



Hochschule Neu-Ulm
University of Applied Sciences

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game-Produktion und Management (B.A.)
Fakultät Informationsmanagement
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

Thema:
**Die Darstellung von Frauen in Videospielen: Tomb Raider und Resident Evil
damals und heute**

Erstprüferin: Prof. Dr. Brandstetter
Zweitprüferin: Prof. Dr. Eßbach

Verfasser: Julian Croce (274720)

Thema erhalten: 12.01.2025
Arbeit abgeliefert: 12.05.2025

Gender Hinweis

In dieser Bachelorarbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – wenn nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter und Identitäten.

Abstract

Diese Bachelorarbeit untersucht den Wandel in der Darstellung weiblicher Hauptfiguren in Videospielen anhand der Spielreihen *Tomb Raider* und *Resident Evil*. Im Mittelpunkt steht die Frage, ob und in welcher Weise sich die Inszenierung der Protagonisten Lara Croft und Jill Valentine in ihren jeweiligen Originalspielen aus den 1990er Jahren im Vergleich zu den modernen Neuauflagen verändert hat. Die Analyse erfolgt mithilfe einer inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2022). Als theoretische Grundlage dienen die Konzepte des *Male Gaze* (Mulvey, 1975), ambivalenten Sexismus (Glick & Fiske, 1997) sowie der Objektifizierung (Nussbaum, 1995). Untersucht wurden visuelle Darstellung (Kleidung, Körperbau, Animation), narrative Darstellung (Rolle, Motivation, Dialoge) sowie die Kameraführung. Die Ergebnisse zeigen, dass die Neuauflagen tendenziell eine weniger sexualisierte und stärker charakterzentrierte Darstellung der weiblichen Figuren anstreben. Dennoch bleiben bestimmte Inszenierungsmuster teilweise bestehen.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	II
1.1 Problemstellung.....	1
1.2 Ziel der Arbeit.....	2
2. Analyisierte Spiele.....	4
2.1 Tomb Raider.....	4
2.1.1 Tomb Raider (1996).....	5
2.1.2 Tomb Raider (2013).....	5
2.2 Resident Evil.....	6
2.2.1 Resident Evil 3: Nemesis (1999).....	6
2.2.2 Resident Evil 3 - Remake (2020).....	7
3. Theoretischer Rahmen.....	8
3.1 Male Gaze.....	8
3.2 Ambivalenter Sexismus.....	9
3.3 Objektifizierung.....	10
4. Methodisches Vorgehen.....	13
4.1 Qualitative Inhaltsanalyse.....	13
4.2 Auswahl der Spiele.....	15
5. Deskriptive Analyse der codierten Daten.....	17
5.1 Visuelle und narrative Darstellung von Lara Croft im Vergleich.....	18
5.1.1 Aussehen des Charakters.....	18
5.1.2 Narrative Handlung.....	22
5.1.3 Kameraführung.....	25
5.2 Visuelle und narrative Darstellung von Jill Valentine im Vergleich.....	27
5.2.1 Aussehen des Charakters.....	27
5.2.2 Narrative Handlung.....	31
5.2.3 Kameraführung.....	34
6. Zusammenfassung und Bewertung.....	39
6.1 Lara Croft (1996).....	39
6.2 Lara Croft (2013).....	41
6.3 Jill Valentine (1999).....	44
6.4 Jill Valentine (2020).....	46
7. Fazit.....	51
Literaturverzeichnis.....	IV
Übersicht verwendeter Hilfsmittel.....	VIII
Eidesstattliche Erklärung.....	IX
Kriterienkatalog.....	X

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Ablaufmodell qualitative Inhaltsanalyse
(Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 106)
- Abbildung 2: Lara Croft in *Tomb Raider* (Core Design 1996) von
<https://raidingtheglobe.com/games/core-design/tomb-raider-1/outfits>
- Abbildung 3: Lara Croft in *Tomb Raider* (Crystal Dynamics 2013) von
<https://raidingtheglobe.com/games/crystal-dynamics/tomb-raider/outfits>
- Abbildung 4: Kletteranimation (*Tomb Raider*; Core Design 1996)
- Abbildung 5: Kletteranimation (*Tomb Raider*; Core Design 1996)
- Abbildung 6: Kletteranimation (*Tomb Raider*; Crystal Dynamics 2013)
- Abbildung 7: Laras Geiselnahme (*Tomb Raider*; Core Design 1996)
- Abbildung 8: Laras Flucht (*Tomb Raider*; Core Design 1996)
- Abbildung 9: Lara Geiselnahme (*Tomb Raider*; Crystal Dynamics 2013)
- Abbildung 10: Jill Valentine in *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) von
https://projectxzone.fandom.com/wiki/Jill_Valentine?file=Main3.jpg
- Abbildung 11: Jill Valentine in *Resident Evil 3* (Capcom, 2020) von
[https://vsbattles.fandom.com/wiki/Jill_Valentine_\(Remake_Timeline\)](https://vsbattles.fandom.com/wiki/Jill_Valentine_(Remake_Timeline))
- Abbildung 12: Angriff Drain Deimos (*Resident Evil 3: Nemesis*, Capcom, 1999)
- Abbildung 13: Angriff Drain Deimos (*Resident Evil 3*, Capcom, 2020)
- Abbildung 14: Jill stirbt (*Resident Evil 3*, Capcom, 2020)
- Abbildung 15: Drain Deimos Auftritt (*Resident Evil 3: Nemesis*, Capcom, 1999)
- Abbildung 16: Jill ist ohnmächtig (*Resident Evil 3: Nemesis*, Capcom, 1999)

Abbildung 17: Jill sieht sich im Spiegel an (*Resident Evil 3, Capcom, 2020*)

Abbildung 18: Drain Deimos greift an (*Resident Evil 3, Capcom, 2020*)

Abbildung 19: Drain Deimos infiziert Jill (*Resident Evil 3, Capcom, 2020*)

Abbildung 20: Ego-Perspektive Drain Deimos (*Resident Evil 3, Capcom, 2020*)

Abbildung 21: Jill wurde infiziert (*Resident Evil 3, Capcom, 2020*)

1. Einleitung

Das erste Kapitel der Arbeit befasst sich mit dem Wandel der Darstellung weiblicher Charaktere in Videospielen. Dabei werden die Problemstellung sowie das Ziel der Untersuchung erläutert. Daraufhin wird die Forschungsfrage formuliert.

1.1 Problemstellung

Die Zahl der Männer und Frauen, die Videospiele spielen, ist heute nahezu ausgeglichen. Laut einer Bitkom-Befragung aus dem Jahr 2024 gaben 52 % der befragten Frauen an, „hin und wieder Computerspiele zu spielen“, was nahezu den 54 % der männlichen Befragten entspricht (Bitkom, 2024). Der Verband der deutschen Games-Branche, game, bestätigt diesen Trend und gibt an, dass 48 % der Spielenden in Deutschland weiblich sind (game, 2024).

Historisch war dies jedoch nicht immer der Fall. Ende der 1970er Jahre galten Videospiele vor allem als typischer Spielzeug für Jungen (Cassell & Jenkins, 2008, S. 7; Vermeulen et al., 2011, S. 1; Hahn, 2017, S. 12). Dies könnte darauf zurückzuführen sein, dass die Gestaltung und Inhalte von Computerspielen lange Zeit auf die Interessen eines männlichen Publikums ausgerichtet waren. Der Fokus lag oft auf männlichen Heldenfiguren, die als Actionhelden inszeniert wurden, während weibliche Charaktere entweder stark sexualisiert dargestellt oder gar nicht berücksichtigt wurden (Miller & Summers, 2007, S. 733-734; de Castell & Jenson, 2010, S. 59; Wilhelm, 2015, S. 318).

Diese einseitige Ausrichtung spiegelte sich auch in der Werbung und im Marketing wider, die weibliche Käufer weitgehend ignorierten (Cassell & Jenkins, 2008, S. 8–9; Wirman, 2014). Dadurch setzten sich Videospiele zunehmend als männlich dominiertes Medium durch.

Ein besonders auffälliges Problem war die Hypersexualisierung weiblicher Charaktere, diese wurden durch unrealistische Körperproportionen und knappe Kleidung dargestellt (Miller & Summers, 2007, S. 733-734; Miller & Summers, 2014, S. 5). Ähnliche Beispiele finden sich in Spielen wie *Dead or Alive* (Team Ninja, 1996), *Bayonetta* (Platinum Games, 2009) und *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992).

Ein weiteres Problem war die häufige Darstellung weiblicher Figuren als „Damsel in Distress“, passive Charaktere, die gerettet werden müssen, meist von einem männlichen Helden (Dietz, 1998, S. 439; Miller & Summers, 2014, S. 5; Kemper, 2018, S. 29). Spielereihen wie *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) oder *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) greifen regelmäßig zu diesem Motiv. Auch eine Studie von Lynch et al. (2016), welche Spiele in einem Zeitraum von 30 Jahren analysiert, hat gezeigt, dass besonders in früheren Jahren, 80er bis 90er, Frauen in Videospielen entweder gar nicht vertreten waren, nur eine passive Rolle einnahmen oder stark sexualisiert wurden.

1.2 Ziel der Arbeit

Ziel dieser Arbeit ist es, die Veränderung der Darstellung weiblicher Hauptfiguren anhand einer qualitativen Inhaltsanalyse zu untersuchen. Dafür werden die Charaktere Lara Croft und Jill Valentine in ihren Original- und Neuauflagen analysiert, um Unterschiede in ihrer Inszenierung nachzuvollziehen.

Im Mittelpunkt steht folgende Forschungsfrage:

„Erkennt man eine Veränderung der Darstellung der Hauptfiguren in den Originalteilen der Tomb Raider- und Resident Evil-Reihen im Vergleich zu deren Neuauflagen?“

Zur Beantwortung dieser Frage wird eine inhaltlich strukturierte qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2022) durchgeführt. Die Untersuchung konzentriert sich auf die visuelle und narrative Präsentation der weiblichen Hauptcharaktere in den Spielen *Tomb Raider* (Core Design, 1996) und dessen Neuauflage *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) und *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) und dessen Neuauflage *Resident Evil 3* (Capcom, 2020). Dabei werden Veränderungen in ihrer Darstellung anhand eines Kriterienkatalogs systematisch erfasst.

Ein besonderer Fokus liegt darauf, ob und in welcher Weise sich der Male Gaze (Mulvey, 1975), ambivalenter Sexismus (Glick & Fiske, 1997) und Objektifizierung (Nussbaum, 1995) in den Spielen widerspiegeln. Diese theoretischen Konzepte dienen als Analyseinstrumente, um zu bewerten, ob die Neuauflagen im Vergleich zu

den Originalspielen eine weniger sexualisierte oder anders geartete Inszenierung weiblicher Charaktere aufweisen.

Diese Untersuchung ist von Bedeutung, da mittlerweile fast die Hälfte der Spielenden weiblich ist. Sie zeigt nicht nur auf, wie sich die Darstellung weiblicher Charaktere in Videospielen im Laufe der Zeit verändert hat, sondern trägt auch dazu bei, mögliche verbleibende Defizite in der Repräsentation zu identifizieren.

2. Analyisierte Spiele

Im folgenden Kapitel wird die Geschichte der Spielereihen aufgezeigt, bevor die Spiele, die analysiert werden, nochmals genauer beschrieben werden. Die Spiele wurden ausgewählt, da sie aufgrund ihrer Neuauflagen einen direkten Vergleich zu den Originalen aus den 90ern bieten.

2.1 Tomb Raider

Das erste Spiel der Reihe, *Tomb Raider*, wurde 1996 von *Core Design* entwickelt und von *Eidos Interactive* veröffentlicht. Spieler übernahmen erstmals die Kontrolle über Lara Croft, eine britische Archäologin und Abenteurerin, die auf der Suche nach einem gefährlichen und antiken Artefakt war. Das Spiel war ein kommerzieller Erfolg und verkaufte sich bis 1997 2,5 Millionen Mal (Rothstein, 1997). Auf *Tomb Raider* (Core Design, 1996) folgten elf weitere Hauptspiele (sowie verschiedene Spin-offs), die zwischen 1997 und 2018 veröffentlicht wurden. Während die frühen Spiele eher einfache Geschichten boten, wurde mit *Tomb Raider: The Last Revelation* (Core Design, 1999) erstmals ein stärkerer Fokus auf die Handlung gelegt. Laut Level Designer Andy Sandham war ursprünglich geplant, Lara Croft sterben zu lassen, um einen narrativen Wendepunkt für die Reihe zu schaffen (Peeler, 2008).

Am Ende des Spiels wird Lara anscheinend unter einer einstürzenden Pyramide begraben. Doch bereits ein Jahr später, mit *Tomb Raider Chronicles* (Core Design, 2000), wurde klar, dass Lara nicht tot sei.

Das sechste Spiel, *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (Core Design, 2003), sollte einen Neuanfang für die Reihe darstellen, litt jedoch unter technischen Problemen, einer komplizierten Steuerung und einer unfertigen Handlung. Aufgrund der negativen Kritiken und schlechten Verkaufszahlen entschied Eidos Interactive, das Franchise einem anderen Entwickler zu übergeben. Ab 2006 übernahm Crystal Dynamics die Entwicklung (Peeler, 2008).

Mit *Tomb Raider: Legend* (2006) startete Crystal Dynamics eine neue Trilogie, die als erstes Reboot der Reihe gilt. Diese Spiele legten mehr Wert auf eine zusammenhängende Handlung, die Spiele: *Legend* (Crystal Dynamics, 2006),

Anniversary (Crystal Dynamics, 2007) und *Underworld* (Crystal Dynamics, 2008) erzählen die Geschichte von Laras Suche nach ihrer verschwundenen Mutter. Um das Franchise neu auszurichten, wurde Toby Gard, der ursprüngliche Schöpfer von Lara Croft, als Berater ins Team geholt. Dies beeinflusste das Charakterdesign und die Erzählweise maßgeblich (Peeler, 2008). Während die neue Lara teilweise freizügiger gekleidet war als zuvor, bot die Legend-Trilogie erstmals eine tiefere Charakterentwicklung für die Figur (Rodrigues da Silva Neto, 2020, S. 11).

2.1.1 Tomb Raider (1996)

Wie bereits erwähnt war *Tomb Raider* (Core Design, 1996) das erste Spiel der *Tomb Raider*-Reihe. In Laras erstem Abenteuer, wird die Archäologin von der wohlhabenden Geschäftsfrau Jacqueline Natla beauftragt, das Artefakt Scion von Atlantis zu bergen. Ihre Suche führt sie zu antiken Ruinen in Peru, Griechenland, Ägypten und schließlich nach Atlantis. Während ihrer Reise entdeckt Lara, dass Natla dunkle Pläne verfolgt und das Scion immense Macht birgt. Sie stellt sich Natla und ihren Handlangern entgegen, besiegt mutierte Kreaturen und zerstört am Ende das Artefakt, um dessen Machtmissbrauch von Natla zu verhindern.

2.1.2 Tomb Raider (2013)

2013 folgte, neben *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics, 2006), ein zweites Reboot mit *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), das eine neue Entstehungsgeschichte für Lara erzählt. Die "Survivor-Trilogie" wurde von Crystal Dynamics entwickelt und von Square Enix veröffentlicht. In der Neuauflage von 2013 geht es um eine junge Lara Croft, die ihr erstes Abenteuer antritt. Nach einem Schiffbruch strandet sie und ihr Team auf einer mysteriösen Insel, wo Lara von der heimischen Sekte, den Solarii, festgenommen wird. Lara kann sich befreien und muss nun ihr restliches Team retten, wobei sie lernt, sich selbst und andere zu verteidigen. Das Spiel endet damit, dass Lara sich dazu entschließt, auf weitere Abenteuer zu gehen.

2.2 Resident Evil

Die *Resident Evil*-Reihe gehört zu den einflussreichsten und bekanntesten Horror-Videospielserien. Das erste Spiel der Reihe, *Resident Evil*, wurde 1996 von Capcom entwickelt und veröffentlicht. Die Spielenden übernahmen die Kontrolle über Mitglieder der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit, darunter Jill Valentine und Chris Redfield, die in einem Herrenhaus in den Wäldern von Raccoon City gegen untote Kreaturen kämpfen mussten. Das Spiel prägte das Genre des Survival-Horrors maßgeblich und wurde ein großer kommerzieller Erfolg. Das Spiel verkaufte sich über 2,75 Millionen Mal (Capcom, o.J.). Auf *Resident Evil* folgten von 1998 bis 2023 sieben Fortsetzungen (*Resident Evil 2* (Capcom, 1998) bis *Resident Evil Village* (Capcom, 2021) und Remakes der ersten vier Spiele, die sich über verschiedene Konsolengenerationen erstreckten. Anders als Lara Croft, ist Jill Valentine nicht die Protagonistin in allen Teilen, in manchen, wie *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) oder *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) kommt sie gar nicht vor.

2.2.1 Resident Evil 3: Nemesis (1999)

In *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999), übernimmt Jill erneut die Hauptrolle. In diesem Teil versucht Jill Valentine, aus der von Zombies überrannten Stadt Raccoon City zu fliehen. Auf ihrer Flucht wird sie von Nemesis, einer von Umbrella geschaffenen Biowaffe, verfolgt, die alle S.T.A.R.S.-Mitglieder, einer Elite Spezialeinheit des Raccoon City Police Departments, eliminieren soll. Später trifft sie auf den überlebenden Söldner Carlos Oliveira. Bei einem Fluchtversuch mittels Hubschrauber infiziert Nemesis Jill mit dem T-Virus, wodurch sie bewusstlos wird. Hier übernimmt der Spieler für einen kurzen Abschnitt im Spiel die Kontrolle über Carlos, welcher ein Heilmittel findet und so Jill rettet. Nachdem Jill wieder bei Bewusstsein ist, wird sie auch wieder zur Protagonistin des Spiels und die Flucht setzt sich fort. Jedoch entdecken Jill und Carlos, dass eine Rakete auf die Stadt abgefeuert werden soll. Bevor diese aber eintrifft, kommt es zur finalen Konfrontation zwischen Jill und Nemesis, wobei Jill die Biowaffe endgültig zerstören und gemeinsam mit Carlos aus Raccoon City fliehen kann. Das Spiel endet

damit, dass Jill schwört, Umbrella zu vernichten.

2.2.2 Resident Evil 3 - Remake (2020)

Bei *Resident Evil 3* (Capcom, 2020) handelt es sich um eine Neuauflage des dritten Spiels in der Reihe. Während die ersten Resident Evil-Spiele, darunter auch *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999), noch eine feste Kameraperspektive und sogenannte Tank-Steuerung (dtsch. Panzersteuerung) hatten, führte *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) eine Schulterkamera-Perspektive ein, die auch in dieser Neuauflage vorzufinden ist. Wenn es um die Geschichte geht, ist jedoch das meiste gleich wie im Original oder es gibt nur minimale Änderungen. Die größte Veränderung findet sich in der Darstellung von Jill wieder, sowohl ihr Design, als auch ihre Persönlichkeit sind große Veränderungen durchlaufen.

3. Theoretischer Rahmen

Zur theoretischen Ableitung der Kriterien werden im Folgenden zentrale Konzepte und Theorien erläutert, darunter der Male Gaze, ambivalenter Sexismus und Objektifizierung. Diese sollen als analytische Werkzeuge dienen, um die Darstellung und Entwicklung der weiblichen Hauptcharaktere Lara Croft und Jill Valentine in den untersuchten Spielen zu verstehen.

3.1 Male Gaze

Im Jahr 1975 prägte die Filmtheoretikerin Laura Mulvey den Begriff des „male gaze“ (männlicher Blick). Dieser beschreibt die Inszenierung weiblicher Figuren, die in Filmen als Schauobjekte, sowohl zur Betrachtung als auch zur Befriedigung männlicher Machtfantasien dienen (Mulvey, 1975). Frauen werden in diesem Kontext als passive Objekte positioniert, deren primäre Funktion darin besteht, mit ihrer Ansehbarkeit (to-be-looked-at-ness) die Wünsche eines männlichen Betrachters zu bedienen (Mulvey, 1975, S. 809). Laut Mulvey gibt es bei Männern die unterbewusste Angst vor Kastration durch Frauen aufgrund des Fehlens eines Phallus, da dieser Mangel nicht als Normalität, sondern als Zeichen der Bedrohung und des Verlustes gedeutet wird (1975, S. 811). Diese Angst wird entweder durch eine fetischistische oder sadistische Darstellung überwunden. In der ersten Darstellung wird die Frau auf eine sexualisierte Darstellung reduziert, welche nur für ihre Schönheit und Sexualität bewundert wird (Mulvey, 1975, S. 811). In der zweiten Darstellung wird die Frau erforscht, kontrolliert und entweder bestraft oder erlöst und gerettet (Mulvey, 1975, S. 811-812). Diese Inszenierung der Frauen findet laut Mulvey (1975) dabei auf drei Ebenen statt:

1. Durch die Kamera, beziehungsweise den Regisseur - wie die Frauen in den Filmen dargestellt werden,
 2. durch die männlichen Figuren im Film - wie diese die Frauen behandeln,
 3. durch das männliche Publikum - wie diese die Frauen wahrnehmen
- (S. 815-816).

Obwohl Mulveys Konzept ursprünglich auf den Film bezogen war, lässt es sich zumindest in Teilen auf Videospiele übertragen. Hier entscheidet kein Regisseur, sondern der Entwickler, wie er die Frau darstellen will - durch das Design oder die Rolle, welche sie im Spiel einnimmt. Drei der analysierten Spiele ermöglichen den Spielenden zwar eine manuelle Kamerasteuerung, dennoch bleibt ihre Sicht auf das beschränkt, was die Entwickler für sie vorgesehen haben.

Auf Grundlage der Theorie des *Male Gaze* lassen sich mehrere analytische Kategorien ableiten, die für die Untersuchung der Darstellung weiblicher Figuren zur Hand genommen werden können. Besonders relevant ist dabei die Kameraperspektive, die Aufschluss darüber gibt, ob die Inszenierung aus einem Blickwinkel erfolgt, der womöglich zur Sexualisierung der Charaktere dient. Auch relevant ist hier das Aussehen, also die Kleidung, der Körperbau und Animationen des Charakters, um zu ermitteln, ob diese eher einem fetischierenden Blick dienen. Durch die narrative Handlung, wie die Dialoge, soll aufgezeigt werden, wie männliche Charaktere durch Sprache weibliche Figuren sexualisieren oder auf ihre äußere Erscheinung reduzieren, wodurch sich der Male Gaze nicht nur visuell, sondern auch sprachlich manifestiert.

3.2 Ambivalenter Sexismus

1997 haben Glick und Fiske das Konzept des ambivalenten Sexismus vorgeschlagen, welcher zwischen "Hostile" (feindseligem) und "Benevolent" (wohlwollendem) Sexismus unterscheidet (Glick & Fiske, 1997, S. 120-121). Der feindselige Sexismus äußert sich durch eine aktive, abwertende Einstellung gegenüber Frauen - durch sexualisierte oder aggressive Darstellung dieser (Glick & Fiske, 1997, S. 120-121; Miller & Summers, 2014, S. 5). Der wohlwollende Sexismus hingegen sieht Frauen als passiv, schutzbedürftig und schwach (Glick & Fiske, 1997, S. 120-121; Miller & Summers, 2014, S. 5). Eine Studie zeigt, dass Männer gegenüber Frauen, die sexuell freizügig erscheinen, auch mehr feindseligen Sexismus äußern, während traditionelle Geschlechterrollen und bescheidene Kleidung wohlwollenden Sexismus verstärken (Sibley & Wilson, 2004). Die sexistische Darstellung eines Charakters kann somit sexistische Einstellungen bei Betrachtenden beeinflussen (Miller & Summers, 2014, S. 5).

In Videospiele ist der wohlwollende Sexismus in Form des “Damsel in Distress” Motiv vorzufinden. Damit sind Frauen gemeint, die zu schwach sind, sich selbst zu helfen und deswegen einen (meistens) männlichen Retter brauchen (Dietz 1998, S. 439; Miller & Summers 2014, S. 3; Kemper 2018, S. 29). Beispiele hierfür sind Prinzessin Peach aus der *Super Mario*-Reihe (Nintendo) und Prinzessin Zelda aus der *The Legend of Zelda*-Reihe (Nintendo). Der feindselige Sexismus findet sich vor allem als Hypersexualisierung in Videospiele wieder. Hier werden weibliche Charaktere oft als rein visuelle Objekte, mit knappen und aufreizenden Outfits dargestellt (Miller & Summers, 2007, S. 733-734; Miller & Summers, 2014, S. 3; Kemper, 2018, S. 29). Beispiele hierfür sind Bayonetta aus der Bayonetta-Reihe (Platinum Games) und Mileena aus der Mortal Kombat-Reihe (Midway Games).

Auf Grundlage der Theorie des *ambivalenten Sexismus* lassen sich mehrere analytische Kategorien ableiten, die für die Untersuchung der Darstellung weiblicher Figuren zur Hand genommen werden können. Die Rolle und Motivation der weiblichen Charaktere zeigt, ob diese nur passive, schwache Figuren in der Narrativen sind oder eigenständige Charaktere, die einen Einfluss auf die Geschichte haben.

Das Aussehen des Charakters kann im Rahmen des ambivalenten Sexismus als relevant betrachtet werden. Während benevolenter Sexismus Frauen häufig mit bescheidener Kleidung und als zart und zu beschützen darstellt, zeigt sich hostiler Sexismus unter anderem in einer sexualisierten Darstellung, etwa durch knapp bekleidete oder visuell überzeichnete Körper. Das Aussehen kann somit als visuelles Ausdrucksmittel des ambivalenten Sexismus verstanden und entsprechend als eigene Analysekatgorie berücksichtigt werden.

3.3 Objektifizierung

Sowohl feindseliger als auch wohlwollender Sexismus führen zur Objektifizierung von Frauen, jedoch auf unterschiedliche Weise: Feindseliger Sexismus reduziert sie auf ein sexuelles Objekt, während wohlwollender Sexismus sie auf eine passive, schutzbedürftige Rolle beschränkt. Unter Objektifizierung versteht man das Behandeln eines Menschen als Objekt. Laut Martha Nussbaum gibt es folgende sieben Kriterien, welche zur Objektifizierung eines Menschen beitragen können:

1. Instrumentality (Instrumentalität) - Die Person wird als Werkzeug für die Zwecke einer anderen Person genutzt.
 2. Denial of Autonomy (Verweigerung von Autonomie) - Die Person wird als jemand gesehen, welche nicht Eigenständigkeit sein kann.
 3. Inertness (Trägheit) - Der Person wird die Handlungsfähigkeit bzw. Einflussnahme auf ihre Umwelt aberkannt. Sie wird als passiv, bewegungslos oder ohne eigene Initiative dargestellt.
 4. Fungibility (Austauschbarkeit) - Die Person wird als austauschbar betrachtet.
 5. Violability (Verletzbarkeit) - Die Person wird als verletzbar oder zerstörbar angesehen, ohne dass dies als problematisch oder moralisch verwerflich betrachtet wird.
 6. Ownership (Besitzanspruch) - Die Person wird als Besitz einer anderen Person behandelt.
 7. Denial of Subjectivity (Verleugnung von Subjektivität) - Die Gefühle und Erfahrungen der Person sind unwichtig.
- (Nussbaum, 1995, S. 257; Birke, 2014, S. 27; Kemper, 2018, S. 29)

Bei *Instrumentalität* werden die weiblichen Charaktere in Videospielen entweder als Sexobjekt verwendet, welches, ähnlich wie bei dem "Male Gaze", der Befriedigung eines männlichen Spielers dient, oder als eine Art Trophäe, welche sich der oftmals männliche Held (und Spieler) am Ende der Geschichte für seine Mühen verdient hat (Damsel-in-distress) - hierfür ist auch der Punkt *Besitzanspruch* zu beachten. Punkte wie *Verweigerung von Autonomie* und *Trägheit* zeigen sich auch in dem Damsel Motiv wieder, da die oftmals weiblichen Charaktere hier von einem männlichen Helden gerettet werden müssen und ohne ihn keine Chance auf ein Entkommen haben. Der Punkt *Verletzbarkeit* kann bei dem motiv des feindseligen Sexismus von Bedeutung sein, da hier eine erhöhte Gewaltbereitschaft gegenüber sexualisierten Frauen auftreten kann (Glick & Fiske 1997, S. 120-121.; Miller & Summers 2014, S. 5, Sibley & Wilson, 2004). Die Theorie soll aufzeigen, ob die jeweiligen Charaktere nur als Objekte in den Spielen dienen, wie zum Beispiel ein sexuelles Objekt, das nur für die Befriedigung der Spieler dient, oder ob der Charakter als „vollständige Person“ auch einen Einfluss auf die Handlung hat.

Auf Grundlage der Objektifizierungstheorie lassen sich folgende Kategorien für die

Untersuchung der Darstellung weiblicher Figuren ableiten: Die Kategorie Aussehen des Charakters erlaubt eine Untersuchung der äußeren Darstellung der Figur, insbesondere ob die Figur hier nur als ein Sexobjekt benutzt wird, durch übersexualisierte Proportionen oder Kleidung die eher sexuelle Reize hervorheben soll. Die Kategorie, Narrative Handlung, kann aufzeigen, ob Frauen als handelnde Charaktere einen eigenen Einfluss auf die Handlung haben oder ob sie nur passive Objekte der Erzählung bleiben.

4. Methodisches Vorgehen

Die vorliegende Arbeit basiert auf einer empirischen Sozialforschung, die sich methodisch an der qualitativen Inhaltsanalyse orientiert. Laut Döring (2023) strebt die empirische Sozialforschung die systematische Untersuchung sozialer Sachverhalte an, um gesicherte Erkenntnisse zu gewinnen. Sie beruhen auf der Sammlung, Aufbereitung und Analyse empirischer Daten über die Erfahrungswirklichkeit (Döring, 2023, S. 4-5). Ziel ist es, die Darstellung weiblicher Hauptcharaktere in Videospiele systematisch zu untersuchen und deren Entwicklung im Vergleich zwischen den Originalspielen und ihren Neuauflagen zu analysieren.

Um die Qualität der Arbeit zu gewährleisten, werden spezifische Bewertungskriterien herangezogen (Steinke, 2007, S. 181-187). Durch die Berücksichtigung dieser Kriterien soll die Qualität der Forschung erhöht und sichergestellt werden, so dass die Ergebnisse valide, nachvollziehbar und relevant sind.

4.1 Qualitative Inhaltsanalyse

Zur Analyse der aus den Videospiele gewonnenen Daten wird die qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2022) angewendet. Ein zentraler Bestandteil dieser Methode ist die Bildung eines Kategoriensystems, das als analytische Grundlage für die Auswertung der gesammelten Daten dient (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 53ff).

Kuckartz und Rädiker (2022, S. 104) beschreiben in ihrer Arbeit drei Methoden der qualitativen Inhaltsanalyse. Diese unterscheiden sich in eine inhaltlich strukturierende, eine evaluative und eine typenbildende Analyse, welche alle demselben Ablaufmodell folgen (siehe Abbildung 1). Im Zentrum jeder Analyse steht die jeweilige Forschungsfrage, darauf aufbauend stehen die fünf Phasen Daten sammeln und explorieren, Kategorien bilden, Daten codieren, Codierte Daten analysieren und die Ergebnisse darstellen.

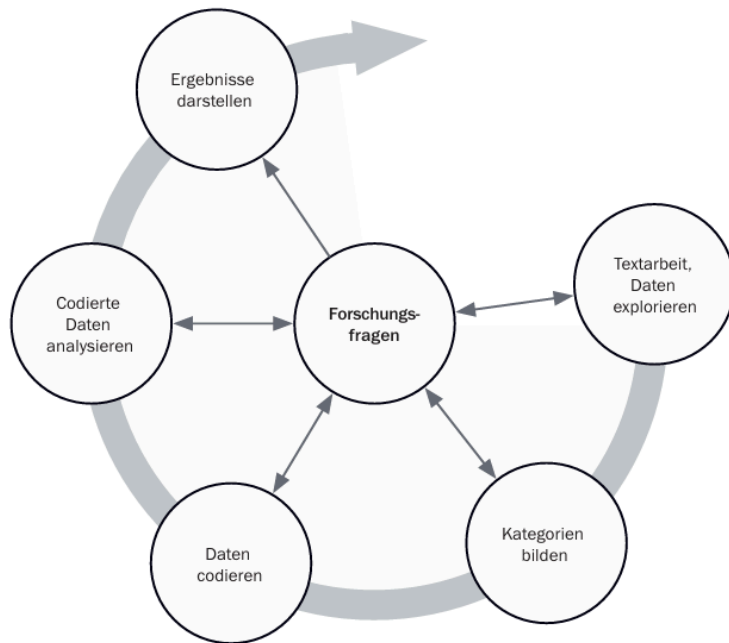


Abbildung 1: Ablaufmodell qualitative Inhaltsanalyse

Die Abbildung zeigt, wie die Abfolge nicht nur streng linear, sondern in verschiedenen Zyklen durchlaufen werden kann. Die einzelnen Phasen sollten nicht isoliert voneinander gesehen werden. Es ist möglich, vorherige Schritte, wie das Kategoriensystem, noch dann anzupassen, wenn ein Großteil der Daten bereits codiert ist (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 106).

Von den drei Methoden wurde für die Arbeit die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse gewählt. Diese Methode eignet sich, da sie ein theoriegeleitetes, systematisches und zugleich flexibles Vorgehen erlaubt (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 129). Das Ziel dieser Arbeit ist es, Veränderungen in der Darstellung weiblicher Hauptfiguren zwischen den Originalspielen und ihren Neuauflagen zu untersuchen. Dazu sollen sowohl visuelle als auch narrative Elemente der Figuren analysiert und miteinander verglichen werden. Die Methode nach Kuckartz & Rädiker (2022, S. 129) ermöglicht genau das: Sie erlaubt es, deduktiv Hauptkategorien auf Basis theoretischer Konzepte (in dieser Arbeit Male Gaze, ambivalenter Sexismus und Objektivierung) zu bilden und diese auf verschiedene Datenquellen wie Bildmaterial, Gameplay-Szenen und Dialoge anzuwenden (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 71). Darüber hinaus lässt die Methode auch induktive Ergänzungen während der Analyse zu, was gerade bei komplexen, interaktiven Medien wie Videospielen hilfreich ist (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 71). In Kombination mit der Software

MAXQDA wird eine systematische Codierung und Auswertung der erhobenen Daten ermöglicht. Durch die deduktive Kategorienbildung und computergestützte Auswertung soll ein hohes Maß an Nachvollziehbarkeit und analytische Genauigkeit gewährleistet werden. Die Methodik wird in sieben Phasen unterteilt, in denen es mehrmals zum Bilden von Kategorien und dem Codieren von Daten kommt (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 129). Die erste Phase des Analyseprozesses ist die initiierte Textarbeit und das Erstellen von Memos, hier wurden die untersuchten Spiele im Allgemeinen und anhand der Forschungsfrage gespielt und analysiert, wobei wichtige Spielstellen gekennzeichnet wurden (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 121-123). Memos wurden in Form von kleinen Klebezetteln, welche während des Spielens beschriftet wurden, erstellt. In Phase 2 wurden die Haupt- und Subkategorien gebildet, welche anhand der Forschungsfrage, aber auch deduktiv aus den Theorien gebildet wurden (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 133-134). Nach der Bildung der Kategorien kam es zum ersten Codierprozess, bei dem die aus den Spielen gesammelten Daten einer Hauptkategorie zugeordnet werden (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 134 - 136). Nachdem dieser Codierprozess vorbei ist, werden normalerweise für die bestehenden Hauptkategorien Subkategorien entwickelt (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 138-139), auf diesen Schritt wurde jedoch verzichtet, da sich alle relevanten Phänomene durch das deduktiv entwickelte System abbilden ließen. Im zweiten Codierungsprozess werden die Daten auf die Subkategorien untergeordnet (Kuckartz & Rädiker, 2022, S.142). Zum Schluss geht es um die Analyse, Auswertung und Darstellung der Ergebnisse (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 147-154).

4.2 Auswahl der Spiele

Die ausgewählten Spiele enthalten jeweils einen weiblichen Charakter, der im Mittelpunkt der Analyse steht. Da es sich bei den analysierten Spielen um die Originale und deren Neuauflagen handelt, kann man einen direkten Vergleich zwischen den jeweiligen Darstellungen der Charaktere aufzeigen. Vor allem wenn es um Sexualisierung geht, da beide Originalspiele in den 1990ern erschienen sind, zu einer Zeit, in der weibliche Protagonisten stark sexualisiert waren (Lynch et al., 2016, S. 573).

Alle analysierten Spiele können auf Internet-Vertriebsplattformen für Computerspiele, wie *Steam.com* oder *GOG.com*, gekauft werden. Dadurch wird der Erwerb von Original Spielen aus den 90ern deutlich erleichtert, da alte Konsolen und Spiele heute nur noch schwer und zu hohen Preisen erhältlich sind.

So konnten die Spiele leicht gekauft, gespielt und analysiert werden. Alle für die Analyse relevanten Szenen und Spielabschnitte wurden während des Spielens dokumentiert. Zusätzlich wurden YouTube-Videos herangezogen, um bestimmte Szenen erneut anzusehen oder genauer zu analysieren. Diese ermöglichen es, die Szenen zu pausieren sowie vor- und zurückzuspulen. Besonders hilfreich waren dabei Walkthroughs – von Usern erstellte Komplettlösungen im Videoformat (Look Back Gaming, 2020; SHN Survival Horror Network, 2025; TetraNinja, 2020; Virtual Gaming Library - VGL, 2019). Da die in den Videos gezeigten Szenen identisch mit denen im Spiel sind, bieten sie eine zeitsparende Alternative zum wiederholten Durchspielen, da man nicht erneut bis zum jeweiligen Punkt im Spiel gelangen muss, welchen man analysieren möchte.

5. Deskriptive Analyse der codierten Daten

Im Zuge der inhaltlich strukturierten qualitativen Inhaltsanalyse wurde ein Kategoriensystem erstellt. Der Katalog ist in drei Hauptkategorien unterteilt: Aussehen des Charakters, Narrative Handlung und Kameraführung. Jede dieser Hauptkategorien wird durch mehrere Subkategorien, wie Kleidung, Körperbau, Animation, Rolle in der Handlung, Motivation & Ziele und Dialoge, konkretisiert, sodass eine systematische und vergleichbare Untersuchung möglich ist.

Zur Sicherstellung der Vergleichbarkeit wurden alle vier Spiele nach denselben Kategorien und, wenn möglich, in ähnlichen Spielsituationen analysiert – etwa in zentralen Handlungsmomenten oder Begegnungen mit gegnerischen Figuren. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf Unterschieden in der Darstellung zwischen den Originalspielen und deren Neuauflagen. Ziel ist es, mögliche Veränderungen in der Inszenierung der weiblichen Hauptfiguren, Lara und Jill, über die Zeit hinweg herauszuarbeiten.

5.1 Visuelle und narrative Darstellung von Lara Croft im Vergleich

In diesem Abschnitt wird die Figur Lara anhand der beiden Spiele *Tomb Raider* (Core Design, 1996) und *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) analysiert. Ziel ist es, Veränderungen in der Darstellung der Protagonistin im Hinblick auf visuelle und narrative Darstellung und Kameraführung aufzuzeigen. Die Analyse orientiert sich dabei am zuvor entwickelten Kriterienkatalog und gliedert sich in die Kategorien Aussehen des Charakters, Narrative Handlung und Kameraführung.

5.1.1 Aussehen des Charakters

Im Fall von Lara wird zunächst untersucht, wie sie im Originalspiel von 1996 im Vergleich zum Reboot von 2013 visuell gestaltet ist und ob sich dabei eine Veränderung erkennen lässt. Ein Fokus liegt dabei auf dem Charakterdesign, also Kleidung, Körperbau und Animationen.

Kleidung

Lara (1996)

Bei ihrem ersten Auftritt trägt Lara ein einziges Outfit, das sie das gesamte Spiel über trägt. Dieses besteht aus einem hautengen, ärmellosen Oberteil, Hotpants und Stiefeln. Ergänzt wird dieses durch Waffenholster an der Hüfte, fingerlose Handschuhe und einen Rucksack.



Abbildung 2: Lara Croft in *Tomb Raider* (1996)

Lara (2013)

In Tomb Raider (2013) trägt Lara nur ein Outfit, welches sich im Laufe des Spiels mehr und mehr zerreißt und verdreckt. Das gesamte Spiel über trägt sie ein Tanktop, darunter ein Unterhemd, Cargo Hosen und Stiefel. Im Verlauf des Spiels fügt Lara ihrem Outfit, dort wo sie sich verletzt hat, mehrere Bandagen hinzu. Aber auch ein Gürtel mit Taschen und ein Tragegurt mit Köcher um ihren Oberkörper werden im Spielverlauf zu ihrem Outfit hinzugefügt.



Abbildung 3: Lara Croft in Tomb Raider (2013) - im Verlauf des Spiels verschmutzt und zerreißt ihre Kleidung

Körperbau

Lara (1996)

Lara wird mit einer schlanken, aber dennoch definierten Statur dargestellt. Ihre Arme sind relativ dünn, während ihre Beine – insbesondere Oberschenkel und Waden – eine stärkere Definition aufweisen. Sie besitzt eine schmale Taille, jedoch einen im Verhältnis breiten Brust- und Hüftumfang. Der Spielanleitung nach ist Lara 28 Jahre alt.

Lara (2013)

Im Reboot wird Lara ebenfalls mit einer schlanken Figur dargestellt, allerdings mit proportional ausgewogeneren Körpermerkmalen. Ihre Arme und Beine sind dünn, jedoch weniger definiert als in ihrer früheren Darstellung. Sichtbare Muskelpartien

sind nicht ausgeprägt. Ihr Alter wird im Spiel explizit als 21 Jahre angegeben.

Animation

Lara (1996)

Die Animationen in *Tomb Raider* (1996) sind relativ schlicht gehalten. Das Spiel nutzt die *Panzersteuerung* (*Tank Controls*), bei der sich Lara nur vorwärts und rückwärts bewegen kann, während Drehungen auf der Stelle erfolgen. Die meisten Animationen sind ähnlich simpel gehalten. Jedoch sticht hier vor allem die Kletteranimation hervor. Beim Hochziehen an einer Kante drückt Lara zuerst ihren Körper nach oben, wobei sie ihr Gesäß richtung Kamera hält (Abbildung 4) und führt einen Handstand aus (Abbildung 5), bevor sie mit ihren Beinen wieder am Boden aufkommt und sich vollständig aufrichtet.



Abbildung 4: Lara zieht sich hoch und ihr Gesäß erstreckt sich zum Spieler



Abbildung 5: Der Handstand stellt Laras Figur zur Schau.

Lara (2013)

In der Neuauflage sind die Animationen aufgrund besserer Hardware detaillierter und können realistischer dargestellt werden. Das Spiel nutzt außerdem keine Panzersteuerung mehr. In der Neuauflage wurde eine moderne und freiere Steuerung eingeführt, wodurch eine flüssigere Steuerung erzielt wurde.

Eine besonders auffallende Animation wie das Klettern im Original gibt es hier auch nicht mehr, Lara klettert in der Neuauflage sichtlich beschwert an Kanten und Felsen entlang.



Abbildung 6: Lara klettert an einer Kante hoch

5.1.2 Narrative Handlung

Rolle der Charaktere

Beide Laras sind die Protagonisten ihrer jeweiligen Spiele und es gibt keine Momente, in denen man die Kontrolle über eine andere Figur übernimmt. Es gibt aber in beiden Spielen Momente, in denen die Protagonisten als Geißel von einer anderen Person gehalten werden. Beide können sich jedoch nach kurzer Zeit selbst wieder befreien. Diese bieten sich hier als Vergleich der zwei Spiele an.

Lara (1996):

Lara wird einmal kurz von Natlas Handlangern gefangen genommen, wobei ihr das Scion gestohlen wird und Natla befiehlt, sie umzubringen. Lara kann sich jedoch schnell und alleine wieder befreien.

Lara (2013):

Lara wird in der Neuauflage von einem Kultmitglied gefangen genommen und die Hände gebunden. Während sie jedoch versucht zu fliehen, kommt es zu einem Kampf mit ihrem Fänger, den Lara alleine gewinnt und wieder frei kommt.

Motivation & Ziel

Lara (1996):

Zu Beginn des Spiels ist Laras primäres Ziel das Abenteuer und die Suche nach archäologischen Funden. Im Verlauf der Handlung entdeckt sie jedoch die Wahrheit über Natla und das Artefakt Scion. Lara findet heraus, dass das Artefakt, welches sie besorgen sollte, von Natla dafür benutzt wird, um die Evolution der Menschheit voranzubringen. Sie erkennt, dass dies die ganze Welt gefährden könnte, und versucht Natla aufzuhalten. Was ihr am Ende auch gelingt.

Lara (2013):

Im Reboot von 2013 startet Lara erneut mit dem Ziel, ein Abenteuer zu erleben. Sie ist Teil einer Expedition, um die Geheimnisse der Insel Yamatai zu erforschen. Doch nach einem Schiffbruch auf der Insel entwickelt sich ihr Kampf ums Überleben schnell zu einer persönlichen Mission: Sie muss nicht nur den Fängen einer

fanatischen Sekte entkommen, sondern auch ihre beste Freundin Sam retten, welche als Gefäß für den Geist von Himiko, der Herrscherin der Insel, genutzt werden soll. Am Ende gelingt es Lara jedoch, ihre Freundin zu retten und so die Auferstehung Himikos zu verhindern.

Dialoge

Bei der Analyse der Dialoge sticht besonders die Szene der Geiselnahme hervor, da sie exemplarisch die unterschiedlichen Charakterdarstellungen der beiden Lara-Versionen verdeutlicht. Die Transkripte der Spiele wurden von den Webseiten *Virtual Lara* (n.d.) und *GameFAQs* (2018) entnommen und in MaxQDA zur Analyse importiert. Zur Sicherstellung der inhaltlichen Richtigkeit wurden die Transkripte zusätzlich mit den Dialogen aus den jeweiligen Spielen abgeglichen.

Lara (1996):

Durch die Dialoge im Originalspiel *Tomb Raider* (1996) wird Lara durchgehend als selbstbewusst, ruhig und gelassen inszeniert. Ihr Sprachstil bleibt auch in bedrohlichen Situationen kühl und kontrolliert. Deutlich wird dies auch in der Szene, als sie von Natlas Handlangern festgehalten wird: Statt Panik zu zeigen, reagiert Lara gelassen. Auf ein sarkastisches „*Howdy*“ (Tomb Raider 1996 Transcript, S. 5) eines Handlangers, entgegnet sie lediglich mit einem knappen „*Afternoon*“ (Tomb Raider 1996 Transcript, S. 5). Auch wenn Natla sie auf einen anderen Handlanger anspricht, den Lara zuvor getötet hat: „*Left Larsen sucking wind then, eh?*“ (Tomb Raider 1996 Transcript, S. 5) antwortet sie stumpf: „*If that is the phrase.*“ (Tomb Raider 1996 Transcript, S. 5).

Lara (2013):

In der Neuauflage wird Lara eher emotional und verängstigt dargestellt. Wenn diese Lara von Kultisten gefangen genommen wird, bittet sie: „*No... please! Get off!*“ (Tomb Raider 2013 Transcript, S. 14). Sie fragt ihre Fänger verängstigt: „*Who are you people? What do you want with us?*“ (Tomb Raider 2013 Transcript, S. 14). Auch bittet sie die Kultisten ihre Freunde, welche ebenfalls gefangen wurden, am Leben zu lassen: „*Don't hurt them... please!*“ (Tomb Raider 2013 Transcript, S. 14). Nachdem Lara es schließlich gelingt, sich im Kampf mit einem der Kultisten zu

befreien und ihn zu erschießen, kommt von ihr ein: „Oh god...“ (Tomb Raider 2013 Transcript, S. 16). Im Gegensatz zum Originalspiel kommentiert sie das Töten eines anderen Menschen hier erstmals. Ein Moment, der im ursprünglichen *Tomb Raider* (1996) fehlt. Bei einem Gespräch mit einem Crewmitglied, welches nach dieser Szene passiert, sagt Lara: „Men... I don't know why... I had to kill some of them. I had no choice...“ (Tomb Raider 2013 Transcript, S. 18). Nach einem Versuch, sie zu trösten, sagte sie: „It's scary just how easy it was.“ (Tomb Raider 2013 Transcript, S. 18).

5.1.3 Kameraführung

Lara (1996):

In *Tomb Raider* (1996) gibt es verglichen mit *Resident Evil 3* (1999, 2020) weniger Szenen, welche einen direkten Vergleich mit der Neuauflage zulassen. Aber eine Szene, die sich hier vergleichen lässt, ist die Geiselnahme.

Nachdem Lara das letzte Stück des Scions findet und aus einer Höhle wieder an die Oberfläche gelangt, wird sie von Natla und ihren Handlangern überrascht und festgenommen. Die Kamera hat diese Szene über zwei Einstellungen, entweder zeigt sie die Körper der Charaktere komplett, oder es gibt nähere Aufnahmen, wobei nur die Oberkörper der Charaktere zu sehen sind (Abbildung 7).



Abbildung 7: Die Kamera zeigt die Oberkörper der Charaktere

Besonders fällt hier jedoch die Stelle auf, in der Lara flieht. Nachdem sie sich befreit hat, sprintet sie zu einer Klippe und springt von dort in einen Fluss. Die Kamera ist dabei die ganze Zeit auf Lara gerichtet und zeigt ihren Sprung von unten, wobei ihr ganzer Körper zu sehen ist.



Abbildung 8: Die Kamera zeigt Laras Figur im Sprung

Lara (2013):

In der Neuauflage läuft die Geiselnahme etwas anders ab. Auch hier wird Lara von ihren Verfolgern überrascht. Die Kult-Mitglieder fesseln ihre Hände und befehlen ihr, sich nicht zu bewegen. Es gelingt ihr jedoch, sich unbemerkt zu entfernen, während die Männer nach ihr suchen. Sie versteckt sich in einer zerstörten Hütte, wird dort jedoch von einem der Männer entdeckt. Unter Androhung mit einer Pistole befiehlt er ihr, sich ihm zu nähern. Als Lara bei ihm ist, berührt er sie am ganzen Körper, während die Kamera seiner Handbewegung folgt (Abbildung 9).



Abbildung 9: Die Kamera folgt der Hand des Kultisten wie er Lara berührt

5.2 Visuelle und narrative Darstellung von Jill Valentine im Vergleich

Im folgenden Abschnitt wird die Darstellung von Jill in *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) und dem Remake *Resident Evil 3* (Capcom, 2020) untersucht. Dabei liegt der Fokus gleichermaßen auf der visuellen und narrativen Darstellung und der Kameraführung. Die Analyse erfolgt ebenfalls auf Grundlage des zuvor eingeführten Kriterienkatalogs und umfasst die Kategorien Aussehen des Charakters, Narrative Handlung und Kameraführung.

5.2.1 Aussehen des Charakters

Im Fall von Jill liegt der Fokus ebenfalls auf der Frage, wie sie im Originalspiel von 1999 im Vergleich zum Remake von 2020 visuell gestaltet ist und ob sich dabei eine Veränderung erkennen lässt. Untersucht werden dabei ebenfalls Kleidung, Körperbau und Animationen.

Kleidung

Jill (1999):

In *Resident Evil 3: Nemesis* trägt Jill das ganze Spiel über nur ein Outfit. Dieses besteht aus einem Röhrenoberteil, einem Minirock, kniehohen Stiefeln und einem Pullover, den sie um ihre Hüfte gebunden hat.



Abbildung 10: Jill Valentine in *Resident Evil 3: Nemesis* (1999)

Jill (2020):

Im Remake trägt Jill, ähnlich wie im Original, das Spiel über nur ein Outfit, welches aus einem Tanktop mit Unterhemd, einer Jeans und Stiefeln besteht. Zusätzlich hat Jill Waffenholster an ihrem rechten Oberschenkel und an ihrem Rücken.



Abbildung 11: Jill Valentine in Resident Evil 3 (2020)

Körperbau

Jill (1999):

Jill hat in *Resident Evil 3: Nemesis* (1999) einen schlanken Körperbau, der sich durch lange, dünne Arme und Beine auszeichnet. Ihre Figur weist keine stark sichtbaren Muskeln oder auffälligen Körperdefinitionen auf. Die Spielanleitung gibt Jills Alter mit 23 Jahren an.

Jill (2020):

Auch in der Neuauflage von *Resident Evil 3* (2020) bleibt Jills Körperbau grundsätzlich unverändert. Sie wird weiterhin mit einer schlanken Statur und langen, dünnen Armen und Beinen dargestellt. Weder Muskeldefinitionen noch andere auffällige Körperdefinitionen sind sichtbar. Ihr Alter bleibt, wie im Originalspiel, bei 23 Jahren.

Animation

Jill (1999):

Die Animationen in *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) sind relativ schlicht gehalten. Bewegungen wirken im Vergleich zu modernen Standards weniger flüssig. Wie in *Tomb Raider* (Core Design, 1996) kommt auch hier die *Panzersteuerung* zum Einsatz, bei der sich Jill nur vorwärts und rückwärts bewegen kann, während Richtungswechsel über Drehungen erfolgen. Einen Vergleich mit der Neuauflage bieten hier die sogenannten *Drain Deimos*, Insektenartige Mutanten, welche Jill im Laufe des Spiels als Gegner angreifen. Wenn die Drain Deimos angreifen, halten diese Jill von vorne fest und beißen ihr in den Hals, wobei Jill viel Blut verliert.



Abbildung 12: Ein Drain Deimos greift Jill an

Wenn Jill stirbt, egal ob durch diese Gegnern oder von anderen, fällt sie zu Boden und der Bildschirm wird kurz weiß, zeigt dann Jills leblosen Körper und in blutiger Schrift steht “YOU DIED” auf dem Bildschirm.

Jill (2020):

Im Remake *Resident Evil 3* (2020) wurden die Animationen realistischer und detaillierter gestaltet. Die Bewegungen von Jill wirken flüssiger und realistischer. Im Gegensatz zum Original wurde die *Panzersteuerung* durch eine moderne, frei steuerbare Third-Person-Steuerung ersetzt, wodurch sich Jill direkter bewegen lässt. In der Neuauflage hat sich auch der Angriff der Drain Deimos geändert. Hier klammern diese sich an Jills Körper fest und rammen ihre Zunge in ihren Rachen, wodurch sie mit Insekteneiern infiziert wird (Abbildung 13). Diese Animation geht ungefähr 5 Sekunden lang und der Spieler kann währenddessen nichts machen, um die Animation frühzeitig zu beenden. Man muss Jill dabei zuschauen, wie die Mutanten sie infizieren.



Abbildung 13: Ein Drain Deimos attackiert Jill

Wenn der Spieler es nicht schafft, sich von der Infizierung zu heilen, kommt es hier zu einer Todesanimation in der Jill hustend zu Boden fällt, bevor dutzende kleine Versionen der Drain Deimos aus ihrem Bauch platzen und über ihren leblosen



Abbildung 14: Jill stirbt aufgrund der Drain Deimos

Körper kriechen (Abbildung 14). Danach erscheint der Text “YOU ARE DEAD” über Jills leblosen Körper.

5.2.2 Narrative Handlung

Rolle der Charaktere

Auch die beiden Jills sind, wie die Laras, die Protagonisten in ihren jeweiligen Spielen. Ihre Rolle als zentrale Spielfigur ist klar erkennbar, dennoch lässt sich im Vergleich mit den *Tomb Raider*-Spielen eine interessante Besonderheit feststellen: In beiden Versionen von *Resident Evil 3* gibt es einen Abschnitt, in dem Jill vorübergehend nicht mehr aktiv gesteuert wird. Stattdessen übernimmt der Spieler die Kontrolle über Carlos, der in dieser Phase eine klassische Retterrolle einnimmt und Jill zur Hilfe kommt.

Jill (1999) & (2020):

Im Verlauf des Spiel werden die beiden Jills von dem Mutanten Nemesis mit einem Virus infiziert und werden kurz darauf ohnmächtig. Hier verlieren die beiden ihre Rolle als Protagonist, während man in die Rolle von Carlos Oliveira schlüpft, der einen Impfstoff, und damit die Rettung von Jill, sucht. Nachdem ihm dies jedoch gelungen ist, übernimmt Jill wieder die Hauptrolle bis zum Ende des Spiels.

Motivation & Ziel

Ein zentraler Aspekt in der Analyse von Jills Darstellung ist ihre Motivation sowie ihre übergeordneten Ziele innerhalb der Handlung.

Jill (1999) und (2020):

In der Darstellung von Jills Zielen und Motivationen zeigen sich sowohl im Originalspiel als auch im Remake deutliche Parallelen.

In beiden Versionen steht zunächst die Flucht aus der von Zombies überrannten Stadt Raccoon City im Vordergrund, gefolgt vom Überlebenskampf gegen die biologische Waffe Nemesis. Ebenso bleibt das übergeordnete Ziel bestehen: die Aufdeckung und Bekämpfung des verantwortlichen Konzerns Umbrella.

Dennoch lassen sich im Remake Erweiterungen der Motivation erkennen. Während im Originalspiel primär das eigene Überleben im Fokus steht, will die Jill im Remake eher die Stadt und damit die noch verbliebenen Überlebenden retten, als sich die Gelegenheit dazu bietet. Deutlich wird dies durch ihren Einsatz, eine Impfung gegen das Virus zu beschaffen, das Raccoon City befallen hat, selbst wenn sie sich dafür erheblich in Gefahr bringt.

Dialoge

Bei Jill fallen besonders die Dialoge auf, welche sie mit Carlos führt. Da Carlos im Verlauf der Handlung regelmäßig an ihrer Seite ist, nehmen ihre Gespräche einen zentralen Stellenwert ein und bieten wichtige Einblicke in die Charakterdarstellung von Jill.. Die Dialoge zwischen Jill und Carlos sind nicht nur für die Handlung relevant, sondern bieten auch einen Einblick in die sprachliche Gestaltung Jills und inwiefern sich die Darstellung von ihr zwischen Original und Neuauflage verändert hat.

Jill (1999):

Im Original ist Jill eher höflich und empathisch. Das zeigt sich in einem Gespräch, bei dem sie Carlos tröstet, der einen Kameraden erschießen musste, da dieser sich fast in einen Zombie verwandelt hat: „*I'm sorry about Murphy, but there is nothing you could have done.*“ (RE3 1999 Transkript, S. 3). Auch gegenüber den infizierten Einwohnern Raccoon Citys äußert sie Mitgefühl, indem sie betont: „*But can't you see those monsters are also the victims of Umbrella.*“ (RE3 1999 Transkript, S. 2). Ihre Sprache bleibt dabei überwiegend ruhig und kontrolliert, selbst in Situationen, in denen sie Umbrella für die Katastrophe verantwortlich macht: „*Don't lie to me. Umbrella is the reason why this whole mess began.*“ (RE3 1999 Transkript, S. 1) oder wenn es darum geht, dass sie sich auch in einen Zombie verwandeln könnte und Carlos bittet sie in diesem Fall zu erschießen: „*If I turn into a zombie don't hesitate. I want your word that you'll kill me.*“ (RE3 1999 Transkript, S. 3). Auch wirkt ihre Sprache eher defensiv, zum Beispiel als Carlos mit ihr flirtet: „*I know you want to ask me out. All the foxy ladies love my accent, it drives them crazy.*“ (RE3 1999 Transkript, S. 1), antwortet Jill zurückweisend und überrascht: „*What? Keep dreaming!*“ (RE3 1999 Transkript, S. 1).

Jill (2020):

In der Neuauflage ist Jill in ihrer Sprache deutlich direkter und aggressiver. Als sie lernt, dass Carlos zu Umbrella gehört, reagiert sie wütend und konfrontativ: *“Are you kidding me? Are you fucking kidding me! You guys are the ones who caused all of this!”* (RE3 2020 Transkript, S. 2). Auch in späteren Szenen bleibt ihre Wortwahl scharf, wie etwa nach einem scheinbaren Sieg über Nemesis: *“Yeah... Bastard's dead.”* (RE3 2020 Transkript, S. 5). Im Vergleich zum Original nutzt Jill deutlich häufiger Schimpfwörter. Beispiele hierfür finden sich unter anderem, als sie Nemesis mit einem Auto rammen will: *“It's my turn bitch!”* (RE3 2020 Transkript, S. 2), wenn sie sieht, wie Nemesis in einen Fluss fällt und denkt, er kann nicht schwimmen: *“Bitch can't even swim.”* (RE3 2020 Transkript, S. 7). Anstatt Jill als *“Foxy lady”* wie im Original zu bezeichnen, sagt Carlos: *“Surely a tall drink of water like yourself can put out a few flames.”* (RE3 2020 Transkript, S. 3). Hier weißt Jill diesen Kommentar viel direkter mit einem: *“Fuck you.”* (RE3 2020 Transkript, S. 3) zurück. Jill äußert sich zudem mehrfach sarkastisch. Als Carlos ihr beispielsweise erklärt, wie ein Funkgerät zu benutzen ist, entgegnet sie knapp: *“I know what a radio is.”* (RE3 2020 Transkript, S. 3) Und auf Carlos' Anspielung: *“Don't you like that in a man?”* (RE3 2020 Transkript, S. 2) reagiert sie ironisch: *“No thanks, he's all yours.”* (RE3 2020 Transkript, S. 2).

5.2.3 Kameraführung

Jill (1999):

In *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) arbeitet das Spiel mit festen Kamerawinkeln, über die der Spieler keine Kontrolle hat.

Um hier einen Vergleich mit der Neuauflage zu schaffen, fällt hier besonders die Szene auf, welche die bereits erwähnten Drain Deimos zum ersten Mal zeigt.

Jill erreicht das Umspannwerk der Stadt und findet eine Leiche auf dem Boden liegen. Als Jill auf sie zuläuft, bemerkt sie etwas hinter sich und dreht sich um. Sie sieht ein Monster auf einer Erhöhung, welches zu ihr springt und sie angreift. Nun muss der Spieler das Monster bekämpfen. Während dieser Szene ist die Kamera statisch und zeigt Jill aus der Vogelperspektive (Abbildung 15). In der Neuauflage sieht diese Einführung deutlich anders aus.



Abbildung 15: Der erste Auftritt eines Drain Deimos

Auch die Szene, in welcher Jill von Nemesis infiziert wird, unterscheidet sich in beiden Versionen erheblich.

Jill wird von Nemesis mit seinem Tentakel attackiert und dabei infiziert. Unmittelbar danach beginnt ein Kampf zwischen ihr und dem Monster, bei dem der Spieler die Kontrolle übernimmt. Nachdem es gelungen ist, Nemesis zu besiegen, scheint das Monster zunächst tot zu sein. Wenige Augenblicke später verliert Jill infolge der Infektion das Bewusstsein und bricht mit einem letzten Stöhnen zusammen. Die Kamera bleibt dabei statisch und zeigt sie von hinten, während sie zu Boden sinkt. Anschließend verharren sowohl Jill als auch die Kamera in völliger Bewegungslosigkeit (Abbildung 16).



Abbildung 16: Die Kamera verweilt auf einer ohnmächtigen Jill

Jill (2020):

Anders als im Original verwendet das Spiel in der Neuauflage eine Schulterkamera-Perspektive, der Spieler sieht also das Spielgeschehen über Jills Schulter.

Eine besondere Nutzung der Kamera in der Neuauflage kommt direkt am Anfang des Spiels zum Vorschein. Hier sieht der Spieler Jill das erste Mal aus ihrem eigenen Blickwinkel (Abbildung 17). Hier betrachtet Jill sich im Spiegel nach einem Alptraum und dort wo sie hinschaut, folgt die Kamera ihrem Blick.



Abbildung 17: Der Spieler sieht Jill aus ihren eigenen Augen

Die Drain Deimos Mutanten aus dem Original kommen auch in der Neuauflage vor, jedoch ist die Einführungsszene hier eine andere. Ähnlich wie im Original kommt Jill auch hier im Umspannwerk der Stadt an, bemerkt etwas hinter ihr und dreht sich um. Als sie sich aber umschaute, sieht sie zunächst nichts. Als sie dann den Blick nach oben wendet, entdeckt sie jedoch ein Monster, welches sie am Hals umklammert und würgt. Plötzlich schießt die Zunge des Monsters hervor und wird Jill gewaltsam in den Rachen gestoßen. Jill würgt und kann nichts tun, während das Monster sie mit Parasiten infiziert. Die Kamera wechselt dabei mehrmals den Blickwinkel. Man sieht zuerst Jills Oberkörper und wie die Zunge in ihren Mund fährt (Abbildung 18), danach einen Weitblick welcher Jill und das Monster von einem etwas niedrigeren Winkel zeigt (Abbildung 19), während der letzte Winkel aus der Sicht des Monsters ist: Eine Nahaufnahme von Jills Gesicht, wie sie nach Luft ringt, während die Zunge in ihrem Rachen steckt (Abbildung 20).



Abbildung 18: Der erste Angriff eines Drain Deimos



Abbildung 19: Die Kamera zeigt Jill und den Mutanten aus einem niedrigen Winkel



Abbildung 20: Blickwinkel des Drain Deimos

In der Neuauflage wird Jill nach dem Kampf gegen Nemesis von diesem infiziert. Wie bereits im Original durchbohrt sie der Tentakel des Monsters, was zur Übertragung des Virus führt. Kurz darauf bricht Jill hustend zusammen, erleidet einen Anfall und windet sich sichtbar vor Schmerzen. Ihr Mund beginnt zu schäumen, während ihr Erbrochenes aus diesem läuft. Ihr Körper, der unkontrolliert zuckt, ist trotz Unschärfe prominent im Vordergrund des Bildausschnitts zu sehen (Abbildung 21).



Abbildung 21: Jills zuckender Körper ist trotz unschärfe deutlich im Vordergrund der Kamera

6. Zusammenfassung und Bewertung

6.1 Lara Croft (1996)

Das von Lara im Original getragenen Outfit ist stark sexualisiert und lenkt durch die engen Kleider den Fokus auf ihren Körper. Ihre Kleidung, das hautenge, ärmellose Oberteil und die Hotpants, ermöglichen zwar viel Bewegungsspielraum, sind jedoch nicht praktisch, wenn man wie Lara im Spiel eisige Berge erklimmt oder uralte Gräber ausraubt. Hier wurde beim Design also mehr auf Style gesetzt, als auf Funktionalität. Auch bei ihren Körperbau wurde auf eine starke Sexualisierung gesetzt - eine große Brust und breite Hüften, dazu eine kleine Taille und keine sichtbaren Muskel, obwohl Lara im Verlauf des Spiels körperlich sehr aktiv ist: Sie erkundet Höhlen und Gräber und muss dabei oft ihr eigenes Körpergewicht halten, wenn sie sich an Kanten hochzieht. Die Animationen, wie der Handstand oder der Sprung von der Klippe während ihrer Flucht legen ihren Fokus auf Laras Körperbau, indem hier ihre Figur betont wird. Der Handstand spiegelt zwar ihre Flexibilität und ihr Können wider, jedoch dient dieser mehr zur Show, indem er Laras Sanduhr-Figur und auch ihren Po dem Spieler präsentiert.

Lara ist in ihrem ersten Spiel durchgehend die Protagonistin und steht im Zentrum der Geschichte. Laras Verlangen nach Abenteuer und dabei antike Relikte aufzusuchen, führt am Ende des Spiels dazu, dass sie die Welt rettet. Anfangs wird Laras Handeln von ihrer Neugier über das Scion geleitet, doch im Verlauf der Handlung ändert sich ihre Motivation, als ihr bewusst wird, dass sie das Artefakt zerstören muss, um die Welt zu retten.

Im Laufe des Spiels schlüpft Lara nur kurz in die Rolle einer Gefangenen, bleibt jedoch das ganze Spiel über die Protagonistin. Bei der Geiselnahme wird durch das eher lockere Gespräch gezeigt, dass Lara sich ihrer Fähigkeiten bewusst ist, auch aus dieser brenzligen Lage unverschont zu entkommen, was ihr am Ende auch gelingt. Generell erscheint Lara durch die Dialoge im Spiel eher selbstsicher und gelassen, aber auch flach und ohne richtige emotionale Tiefe.

Auch der Sprung von der Klippe zeigt, dass Lara keine Angst hat und selbstsicher genug ist, einen so hohen Fall zu überleben. Die Kamera fokussiert jedoch mit dem Blick nach oben, für einige Sekunden perfekt Laras Figur. Anstatt den Fokus auf die

Höhe der Klippe und dadurch auf die gefährliche Situation zu legen, wird dieser auf Laras Körper gelegt.

Die Darstellung von Lara im Originalspiel *Tomb Raider* (1996) lässt sich eindeutig im Sinne des „Male Gaze“ nach Laura Mulvey (1975) interpretieren. Mulvey beschreibt den *Male Gaze* als einen männlich codierten Blick, durch den Frauen in visuellen Medien in erster Linie als Objekte männlicher Begierde inszeniert werden – als passive, betrachtete Körper, die zur Lustbefriedigung eines männlichen Publikums dienen (Mulvey, 1975, S. 809). Im Fall von Lara zeigt sich dies insbesondere in ihrer sexualisierten Darstellung: Ihr Outfit, bestehend aus engem Top und knappen Hotpants, sowie ihr unrealistischer Körperbau mit übergroßen Brüsten und einer schmalen Taille, erfüllen das Kriterium der „fetischistischen Schaulust“ (*fetishistic scopophilia*) – einer Strategie, die nach Mulvey der kastrationsbedingten Angst des männlichen Blicks entgegenwirken soll, indem der weibliche Körper in ein erotisiertes Objekt verwandelt wird (1975, S. 812). Animationen im Spiel wie der Handstand verstärken diesen Effekt zusätzlich. Der Handstand beim Klettern rückt nicht nur Laras sportliche Fähigkeiten, sondern auch ihren Po und ihre Figur gezielt in den Fokus – ein Moment, der primär der optischen Inszenierung dient. Auch die Kameraführung während ihrer Flucht unterstützt diese fetischisierende Inszenierung: Anstatt die Gefahr oder den Mut der Szene zu betonen, verweilt die Kamera auf Laras Körper, wodurch erneut ihr Aussehen und nicht ihr Handlungsmoment im Vordergrund steht.

Auch im Sinne des ambivalenten Sexismus nach Glick und Fiske (1997) ist Laras Darstellung im Originalspiel eher der feindseligen Art zuzuordnen. Feindseliger Sexismus äußert sich durch sexualisierte oder degradierende Darstellungen von Frauen. Genau dies geschieht bei Lara durch ihre Kleidung und die Kamera, die mehr auf eine erotische Wirkung zielt. Trotz ihrer aktiven Rolle im Spiel, ihrer gelassenen und selbstbewussten Art in Gesprächen und ihrer Fähigkeit, sich aus Gefahren selbst zu befreien, wird Lara überwiegend über ihr Aussehen definiert. Ihre äußerliche Darstellung wird so zum dominierenden Merkmal ihrer Figur – was zeigt, dass sie nicht als vollständiges Subjekt inszeniert ist, sondern vorrangig als sexualisiertes Objekt.

Die Objektifizierung erfolgt damit auf mehreren Ebenen: Durch Instrumentalität, da Lara als Werkzeug zur Befriedigung männlicher Blickbedürfnisse eingesetzt wird,

sowie durch eine Form der Verleugnung von Subjektivität, da ihre inneren Zustände wie etwa Emotionen oder eine Weiterentwicklung ihres Charakters im Verlauf der Geschichte im Spiel und den analysierten Szenen kaum thematisiert werden. Selbst in Szenen wie der Geiselnahme durch Natlas Handlanger wird Lara gelassen und kontrolliert gezeigt. Dies mag einerseits als Ausdruck von Stärke gedeutet werden, unterläuft aber gleichzeitig jede Form emotionaler Tiefe und macht sie damit zu einer eindimensionalen Figur, welche zwar handelt, aber dabei kaum als fühlendes Subjekt wahrgenommen wird.

6.2 Lara Croft (2013)

In ihrer Neuauflage hat Lara ein eher bescheidenes Outfit erhalten, nur noch ihre Schultern und Arme sind hier nicht bedeckt und das Outfit liegt auch nicht mehr so eng an ihrem Körper wie im Original. Zwar erscheint dieses im Kontext des Spiels auch nicht als perfekt, um auf diverse Abenteuer zu gehen, jedoch kann dies in der Handlung damit erklärt werden, dass Lara, bevor das Schiff gesunken ist, in ihrer Kajüte lag und nicht darauf vorbereitet war, was alles auf sie zukommt. Bei Lara aus dem Original sieht das anders aus, sie wusste, wohin ihre Reise geht und entschloss sich dennoch für ihr knappes und enges Outfit.

Der Körperbau der neuen Lara ist auch nicht mehr so sexualisiert wie der des Originals. Lara hat keine Sanduhr-Figur mehr und auch Körperpartien wie Brust und Hüfte wirken hier realistischer als die aus dem Original. Sichtbare Muskeln an Laras Körper sieht man hier ebenfalls nicht, was aber auch damit erklärt werden kann, dass dies das aller erste Abenteuer dieser Lara ist. Anders als ihr Original, das trotz schwerer körperlicher Aktionen ebenfalls kaum sichtbare Muskeln besitzt.

Animationen wie der Handstand beim Hochziehen gibt es in diesem Spiel nicht mehr. Generell sind hier die Animationen eher realistisch gehalten und zeigen, wie die noch unerfahrene Lara sich durch das Spiel bewegt.

Wie bereits im Original von 1996 ist Lara auch in *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) durchgehend die Protagonistin, und auch hier wird sie kurzzeitig zur Gefangenen. Im Gegensatz zum Originalspiel zeigt sich jedoch ein deutlicher Wandel in ihrer Charakterdarstellung. Die Dialoge inszenieren Lara nicht mehr als ruhige und selbstbewusste Abenteurerin, sondern als emotionale und verletzte

junge Frau. Besonders deutlich wird dies während der Gefangenschaftsszene, in der Lara ängstlich und verzweifelt um Hilfe bittet und ihre Unsicherheit offenbart. Diese emotionale Reaktion unterscheidet sich deutlich von der stoischen Haltung der 1996er Lara. Im Verlauf des Spiels entwickelt sich ihre Persönlichkeit jedoch weiter: Aus der anfangs verängstigten Studentin wird eine entschlossene und überlebensfähige Kämpferin, was auf eine stärkere Charakterentwicklung hinweist, die im Original weitgehend fehlte.

Die Kameraführung in dieser Szene unterstützt Laras anfängliche Verletzlichkeit, weist jedoch einen ambivalenten Moment auf. Als einer der Kultisten Lara körperlich belästigt, folgt die Kamera explizit der Bewegung seiner Hand, die ihren Körper entlang gleitet. Dieser Fokus verschiebt den Blickwinkel kurzzeitig weg von Laras subjektivem Erleben und macht ihren Körper, zumindest für diesen Moment, zum Schauobjekt. Lara wird hier nicht als handelndes Subjekt, sondern als betroffener, passiver Körper dargestellt. Allerdings dient diese Inszenierung nicht einer sexuellen Inszenierung, sondern der Darstellung einer bedrohlichen und übergriffigen Situation. Dennoch bleibt die Szene ambivalent, da die visuelle Inszenierung Laras Körper der Blickführung des Angreifers, und damit auch der des Spielers, aussetzt.

Die Darstellung von Lara im Reboot *Tomb Raider* (2013) zeigt im Vergleich zum Originalspiel eine deutliche Abkehr von der klassischen Inszenierung im Sinne des „Male Gaze“, wie ihn Laura Mulvey (1975) beschreibt. Während Lara 1996 primär als sexuelles Schauobjekt inszeniert wurde, rückt im Reboot ihre Handlungskompetenz, Verletzlichkeit und Entwicklung als Figur in den Vordergrund. Ihr Outfit ist funktional gestaltet und verzichtet auf gezielte Sexualisierung. Ihr Körperbau ist realistisch proportioniert und nicht auf erotische Attraktivität ausgelegt. Die Animationen und die überwiegende Kameraführung unterstützen eine Darstellung, die Lara als handelndes Subjekt präsentiert. Lediglich in einer Szene, in der Lara von einem Kultisten belästigt wird, erfolgt ein kurzer Rückgriff auf den Male Gaze. Die Kamera folgt der Handbewegung des Täters über Laras Körper und stellt damit, für einen Moment, ihren Körper als Objekt der Begierde dar. Dieser Blick wird jedoch nicht romantisiert, sondern als Teil der Darstellung von Gewalt inszeniert und soll beim Publikum Abscheu hervorrufen. Insgesamt wird der Male Gaze im Reboot somit deutlich abgeschwächt und reflektiert eingesetzt.

Auch im Hinblick auf den ambivalenten Sexismus nach Glick und Fiske (1997) ist eine deutliche Veränderung zu erkennen. Während Lara 1996 eher einem feindseligen Sexismus ausgesetzt war, durch Hypersexualisierung und Reduktion auf äußere Merkmale, wird Lara 2013 als komplexe, sich entwickelnde Figur dargestellt. Sie beginnt das Spiel als verletzte, verängstigte junge Frau, entwickelt sich jedoch im Verlauf der Handlung zur selbständigen, handlungsfähigen Heldin. Lara wird nicht als passive "Damsel in Distress" präsentiert, sondern wächst über ihre anfängliche Verletzlichkeit hinaus und nimmt aktiv ihr Schicksal in die Hand. Damit durchbricht die Darstellung von sexistischen Mustern sowohl des feindseligen als auch des wohlwollenden Sexismus.

Auch die Theorie der Objektifizierung nach Nussbaum (1995) zeigt, dass Lara im Reboot weitgehend als Subjekt und nicht mehr als Objekt dargestellt wird. Während Instrumentalität und Verleugnung von Subjektivität im Originalspiel deutlich erkennbar waren, wird Lara 2013 als fühlendes, leidendes und sich entwickelndes Individuum gezeigt. Ihre emotionalen Reaktionen auf Gewalt und ihre sichtbare Charakterentwicklung verhindern eine Reduzierung auf reine Äußerlichkeit. Die kurze Szene der sexuellen Belästigung stellt eine Ausnahme dar, in der Lara kurzzeitig auf ihren Körper reduziert wird. Wie schon erwähnt, bleibt diese Objektifizierung jedoch nicht unkommentiert, sondern wird in den Kontext der Bedrohung eingebettet. Außerdem wehrt Lara sich gegen diese Objektifizierung, indem sie sich selbst aus den Griffen ihres Angreifers befreit.

6.3 Jill Valentine (1999)

Ähnlich wie Lara in ihrem Originalspiel, ist das von Jill in ihrem Originalspiel getragene Outfit ziemlich sexualisiert. Ihre Kleidung besteht aus einem knappen, schulterfreien Top und einem kurzen Rock, was nicht nur unpraktisch für einen Kampf gegen Zombies ist, sondern auch eindeutig den Fokus auf ihren schlanken Körper legt. Die Kombination wirkt vielleicht modisch, aber nicht funktional, besonders angesichts der Tatsache, dass Jill sich in einer von Monstern überrannten Stadt behaupten muss, während sie durchgehend verfolgt wird. Auch hier wurde beim Charakterdesign offenbar mehr Wert auf ein ansprechendes Äußeres gelegt als auf eine praktische Ausrüstung. Sie ist jung und ihr Körperbau ist schlank, weist jedoch keine sichtbare Muskulatur auf – obwohl sie laut Spiel Mitglied einer Spezialeinheit der Polizei (S.T.A.R.S.) ist und somit ein entsprechend hartes Training durchlaufen haben müsste. Bei den erwähnten Animationen lässt sich jedoch keine direkte Sexualisierung feststellen, diese sind eher schlicht und funktional. Auch der genannte Angriff der Drain Deimos oder die “Game Over”-Animation sind im Original eher schlicht, was darauf hindeutet, dass der Fokus hier nicht auf der Gewalt lag, die Jill widerfährt, sondern auf der jeweiligen Spielmechanik (Schaden nehmen durch Gegner oder das “Sterben” des Spielers). Jill ist für die meiste Zeit die Protagonistin in *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999), jedoch gibt es einen kurzen Spielabschnitt, in dem der Spieler die Kontrolle über Carlos übernimmt, um Jill von einem Virus zu befreien. Hier wird Jill also für kurze Zeit zu einer “Damsel in distress”, die sich nicht selbst helfen kann und von einem Mann, hier Carlos, gerettet werden muss. Jills Motivation während dem Spiel ist es, zu überleben. Sie möchte aus Raccoon City entkommen und Umbrella zur Rechenschaft ziehen. Ihre Motivation bleibt dabei stets persönlich. Durch die Dialoge zeigt Jill sich als eine empathische und sanfte Person, die selbst in Extremsituationen Mitgefühl zeigt, kontrolliert handelt und sich nie aggressiv äußert. Ihre Wortwahl bleibt neutral und der Einsatz von Schimpfwörtern fehlt nahezu vollständig.

Das Spiel arbeitet mit festen Kamerawinkeln, über die der Spieler keine Kontrolle hat. Diese statische Kameraführung trägt dazu bei, dass Jill eher als beobachtetes Objekt innerhalb der Spielwelt erscheint und dem Spieler hier ein direkter Bezug zu Jill fehlt. Die Kameraperspektive zeigt Jill also von außen und ermöglicht keine subjektive Sichtweise.

Die Darstellung von Jill im Originalspiel *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) lässt sich ebenfalls im Sinne des "Male Gaze" nach Laura Mulvey (1975) interpretieren. Auch Jill wird in ihrer Darstellung als Schauobjekt positioniert, was sich zum einen in ihrer Kleidungswahl äußert: Ein enges Röhrenoberteil, ein Minirock und hohe Stiefel, die trotz der extremen Gefahrensituation und ihrer aktiven Rolle nicht zweckmäßig erscheinen und zum anderen in ihrem Körper, welcher sich trotz polizeilicher Ausbildung schlank und ohne Muskeln zeigt. Zwar verzichtet *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) auf explizit sexualisierte Blickwinkel, doch allein durch Jills Outfit wird ein Fokus auf ihren Körper gelegt. Diese subtile Form der Fetischisierung entspricht Mulveys Konzept der "fetischistischen Schaulust" (1975, S. 812). Verstärkt wird dieser Effekt durch die festen Kamerawinkel des Spiels, die aus einer distanzierten Außenperspektive auf das Geschehen blicken lassen. Die Kamera bleibt stets auf Abstand, wodurch Jill durchgehend aus einer beobachtenden, nicht teilhabenden Perspektive dargestellt wird. Der Spieler agiert somit nicht aus ihrer Sicht oder gemeinsam mit ihr, sondern betrachtet sie wie eine Figur auf einer Bühne. Diese strukturelle Distanzierung trägt dazu bei, Jill weniger als handelndes Subjekt und stärker als visuell konsumierbares Objekt zu inszenieren.

Im Kontext des ambivalenten Sexismus nach Glick und Fiske (1997) ist Jills Darstellung sowohl Elementen des feindseligen als auch des wohlwollenden Sexismus zuzuordnen. Der feindselige Sexismus äußert sich in ihrer Kleidung, die sie sexualisiert darstellt und ihren Körper in den Vordergrund rückt. Der wohlwollende Sexismus zeigt sich in der Anwendung des typischen "Damsel-in-Distress"-Motivs, bei dem Frauen als hilfsbedürftig und schutzbedürftig inszeniert werden (Glick & Fiske, 1997, S. 120–121). Jill wird im Verlauf der Handlung durch eine Opferrolle geschwächt, als sie infiziert wird und Carlos Oliveira sie retten muss. Während Jill anfangs selbstständig agiert, wird sie somit zeitweise in eine passive Rolle gedrängt, in der sie auf die Hilfe eines männlichen Charakters angewiesen ist. Dennoch gewinnt sie nach ihrer Rettung ihre aktive Rolle zurück und handelt bis zum Ende des Spiels eigenständig. Damit ist ihre Darstellung von beiden Formen des Sexismus geprägt: Sie schwankt zwischen sexualisierter Heldin und traditionellem Opferbild, behält jedoch über weite Strecken ihre Funktion als handlungsfähige Protagonistin bei.

Auch im Hinblick auf die Objektifizierung von Frauen, wie sie Martha Nussbaum (1995) definiert, finden sich in der Darstellung von Jill sowohl Elemente einer Reduzierung auf ein Objekt als auch Ansätze, die ihre Eigenständigkeit betonen. Jills äußere Gestaltung als attraktive Frau erfüllt Elemente der Instrumentalität, da ihr Erscheinungsbild darauf abzielt, die Aufmerksamkeit und das Interesse der Spielenden zu gewinnen. Besonders auffällig ist zudem der Aspekt der Trägheit: In dem Moment, in dem Jill infiziert wird und bewusstlos zusammenbricht, verliert sie ihre aktive Handlungsfähigkeit vollständig. Für eine gewisse Zeit wird sie von einem selbstständigen Subjekt zu einem passiven Objekt der Handlung, das nicht mehr selbst agiert, sondern gerettet werden muss. Diese Phase unterstreicht eine temporäre Objektifizierung, da Jill ihre Eigenständigkeit und ihren Einfluss auf die Handlung verliert. Allerdings bleibt diese Trägheit auf einen kurzen Abschnitt beschränkt, nach dem sie ihre Autonomie zurückerlangt und wieder selbstbestimmt agiert. Insgesamt wird Jill trotz der Elemente von Instrumentalität und Trägheit nicht durchgehend auf ein Objekt reduziert, sondern als überwiegend handlungsfähiges Subjekt inszeniert.

6.4 Jill Valentine (2020)

Jills Outfit im Remake ist im Vergleich zu ihrer Darstellung im Original deutlich funktionaler gestaltet. Anstatt eines Minirocks und Röhrenoberteils trägt sie nun ein einfaches Tanktop, dazu ein Unterhemd sowie eine robuste Jeans, die ihr mehr Bewegungsfreiheit ermöglicht und besser zur gefährlichen Umgebung passt. Ihre Kleidung legt den Fokus nicht mehr so stark auf ihren Körper, sondern wirkt insgesamt alltagstauglicher und realistischer. Trotzdem bleibt ihre Figur sichtbar schlank und attraktiv gestaltet. Jill besitzt auch in der Neuauflage keine besonders ausgeprägte Muskeldefinition. Die Animationen von Jill wurden im Remake deutlich realistischer umgesetzt. Ihre Bewegungen wirken flüssiger und natürlicher, was die immersivere Third-Person-Steuerung zusätzlich unterstützt. Besonders auffällig sind jedoch die Szenen, in denen Jill körperlich überwältigt wird, wie bei der Attacke eines Drain Deimos oder einem möglichen "Game Over". In diesen Momenten verliert Jill kurzzeitig jegliche Kontrolle über ihren Körper, und der Spieler ist gezwungen, der gewaltsamen Infizierung zuzusehen, ohne eingreifen zu können. Diese gewalttätige Darstellung rückt Jill temporär in eine passive Opferrolle und

wirkt durch die detaillierte Animation besonders intensiv.

In der narrativen Handlung bleibt Jill größtenteils die zentrale Protagonistin, auch wenn sie im Verlauf der Geschichte kurzzeitig ihre aktive Rolle verliert. Nachdem sie von Nemesis infiziert wird und bewusstlos zusammenbricht, übernimmt der Spieler für einen Abschnitt die Kontrolle über Carlos Oliveira. Jill wird in dieser Phase vom Subjekt der Handlung zum Objekt, das gerettet werden muss. Sobald sie jedoch geheilt ist, kehrt sie unmittelbar in ihre aktive Rolle zurück und kämpft selbstständig weiter bis zum Ende des Spiels. Jills Motivation im Remake ist komplexer dargestellt als im Original. Zwar steht weiterhin die Flucht aus Raccoon City im Mittelpunkt, doch sie zeigt ein größeres Verantwortungsbewusstsein für die Stadt und deren Bewohner. Anstatt nur an ihr eigenes Überleben zu denken, riskiert sie ihr Leben, um einen Impfstoff gegen das Virus zu beschaffen. Diese Erweiterung ihrer Motivation macht sie zu einer noch entschlosseneren und heroischeren Figur als im Originalspiel. Besonders auffällig sind Jills Dialoge, die im Remake deutlich aggressiver und direkter ausfallen. Jill zeigt keine Scheu, Flüche zu verwenden oder Sarkasmus einzusetzen, insbesondere im Umgang mit Carlos. Während sie im Original noch eher defensiv auf seine Flirtversuche reagierte, weist sie ihn im Remake schroffer zurück. Ihre Sprache unterstreicht ihre selbstbewusste und unabhängige Persönlichkeit und trägt dazu bei, sie als starke Hauptfigur darzustellen. Die Kameraführung im Remake nutzt die klassische Schulterperspektive, wie sie für moderne Third-Person-Spiele typisch ist, und ermöglicht es dem Spieler, Jill direkt durch die Spielwelt zu navigieren. Auffällig ist zudem die Eröffnungsszene des Spiels, in der der Spieler aus der Ego-Perspektive von Jill, ihren Körper das erste Mal aus ihren eigenen Augen sieht. Diese subjektive Kameraführung lässt die Spieler unmittelbar an Jills Wahrnehmung teilhaben und etabliert sie zu Beginn des Spiels eindeutig als aktives Subjekt und nicht als zu betrachtendes Objekt wie im Original. Dennoch gibt es einzelne Momente, in denen die Kamera auffällig Jills Körper inszeniert, wie bei der Drain-Deimos-Infektion oder dem Zusammenbruch nach der Nemesis-Infektion. Diese Szenen stellen eine Ausnahme dar, da sie den Fokus kurzzeitig stärker auf Jills physisches Leiden und ihre Verletzlichkeit richten, anstatt auf ihre Handlungsfähigkeit. Insgesamt wird Jill jedoch größtenteils als kämpferische und widerstandsfähige Figur inszeniert, die sich gegen diverse Bedrohungen behauptet.

Die Darstellung von Jill in der Neuauflage *Resident Evil 3* (Capcom, 2020) zeigt eine klare Abkehr von der stärker sexualisierten Inszenierung ihrer ursprünglichen Version aus dem Jahr 1999, trägt jedoch neue ambivalente Züge im Umgang mit dem "Male Gaze" nach Laura Mulvey (1975). Während Mulveys Konzept davon ausgeht, dass Frauen primär als Objekte männlicher Begierde in den Mittelpunkt gerückt werden (1975, S. 809), wird Jill 2020 visuell weniger als sexuelles Schauobjekt inszeniert. Ihr Outfit, bestehend aus einem einfachen Tanktop, einer Jeans und Stiefel, verzichtet weitgehend auf offensichtliche Sexualisierung und erscheint in Anbetracht der gefährlichen Spielsituation funktionaler als das Originalkostüm. Bereits in der Eröffnungsszene des Spiels wird deutlich, dass das Remake die von Mulvey (1975) beschriebenen typischen Blickstrukturen bricht: Der Spieler erlebt die erste Sequenz aus der Ego-Perspektive von Jill selbst – man sieht sie nicht nur, sondern blickt durch ihre Augen auf sie. Die Kamera folgt dabei nicht einem externen Beobachter, sondern übernimmt Jills eigene Sichtweise. Diese subjektive Perspektive stellt eine Zersetzung des „Male Gaze“ im Sinne Mulveys (1975) dar, da der weibliche Körper hier nicht als betrachtetes Objekt gezeigt wird, sondern der Spieler sich mit der Wahrnehmung der Protagonistin identifiziert. Der Spielbeginn etabliert Jill also nicht als visuelles Objekt, sondern als aktives Subjekt mit eigener Perspektive. Dennoch gibt es vereinzelte Momente, in denen der Male Gaze vorhanden bleibt. Etwa in der Szene der Infektion durch den Drain Deimos, bei der die Kamera Jills Körper und Gesicht bei dem Übergriff explizit in Nahaufnahmen zeigt. Dieser inszenierte Kontrollverlust Jills über ihren eigenen Körper verweist auf Reste des "Male Gaze" im Remake. Dieser ist sexuell abgeschwächt, aber nicht völlig verschwunden. Dafür tritt eine andere Seite des "Male Gaze" verstärkt in den Vordergrund, die sadistische Komponente (Mulvey, 1975, S. 812). Diese sadistische Seite des Male Gaze zielt nicht primär auf sexuelle Anziehung, sondern auf die Kontrolle, Bestrafung oder Unterwerfung der weiblichen Figur. In Szenen wie der Infektion oder dem Zusammenbruch nach der Attacke durch Nemesis wird Jill nicht erotisiert, sondern als leidender, wehrloser Körper inszeniert, der Gewalt passiv über sich ergehen lassen muss. Damit verschiebt sich die Art des Male Gaze von einer sexualisierenden auf eine kontrollierende und bestrafende Perspektive.

Im Hinblick auf den ambivalenten Sexismus nach Glick und Fiske (1997) lässt sich sagen, dass der feindselige Sexismus im Vergleich zum Original durch die weniger

sexualisierten äußerlichen Merkmale erheblich reduziert wurde, jedoch bleibt der wohlwollende Sexismus weiterhin erkennbar. Auch in dem Spiel von 2020 verliert Jill kurzzeitig ihre Handlungsfähigkeit, als sie durch Nemesis infiziert wird und Carlos Oliveira sie retten muss, womit das "Damsel-in-Distress"-Motiv weiterhin bedient wird. Dennoch wird Jill nach ihrer Genesung sofort wieder zur aktiven Protagonistin, die selbstständig gegen Nemesis und Umbrella kämpft. Anders als im Originalspiel wird Jill im Remake jedoch deutlich selbstbewusster und aggressiver dargestellt: Ihre Sprache ist geprägt von sarkastischen, schroffen und direkten Kommentaren und auch Flirtversuche von Carlos weist sie offensiv und mit klarer Dominanz zurück. Damit wird Jill 2020 weniger passiv als ihr Original dargestellt, auch wenn narrative Schwächen wie die zeitweise Übernahme der Hauptrolle durch Carlos weiterhin eine gewisse Ambivalenz erzeugen.

Unter der Perspektive der Objektifizierung nach Martha Nussbaum (1995) zeigt Jill im Remake ein deutlich komplexeres Bild. Elemente der Instrumentalität treten in der allgemeinen Darstellung stark zurück, da Jill nicht primär als visuelles Objekt inszeniert wird. Dennoch lassen sich einzelne Formen der Objektifizierung erkennen, insbesondere in Bezug auf Trägheit und Verletzbarkeit. Besonders in den Szenen der Infektion durch Nemesis oder der des Drain-Deimos-Angriffes wird Jill in eine komplett passive Rolle gezwungen: Sie verliert ihre Autonomie vollständig und wird zum Objekt eines Übergriffs, ohne dass der Spieler eingreifen kann. Der Einsatz mehrerer Kameraperspektiven, darunter die Nahaufnahme ihres leidenden Gesichts, verstärkt die Wahrnehmung ihrer völligen Machtlosigkeit. Hier manifestiert sich deutlich die Trägheit, da Jill als regloses und wehrloses Objekt der Gewalt dargestellt wird. Darüber hinaus wird in diesen Szenen auch die Verletzbarkeit thematisiert: Jill wird nicht nur überwältigt, sondern ihr Körper wird offen für Verletzung, Infektion und Missbrauch inszeniert. Besonders die gewaltsame Art der Infektion durch den Drain Deimos sowie die extreme Reaktion auf die Infektion durch Nemesis zeigen Jill als eine Figur, deren physische Integrität bedroht und gebrochen werden kann. Diese Darstellung rückt ihre Verletzbarkeit in den Vordergrund und reduziert sie zeitweise auf einen leidenden, beschädigten Körper, anstatt sie als selbstbestimmte und handelnde Protagonistin zu präsentieren. Trotz dieser temporären Phasen bleibt die Objektifizierung im Remake auf einzelne Situationen beschränkt. Der überwiegende Teil des Spiels zeigt Jill als eine handlungsfähige, widerstandsfähige

Figur, die selbstständig agiert, Entscheidungen trifft und die Handlung maßgeblich vorantreibt.

7. Fazit

Die in dieser Arbeit formulierte Forschungsfrage: „**Erkennt man eine Veränderung der Darstellung der Hauptfiguren in den Originalteilen der *Tomb Raider*- und *Resident Evil*-Reihen im Vergleich zu deren Neuauflagen?**“, lässt sich auf Grundlage der durchgeführten qualitativen Inhaltsanalyse eindeutig mit *Ja* beantworten. Die Analyse der Spiele hat gezeigt, dass sich sowohl die visuelle als auch die narrative Darstellung der weiblichen Hauptfiguren Lara Croft und Jill Valentine im Zeitverlauf verändert hat, wenn auch in unterschiedlicher Weise und Ausprägung.

Im Zentrum standen dabei die Konzepte des Male Gaze (Mulvey, 1975), des ambivalenten Sexismus (Glick & Fiske, 1997) und das Konzept der Objektifizierung (Nussbaum, 1995). In den Originalversionen beider Spiele war der Male Gaze deutlich erkennbar: Die Kamera inszenierte weibliche Körper auf sexualisierte Weise, die Kleidung betont die Figur oder ist knapp, und weibliche Charaktere wurden visuell als Objekt des männlichen Blicks dargestellt. In den Neuauflagen hingegen wurde dieser Blick teilweise gebrochen. Lara Croft wird 2013 weniger sexualisiert dargestellt, trägt funktionale Kleidung, und die Kamera verzichtet weitgehend auf voyeuristische Einstellungen (als einzige Ausnahme kann hier der Übergriff Laras gesehen werden). In *Resident Evil 3* (Capcom, 2020) wurde Jills Outfit zwar modernisiert, jedoch sind einige Kameraeinstellungen – insbesondere in körperlich bedrohlichen Situationen – nach wie vor vom Male Gaze beeinflusst, auch wenn dieser in der Neuauflage eher einen sadistischen Blick annimmt.

Ambivalenter Sexismus lässt sich vor allem in den älteren Spielen feststellen. In diesen dominieren vor allem feindselige Elemente, wie die Hypersexualisierung der weiblichen Protagonisten. Im Reboot von Lara Croft hingegen zeigt sich eine Entwicklung zwischen wohlwollendem Sexismus (anfängliche Darstellung als schutzbedürftig) und ihrer späteren Darstellung als widerstandsfähige Heldin. Bei Jill Valentine in der Neuauflage äußert sich ambivalenter Sexismus leicht abgeschwächt: Sie wird als stark und durchsetzungsfähig gezeigt, aber bleibt wie im Original an einem Punkt im Spiel die "Damsel", die gerettet werden muss.

Das Konzept der Objektifizierung manifestierte sich in den Originalspielen durch die Reduktion der Figuren auf äußerliche Merkmale, die Vernachlässigung innerer

Perspektiven und besonders in Jills Fall die Darstellung weiblicher Körper als passiv und verletzlich. Die Neuauflagen zeigen auch hier Fortschritte: Lara Croft wird im Reboot emotional greifbar gemacht und durch eine kontinuierliche Charakterentwicklung subjektiviert. Jill Valentine erfährt im Remake zwar ebenfalls mehr narrative Tiefe, bleibt aber in Teilen, wie etwa durch die explizite Darstellung körperlicher Verletzlichkeit, weiterhin Objekt.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass beide Spielereihen in ihren Remakes eine stärkere Orientierung an realistischer, komplexer und subjektorientierter Darstellung weiblicher Hauptfiguren erkennen lassen. Während die Neugestaltung von Lara Croft tiefgreifender und eine Entwicklung des Charakters zeigt, präsentiert sich bei Jill Valentine eine Mischung aus Modernisierung und Fortführung älterer Repräsentationsmuster. Die Ergebnisse dieser Arbeit legen nahe, dass sich der Umgang mit Geschlechterdarstellungen in Videospiele im Wandel befindet, jedoch nicht perfekt und ohne gewisse Widersprüche.

Zur Sicherung der wissenschaftlichen Qualität wurde die Analyse entlang der vier Gütekriterien nach Steinke (2007, S. 181–187) durchgeführt.

Die Indikation der Methode ist zumindest teilweise erfüllt. Zwar wurde mit der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2022) eine grundsätzlich geeignete Methode gewählt, die sich durch ihre Theoriegeleitetheit und Strukturierungsfähigkeit auszeichnet, jedoch wurde in dieser Arbeit vollständig auf eine induktive Kategorienbildung verzichtet. Das bedeutet, dass alle Kategorien deduktiv aus der Theorie abgeleitet wurden, ohne dass neue Kategorien aus dem Material heraus entwickelt wurden. Darüber hinaus hätte eine evaluative qualitative Inhaltsanalyse, wie sie Kuckartz und Rädiker (2022) beschreiben, möglicherweise noch besser zur Forschungsfrage gepasst. Eine evaluative Inhaltsanalyse zielt explizit darauf ab, anhand definierter Bewertungskriterien qualitative Unterschiede oder Entwicklungen zu bewerten – etwa, ob sich eine Darstellung als positiver oder negativer Wandel interpretieren lässt (Kuckartz & Rädiker, 2022, S. 157-174). Da in dieser Arbeit die Bewertung der Veränderung weiblicher Darstellungen im Mittelpunkt steht, wäre dieser methodische Zugang womöglich noch passender gewesen.

Die empirische Verankerung ist jedoch gegeben. Alle Ergebnisse sind mit dem

analysierten Datenmaterial verknüpft und werden durch konkrete Spielszenen, Transkripte und Beobachtungen belegt. Die Interpretation basiert direkt auf den codierten Passagen und wird nicht unabhängig vom Datenmaterial konstruiert.

In Bezug auf die theoretische Verallgemeinerung lässt sich feststellen, dass die Ergebnisse über die vier untersuchten Titel hinaus Anhaltspunkte für strukturelle Veränderungen in der Darstellung weiblicher Figuren in Neuauflagen liefern. Aufgrund der ähnlichen Produktionskontexte vieler Reboots erscheint eine Übertragbarkeit der Ergebnisse auf weitere Spielreihen zumindest möglich. Eine weitergehende Generalisierung sollte jedoch durch breiter angelegte Studien gestützt werden und könnte weitere Spiele und deren Neuauflagen, wie zum Beispiel *Final Fantasy VII* (Square, 1997) und *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001), beinhalten.

Die intersubjektive Nachvollziehbarkeit ist ebenfalls gewährleistet. Der gesamte Codierprozess wurde mithilfe der Software MAXQDA dokumentiert. Die zugehörige MAXQDA-Projektdatei wird zusammen mit der Arbeit abgegeben, sodass alle Codierungen, Kategorien und Memos im Detail einsehbar sind.

Literaturverzeichnis

Birke, V. (2014). Konstruktion von Weiblichkeiten in digitalen Spielen - Eine kritische Analyse von Darstellungsformen unter Einbezug von Sexismustheorien und Stereotypmodellen.

Bitkom. (2024). Abgerufen am 22.10.2024 von <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Haelfte-Deutschen-zockt-Video-Computerspiele>

Capcom. (1998). *Resident Evil 2* [Videospiegel]. Capcom.

Capcom. (1999). *Resident Evil 3: Nemesis* [Videospiegel]. Capcom.

Capcom. (2005). *Resident Evil 4* [Videospiegel]. Capcom.

Capcom. (2020). *Resident Evil 3 (Remake)* [Videospiegel]. Capcom.

Capcom. (2021). *Resident Evil Village* [Videospiegel]. Capcom.

Capcom. (o.J.). *Platinum Titles*. Abgerufen am 11.03.2025 von <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab3>

Cassell, J. & Jenkins, H. (2008). From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. In: Y. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J. Sun (Hrsg.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7477.001.0001>

Core Design. (1996). *Tomb Raider* [Videospiegel]. Eidos Interactive.

Core Design. (1999). *Tomb Raider: The Last Revelation* [Videospiegel]. Eidos Interactive.

Core Design. (2000). *Tomb Raider Chronicles* [Videospiegel]. Eidos Interactive.

Core Design. (2003). *Tomb Raider: The Angel of Darkness* [Videospiegel]. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics. (2006). *Tomb Raider: Legend* [Videospiegel]. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics. (2007). *Tomb Raider: Anniversary* [Videospiegel]. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics. (2008). *Tomb Raider: Underworld* [Videospiegel]. Eidos Interactive.

Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider* [Videospiegel]. Square Enix.

De Castell, S. & Jenson, J. (2010). *Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections*. *Simulation & Gaming*, 41(1), 51-71. <https://doi.org/10.1177/1046878109353473>

Döring, N. (2023). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64762-2>

game. (2024). Abgerufen am 21.10.2024 von <https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2024/>

GameFAQs. (2018, Februar 10). *Tomb Raider (1996) – FAQ/Walkthrough*. Abgerufen am 9. März 2025, von <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/615699-tomb-raider/faqs/76525>

Glick, P. & Fiske, S. T. (1997). *Hostile and Benevolent Sexism: Measuring Ambivalent Sexist Attitudes Toward Women*. *Psychology of Women Quarterly*, 21(1), 119-135. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00104.x>

Hahn, S. (2017). *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*. transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839439203>

Kafai, Y. & Heeter, C. & Denner, J. & Sun, J., (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7477.001.0001>

Kemper, B. (2018). *Formen der Marginalisierung, Stereotypisierung und Ausgrenzung von Mädchen und Frauen bei digitalen Spielen. Zur Schnittstelle von Game Studies und Genderforschung* (Doctoral dissertation, Hochschulbibliothek der Technischen Hochschule Köln).

Kuckartz, U. & Rädiker, S. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse, Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (5. Aufl.). Beltz Juventa

Look Back Gaming (2020, Mai 24). *Tomb Raider (1996) Playthrough (No Commentary)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/byJ5to20C6l?si=w6laDEjQJwFpyU6y>

Lynch, T., Tompkins, J.E., van Driel, I.I. and Fritz, N. (2016), *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. In: *Journal of Communication*, Volume 66, pp. 564-584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>

Midway Games. (1992). *Mortal Kombat* [Videospiele]. Midway Games.

Miller, M.K. & Summers, A. (2007). *Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines*. *Sex Roles*, 57, 733–742. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>

Miller, M. K. & Summers, A. (2014). *From Damsels in Distress to Sexy Superheroes: How the portrayal of sexism in video game magazines has changed in the last twenty years*. *Feminist Media Studies*, 14(6), 1028–1040. <https://doi.org/10.1080/14680777.2014.882371>

Mulvey, L. (1975). *Visual pleasure and narrative cinema*. In: *Screen*, Volume 16, Issue 3, pp. 6 - 18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Videospiegel]. Nintendo.

Nintendo. (1986). *The Legend of Zelda* [Videospiegel]. Nintendo.

Nussbaum, M.C. (1995), *Objectification*. *Philosophy & Public Affairs*, 24: 249-291. <https://doi.org/10.1111/j.1088-4963.1995.tb00032.x>

Peeler, C. (Director). (2008). *10 Years of Tomb Raider: A GameTap Retrospective* [Dokumentation]. GameTap Entertainment.

Gard, Toby; Smith, Jeremy Heath; Livingstone, Ian (Interviews); Hawes, Keeley (Narrator) (2007). Abgerufen am 04. März 2025 von <https://youtu.be/qHtF8y1oFrs?si=hybvvnwynihYxfj>

PlatinumGames. (2009). *Bayonetta* [Videospiegel]. Sega.

Rodrigues da Silva Neto, A. (2020). *Lara Croft and Jill Valentine Understanding the Representation of Female Protagonists in Triple-A Video Games in the #MeToo Era*

Rothstein, E. (1997, Dezember 8). *TECHNOLOGY: CONNECTIONS; Nintendo's Game Boy lives as nostalgia for simpler computer games catches on*. *NEW YORK TIMES*. Abgerufen am 11. März 2025 von <https://web.archive.org/web/20150527052924/http://www.nytimes.com/1997/12/08/business/technology-connections-nintendo-s-game-boy-lives-nostalgia-for-simpler-computer.html>

SHN Survival Horror Network (2025, Januar 06). *Resident Evil 3: Nemesis | 4K/60fps | Longplay Walkthrough Gameplay No Commentary* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/zRLM3YYiR3o?si=5dA75joNdbNx9N79>

Sibley, C. & Wilson, M. (2004). *Differentiating Hostile and Benevolent Sexist Attitudes Toward Positive and Negative Sexual Female Subtypes*. In: *Sex Roles*. 51. 687-696. <https://doi.org/10.1007/s11199-004-0718-x>

Square (1997). *Final Fantasy VII* [Videospiegel]. Sony Computer Entertainment.

Steinke, I. (2007). *Qualitätssicherung in der qualitativen Forschung*. In: U. Kuckartz, H. Grunenberg & T. Dresing (Hrsg.), *Qualitative Datenanalyse: Computergestützt* (2. Aufl., S. 176–187). VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90665-2>

Team Ninja. (1996). *Dead or Alive* [Videospiegel]. Tecmo.

Team Silent. (2001). *Silent Hill 2* [Videospiele]. Konami.

TetraNinja (2020, Mai 03). RESIDENT EVIL 3 REMAKE Walkthrough - FULL GAME (No Commentary) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/QOKzmU5XOb4?si=hJxiJ8MOz8w1fmBV>

Vermeulen, L. & Looy, J. & De Grove, F. & Courtois, C. (2011). *You Are What You Play? A Quantitative Study into Game Design Preferences across Gender and their Interaction with Gaming Habits*. Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play. 20. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/568/568>

Virtual Gaming Library - VGL (2019, Juli 03). *Tomb Raider (2013) PC Longplay Walkthrough Playthrough (FULL GAME)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/ZcsVU70dI3s?si=FSTJLISH1s2OBh1>

Virtual Lara. (n.d.). *Tomb Raider (1996)* transkribiert. Abgerufen am 10. März 2025, von <https://www.virtuallara.com/tr1-transcripts.html>

Wilhelm, C. (2015). *Game Studies und Geschlechterforschung*. In: K. Sachs-Hombach, J. Thon (Hrsg.), *Game Studies*. Köln: Herbert von Halem Verlag .

Wirman, H. (2014). *Gender and Identity in Game-Modifying Communities*. *Simulation & Gaming*, 45(1), 70-92. <https://doi.org/10.1177/1046878113519572>

Übersicht verwendeter Hilfsmittel

In dieser Arbeit wurde das KI Tool *ChatGPT* als Hilfsmittel verwendet. *ChatGPT* wurde ausschließlich zur Hilfe beim Verfassen wissenschaftlicher Sätze verwendet. Hierbei wurden selbstformulierte Stichpunkte und auch selbst geschriebene Sätze als Prompt verwendet, um danach die finalen Sätze zu verfassen. Es wird versichert, dass keine von ChatGPT erhobenen Quellen verwendet wurden.

Link zu ChatGPT: <https://openai.com/chatgpt>

Für die Codierung der Spiele bzw. der Charaktere wurde MAXQDA verwendet. MAXQDA ist eine Software für die computergestützte qualitative Datenanalyse. Hier wurden Videos, Bilder und Transkripte der analysierten Spiele in die Software hochgeladen und dann mit den Codes versehen.

Link zu MAXQDA: <https://www.maxqda.com/de/warum-maxqda>

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbständig angefertigt, nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt, sowie wörtliche und sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe und die Überprüfung mittels Anti-Plagiatssoftware dulde.

Senden, 12.05.2025

Ort, Datum



Unterschrift

Kriterienkatalog

	Kategorienbezeichnung	Definition	Codierregel	Ankerbeispiel
HK1	Aussehen des Charakters	Umfasst das Aussehen/Design/die Äußerlichkeit des Charakters.	Bezieht sich nur auf das Äußere des Charakters.	
SK 1.1	Kleidung	Umfasst, was für Kleidung der Charakter trägt.	Bezieht sich auf Klamotten, Accessoires, Outfits welche der Charakter im Spiel trägt.	Lara Croft: - braune Shorts - grünes Tank Top - braune Stiefel mit roten Senkeln - schwarze Handschuhe - Rucksack - Waffenholster (Tomb Raider 1996).
SK 1.2	Körperbau	Umfasst die physische Darstellung.	Bezieht sich auf den Körper des Charakters (groß, klein, winzig, dick, dünn, mollig, schlank, fett, dürr, mager, schwächling, schmal, muskulös, jung, alt).	Jill Valentine: Schlanker Körperbau, keine sichtbaren Muskeln, lange dünne Arme und Beine. (Resident Evil 3: Nemesis 1999)
SK 1.3	Animation	Umfasst, wie der Charakter im Spiel animiert wurde.	Bezieht sich auf animierte Aktionen wie Klettern, Angriffe, oder Angegriffen werden.	Wenn Lara Croft sich an Kanten hochzieht, macht sie dabei einen, zwar beeindruckenden aber auch unnötigen Handstand, welcher den Fokus auf ihre Körperform zieht. (Tomb Raider 1996)

HK 2	Narrative Handlung	Umfasst, welche Rolle der Charakter im Spiel einnimmt.	Bezieht sich auf die Handlung während des Spielgeschehens.	
SK 2.1	Rolle des Charakters	Umfasst die Rolle welche der Charakter in der Geschichte einnimmt.	Bezieht sich darauf, ob der Charakter der Protagonist oder Nebenfigur ist.	Im Verlauf des Spiel werden die beiden Jills von dem Mutanten Nemesis mit einem Virus infiziert und werden kurz darauf ohnmächtig. Hier verlieren die beiden ihre Rolle als Protagonist, während man in die Rolle von Carlos Oliveira schlüpft, der einen Impfstoff, und damit die Rettung von Jill, sucht. Nachdem ihm dies jedoch gelungen ist, übernimmt Jill wieder die Hauptrolle. (Resident Evil 3 1999/2020)
SK 2.2	Motivation/Ziel	Umfasst, welche Motivation/Ziele der Charakter in der Geschichte hat.	Bezieht sich darauf, ob der Charakter aus persönlichen, altruistischen oder fremdbestimmten Gründen handelt.	Jill's erstes Ziel ist es, aus Raccoon City zu entkommen und zu Überleben, aber als sie mitbekommt, dass die Stadt gesprengt werden soll, sucht sie einen Weg, dies zu verhindern, um mögliche Überlebende nicht zum Sterben zurück zu lassen. (Resident Evil 3 2020)

SK 2.3	Dialoge	Umfasst Gesprochenes vom Charakter.	Bezieht sich auf Dialoge, welche der Charakter spricht.	„ <i>If that is the phrase.</i> ” (Tomb Raider 1996 Transcript, S. 5) „ <i>I’m sorry about Murphy, but there is nothing you could have done.</i> “ (RE3 1999 Transkript, S. 3)
HK 3	Kameraführung	Umfasst die Kameraführung und -winkel, während Cutscenes, innerhalb des Videospiele.	Bezieht sich darauf, ob es feste Kamerawinkel gibt, die Kamera der Figur folgt, ob die Kamera auf gewisse Körperteile des Charakters fokussiert.	(…) Die Kamera wechselt dabei mehrmals den Blickwinkel. Man sieht zuerst Jills Oberkörper und wie die Zunge in ihren Mund fährt, danach einen Weitblick welcher Jill und das Monster von einem etwas niedrigeren Winkel zeigt, während der letzte Winkel aus der Sicht des Monsters ist: Eine Nahaufnahme von Jills Gesicht, wie sie nach Luft ringt, während die Zunge in ihrem Rachen steckt (Resident Evil 3, 2020)