickelt sich im Laufe der Reihe weiter, wird selbstständiger und realistischer, auch wenn man die Figur als Spieler selbst nicht steuern kann.

Das Ende des vierten Teils war jedoch nicht das Ende der *Uncharted*-Reihe. 2017 erschien ein weiterer Ableger, welcher diesmal jedoch nicht Nathan Drake als Helden der Geschichte in

© Jennifer Barcanec

den Fokus setzte. Wir treffen diesmal auf alte Bekannte aus den vorherigen Teilen: Chloe Frazer und Nadine Ross. In diesem Abenteuer begeben sich die Spieler auf die Suche nach dem Stoßzahn von Ganesh. So wird Chloe Frazers indische Herkunft in der Story aufgegriffen und man erfährt spielerisch einiges über den Hinduismus und seine Götter. Wir werden aber genauso wie in den Teilen davor mit viel Action, aber auch einigen Puzzle-Einlagen konfrontiert. Dabei spielt sich Chloe Frazer, die wir zum Großteil als Spieler selbst steuern, nicht einfach wie eine weibliche Version von Nathan Drake und auch Nadine Ross bekommt als Sidekick viele Momente, in denen sie selbst aktiv wird und dem Spieler fast schon Arbeit abnimmt. Frauen zu Hauptcharaktere eines Videospiels zu machen ist eine Sache, dabei aber nicht in das bekannte Schema à la Lara Croft zu treten ist eine andere. Werden Heldinnen oftmals, wie bereits beschrieben, mit männlichen Charakterzügen visualisiert, um den männlichen Spieler nicht abzuschrecken, so werden Chloe und Nadine realistisch dargestellt. Dank der ausgereiften Technologie haben sie Emotionen, Mimik und Gestik, die sie zu weiblichen Helden macht, und nicht zu männlichen Helden in Frauenkörpern. Sie sind in erster Linie Menschen, die restlichen Mechaniken werden ihnen anhand der Charakteristika zugeschrieben, so Kurt Margenau, der Game Director (vgl. Joho 2017). Dabei war dem Design-Team, welches zum Zeitpunkt der Entwicklung vor allem aus Männern bestand, besonders wichtig, dass die Frauen im Team ein großes Mitspracherecht an dem Charakter der zwei Protagonistinnen hatten. Nicht selten gab es Feedback, dass sich Frauen nicht so verhalten, wie die männlichen Entwickler annahmen (vgl. Joho 2017). Wie genau sich der Charakter dieser zwei Protagonistinnen nun im Verlauf der Reihe verändert hat und wieso diese Art von Spiel, die bisher vor allem durch einen Mann in der Hauptrolle bekannt wurde, so wichtig für junge Frauen und besonders auch für Frauen mit unterschiedlichen Migrationshintergründen ist, wird im nächsten Abschnitt beleuchtet.

Abb. 12: Emotionen und Mimik in Uncharted: The Lost Legacy

3.4 Chloe Frazer & Nadine Ross – Charakterentwicklung und Stereotypen?

Chloe Frazer ist indisch-australischer Abstammung. Ihr attraktives Auftreten stellt sie in Form von enger Kleidung gerne zur Schau, jedoch weist sie keine unrealistischen Körperbauproportionen auf wie beispielweise ihre Berufsgenossin Lara Croft. Denn wie auch Nathan Drake ist sie leidenschaftliche Schatzsucherin und Diebin. Sie hat jedoch nicht nur das berufliche Interesse mit Nathan gemein. Ihre Verbindung zueinander bestand auch auf sexueller Ebene. Man kommt das erste Mal mit Chloe Frazer in *Uncharted 2: Among Thieves* in Berührung. Was durch ihr Handeln und in Dialogen mit anderen Charakteren deutlich wird, ist, dass sie in erster Linie aus eigenem Interesse handelt, für sich selbst kämpft. Durch ihr hohes Geschichtswissen und ihre enorme Intelligenz festigt sich das Bild von ihr als selbstständige Kämpfernatur. Darüber hinaus erweckt sie jedoch nicht den Anschein, anderen behilflich zu sein (vgl. Unchar-

© Jennifer Barcalec

Abb. 13: Chloe Frazer

ted Wiki 2019). Chloe wechselt im Verlauf der Geschichte sehr häufig die Seiten. Hintergeht im ersten Moment Nathan und seine Mitstreiter, nur um im nächsten wieder für sie zu arbeiten und ihnen aus einer misslichen Lage zu helfen. Dadurch ist einem als SpielerIn nicht immer klar, welche Absichten sie verfolgt. Dieses unberechenbare Verhalten macht sie dennoch zu einem spannenden Charakter. Ihr taffes Auftreten, welches zuvor hauptsächlich nur männlichen Charakteren zugesprochen wurde, lässt vermuten, dass auch Chloe ein männlicher Held im weiblichen Körper ist. Es ist in diesem Fall jedoch eine andere Darstellung von Frau, die abseits von Helferlein und passivem Sidekick arbeitet. Sie ist selbstständig und Herrin über ihre eigenen Entscheidungen. Leider entwickelt sich der Charakter im Lauf der Geschichte immer mehr zum Beiwerk und zur Gehilfin Nathan Drakes. Aus der bisherigen Beobachtung kann man vermuten, dass versucht wurde, ihr Verhalten im Zaum zu halten, sie nicht zu selbstständig werden zu lassen. Dieser Gedanke wird jedoch 6 Jahre später mit dem Teil *Uncharted: The Lost Legacy* wieder aufgegriffen. Hier gerät Chloe Frazer in den Vordergrund und tritt zusammen mit Nadine Ross als selbstständige Frau auf. Wir erfahren einiges über ihre Vergangenheit und verstehen, dass ihr vorsichtiges Verhalten einem Familiendrama zugrunde liegt. Ihr Vater ist bei einer Schatzsuche ums Leben gekommen, die Chloe und Nadine nun versuchen zu Ende zu bringen. Dabei handelt Chloe eindeutiger emotionaler und selbstloser als noch in den Teilen davor. Man könnte einerseits sagen, dass sie sich zu einer stereotypischen Frau entwickelt hat, die hauptsächlich emotional handelt, andererseits ist sie weiterhin nicht auf die Hilfe anderer Leute angewiesen und sie hat ihre typisch männliche Charakteristik abgelegt. Dadurch fällt es weiblichen Spielerinnen deutlich leichter, sich mit ihr zu identifizieren und sie trotzdem als starke Frau zu beschreiben. Das ist vor allem den weiblichen Entwicklerinnen zu verdanken. Ihr Feedback hat dazu geführt, Chloe zu einer realistischen und nahbaren Frau zu machen, die aus dem Stereotyp Videospielheldin ausbricht und einfach nur eine Frau ist, die Abenteuer als Schatzsucherin erlebt.

Wie sieht jedoch die Veränderung einer ehemaligen Antagonistin zu einer Protagonistin aus? Nadine Ross haben wir das erste Mal in *Uncharted 4: A Thief's End* gesehen. Somit ist die zeitliche Entwicklung zwischen den Teilen nicht so groß wie bei Chloe Frazer. Ein weiterer Unterschied ist, dass wir Nadine im vierten Teil als Antagonistin antreffen. Die Süd-Afrikanerin hat sich nach ihrer Leitung einer militärischen Waffenhandelsorganisation namens Shoreline der Schatzsucherei verschrieben. Durch ihre Vergangenheit mit Krieg und der ständigen Konfrontationen mit Männern ist sie eine starke und eigenständige Frau geworden. Ihr Kämpfergeist zeichnet sich im Gegensatz zu Chloe weniger durch ihr extremes Geschichtswissen aus, sondern Nadine lässt viel häufiger ihre Erfahrung in Martial Arts sprechen (vgl. Uncharted Wiki 2019). Ihr skrupelloses und risikofreudiges Verhalten ist dabei immer tak-

© Jennifer Barcanec

tisch gut überlegt. Dabei wird sie häufig von Nathan Drake unterschätzt. In diesem Bereich ist sie sowohl Nathan als auch seinem Bruder Sam weitaus überlegen. Hier bestätigt sich die Darstellung einer überlegenen Frau in Form einer Antagonistin, da es diese Überlegenheit als Spieler in Form von Nathan Drake einzudämmen gilt. Im ersten Moment werden ihr überwiegend „männliche" Charakteristika zugeschrieben, die augenscheinlich dazu führen könnten, dass sich sowohl weibliche als auch männliche Spieler mit ihr identifizieren können. Die Resonanz war jedoch eine andere. Viele überwiegend männliche Gamer hassten Nadine. (vgl. Kommentare PC Games 2017) Ein Grund könnte sein, dass hier erstmals eine Frau als Gegenspieler fungiert und sich der männliche Spieler in seiner Überlegenheit bedroht fühlt. Dieses Verhalten lässt sich auch auf einen Großteil der Videospieler gegenüber Videospielerinnen übertragen, die in deren Augen die „Männerdomäne" Videospiel mit ihrer Beteiligung bedrohen könnten. Bei Nadine wird deutlich, welche Entwicklung die Autoren im Laufe der *Uncharted*-Reihe durchgemacht haben und welchen gesellschaftlichen Einfluss der Frauen der letzten Jahre auf die Charaktererstellung hat. Aufgrund dessen ist der charakterliche Sprung des vierten Teils auf *Uncharted: The Lost Legacy* nicht so groß wie bei Chloe Frazer, da Nadine zum Eintritt der Geschichte bereits eine Figur mit feministischem Charakter ist. Trotzdem ist in *Uncharted: The Lost Legacy* interessant zu sehen, dass nicht jede Frau gleichermaßen emotional sein muss – genauso wie im echten Leben auch. Beide Charaktere haben eine schwierige Vergangenheit hinter sich, die den Tod des Vaters involviert. Chloe vollendet die Schatzsuche, die bereits ihr Vater begonnen hat und Nadine versucht wieder an Shoreline, die von ihrem Vater gegründet und ihr nach seinem Tod ihr übertragen wurde, wieder zurückzuerlangen. Somit sind die Erfolge der Figuren aufbauend auf den Errungenschaften eines Mannes und nicht selbstständig erarbeitet. Dennoch übernehmen sie verantwortungsvolle und leitenden Rollen, die viel häufiger von Frauen besetzt werden sollten. Die Hierarchie unter Nadine und Chloe ist dabei gleichwertig. Beide Charaktere bringen gleichermaßen die Story voran und Nadine wird nicht die Rolle des passiven, weiblichen Sidekicks zugeschrieben.

Abb. 14: Nadine Ross

Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass es in *Uncharted: The Lost Legacy* nicht nur um die Suche nach einem Schatz geht, sondern auch um den Kampf der Frau, sich in einer Männerdomäne zu etablieren und selbstständig Erfolge zu verzeichnen. Chloe Frazer und Nadine Ross beinhalten in manchen Aspekten weiterhin noch ein paar wenige Helden Tropes, die aber deutlich realistischer und nachvollziehbarer dargestellt werden. Die Charakterentwicklung beider Figuren zeigen parallelen zum aktuellen, gesellschaftlichen Sichtwechsel auf die Frau, aber vor allem wird hierbei eines hervorgehoben: Sie sind menschlich und keine unnahbaren, mythischen Heldenfiguren. Außerdem wird darauf verzichtet, Nadine und Chloe in klassische Stereotypen zu stecken. Diese Diversität – sei es durch den Migrationshintergrund der beiden oder durch

© Jennifer Ramsec

ihre Interessen und Motivationen – ist nicht zuletzt dadurch möglich, dass auch immer mehr Frauen in der Entwicklung dieser Charaktere eine Stimme gegeben wird. Denn wer weiß besser, wie eine Frau sich verhält und denkt, als eine Frau selbst?

4 Fazit

Mit den vorangegangenen Beobachtungen und Analysen lässt sich sagen, dass Game Designerinnen einen großen Teil dazu beitragen, Frauen an das Medium Videospiele heranzuführen. Da man jedoch Videospiele nie ohne den gesellschaftlichen und kulturellen Einfluss betrachten kann, ist es wichtig, die Mädchen bereits in frühen Jahren an das Thema heranzuführen und nicht nur dem Bruder beim Spielen zuschauen zu lassen, damit ihnen in ihrer späteren beruflichen Laufbahn eine Arbeit in der Videospielbranche als Option überhaupt bewusst ist. Der Dualismus muss nicht nur in der Gesellschaft ein Ende finden, sondern auch in der Videospielbranche durch die Kategorisierung von „Frauenspielen“ und „Männerspielen“.

Die momentanen Arbeitsbedinungen machen es den Frauen jedoch nicht leicht, in der Videospielbranche als Entwicklerin Fuß zu fassen. Einerseits müssten deutlich mehr Frauen in Führungspositionen arbeiten, um etwas für ein familienfreundlicheres Umfeld zu tun, andererseits muss sich allgemein an dem Arbeitsmodell und den Crunch Times etwas ändern. Dazu zählt auch, dass Videospiele in der Gesellschaft als Kulturgut angesehen werden sollten, um besser gefördert zu werden.

Am Beispiel von Amy Hennig und *Uncharted* wird deutlich, dass weibliche Videospielentwicklerinnen nicht immer zwingend weibliche Protagonistinnen ins Leben rufen müssen. Es ist viel wichtiger, Charaktere mit realen Emotionen und Verhaltensweisen zu erschaffen. Dieser Grundstein kann demnach dazu führen, dass auch männliche Entwickler ihre Denkweisen anpassen und selbstständig Frauen in den Fokus der Geschichte rücken, ohne diese zu sexualisieren oder in konservative Rollenbilder zu drängen.

Um das Bild des männlichen Heldens in weiblichem Körper, sowie das der Opfer- und Sidekick-Rolle zu ändern, braucht es demnach weibliche Entwicklerinnen, die die Sichtweise auf das „weibliche“ Verhalten lenken. Außerdem ermöglicht eine Protagonistin sowie weibliche Game Designerinnen, welche an die Öffentlichkeit treten, immer auch eine geringere Zugangshürde bei jungen Spielerinnen an das Medium Videospiel (vgl. Witting 2010: S.121).

© Jennifer Barcanec

5 Verzeichnis

5.1 Wörterverzeichnis

Action-Adventure: Eigenschaften eines Action-Adventure-Spiel sind meistens eine Mischung aus Erkundung, Rätsel lösen, Gegenstände sammeln und einem reflexbasiertem Spielablauf (vgl. tvtropes 09.2019).

Casual-Gamer: Als Casual-Gamer werden die Spieler bezeichnet, die gelegentlich zum Videospiel greifen, es mehr als Ergänzung denn als Hauptbestandteil der Freizeitgestaltung betrachten (Riatti 2016, S. 349).

Hardcore-Gamer: Hardcore-Gamer verstehen Videospiele als prägendes Hobby und verbringen den Großteil ihrer Freizeit in virtuellen Welten (Riatti 2016, S. 349).

Triple-A-Titel: Damit ist eine Einstufung der Spieleindustrie gemeint. Diese Einstufung kommt hauptsächlich durch das enorme Entwicklungsbudget und Ausgaben für Marketing und andere Promotion-Leistungen zustande (vgl. Wikipedia 2019).

Trope: Ein Trope ist ein universell interpretierbares Bild oder eine Metapher, an dem sich vor allem das Medium Film aber auch Videospiele bedienen. Beispiel: Eine Rose steht für die Liebe, die wiederum für den Tod steht (vgl. Rizzo 2005: S.321).

Sidekick: Als Sidekick wird in Film, Kunst sowie Literatur eine Nebenrolle bezeichnet, die zumeist die Hauptfigur der Erzählung, also den Protagonisten, begleitet. Die Aufgabe des Sidekicks ist es, die wesentlichen Gedanken des Protagonisten von diesem zu erfahren, wodurch dem Empfänger (Leser, Zuschauer, Hörer) die Gedanken der Hauptfigur indirekt übermittelt werden können, ohne dass es dafür einen allwissenden Erzähler oder die Selbstdarstellung durch den inneren Monolog braucht (wortwuchs 2019).

© Jennifer Barcanec

5.2 Literaturverzeichnis

Butler, J. (1991): Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Consalvo, M. (2008): Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace Challenges. In: Kafai, Y. B./Heeter, C./Denner, J./Sun, J. Y. (Hrsg.): Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, S. 177–191.

Denner, J./Campe, S. (2008): What Games Made by Girls Can Tell Us. In: Kafai, Y. B./Heeter, C./Denner, J./Sun, J. Y. (Hrsg.): Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, S. 129–144.

Fullerton, T./Fron, J./Pearce, C./Morie, J. (2008): Getting Girls into the Game: Toward a "Virtuous Cycle". In: Kafai, Y. B./Heeter, C./Denner, J./Sun, J. Y. (Hrsg.): Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, S. 160–176.

Halberstam, J. (1991): Automating Gender: Postmodern Feminism in the Age of the Intelligent Machine. My Computer, My Self. In: Feminist Studies 17/3, S.446.

Lackner, T. (2014): Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven. Bielefeld: transcript Verlag.

Marie, M. (2018): Women in Gaming. 100 Professionals of Play. Indianapolis: DK/Prima Games.

Pelletier, C. (2008): Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games. In: Kafai, Y. B./Heeter, C./Denner, J./Sun, J. Y. (Hrsg.): Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, S. 145–159.

Riatti, M. (2016): Frauen vor und auf dem Bildschirm. Zum Genderdiskurs in den Videospielwelten. In: Hennig, M./Krah, H. (Hrsg.): Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 347–366.

Richard, B. (2004): Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum. Bielefeld: transcript Verlag.

Rizzo, M. (2005): The Art Direction Handbook for Film. Oxford: Elsevier Inc.

Witting, T. (2010): Bildschirmspiele und die Genderfrage. In: Ganguin, S./Hoffmann, B. (Hrsg.): Digitale Spielkultur. München: kopaed, S. 115–125.

© Jennifer Barcanec

5.3 Internetverzeichnis

Burke, E. (18.08.2015): The Computer Girls: 1967 Cosmo article highlights women in technology. URL: https://www.siliconrepublic.com/people/women-in-technology-the-computer-girls-cosmopolitan [Stand: 20.09.2019].

D'Anastasio, C. (07.08.2018): Inside The Culture Of Sexism At Riot Games. URL: https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483 [Stand: 20.08.2019].

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V (14.08.2018): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018. URL: https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf [Stand: 25.08.2019].

IGDA (24. Juni 2014): Press Release: IGDA Developer Satisfaction Survey results are released. URL: https://www.igda.org/news/news.asp?id=179158&hh [Stand: 25.08.2019].

Joho, J. (26.07.2017): ‚Uncharted: Lost Legacy' is what a female video game power fantasy looks like. URL: https://mashable.com/2017/07/25/uncharted-lost-legacy-female-leads/?europe=true [Stand: 30.08.2019].

McCarthy, C. (28.02.2019): The Amy Hennig Interview: On What Changed With Uncharted 4, Leaving EA, and What's Next. URL: https://www.usgamer.net/articles/amy-hennig-interview-uncharted-4-leaving-ea-ragtag-star-wars [Stand: 30.08.2019].

Naughty Dog (2019): About. URL: https://www.naughtydog.com/company [Stand: 13.09.2019].

nweatherservice (22.10.2017): Toxic Overwatch Harassment (I as a Girl Gamer) Deal With. URL: https://www.youtube.com/watch?v=5n0MOAfelSI [Stand: 10.09.2019].

PC Games (15.08.2017): Uncharted: The Lost Legacy - Nadine Ross vorgestellt. URL: https://www.youtube.com/watch?v=e1LsXLBG4C4 [Stand: 30.08.2019].

Remain (23.07.2009): Uncharted: Drakes Schicksal. URL: https://www.gamesaktuell.de/Uncharted-Drakes-Schicksal-Spiel-40521/Lesertests/Uncharted-Drakes-Schicksal-740145/ [Stand: 30.08.2019].

RETRO REPLAY (29.07.2019): Uncharted Drake's Fortune | The Definitive Playthrough - 16 (Nolan North, Troy Baker, Amy Hennig). URL: https://www.youtube.com/watch?v=OC-DwZMotrKk&feature=youtu.be [Stand: 08.09.2019].

Spawntaneous (19.04.2018): What Girl Gamers REALLY Have To Deal With | OMG a Girl Series [1]. URL: https://www.youtube.com/watch?v=jL0aVqVslSE [Stand: 10.09.2019].

tvtropes (31.07.2019): Adventure. URL: https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Adventure [Stand: 02.09.2019].

© Jennifer Barcanec

tvtropes (01.09.2019): Action-Adventure. URL: https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ActionAdventure [Stand: 02.09.2019].

Uncharted Wiki (31.09.2019): Chloe Frazer. URL: https://uncharted.fandom.com/wiki/Chloe_Frazer [Stand: 02.09.2019].

Uncharted Wiki (31.09.2019): Nadine Ross. URL: https://uncharted.fandom.com/wiki/Nadine_Ross [Stand: 02.09.2019].

Wikipedia (19.05.2019): https://de.wikipedia.org/wiki/AAA_(Videospielindustrie) [Stand: 15.09.2019].

Wortwuchs (2019): https://wortwuchs.net/sidekick/ [Stand. 15.09.2019].

5.4 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Der Hauptcharakter „Aloy“ aus Horizon Zero Dawn. https://www.guerrilla-games.com/play/horizon#-4 [Stand: 15.09.2019].

Abb. 2: Max aus Life is Strange. https://hcigames.com/gaming-experiences/life-strange-storm-episode-1-poignant-look-damaged-teenage-mind/ [Stand: 15.09.2019].

Abb. 3: Lara Croft mit ihren damals umstrittenen Proportionen. https://www.imdb.com/title/tt0190838/mediaviewer/rm2869434624 [Stand. 15.09.2019].

Abb. 4: Elizabeth muss durch den männlichen, spielbaren Charakter Booker DeWitt befreit werden. https://www.polygon.com/2014/10/29/7113961/bioshock-infinite-complete-edition-release-date-ps3-xbox-360 [Stand: 15.09.2019].

Abb. 5: Der Barbie Fashion Designer, der zu den Pink Games zählt. https://wowroms.com/en/roms/windows-3.x/barbie-fashion-designer/152960.html [Stand: 15.09.2019].

Abb. 6: Die Uncharted-Creative Directorin und Autorin Amy Hennig. https://twitter.com/amy_hennig [Stand: 15.09.2019].

Abb. 7: Nathan Drake in Uncharted: Drake’s Fortune. https://www.playstation.com/en-au/games/uncharted-drakes-fortune-remastered-ps4/ [Stand: 15.09.2019].

Abb. 8: An Nathans Seite: Die Journalistin Elena Fisher. https://store.playstation.com/en-hk/product/HP9000-CUSA00912_00-PREMIUMAVATAR002 [Stand: 15.09.2019].

© Jennifer Barcanec

Abb. 9: Enge Kleidung und kecke Einzeiler: Chloe Frazer in Uncharted 2: Among Thieves. https://www.imdb.com/title/tt1349460/mediaviewer/rm117957632 [Stand: 15.09.2019].

Abb. 10: Elena Fisher in Action in Uncharted 3: Drake's Deception. https://www.co-optimus.com/article/7233/uncharted-3-drake-s-deceptionco-op-faq.html [Stand: 15.09.2019].

Abb. 11: Nathan Drake zusammen mit seinem Bruder Sam in Uncharted 4: A Thief's End. Eigene Aufnahme. [Stand: 15.09.2019].

Abb. 12: Emotionen und Mimik in Uncharted: The Lost Legacy. Eigene Aufnahme. [Stand: 15.09.2019].

Abb. 13: Chloe Frazer. https://uncharted.fandom.com/wiki/Chloe_Frazer [Stand: 15.09.2019].

Abb. 14: Nadine Ross. https://uncharted.fandom.com/wiki/Nadine_Ross [Stand: 15.09.2019].

© Jennifer Barcanec

VerfasserInnenerklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig, ohne fremde Hilfe und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen (einschließlich elektronischer Quellen) direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind ausnahmslos als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit ist in gleicher oder ähnlicher Form oder auszugsweise im Rahmen einer anderen Prüfung noch nicht vorgelegt worden.

Köln, 22.09.2019	
Ort, Datum	Unterschrift der VerfasserIn

© Jennifer Barganec