

# Frauenbild in Kindermedien



KINDER  
MEDIEN  
WELTEN

# Frauenbewegung

## Erste Welle

**1911**

Der erste internationale Frauentag wird ins Leben gerufen

**1933**

Die NSDAP lässt Gesetze zu Lasten der Frau erlassen. (Entziehung des passiven Wahlrecht, Verbot der Ausübung gehobener Berufe)

**1910**

**1930**

**1950**

**18. Jhdt.**

**1920**

**1940**

**erste Welle**

Geprägt von der franz. Revolution; das Motto "Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit" gilt nicht für Frauen. Die Welle geht in zwei Richtungen: Die proletarische und die bürgerliche Frauenbewegung

**1918**

Frauen bekommen das Wahlrecht

**1949**

Gleichberechtigung von Frau und Mann wird in die Verfassung aufgenommen

# Zweite Welle



**1976**

Die feministische Zeitschrift *Courage* erscheint in West-Berlin

**1997**

Vergewaltigung in der Ehe wird strafbar

**1960**

**1970**

**1980**

**1990**

**2000**

**zweite Welle 1960er**

wurde durch Studentenverbindungen beeinflusst. Die Hauptforderungen waren Mitspracherecht in der Politik, Selbstbestimmung und Abschaffung des Paragraph 218

**1980er**

schwarze feministische Frauenbewegung: Bisher galt der Feminismus nur für weiße Frauen, schwarze Frauen wurden exkludiert. Der Austausch zwischen weißen und schwarzen Frauen wurde hier angeregt.

**2002**

Das Prostitutionsgesetz tritt in Kraft

**2017**

#Me-Too Bewegung

# Frauenrolle in Kinderspielen

**Anfang  
1900**

Anfang des 20. Jahrhunderts wurden Frauen auf ihre Rolle als Hausfrau, Mutter und Ehefrau beschränkt. Es war für sie von großer Bedeutung einen Mann zu finden, da sie abhängig von dessen Versorgung waren und sonst nicht als vollwertige Mitglieder der Gesellschaft betrachtet wurden ("alte Jungfer"). Dieser soziale Druck lässt sich auch in den damaligen Kinderspielen wiedererkennen. So lautet ein Reim in einem Kinderliederquartett "Ilse Bilsse, niemand will sie; kam der Koch und nahm sie doch" (Abb. 1)



**Abb. 1**

**1950er**

1959 wurde die erste Barbie eingeführt (Abb.2). Die Modepuppe mit den langen blonden Haare und der schlanken Figur zielte darauf ab, Mädchen das Idealbild von Schönheit und Weiblichkeit zu vermitteln. Außerdem bleiben Frauen weiterhin Hausfrauen. Ein Berufepuzzle aus dem Jahr 1954 zeigt ausschließlich Männer in akademischen Berufen.



**Abb. 2**

Es gibt aber auch positive Tendenzen: In einem Schlagersängerquartett aus dieser Zeit sind die Anteile der Frauen und Männer ausgeglichen, während auf dem Spiel "Per Draht gefragt" (Abb. 3) auch ein Mädchen abgebildet ist, das Spaß an Physik hat.



Abb. 3

1960er

Ein kleiner Exkurs in gedruckte Kindermedien zeigt, dass auch in den 1960er Jahren weiterhin das klassische Rollenbild der Frau propagiert wird (Abb.4).

Auf einem Quartettspiel um 1960 (Abb. 5) sind zwar wieder gleich viele Jungen und Mädchen abgebildet, jedoch führen diese traditionelle Tätigkeiten aus: Das Mädchen spielt mit Puppen, kümmert sich um die Wäsche und liest, während der Junge rechnet und Aufgaben für die Schule erledigt.

In einem Aufklärungsbuch für Mädchen um 1960 wird ein sehr kirchliches Frauenbild vermittelt, so werden Mädchen aufgefordert ihre Fantasie "sauber" zu halten.

Es gibt jetzt jedoch auch Frauen, die in bestimmten Berufen (Krankenschwester) arbeiten durften und so auch in Spielzeugen wie einem Quartett aus dem Jahr 1968 dargestellt wurden.



Abb. 4



Abb. 5

1970er

In den 1970er Jahren scheint es zu einer Veränderung gekommen zu sein.

Erstmals wurden Spielzeuge bewusst geschlechterneutral konzipiert. So wurde in einem Werbeheft aus dem Jahr 1974 ein Puppenbungalow mit der Überschrift "Für Mädchen und Buben" beworben (Abb. 6).

Auch in Zeitschriften wurden speziell Mädchen angesprochen. So heißt es in einer Zeitschrift über die Schule: "Zum Technikunterricht gehört beispielsweise auch die Demontage eines Motors, für Jungen und Mädchen gleichermaßen interessant". In einer anderen Zeitschrift heißt es "Was hat ein Mädchen bei der Post? Zukunft."



Abb. 6

1980er

Trotz positiver Entwicklungen in den 1970ern können Stereotype nicht ganz abgelegt werden.

In dem Kartenspiel "Wer macht's richtig" aus den 1980er Jahren sind hauptsächlich Männer zu sehen.

Die abgebildeten Frauen kümmern sich dagegen hauptsächlich um den Haushalt.

In einem anderen Kartenspiel "Lustig ist im Kindergarten" (Abb. 7) spielen Mädchen und Jungen getrennt mit geschlechtertypischen Spielzeugen. Außerdem gibt es nur weibliche Kindergärtnerinnen. Der Anteil an abgebildeten Mädchen und Jungen ist jedoch ausgewogen und es gibt auch Aktivitäten, an denen alle Kinder teilnehmen (Tisch decken bzw. Gartenarbeit).



**Abb. 7**

**1990er**

Bezeichnend für die 1990er Jahre waren die hohen Verkaufszahlen der Barbie. Jedoch gibt es unterschiedliche Tendenzen hinsichtlich der dargestellten Frauenrolle. Auf der einen Seite wird die Barbie jetzt mit sogenannter "Karriere-Mode" in verschiedenen (auch akademischen) Berufen gezeigt, aber immer noch ausschließlich in femininen Kleidern (Abb. 8). Die Barbie wird weiterhin in ihrer traditionellen Rolle als Mutter, Ehefrau und Hausfrau dargestellt (Beim Einkaufen oder der Gartenarbeit). Erstmals tritt nun aber auch Ken als Vater auf, der sich um die Kinder kümmert (Abb. 9). Auch bei anderen Spielen bleibt es bei der traditionellen Rolle und geschlechtsspezifischen Spielzeugen, beispielweise die Darstellung von Frauen als Hausfrauen und Männern in Arbeitskleidung in einem Benjamin Blümchen Spiel oder ein pinkfarbener CD-Spieler mit der Aufschrift "for girls".



**Abb. 8**



**Abb. 9**

# Ausblick in Bildern

Prequel Werbung



Diverse Barbiepuppen  
Quelle: My Modern Met



Barbie mit Down-Syndrom  
Quelle: dpa

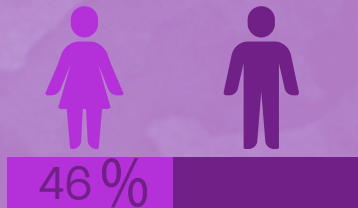


Barbie Movie Quelle: Warner Bros

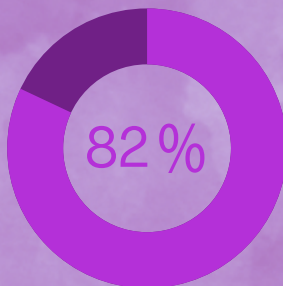
# Frauenrolle in Videospielen

## Geschlechterstereotypen

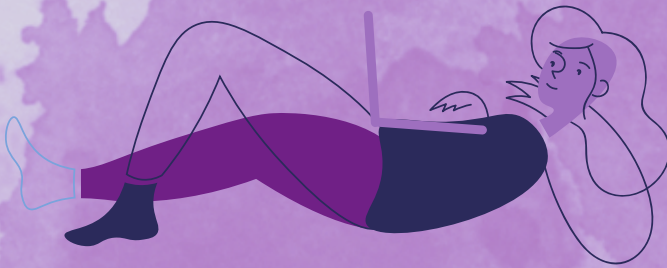
Da Video- und Computerspiele seit ihrer Entstehung immer beliebter werden, ist es auch wichtig, einen Blick auf diese Art von Kindermedium zu werfen. Immerhin sind 46% der Spielerschaft in Deutschland weiblich.



Man sollte also meinen, dass die Rolle der Frau in Videospielen entsprechend zufriedenstellend dargestellt wird. Aber ist das wirklich so?



Die harte Realität sieht so aus, dass laut einer Studie aus 2019 etwa 82% der Gamerinnen das Frauenbild in den Spielen weder als angemessen noch zeitgemäß empfinden!



## Von der Jungfrau in Nöten zu "Sheroes"\*

Die Entwicklung der Darstellung von Frauen in Videospiele hat in den letzten vier Jahrzehnten einen bemerkenswerten Wandel durchlaufen. An die Stelle hilfloser Objekte, die gerettet werden müssen, sind starke und unabhängige Heldinnen getreten.

In den frühen 80ern ließ die Menge der spielbaren weiblichen Charaktere zu wünschen übrig. Einige Ausnahmen wie Mrs. Pac-Man und Samus Aran aus der Metroid-Saga waren zwar vorhanden, sie konnten aber den Mangel an Vielfalt bei der Darstellung von Frauen in Videospiele nicht ausgleichen. Oft handelte es sich um die „Jungfrau in Nöten“. Die Aufgabe der männlichen Helden war es, die naiven und schwachen Mädchen zu retten. Weibliche Figuren hatten quasi keine wirkliche Funktion. Sie dienten lediglich dem Zweck, schön auszusehen. Quasi als dekoratives Beiwerk. Eines der bekanntesten Beispiele für diese Stereotypen war Prinzessin Peach, die in fast jedem Spiel von Mario gerettet werden musste.

Doch im Jahr 1996 trat die legendäre Lara Croft aus der Tomb-Raider-Serie ins Scheinwerferlicht und läutete eine neue Ära ein. Als erste weibliche Protagonistin in vielen Videospiele gab sie Frauen echte Handlungsfähigkeit und wurde zu einer feministischen Ikone. Allerdings wurde auch sie von Übersexualisierung nicht verschont. Dennoch inspirierte sie zahlreiche Frauen und legte den Grundstein für weitere weibliche Heldinnen.

\*Der Begriff „Shero“ verbindet das Wort „Hero“ mit dem weiblichen Pronomen „She“.

Die Heldinnen Ellie aus „The Last of Us“ und Elena Fischer aus „Uncharted“ sind weitere weibliche Protagonistinnen, die die gängigen Geschlechterstereotypen durchbrachen. Sie beweisen, dass weibliche Charaktere in Videospiele mehr als nur Attraktivität und Sexiness bieten können.

## Geheime Shero und problematischer Fanservice

Habt ihr gewusst, dass Nintendo das Geschlecht von Samus Aran aus der Metroid-Serie bis Ende des Spiels verschleiert hat? Im beiliegenden Booklet wurde die Heldin auch als „Er“ bezeichnet. Die Enthüllung, dass Samus Aran in der Tat eine Frau ist, war damals für viele aus der Gaming-Community im Jahr 1986 ein Schock. Und hinzu kommt der Fanservice: Sobald das Passwort „Justin Bailey“ eingegeben wurde, konnte man sie im gesamten Spiel sehr leicht bekleidet spielen. Da hatte man also endlich eine starke weibliche Heldin, die dennoch übersexualisiert wurde. Somit scheiterte Nintendos Versuch, weibliche Videospiele-Helden zu etablieren gewaltig.

Samus Aran in kompletter Rüstung

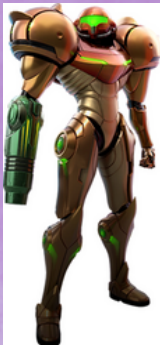


Abb. 10

Samus Aran am Ende von Metroid, Metroid II und Super Metroid



Abb. 11

In den 80ern waren Videospiele vorwiegend männlichen Spielern gewidmet. Die Enthüllung eines weiblichen Charakters allein wurde oft als Fanservice angesehen. Lara Croft ist dafür ein sehr bekanntes Beispiel. Schon in den ersten, sehr verpixelten Spielen, durften ihre sehr großen „Pyramidenbrüste“ nicht fehlen. In den 2000er-Jahren transformierte sich Lara Crofts Auftreten, um weniger sexualisiert zu wirken und weibliche Gamer anzusprechen.

Evolution von Lara Croft aus Tomb Raider



Bildquelle: [www.gamesgrabr.com](http://www.gamesgrabr.com)

Abb. 12

## Interessante Statistiken

Beim untersuchen dieses Themas fällt immer wieder das Phänomen auf, dass weibliche Charaktere insbesondere bei männlichen Gamern beliebt sind. Um genau zu sein zockt 1/3 dieser Spielerschaft lieber mit weiblichen Spielfiguren als männlichen.

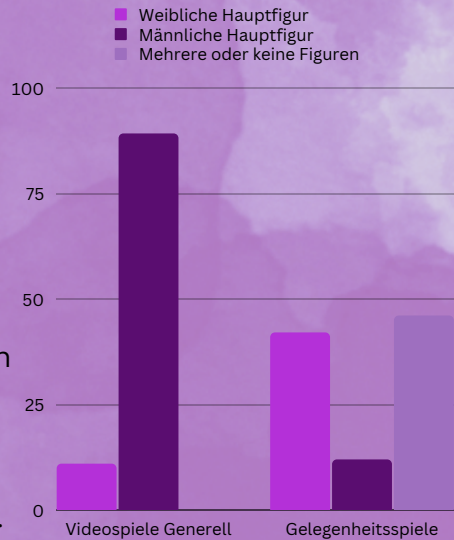
Gegensätzlich dazu würden Spielerinnen nur in 9% der Fälle lieber einen Helden als eine Heldin wählen. Die Präferenz einer



weiblichen Spielfigur lässt sich höchstwahrscheinlich auf die erhöhte Individualität bei der Gestaltung von weiblichen Charakteren zurückführen.

Da also ein Interesse an einem spielbaren weiblichen Charakter deutlich vorhanden ist, sollte man meinen, dass dies auch in Videospiele berücksichtigt wird. Wie ihr es euch sicher bereits denken könnt, sieht die Realität jedoch anders aus. Es gibt aber auch Ausnahmen!

In einer Studie über die Repräsentation von Geschlechtern in Gelegenheitsspielen wird ein überraschender Unterschied zu anderen Genres aufgezeigt. Im Gegensatz zu Videospiele generell gibt es in Gelegenheitsspielen eine deutlich höhere Anzahl an weiblichen primären Figuren. Dazu zählen bspw. Candy Crush Saga, Quizduell und Plants vs. Zombies.



Der Studie zu Folge herrscht in Spielen wie z.B. von Nintendo und Sega Genesis ein Verhältnis von 10% weiblicher zu 90% männlicher primärer Figuren, während Gelegenheitsspiele mit 42% weiblichen Hauptfiguren punkten können. Der restliche Betrag lässt sich auf männliche Charaktere, zwei primäre Charaktere mit unterschiedlichem Geschlecht und Spielen ohne Hauptfigur verteilen.

Die Geschichte der Darstellung weiblicher Charaktere in Videospiele zeigt deutlich die Herausforderungen und Fortschritte auf dem Weg zu einer geschlechtergerechten Repräsentation. Es bleibt zu hoffen, dass zukünftige Spiele die Vielfalt und Stärke weiblicher Charaktere weiterhin fördern und stereotype Darstellungen überwinden werden.

# Quellen und weiterführende Literatur



- Butler, J. 1991. Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Hahn, S. 2017. Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Game-Industrie. transcript Verlag.
- <https://eu.aoc.com/de/gaming/news/frauen-in-videospielen>
- <https://www.spieletipps.de/artikel/8383/1/>
- <https://www.boell.de/de/2018/07/03/von-welle-zu-welle>
- <https://www.zeit.de/gesellschaft/2019-08/videospiele-computer-rollenbilder-frauen-umfrage>
- <https://www.regensburg.de/sixcms/media.php/121/zeitstrahl-geschichte-frauenbewegung.pdf>
- Kiel, N. 2014. Gender in Games – Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures. Verlag Dr. Kovac.
- Vahsen, M. (2021, December 7). Bpb.de - Frauenbewegung. bpb.de. <https://www.bpb.de/themen/gender-diversitaet/frauenbewegung/35252/wie-alles-begann-frauen-um-1800/>
- Williams, D. et al. 2009. The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11, 815–834. doi:10.1177/1461444809105354
- Wohn, D.Y. 2011. Gender and Race Representation in Casual Games. *Sex Roles* 65, 198–207. <https://doi.org/10.1007/s11199-011-0007-4>

Alle verwendeten Objekte entstammen der Sammlung "KinderMedienWelten" der Hochschule der Medien in Stuttgart.

Ein Projekt im Rahmen des Moduls  
KinderMedienWelten im Sommersemester  
2023

erstellt von:  
Felix Rink, Zoe Heß, Natalia Garoz Reina,  
Valeria Galla, Jasmin Leiser

