

Der „kleine Unterschied“ in Computerspielen

„Gender Blick“

Unsere Autorin bringt die Eigenheiten von Willi Werkel und Lillifee auf den Punkt.

Beispiel 1: Raketen bauen mit Willy Werkel

1. Repräsentation

Aspekt: Geschlechterverhältnis

Ist das Geschlechterverhältnis der Haupt- und Nebenrollen in der Repräsentation ausgewogen?

Beurteilung

Insgesamt sind die männlich besetzten Rollen überrepräsentiert: Acht männliche Rollen zu fünf weiblichen (8:5). Hinzu kommt, dass die Hauptidentifikationsfigur männlich ist.

Geschlecht	Hauptrolle (n)	Nebenrolle (n)
weiblich		1. Daisy Diesel 2. Doris Digital 3. Fiona Falk 4. Gabriella Gourmet 5. Viola Wallmark
männlich	1. Willy Werkel	1. Boris 2. Erik Erzon 3. Fiete Ferrum 4. Gaston Garcon 5. Gordon van Gogh 6. Sam Scribber 7. von Winkelhock
ohne		Roboter Hund
Gesamt	0:1	5:7

2. Rollenbilder

Aspekt: Eigenschaften

Sind die Interessen, Fähigkeiten und Kompetenzen in den Rollenbildern ausgewogen?

Beurteilung

Computerspezialistin im Sabbatical, der Aufschneider mit dem warmen (!) Herzen, der Journalist als Plaudertasche ...

Insgesamt JEIN: eine große Vielfalt bei den Nebenrollen, Stereotype bei der Hauptrolle.

Geschlecht	Rolle	Interessen, Fähigkeiten, Kompetenzen	
1. weiblich	Daisy Diesel	Messerscharfer Verstand, keine Angst ihre Meinung zu sagen, fährt Autorennen, schreckt vor nichts zurück Single / Alter ca. 25 - 45 / kurzes dunkles Haar	•
2. weiblich	Doris Digital	Computerspezialistin, Auszeit genommen um sich selbst zu finden Single / Alter ca. 25 - 45 / mittellanges dunkles Haar, Brille, Kostüm	•
3. weiblich	Fiona Falk	Leben den Piepmätzen gewidmet, weiß über Vögel bestens bescheid Single / Alter ca. 40+ / mittellanges dunkles Haar, Brille, Latzhose	•
4. weiblich	Gabriella Gourmet	Restaurantbetreiberin zusammen mit G.G. (4. männlich), „Französische Leckermäuler“ / Alter ca. 30 - 50 / mittellanges dunkles Haar, Hut	•
5. weiblich	Viola Wallmark	Grüner Daumen, sanftes Gemüt, beliebt, Plappertasche Single / Alter ca. 25 - 35 / Blondes mittellanges Haar	•
1. männlich	Willy Werkel	Sternwartenbewohner, kennt sich aus mit dem Universum, beim Raketen bauen und fliegen, bei technisch, naturwissenschaftlichen Themen, kann Autofahren, erklärt das Weltall, Single / Alter ca. 25 - 35, dunkles, kurzes Haar, Hut	•
2. männlich	Boris	Russischer Astronaut Alter ca. 35 -55, dunkles, kurzes Haar, Raumanzug,	•
3. männlich	Fiete Ferrum	Schrotthändler, total in Ordnung, mag alte Sachen aus denen man Neues machen kann, Single, Alter 50+	•

4. männlich	Erik Erzon	Aufschneider, schmiedet große Pläne, warmes Herz, (Konzertveranstalter?), Single, Alter 30-50, Kurzes Haar, Brille	•
5. männlich	Gaston Garcon	Restaurantbetreiberin zusammen mit G.G. (4. männlich), „Französische Leckermäuler Alter 50+, kurzes graues Haar, Schnauzer	•
6. männlich	Gordon van Gogh	Pinselfschwenker, liebt Farben und Bilder Single, Alter 30-50, Kurzes Haar, Hut, Bart, Mantel	•
7. männlich	Sam Scribber	Journalist, weiß über alles was passiert bestens bescheid, wenn er nicht schreibt redet er Single / Alter ca. 25 - 35, blondes kurzes Haar	•
8. männlich	von Winkelhock	Professor, Teleskope bauen Single, Alter 50+	•

3. Themen und Inhalte

Aspekt: Um welche Inhalte geht es?

Knüpfen die Inhalte an Erfahrungswelten und Interessen an, die männlichen oder weiblichen Rollenklischees entsprechen?

Beurteilung

Die Inhalte drehen sich um die Themen Technik, Naturwissenschaft und Autos ... insgesamt sehr nah am Jungen-Klischee. (Willkommene) Ausnahme ist die Möglichkeit, die Rakete innen wohnlich einzurichten.

Thema	Spiel-Angebote
Raketen	bauen, einrichten, lenken,
Universum / Sonnensystem	thematischer Rahmen, Aufgabenorientierung
Auto	fahren, Straßenkarte lesen,

4. Soziale Interaktion

Aspekt

Gibt es soziale Interaktionen zwischen den Geschlechtern? Wie sind sie gestaltet? (Abb. 4, bitte anklicken)

Beurteilung

Fragen und Antworten, Erklären und Zuhören ... die aktiven und passiven Parts sind zwischen den Geschlechtern verteilt.

Szenenbeispiele:	männlich	weiblich
Willy Werkel kommt mit dem Auto zu Viola	Stellt jeweils eine Frage wie: „Was ist guter Boden?“ oder „Was ist wichtiger für eine Pflanze Würmer oder Wasser?“	• Beantwortet jeweils die Frage und erklärt dabei Details.
Willy Werkel besucht mit dem Auto Doris Digital ...	„Hallo Du?“ Stellt eine Frage zur Geschwindigkeit von Radiowellen. „Das hab ich mir doch gedacht.“	Hallo Willy. Beantwortet die Frage und erklärt dabei Details.
Willy Werkel besucht Daisy Diesel.....	Hallo. Ich glaube dafür brauche ich noch einen Greifer.	Hallo. Ich glaube ich möchte den Weltraumschrott von meinem Grundstück loswerden...

5. Erwerb von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten

Aspekt

Welche Themenbereiche sind für den Wissenserwerb aufbereitet?

Beurteilung

Technik, Naturwissenschaft und Autos... insgesamt sehr nah am Jungen-Klischee. Interessant und vielfältig aufbereitete Informationen.

Thema	Implizit	Explizit
Umgang mit der Maus	bauen der Rakete, lenken und beladen von Rakete und Auto etc.	
Straßenkarten	Das Lesen der Straßenkarte ist insbesondere am Anfang nützlich beim Spielen	
Sonnensystem	Sonne, Merkur, Venus ... - Planeten, Entfernungen, etc.	Willy Werkels Notizbuch enthält weiterführende Informationen
Weltall	Begriffe sind Teil der Spielaufgaben	Ob „Absoluter Nullpunkt“ oder „Alpha Centauri“

		Willy Werkels Notizbuch erklärt rund 60 Begriffe
--	--	---

Resümee

Die Software "Raumschiffe bauen mit Willy Werkel" aus dem Terzio Verlag - richtet sich via Identifikationsfigur und Thema überwiegend an Jungen und bietet eine ansprechende, liebevoll gestaltete Vielfalt von unterschiedlichen Spiel-, Spaß- und Lernangeboten. In den Nebenrollen und der Form des sozialen Umgangs zwischen den Geschlechtern gelingen fantasievolle Szenarien, die auf Rollenstereotype verzichten. "Krams und Krempel - Komm in die Puschen" möchte man Willy Werkel zitieren und damit im Hinblick auf mehr Gender-Fairness vorschlagen ihm als alternativ wählbare Identifikationsfigur eine Wanda an die Seite zu stellen.