

Irgendwas mit Medien: Sexismus

In einer vom Sexismus geprägten kapitalistischen Gesellschaft ist es unvermeidlich, dass sexistische Klischees und Anforderungen auch in Kultur und Medien ständig reproduziert werden.

Ob Magazin, Werbung, Videospiel, Serie oder Kinofilm – besonders Frauen werden enorm unter Druck gesetzt wie ihr Körper auszusehen hat und wie sich verhalten sollen.

Mehr als Pixel: Weibliche Charaktere in Videospielen

Frauen tauchen von vorneherein wesentlich seltener in Videospielen auf als Männer, für gewöhnlich ist der Protagonist männlich und Frauen sind wenn überhaupt in kurzen Episoden spielbar. Wenn dennoch Frauen auftauchen werden sie viel zu häufig über ihren Körper oder ihre Abhängigkeit von Männern definiert.

Wenn wir an weibliche Charaktere aus Videospielen denken wird den meisten wohl zuallererst Lara Croft aus der TOMB RAIDER Reihe einfallen. Lara Croft ist ein gutes Beispiel für Frauen und Mädchen in diversen Videospielen, vom Jump'n'Run bis zum EgoShooter.



Lara Croft aus TOMB RAIDER:
Sexistische Reduzierung auf
weibliche Körpermerkmale.

Sie könnte durchaus als Symbol einer unabhängigen, starken Frau, die in einer von Männern dominierten Welt sehr gut zu Recht kommt durchgehen. Allerdings wird sie oft genug auf ihren Körper reduziert. Den meisten geht es bei diesem Charakter eben nicht um das Archäologische Wissen der toughen Britin, sondern ihren den gesellschaftlichen Idealmaßen entsprechenden Körperbau. Große Brüste, schlanke Taille, lange Haare, wenig Klamotten. Der Entwickler der Figur, Toby Gard, erschuf sie übrigens weil er eine

männliche Person mit diesen Fähigkeiten für unpassend hielt.

So gut wie ausnahmslos werden Frauen in Spielen als Sexobjekte dargestellt. Selbst im harmlosen Super Mario zeichnet sich Prinzessin Peach dadurch aus, dass sie passiv bleibt und auf den großen, männlichen Helden wartet, der sie rettet. Frauen sind auch in Videospielen in der Regel extrem leicht bekleidet und haben sehr oft überdurchschnittlich große Brüste. Auch auf der anderen Seite des Bildschirms finden wir ziemlich ekelhaften Sexismus.

Frauen und Mädchen, die Videospiele spielen sind wenig mehr als Randerscheinungen, was daran liegt, dass das Angebot an Games sich primär an Jungs und Männer richtet und zweitens schon jungen Mädchen beigebracht wird womit sie zu spielen haben – und das ist definitiv nicht die Playstation.

Bemerkenswert im negativen Sinne ist auch, dass nicht einmal 10% der an der Entwicklung von Videospielen beteiligten Frauen sind.

Sexismus im Film

Auch in Filmen sind Frauen seltener als Männer die Hauptperson. Die Anzahl weiblicher Protagonist_Innen ist verschwinden gering, solange es sich nicht um Sex and the City oder diverse Liebesfilme handelt.

Wenn Frauen in Filmen auftauchen fallen sie nicht dadurch auf, dass sie sich à la John Rambo den Weg durch Scharen der Feinde frei ballern, sondern dadurch, dass sie „gut“ aussehen, von Männern beschützt werden, Männer verführen, etc, also nahezu immer abhängig von Männern sind.

Von Hogwarts und den Hungerspielen

Ein paar seltene Fälle sind aber positive Darstellungen von Frauen im Film.

Hermine Granger ist zum Beispiel alles andere als abhängig von ihren männlichen Freunden und Mitschülern, vielmehr ist sie das intelligente Gehirn der Harry-Potter Clique – auch wenn sie nicht die Hauptperson der Hogwarts Filme ist. Oft genug ergreift sie eigene Initiativen, setzt sich für die Rechte von Hauselfen ein, verpasst dem Fiesling Draco Malfoy eine

ordentliche Ohrfeige, belegt alle Kurse, die an der Schule angeboten werden, rettet Harry und Ron mehr als einmal das Leben und kämpft vollen Mutes gegen Lord Voldemort und seine Kompliz_Innen.

Nichtsdestotrotz ist auch Hermine keine unabhängige Protagonistin, sondern nur ein weiblicher Sidekick.

Bei Katniss Everdeen aus der „Tribute von Panem“ Reihe ist das ganz anders.



Katniss Everdeen aus Tribute von Panem: Darstellung einer kämpferischen Frau.

Katniss wächst unter extrem widrigen Bedingungen auf. Armut und Hunger sind für sie ganz normal. Nach dem Tod ihres Vater ist sie es, die ihre Mutter und ihre kleine Schwester mit illegal erlegtem Wild versorgt und als ihre kleine Schwester für die Hungerspiele (eine Art Gladiatoren-Kampf bei der am Ende nur der/die Gewinner*in überlebt) auserkoren wird meldet sie sich freiwillig.

In den Liebesbeziehungen zu Peeta Mellark und Gale Hawthorn ist sie nicht das „Objekt der Begierde“ sondern das aktive Subjekt. Sie wird nicht von „männlichem Charme“ verführt, sondern entscheidet sich ganz bewusst mit welchem Partner sie leben will. Im brutalen Kampf um Leben in Tod in der Arena ist sie auch nicht vor Angst paralysiert, sondern bewährt sich als herausragende Kämpferin und Taktikerin. Sie ist es auch, die den Sinn der Spiele versteht und den erzwungen Kampf unter den Unterdrückten in einen Kampf gegen die Unterdrücker_Innen umwandeln will.

Die Harry-Potter Reihe und die Tribute von Panem Trilogie gehören also zu den Werken mit emanzipierteren weiblichen Charakteren, beide Reihen wurden übrigens auch von Frauen verfasst.

Sexismus bekämpfen, überall, auch in Film, Fernsehen und Videospielen!

Wir von REVOLUTION sind aktiv gegen Sexismus ein und treten daher u.a. für folgende Forderungen ein:

- Enteignet die „kulturschaffende“ Industrie (Gameentwickler, Filmproduktionen,..) und organisiert die Produktion durch Räte aus Zuschauer_Innen, Arbeiter_Innen und Kreativen!
- Für das Recht von Frauen auf Caucusse in diesen Räten!
- Gegen das Bild der Frau als „Objekt“ in Medien und Gesellschaft!

Ein Artikel von Flo Wasser, REVOLUTION Zülpich