

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf  
Philosophische Fakultät  
Germanistik V

Seminar: **Die künstliche Frau**  
Seminarleiter: Prof. Dr. Gerhard Rupp/ Eric Horn  
Wintersemester: 2001/2002

# Lara Croft - Tomb Raider

## Ein faszinierendes Vorbild?

„Köstliche, Liebliche, Liebende und Geliebte. Einsame manchmal.  
Ein Grenzstein in der Geschichte der Computerspiele.  
Du sprichst jedermanns Sprache, größter Schatz.  
Du springst. Beugst dich und schaut, nichts hinter Dir lassend  
als leere Gräber.  
Tochter von Lord Henshingley Croft.  
Abenteurerin, in jede Umgebung Dich einpassend und anatomisch perfekt.  
Eine Siegerin, treffsicher (Du schießt nicht daneben) und von  
allen mit höchster Anerkennung bedacht...“<sup>1</sup>

M. Pianka  
Bio/ Deutsch LA  
11. Semester  
Matrikelnr.: 1052413

---

<sup>1</sup> Deuber ebd., S. 9

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1. Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2. Lexikalische Einordnung der Begriffe Vorbilder, Idole und Helden</b>	<b>4-6</b>
<b>3. Historische Helden</b>	<b>6-9</b>
<b>3.1 Beleuchtung des Neutrums Helden: Was sind Helden? Welche Aufgabe wird ihnen zugesprochen?</b>	<b>6-7</b>
<b>3.2 Helden im 18./ 19. Jahrhundert:         Bedeutung des Abenteuerhelden für den männlichen Jugendlichen</b>	<b>7</b>
<b>3.3 Die weibliche Jugend hingegen hatte andere Vorbildstrukturen</b>	<b>8-9</b>
<b>4. Computer- Spiele</b>	<b>9-13</b>
<b>4.1 Ein pädagogischer Ansatz über das Für und Wieder von Computerspielen</b>	<b>9-11</b>
<b>4.2 Stellung der Frauen in Computerspielen</b>	<b>11-13</b>
<b>5. Lara Croft –     eine Faszination für männliche und weibliche Spieler?</b>	<b>14-18</b>
<b>5.1 Was fasziniert weibliche Spieler an ‚Lara Croft‘?</b>	<b>14-15</b>
<b>5. 2 Wie sieht es nun mit den männlichen Jugendlichen Nutzern aus?</b>	<b>16-18</b>
<b>6. Lara Croft – als Vorbild tauglich?</b>	<b>18-21</b>
<b>6.1 Fazit</b>	<b>21</b>
<b>7. Schlussbemerkung</b>	<b>22</b>
<b>8. Literaturverzeichnis</b>	<b>23</b>

## 1. Einleitung

Die Marketingstrategien der Entwickler Core-Design und Publishers Eidos verhalfen ‚Lara Croft‘ zu einer enormen Popularität, die im Sommer 2001 mit dem Tomb-Raider-Film ihren Höhepunkt erreichte.

Sobald man im Internet über Suchmaschinen die Begriffe ‚Lara Croft – Tomb Raider‘ eingibt, erhält man eine Flut von Informationen, die immer wieder ‚Laras‘ Popularität mit Bezeichnungen wie ‚Traumfrau‘, ‚cultural icon‘, ‚Kult-Girl‘, ‚Superweib‘, ‚Cyberheldin‘, ‚Computerheldin‘ etc. unterstreichen.

Die Hausarbeit möchte ich dazu nutzen, die oben genannten Attribute zur Person Lara Croft kritisch zu hinterfragen und auf ihre Anwendbarkeit hin zu untersuchen. Dabei stellt sich die Frage, was ‚Lara Croft‘ zu einer ‚Heldin‘ macht und warum ihr so ein hohes Identifikationspotential bei Spielefans zugeschrieben wurde.

Einleitend gehe ich daher kurz auf die lexikalische Einordnung von Idolen, Vorbildern, Helden/Heldinnen sowie auf ihre Funktionen ein. Im weiteren beschäftige ich mich mit Computerspielen im allgemeinen und stelle die Rolle der Frau in diesen Spielen vor.

Der Hauptteil befasst sich mit der Frage, welche Faszination ‚Lara Croft‘ bei männlichen und weiblichen Spielern ausübt. Dabei greife ich bei der Beschreibung der Eigenschaften und Verhaltensweisen ‚Lara Crofts‘ auf typische Rollenklischees zurück. Sicherlich ist mir bewusst, dass es sowohl Frauen als auch Männer gibt, die sich davon abheben und andere Betrachtungsweisen aufzeigen.

Daran anschließend erfolgt eine kritische Betrachtungsweise im Hinblick auf ‚Laras‘ Vorbildtauglichkeit und schließt damit den Bogen zu den davor bearbeiteten Punkten.

Diese Hausarbeit gibt einen Querschnitt über die vorhandene Literatur, überwiegend aus dem Internet und der Frankfurter Rundschau, wieder. Darüber hinaus stützen sich viel meiner Überlegungen auf das deutschsprachige Werk „Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin“ von Astrid Deuber-Mankowsky. Eine abschließende Betrachtung und Beurteilung ist nur nach dem Lesen aller drei Hausarbeiten – die sich mit unterschiedlichen Aspekten beschäftigen - über das Thema ‚Lara Croft‘ möglich. Zum weiteren Verständnis verweise ich auf das noch folgende mündliche Referat während des Seminars.

## 2. Lexikalische Einordnung der Begriffe Vorbilder, Idole und Helden

Es ist bekannt, dass sich Kinder und Jugendliche mit Fantasiewelten beschäftigen und darin vorkommende Vorbilder, Idole und Helden/Heldinnen dazu nutzen, sich mit ihnen zu identifizieren. Gleichzeitig können sie den Heranwachsenden ein „Gefühl der Sicherheit“<sup>2</sup> geben, „auf dem richtigen Weg zu sein“<sup>3</sup> und damit eine große Hilfe für die Entwicklung der Persönlichkeit darstellen.

Diese Tatsache möchte ich in diesem Abschnitt zum Anlass nehmen, die Definitionen von Vorbildern, Idolen und Helden/ Heldinnen vorzustellen und dann kurz auf ihre allgemeine Funktion einzugehen, die wichtige Aspekte enthalten, den Erfolg von Lara Croft im weiteren Teil der Hausarbeit zu verdeutlichen bzw. zu diskutieren.

In soziologischen und psychologischen Wörterbüchern und Lexika findet man kaum einen Hinweis auf die Begriffe *Idol* und *Vorbild*, überwiegend pädagogische Nachschlagewerke enthalten Begriffserklärungen wie:

„*Vorbild* (engl. model). Lebende oder historische Persönlichkeit, die aufgrund ihrer Lebensführung bzw. ihrer Leistungen zur Bezugsperson wird, also für Einstellungen und Verhaltensweisen eines Individuums Orientierungen, Modelle oder Maßstäbe vorgibt, dadurch motiviert und Standards setzt.“<sup>4</sup>

„*Vorbild* nennt man eine Person die, die uns ‚ergreift‘, ‚fesselt‘ und sympathisch ist oder aufgrund der sozialen Macht, die sie besitzt (Eltern, Lehrer, Politiker), von uns zum nachahmenswerten Modell gewählt wird.“<sup>5</sup>

Zum Begriff *Idol* heißt es: „Als Ersatz für nachahmenswerte Vorbilder wählen Kinder und Jugendliche oft Stars aus der Film-, Schlager- und Showbranche als Idole, die sie dann gelegentlich fanatisch verehren und deren Kleidung, Gang und Sprechweise sie nachahmen“<sup>6</sup>.

---

<sup>2</sup> Griese, Hartmut: „Personale Orientierungen im Jugendalter – Vorbilder und Idole. In: Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf: „Jugend im 20. Jahrhundert, Hermann Luchterhand Verlag GmbH, 2000; S. 217.

<sup>3</sup> ebd., S. 217

<sup>4</sup> Schaub/ Zenke: „Wörterbuch zur Pädagogik“, 1995; 367. In: Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf: „Jugend im 20. Jahrhundert, Hermann Luchterhand Verlag GmbH, 2000; S. 213.

<sup>5</sup> Keller/ Novak: „Kleines Pädagogisches Wörterbuch“, 1979; 329. In: Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf: „Jugend im 20. Jahrhundert, Hermann Luchterhand Verlag GmbH, 2000; S. 213

*Idol* (griech.) bedeutet gemäß Fremdsprachenlexikon jedoch „Götzenbild, Abgott, falsches Ideal“ und ist alltagssprachlich negativ konnotiert, wird dementsprechend „negativ assoziierend auf Medienstars als Identifikationsmodelle für Kinder und Jugendliche bezogen“<sup>7</sup>. In ihm spiegeln sich Fantasie und Traumwelt wieder. Idole sind meist im Zusammenhang mit dem Show-, Pop- und Sportgeschäft gemeint, vor allem die „Jugend-Medien schaffen personale Mythen, das, was man traditionell ‚Star‘ nennt, also Filmhelden, Show-Stars, Sportidole, die zur Nachahmung auffordern“<sup>8</sup>.

Die lexikalische Begriffserklärung bezieht sich in erster Linie auf existierende und damit lebende Persönlichkeiten. Das ist ‚Lara Croft‘ im Computerspiel nicht – sie ist eine virtuelle Figur und dennoch orientieren sich viele Jugendliche, sowohl männliche als auch weibliche, an ihr. Sie ‚ergreift‘ und ‚fesselt‘ mit vielen menschlichen Charaktereigenschaften ihre – sich mit ihr beschäftigenden – Umwelt.

Woran das liegt und ob sie wirklich als Vorbild fungieren kann, wird im Verlauf der Hausarbeit herausgestellt und analysiert.

Ich finde es ziemlich fraglich und bedenklich, wenn virtuelle ‚martialisch‘ ausgerüstete und dieses Equipment einsetzende Gestalten, wie z.B. ‚Lara Croft‘, von Jugendlichen/ Erwachsenen als Held und Vorbild angesehen werden und sich vermehrt an ihnen orientieren.

Festzuhalten ist, dass im Jugendalter Vorbilder sehr wichtig sind, an denen sich die Jugendlichen in ihren Werten und in ihrem Verhalten orientieren und woran sie ihr Leben und ihre Lebenspläne und –ziele ausrichten können. Vermehrt wird in der Literatur darauf hingewiesen, dass es Jugendlichen in großen Städten an Werten fehlt, an denen sie sich orientieren können. Ein „Vorbild-Defizit“<sup>9</sup> führt dazu, dass den Heranwachsenden die Möglichkeit verwehrt bleibt, sich mit Vorbildern zu messen und sich mit ihnen auseinanderzusetzen.

---

<sup>6</sup> Griese, Hartmut: „Personale Orientierungen im Jugendalter – Vorbilder und Idole. In: Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf: „Jugend im 20. Jahrhundert, Hermann Luchterhand Verlag GmbH, 2000; S. 213

<sup>7</sup> ebd.; S. 213

<sup>8</sup> ebd.; S. 213

<sup>9</sup> Griese, Hartmut: „Personale Orientierungen im Jugendalter – Vorbilder und Idole. In: Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf: „Jugend im 20. Jahrhundert, Hermann Luchterhand Verlag GmbH, 2000; S. 216

Zwar wird Jugendlichen eine unendliche Vielzahl und Variationen von Vorbildern geboten, die jedoch - wie ‚Lara Croft‘ auch – nur Fantasiegestalten sind oder sie sind im sozialen Umfeld der Heranwachsenden nicht verfügbar.

Zu dem Begriff *Held* (engl. hero) findet man in Lexika sich ähnelnde Erklärungen:

„durch Tapferkeit ausgezeichnete Kämpfer“<sup>10</sup>. Ein freier Mann, Krieger, Held, der mit Adjektiven wie „geschickt, gesund, tapfer, mutig und heroisch“<sup>11</sup> ausgestattet wurde. Seit dem 18. Jhr. steht Held auch für „Hauptperson eines literarischen Werkes“<sup>12</sup> und bezeichnet schließlich den, „der auf seinem Gebiet hervorragendes leistet“<sup>13</sup>.

Doch nirgendwo fand sich ein Hinweis auf ‚Heldin‘, die vorhandenen Beschreibungen sind alle männlich geprägt.

Aber was sind Helden? Und was wird ihnen für eine Aufgabe zugesprochen?

Auf diese Aspekte geht der folgende Teil ein.

### 3. Historische Helden

#### 3.1 Beleuchtung des Neutrum Helden: Was sind Helden? Welche Aufgabe wird ihnen zugesprochen?

Nach Georg Simmel (1983/1923)<sup>14</sup> führen Abenteuer und damit verknüpft die geschaffenen Phantasiewelten zu einer ‚persönlichkeitserweiternden Erfahrung‘, die Menschen dazu ermutigen, ihren bisherigen Weg zu verlassen, um sich auf etwas Neues einzulassen oder sich Neuem zu stellen.

Der Identifikationsfigur im Abenteuer, dem Abenteuerheld, wird die Aufgabe der ‚Ermutigung‘<sup>15</sup> zugesprochen. Der Held des Abenteurers besitzt ein ungewöhnliches Selbstvertrauen, ein Vertrauen, dass er vorgenommene Ziele auch erreicht. „Mit diesem Vertrauen in das Glück und die eigene Person wagt der Abenteuerheld das Unbekannte und

---

<sup>10</sup> Das grosse Lingen Universallexikon, Band 7, 1989; S. 2010

<sup>11</sup> Ethymologisches Wörterbuch des Deutschen, 4. Auflage 1999; S. 528

<sup>12</sup> ebd.; S. 528

<sup>13</sup> ebd.; S. 528

<sup>14</sup> Kehlenbeck, Corinna: „Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin“, Campus Verlag Frankfurt/ New York, 1996; S. 15

<sup>15</sup> ebd.; S. 15

vermittelt den Reiz am Abenteuer und die Freude am Heraustreten aus der gewohnten Ordnung.“<sup>16</sup>

Jugendliche werden aufgrund des Selbstvertrauens und der Abenteuerlust des Helden angesprochen und bestärkt, sich bevorstehenden Lebenserfahrungen zu stellen. Denn die Attraktivität des Helden geht von seiner Stärke aus, ihm ist kein Risiko zu groß, auch wenn der Weg noch so anstrengend ist und der Ausgang oft ungewiss bleibt.

Die Identifizierung mit dem Helden kann Jugendlichen helfen, besser mit eigenen Identifikationskrisen fertig zu werden.

### **3.2 Helden im 18./ 19. Jahrhundert:**

#### **Bedeutung des Abenteuerhelden für den männlichen Jugendlichen**

Mit der Neuzeit veränderte sich die Auffassung von Jugend und die männliche „Vorbildorientierung“<sup>17</sup>; während früher der Jugend wenig Beachtung geschenkt wurde, begann mit der Neuzeit die „Dynamik einer Kultur“<sup>18</sup>, die Raum für eine verlängerte Pubertät eröffnete und damit auch Freiraum für spezifische Krisen bot.

Mit der veränderten Auffassung der männlichen Jugend musste ein neues Vorbild her, das nur begrenzt rebellische Züge trug. Da bot sich die Figur ‚Robinson Crusoe‘(1719) von Daniel Defoe an, in der der Aufbruch des jungen Mannes und seine Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Werten gespiegelt ist.

Er vereint den Aufbruch in das Unbekannte mit dem „kolonialistischen Siegergestus des auf sich gestellten Eroberers“<sup>19</sup>. Zudem weist der Held menschliche Züge auf, er zeigt Gefühle wie „Angst, Zögerlichkeit und Zweifel und überwindet so die überhöhten Ideale des kriegerischen Helden der vorhergehenden Epochen. Das männliche Autonomiebedürfnis aber, der Beweis der Unabhängigkeit und der Macht über die Naturereignisse, bleiben im neuen männlichen Vorbild erhalten.“<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> Kehlenbeck, Corinna: „Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin“, Campus Verlag Frankfurt/ New York, 1996; S. 15

<sup>17</sup> ebd.; S. 17

<sup>18</sup> ebd.; S. 17

<sup>19</sup> ebd.; S. 17

<sup>20</sup> ebd., S. 17

### 3.3 Die weibliche Jugend hingegen hatte andere Vorbildstrukturen:

Die durch die Gesellschaftsordnung vorgegebene und gelebte männliche Autonomie, wurde und wird durch den Abenteuerhelden tradiert, und gibt vor, dass Frauen den Männern als „Stütze dienen“<sup>21</sup> sowie ihnen „persönlich zu und untergeordnet“<sup>22</sup> bleiben. Die Aufgaben der Frauen sind damit dem häuslichen Bereich – der Pflege und Erziehung – zugeschrieben, nicht aber die Beteiligung an kulturellen Entscheidungen.

Eine Abenteuerheldin muss, um als Identifikationsfigur für weibliche Jugendliche zu gelten, sich von spezifischen männlichen Normen absetzen, die den männlichen Jugendlichen über die Identifikation mit den Abenteuerhelden vermittelt werden.

Die Tatsache, dass im Zeitalter des Computers „kombinatorische Lösungsversuche“<sup>23</sup> präferiert werden, führte schließlich zu einer Wandlung des Abenteuermotivs, das die gesamte Logik vor die körperliche Überlegenheit setzte. Damit wurde die Dominanz der männlichen Figur aufgrund der körperlichen Überlegenheit gebrochen und begünstigte so die Aufnahme und intensive Beschäftigung mit weiblichen Figuren.

Weibliche Figuren wurden bis dahin meist im Zusammenhang mit den Helden oder anderen Figuren geschaffen oder unterlagen traditionellen „Weiblichkeitsentwürfen“<sup>24</sup>.

Hier möchte ich kurz die fiktiven weiblichen Vorbildfiguren in der Mädchenliteratur vorstellen:

1.) „Trotzkopf“ (1885/1983) von Emmy van Rhoden

Ähnlich wie ‚Robinson Crusoe‘ ist der ‚Trotzkopf‘ eine entscheidende Leitfigur für die weibliche Jugend gewesen und ist es teilweise immer noch.

Diese Geschichte thematisiert emotionale Konflikte (Trotzphase) in der Entwicklungsphase junger Mädchen und entspricht dem Wunsch nach einer Identifikationsfigur. Die Besonderheit liegt dabei in dem Integrationsprozeß der Mädchen, mit rebellischen und aggressiven Impulsen umzugehen.

---

<sup>21</sup> Kehlenbeck, Corinna: „Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin“, Campus Verlag Frankfurt/ New York, 1996; S. 19

<sup>22</sup> ebd.; S. 19

<sup>23</sup> ebd.; S. 43

<sup>24</sup> Kehlenbeck, Corinna: „Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin“, Campus Verlag Frankfurt/ New York, 1996; S. 74



## 2.) Pippi Langstrumpf (1944) von Astrid Lindgren

Die Aufgabe der weiblichen Hauptfigur Pippi bestand darin, in vergnüglicher Form auf „gesellschaftliche Mißstände aufmerksam zu machen“<sup>25</sup> und verfolgt egoistische Ziele. Damals wurde sie zu einer wichtigen Identifikationsfigur für Mädchen und Jungen, besitzt jedoch heute keine Vorbildfunktion mehr.

Vermeehrt ist die Tendenz zu erkennen, dass die jugendliche Fantasiewelt verstärkt nach Realitätsbezügen sucht. Doch immer wieder – bei dem Versuch großartige Heldinnen zu schaffen – verfällt man in alte Strukturen der klassischen weiblichen Idealisierung.

## 4. Computer- Spiele

### 4.1 Ein pädagogischer Ansatz über das Für und Wieder von Computerspielen

Die technologische Entwicklung der Personalcomputer im letzten Jahrzehnt führte zur Erweiterung der Spielmöglichkeiten, die sowohl Jung und Alt auf verschiedene Art begeistern. Heutzutage wird vorwiegend künstliche Intelligenz eingesetzt, das bedeutet die Nutzung reaktionsfähiger Systeme, die eine gewisse Lernfähigkeit aufweisen und ein an der Spielsituation angepasstes Verhalten ermöglichen. Der Markt wird im Bereich Computerspiele mit Geschicklichkeits-, Rollen-, Abenteuer- und Simulationsspielen überschwemmt, die aufgrund der zunehmenden Komplexität der Spiele ineinander übergreifen.

Dabei haben Computerspiele sowohl negative als auch positive Wirkungen auf die Benutzer, die ich im Besonderen an Action- und Adventure-Spiele aufzeigen möchte, da am ehesten Gemeinsamkeiten mit dem Spiel ‚Lara Croft – Tomb Raider‘ aufgezeigt werden können. Denn ‚Tomb Raider‘ schaffte mit der „Mischung aus Adventure, Action, Ballerei und Spielfilm“<sup>26</sup> in der Welt der Spiele ein neues Genre und ist daher schwer zu klassifizieren.

---

<sup>25</sup> Kehlenbeck, Corinna: „Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin“, Campus Verlag Frankfurt/ New York, 1996; S. 38

<sup>26</sup> Frankfurter Rundschau, 28. März 1998, Nr. 74; S. 8

In Action- und Adventurespielen agieren die Spieler im Rahmen einer umfangreichen Geschichte. Die Hauptfigur muss sich einen Weg durch Labyrinth, Kellergewölbe, Fantasielandschaften oder Dschungel bahnen und wird im Spielverlauf mit zahlreichen Gegnern konfrontiert, die mit unterschiedlichen Waffen bekämpft werden können.

Dabei erwerben die Figuren im Laufe des Spiels bestimmte Fähigkeiten und Kenntnisse. Um das Spielziel zu erreichen, müssen Abgründe und heimtückische Fallen mit Hüpfen, Springen, Klettern überwunden, Rätsel gelöst und Geheimcodes geknackt werden.

Doch was können Computerspiele – richtig eingesetzt - überhaupt leisten?

- helfen beim Abbau von Stress oder lehren einen konstruktiven Umgang mit Stress
- fördern die Konzentrationsfähigkeit
- helfen, Konflikte zu lösen
- vermitteln Normen und Werte
- befriedigen Bedürfnisse
- stärken das Selbstwertgefühl
- schaffen Freiräume
- unterstützen planvolles, durchdachtes Handeln
- fördern vernetztes Denken
- stärken das Auffassungsvermögen
- vermitteln spielerisch den Umgang mit Gefahren<sup>27</sup>

Die Faszination von Computerspielen liegt in der Möglichkeit, in das Spiel aktiv einzugreifen. In Action- und Adventurespielen erlebt der/ die Spielende viele gefährliche Situationen, muss sich Herausforderungen stellen, sammelt Erfahrungen, lernt Tricks und Kampftechniken und kann mit Freunden über die Bewältigung der Probleme diskutieren.

Die Spiele bieten viele Entfaltungsmöglichkeiten und schulen neben der Motorik, die Kombinations- und Konzentrationsfähigkeit. Der Spieler benötigt hierbei sowohl eine rasche Reaktionsfähigkeit, ein taktisches Gespür für die Einschätzung der Gegner, aber auch ein Umdenken bei Misserfolg und muss zudem motorisch geschickt mit Joystick, Maus oder Tastatur umgehen können.

---

<sup>27</sup> Laudowicz, Edith: „Computerspiele“, PapyRossa Verlags GmbH & Co. KG Köln, 1998; S. 96

Für einige Spieler kann ein permanenter Misserfolg die Frustrationsgrenze überschreiten und z.B. dazu führen, dass im normalen Leben eine noch größere Unsicherheit erfolgt, mit Problemen umzugehen.

In Abenteuer- und Actionspielen steht im Mittelpunkt der Kampf gegen das Böse, die Helden zeigen jedoch keine Angst und schlagen jeden Gegner:

In einer Welt, die uns überall mit Gewaltszenen begegnet (z.B. Spiel-, Trickfilme), können diese Strukturen durch ihre „Eindeutigkeit und Überschaubarkeit“<sup>28</sup> für die Auseinandersetzung und Lösungen von Konflikten attraktiv sein.

Die Gefahr besteht jedoch, dass obwohl Spieler Realität und Simulation unterscheiden können, aufgrund der Gewöhnung und Verinnerlichung realer Gewalt dieser mit „Coolness“<sup>29</sup> entgegengetreten wird – ohne Rücksicht auf die Opfer.

Für die Lösungen vieler Rätsel brauchen Kinder und Jugendliche die Fähigkeit, Inhalte und Bildinformationen zu verstehen; sie erlernen oder verbessern ihre Kombinations- und Interpretationsfähigkeit. Dies bedeutet aber auch, dass viele Spiele fast vollständig auf Sprache verzichten und die Kommunikationsfähigkeit daher stark eingeschränkt ist. So wird der Tatsache, dass viele Jugendliche Schwierigkeiten haben zusammenhängende Texte zu schreiben oder sich adäquat zu artikulieren, keine Abhilfe geleistet.

Abschließend möchte ich zum Spiel ‚Tomb Raider‘ zur Verdeutlichung eine Textstelle zitieren:

„In Tomb Raider identifiziert sich der Spieler als derjenige, der die Fäden zieht, mit seinem Objekt in solchem Maße, daß es ein Eigenleben entfaltet. Dabei kommt das Spiel ohne Sprache und fast ohne Handlung aus. Action, Reaktion und Lara halten den Spieler jedoch jede Sekunde in Atem – ein Kinoerlebnis ohne Leinwand“<sup>30</sup>.

## **4.2 Stellung der Frauen in Computerspielen**

Die überwiegenden Computer- und Videospiele sind so aufgebaut, dass der Spielende eine Spielfigur steuern muss, die im Alleingang eine Aufgabe zu bewältigen hat – das ist nichts Neues. Doch bisherige Spielprogramme zeigen eindeutig, dass die den Frauen zugedachten Rollen eher ein „schmückendes Beiwerk“<sup>31</sup> sind.

---

<sup>28</sup> Laudowicz, Edith: „Computerspiele“, PapyRossa Verlags GmbH & Co. KG Köln, 1998; S. 71

<sup>29</sup> ebd.; S. 71

<sup>30</sup> Frankfurter Rundschau, 31. März 1997, Nr. 123; S. 9

<sup>31</sup> Dittler, Dr. Ulrich: „Computerspiele und Jugenschutz“, Nomos Verlagsgesellschaft Baden-Baden, 1. Auflage 1997, S. 60

Dem männlichen Helden stehen im Spiel eine oder mehrere Frauen zur Seite, die meist ‚schön und sexy‘ sind, aber eher selten zur Lösung des Spielproblems und zur Fortführung der Handlung beitragen. Eine Heldin, sprich eine weibliche Spielfigur, war bisher in der Rolle des ‚lonesome fighters‘<sup>32</sup> eher selten vertreten. Der Anteil der weiblichen Helden liegt so um die 10%<sup>33</sup>. Interessant ist die Tatsache, dass die meist passiven Rollen weiblicher Spielfiguren eher körperbetont und entsprechend einseitig dargestellt sind:

- Frauen, als schöne Kriegerinnen
- Frauen, als schmückendes Beiwerk für männliche Helden
- Frauen, als schön aber dumm
- Frauen, als Objekte männlicher Begierde
- Frauen, als völlig hirnlose Sexualwesen<sup>34</sup>

In den vergangenen Jahren wurden die Spielpersonen, Männer wie Frauen, immer stärker an die Darstellung von Comics und Zeichentrickfilmen angelehnt. Dadurch sind die meisten Rollenbilder recht oberflächlich und es fehlt ihnen an differenzierten Emotionen. „Die so gezeichneten Geschlechterrollen stellen Frauen oft in einer Reduktion auf ihre geschlechtlichen Merkmale dar.“<sup>35</sup> Wie das Spiel *Leisure Suit Larry*“ (Versionen 1-6, 1995), in dem sich angeblich emanzipierte Frauen in den verschiedenen Versionen überwiegend nur als „dürftig bekleidete Busenwunder“<sup>36</sup> präsentieren, die ihr Leben mit Besuchen bei Schönheitschirurgen oder mit Diäten verbringen. Bezogen auf das traditionierte soziologisch typische Geschlechterbild ist es nicht verwunderlich, dass Frauen als Sexobjekt gesehen werden und dem Ziel männlicher Begierde dienen. Das suggerieren den Kindern und Jugendlichen ja nicht nur die Medien ein, sondern es fängt bei der Erziehung schon an, in der typische Mädchen- und Jungenbilder vermittelt werden.

Wenn überhaupt eine Frau eine Hauptrolle in einem Computerspiel übernimmt, muss sie „mindestens mit Pin-up Qualitäten ausgestattet“<sup>37</sup> sein, wie eben 1997 Tomb Raider, in dem

---

<sup>32</sup> Dittler, Dr. Ulrich: „Computerspiele und Jugenschutz“, Nomos Verlagsgesellschaft Baden-Baden, 1. Auflage 1997; S. 60

<sup>33</sup> ebd.; S. 60

<sup>34</sup> ebd.; S. 60

<sup>35</sup> ebd.; S. 67

<sup>36</sup> Laudowicz, Edith: „Computerspiele“, PapyRossa Verlags GmbH & Co. KG Köln, 1998; S. 48

<sup>37</sup> ebd.; S. 48

„Lara, die Heldin, die nicht mit körperlichen Reizen geizt, in dreidimensionalen Räumen ihre Sprünge und Saltos vollführt, durch Gewässer schwimmt und sich an Felsen hochzieht, wobei auf die richtige Darstellung ihrer Reize durch Großaufnahme ihres Busens in jeder Sequenz geachtet wird, die weibliche Hauptdarstellerin bewirkt jedoch keinerlei Verändern der Inhalte – die Heldin gibt sich männlich cool und powerful“<sup>38</sup>.

Das Phänomen sexueller Attraktivität werde ich später noch einmal aufgreifen und näher beleuchten.

---

<sup>38</sup> Laudowicz, Edith: „Computerspiele“, PapyRossa Verlags GmbH & Co. KG Köln, 1998; S. 48

## **5. Lara Croft – eine Faszination für männliche und weibliche Spieler?**

In diesem Teil möchte ich der Frage auf den Grund gehen, welche Verhaltensweisen/Eigenschaften und ähnliches - sowohl männliche als auch weibliche - Lara Croft in sich vereint und welche Wirkung sie damit auf ihre männliche und weibliche Umgebung erzielt. Die nachfolgend aufgeführten Merkmale sind natürlich abhängig von der Kompetenz der einzelnen Spieler, um so größer die Beherrschung der Steuerungsarmaturen (Keyboard, Pad oder Controller), desto besser wirken die unten beschriebenen Verhaltensweisen von Lara Croft.

Versuchen wir uns - und wenn auch nur für eine paar Minuten - in die Welt von Lara Croft fallen zu lassen und können uns, wenn wir das wollen, mit ihr vergleichen bzw. identifizieren:

### **5.1 Was fasziniert weibliche Spieler an ‚Lara Croft‘?**

Schaut man sich das Spiel ‚Tomb Raider‘ an, so fällt als Hauptmerkmal sicherlich das weibliche Aussehen und die körperliche Attraktivität von der Hauptfigur ‚Lara Croft‘ auf.

Ihr Markenzeichen: knackiger Busen und enge Shorts.

Körperliche Merkmale wie ‚Hängebusen‘, ‚Cellulite‘ und Falten, über die wir Frauen uns häufig ärgern, scheinen an ihr nicht vorzukommen und es entsteht der Eindruck, dass sie auch nie von diesen Problemen befallen wird. Da stellt sich mir als Frau doch direkt die Frage:

Möchte FRAU nicht auch so makellos aussehen? Zudem kommt die Befürchtung und Feststellung, dass das die ideale „Sexbombe“<sup>39</sup> für Männer ist.

Das Aussehen ist daher ein Phänomen, dass sowohl Frauen als auch Männer – auf unterschiedlichen Ebenen und aufgrund verschiedener Körperwahrnehmung - anspricht.

Doch auf die Wirkung bei männlichen Nutzern werde ich erst im nächsten Abschnitt eingehen.

Ein weiteres ansprechendes Merkmal sind ihre motorischen Fähigkeiten; sie ist sehr flexibel und vielfältig in ihren Bewegungen. ‚Lara‘ kann „nicht nur laufen, sondern klettern, tauchen und schwimmen, stürzt sich mutig in die Tiefe oder fährt verschiedene Fahrzeuge“<sup>40</sup>. Diese Eigenschaften, die von Flexibilität und Können zeugen, imponieren auch weibliche Spieler, die für das wahre Leben gewiss nützlich wären und es uns Frauen in manchen Situationen einfacher machen würde, Stärke und Mut zu beweisen. Die Bewegungen ‚Laras‘ sind durch die ständige

---

<sup>39</sup> Der Spiegel, 24/ 1998; S. 134

<sup>40</sup> vgl. [http://www.wdr.de/tv/aks/seiten/angeklickt/themen/1/lara\\_croft.html](http://www.wdr.de/tv/aks/seiten/angeklickt/themen/1/lara_croft.html)

Neuberechnungen und Animation so „geschmeidig“<sup>41</sup>, dass im Internet schon Fanclubs gegründet wurden.

Aufgrund ihrer sportlichen Kompetenz und insbesondere im Bereich Kampfsport ist sie in der Lage sich und ihre Person zu verteidigen; damit ist ‚Lara‘ nicht auf den klassischen Beschützer (Mann) angewiesen. Sie ist eine „starke Frau, passt auf sich auf und braucht keine Männer“<sup>42</sup>. Dieses sind wichtige Punkte, die Frauen ansprechen und die auf sie anziehend wirken können. Eine Frau kann durch diese Fähigkeiten an Selbständigkeit gewinnen.

Egal, was ‚Lara‘ beginnt, ihr gelingt fast immer ein Erfolg. Sie „kämpft aktiv gegen Unrecht, rennt wie Lola durch Berlin“<sup>43</sup> und nimmt es als Frau mit diversen Männern auf – ein weiblicher „Indiana Jones“<sup>44</sup>. Dabei zeichnet sie eine gewisse Geduld und Ausdauer bei der Lösung von Problemen aus. Sie gibt nie auf, egal, wie groß das Problem ist und scheint immer eine Lösung parat zu haben. In ihrem Grundtypus kann man sie als Optimistin bezeichnen.

In dem Zusammenhang ist ‚Laras‘ „Unsterblichkeit“<sup>45</sup> für die Spielerinnen von großer Bedeutung; sie ist selbst in blutigsten Kämpfen nicht *wirklich* verletzlich bzw. übersteht jede Verletzung; sie lebt ohne wirklich sterblich zu sein, hat viele Leben und ist zu unendlichen Wiederauferstehungen in der Lage<sup>46</sup>.

Zusammenfassend kann man sagen, dass Mädchen es genießen, „der toughen Abenteuererin zu folgen. Sie fühlen sich, als Frau repräsentiert – als eine Frau, die unabhängig ist, lebenshungrig, die sich den Männern überlegen fühlt, die emanzipiert ist“<sup>47</sup>.

Doch bei so viel Perfektionismus frage ich mich: Geht ihr nie die Puste, die Munition aus? Hat sie nie körperliche oder psychische Beschwerden? Wo nimmt sie all die Kraft her?

Sind das nicht auch Fragen, die sich die weiblichen Spielerinnen stellen, wenn sie mit negativen Erlebnissen fertig werden müssen und sich über die Lösung Gedanken machen?

---

<sup>41</sup> Frankfurter Rundschau, 31. Mai 1997, Nr. 123; S. 9

<sup>42</sup> Der Spiegel 24/1998; S. 134

<sup>43</sup> Frankfurter Rundschau, 11. Oktober 1999, Nr. 236; S. 11

<sup>44</sup> ebd.; S. 11

<sup>45</sup> Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1. Auflage 2001; S. 60f

<sup>46</sup> vgl.; ebd.; S. 60

<sup>47</sup> Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1. Auflage 2001; S. 14f

## 5. 2 Wie sieht es nun mit den männlichen Jugendlichen Nutzern aus?

Wie sehen sie Lara Croft?

Die körperliche Attraktivität dient besonders den männlichen Nutzern – jedoch im Unterschied zu den weiblichen – nicht als Vorbildfunktion, sondern als Lustobjekt (Lara Croft als Traumfrau und „Superweib“<sup>48</sup>), wie folgende Ausführungen und Zitate deutlich zeigen:

Der „überdimensionierte Busen“<sup>49</sup>, die langen Haare, die schmale Taille und das kurze Höschen läßt sie wie die „ideale Playmate“<sup>50</sup> erscheinen und wirkt damit wie eine „reine Männerprojektion“<sup>51</sup>. Männer „lieben Laras wippenden Pferdeschwanz und beten sie an, wenn sie sich, schwer atmend über Felsvorsprünge hangelt, weil der Bildschirm dann vor allem ihren hübschen Hintern zeigt“<sup>52</sup>.

Die letzte Steigerung von Lara Croft, sie als sexuell attraktive Person zu sehen, war unter anderem das Überarbeiten von Screen Shots aus dem Originalspiel bis sie den sexuellen Vorstellungen der männlichen Fans entsprach. Kinder entkleideten ihre Heldin und stellten sie ins Internet. Computerfreaks brachten sogar eine nicht autorisierte Spielvariante ins Netz: ‚Lara nude‘, eine Lara die nackt durch die virtuellen Welten hüpfte<sup>53</sup>.

Über die körperliche Attraktivität der Hauptdarstellerin hinaus, hat sie weitere Punkte die die Faszination des Spiels ausmacht.

Ungeachtet von der Hauptdarstellerin ist die Mischung aus „Adventure, Action und Spielfilm“<sup>54</sup> in einem Computerspiel zu erleben von elementarer Bedeutung. Weiterhin kann es für die männlichen Jugendlichen eine große Faszination haben, Waffen einsetzen zu können. Generell besitzt das Darstellen von Gewalt und die Benutzung von Kriegsspielzeug einen hohen Aufforderungscharakter<sup>55</sup>. Dazu zählt auch, das unsere Titelheldin diverse Kampfsporttechniken („Kung-Fu-Kick“<sup>56</sup>) beherrscht.

Die zuvor beschriebenen Charaktereigenschaften Kampflust und Selbstbewußtsein sind auch für Männer wichtig und bieten auch für sie eine gewisse Identifikationsmöglichkeit.

---

<sup>48</sup> Frankfurter Rundschau, 16. Dezember 2000, Nr. 292; S. 30

<sup>49</sup> Frankfurter Rundschau, 11. Oktober 1999, Nr. 236; S. 11

<sup>50</sup> ebd.; S. 11

<sup>51</sup> ebd.; S. 11

<sup>52</sup> Der Spiegel 24/1998; S. 134

<sup>53</sup> Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1. Auflage 2001; S. 26

<sup>54</sup> vgl. Frankfurter Rundschau, 28. März 1998, Nr. 74, S. 8

<sup>55</sup> vgl.; Laudowicz, Edith: „Computerspiele“, PapyRossa Verlags GmbH & Co. KG Köln, 1998; S. 70



Das männliche Bedürfnis nach ‚superpower‘ zeigt sich in der Unverletzlichkeit ‚Laras‘, die immer gewinnt und den Kampf zwischen Gut und Böse für sich entscheidet. Zudem weckt ‚Lara‘ durch ihre anmutige und grazile Bewegung, laut Literatur, „Beschützerinstinkte“<sup>57</sup> aus.

Das Spiel stellt für männliche User eine besondere Situation dar, weil eine typische ‚Männerdomäne‘ (Abenteurer) nun von einer Frau besetzt wird – „Lara schlägt sich in einer Männerwelt durch“<sup>58</sup> - und die männlichen Spieler nach außen hin durch eine Frau repräsentiert werden. Es kommt zu einem imaginärem Geschlechterkampf. Die Frage, wer nun das stärkere Geschlecht ist, hat einen aktuellen Bezug bekommen (siehe Boxkampf Stefan Raab und Regina Halmich).

Darüber hinaus können die unter 5.1. (Was fasziniert weibliche Spieler an ‚Lara Croft‘?) zuvor beschriebenen Eigenschaften auch für männliche User von großer Bedeutung sein.

Der Unterschied bei ‚Tomb Raider‘ ist nur, dass es sich hier um eine weibliche Heldin handelt. Sie besitzt Eigenschaften, die sonst nur von männlichen Helden besetzt wurden; „ihre Abenteuer sind die eines James Bond und Indiana Jones“<sup>59</sup>.

Zudem möchte ich darauf hinweisen, dass die Wichtigkeit der Charaktereigenschaften vermutlich von dem Alter und sozialen Hintergrund der Spieler/ Nutzer abhängig ist.

Alles in allem bleibt festzuhalten, dass durch die Besetzung der Hauptrolle ‚Lara Croft‘ als weibliche Heldin, der Frau in der virtuellen Welt eine größere Bedeutung zu teil wird. Dadurch, dass ‚Lara Croft‘ eine Biographie<sup>60</sup> erhalten hat und sie durchaus positiv besetzte Eigenschaften hat, könnte sie als „Identifikationsfigur“<sup>61</sup> dienen.

Medien unterstützten diesen Prozess der Identifikation, in dem ‚Lara‘ mit Hilfe von Models greifbar gemacht wurde – die jedoch so häufig wechselten, um das Image der ‚Lara‘ zu erhalten.

---

<sup>56</sup> TAZ, 31.10.1997, Nr. 5370; S. 15

<sup>57</sup> Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1. Auflage 2001; S. 43

<sup>58</sup> ebd.; S. 63

<sup>59</sup> ebd.; S. 63

<sup>60</sup> nachzulesen in:

Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1. Auflage 2001; S. 15

<sup>60</sup> Frankfurter Rundschau, 28. März 1998, Nr. 74; S. 8

<sup>61</sup> Deuber-Mankowsky, Astrid: Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1. Auflage 2001; S. 14

Ein virtueller Spielcharakter der mit „menschlichen Charaktereigenschaften“<sup>62</sup> versehen wurde, war auch für die Musikbranche interessant und entdeckte Lara als Popstar. Ein Sampler mit der Musik von Gary Numan, Westbam, Faith no more, Apollo 440 und anderen Musikern machten auf die Qualitäten des „neuen Topstars“<sup>63</sup> aufmerksam.

Aber damit nicht genug - das Produktionsstudio von SZM programmierte eine virtuelle Lara, die Interviews geben, Fragen beantworten und Fernsehbeiträge moderieren konnte<sup>64</sup>.

Das gipfelte schließlich und letztendlich 2001 in dem Film ‚Tomb Raider‘.

Das aggressive Merchandising führte dazu, dass die Figur innerhalb von zwei Jahren den Status einer „cultural icon“<sup>65</sup> erlangte.

## 6. Lara Croft – als Vorbild tauglich?

Es ist sehr positiv zu sehen, dass endlich eine Hauptrolle in einer Abenteuergeschichte von einer Frau besetzt wird. Hierbei ist die Frau nicht nur „schmückendes Beiwerk“<sup>66</sup>, sondern eine selbständige Person, die ohne einen Mann auskommt. Dabei ist die Rahmenhandlung so attraktiv (virtuelle Abenteuerlandschaft), dass sowohl männliche als auch weibliche Personen angesprochen werden. Dies ist eine Steigerung zu den Geschichten, in denen weibliche Hauptdarstellerinnen sonst vorkommen (Vergleich zu Trotzkopf, Pippi Langstrumpf).

Allerdings wird diese Chance nicht weiter genutzt. Die Möglichkeit, eine Vielzahl von Kindern und Jugendlichen ein neues, positives Frauenbild und darüber hinaus das eines neuen Abenteuerhelden aufzuzeigen, bleibt ungenutzt. ‚Lara Croft‘ ist wieder die attraktive (Gewicht: 55kg, Größe: 1,72m<sup>67</sup>) junge Frau, wie wir sie aus der Werbung u. ä. bereits kennen. Dabei kann sie sicherlich für einige Frauen als Vorbild oder Motivationshilfe dienen, die auch so einen Körperbau möchten. Die Gefahr ist hierbei, dass die Mädchen und Frauen, die nicht über so einen Körper verfügen, sehr schnell in einen Teufelskreis geraten können. Nämlich, das sie, wenn sie nicht so aussehen, unattraktiv wirken. Also müssen sie versuchen, durch Sport und einer strengen

---

<sup>62</sup> Frankfurter Rundschau, 28. März 1998, Nr. 74; S. 8

<sup>63</sup> ebd.; S. 8

<sup>64</sup> <http://www.laracroftism.de/textmarlifeldvoss.html>

<sup>65</sup> Dittler, Dr. Ulrich: „Computerspiele und Jugenschutz“, Nomos Verlagsgesellschaft Baden-Baden, 1. Auflage 1997, S. 60

<sup>66</sup> ebd.; S. 60

<sup>67</sup> <http://www.das-versicherung.de/lara/lara.htm>

Diät, zu einem solchen Körper(bau) zu gelangen. Misslingt dieses, so bedarf es eines gesunden Selbstwertgefühl, sich selbst doch als attraktiv zu empfinden und dieses auch nach außen hin zu vertreten. Den Männern ergeht es jedoch nicht viel besser. Auch sie sehen wieder nur das gängige Frauenbild. Und wie in dem Spiel ‚Tomb Raider‘ auch, bleibt ‚Lara Croft‘ unnahbar und unerreichbar. Einfach wieder nur ein „Pin-up“<sup>68</sup> Girl; dieses allerdings virtuell und ein wenig mit zu gestalten. Die Münchner Kunsthistorikerin Barbara U. geht sogar soweit, ihr Äusseres als „fetischistisch“<sup>69</sup> zu bezeichnen, dessen puppenhafte Glätte eher die Funktion einer Schutzschicht hat und der Versiegelung des weiblichen Körpers dient<sup>70</sup>.

Äußerlich erscheint sie aber zumindest für die Männer als „Traumfrau“<sup>71</sup> und das wird sie auch bleiben – ein Traum. So langsam müssten wir uns satt gesehen haben an diesen abgemagerten und durchgestylten Frauen (dies trifft auch auf die männlichen Helden zu, z.B. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone in ‚Rambo‘ etc.), die mit den Problemen von ‚Durchschnittsfrauen‘, wie z. B. Cellulite oder Falten, nichts zu tun haben.

Betrachten wir nun einmal die Charaktereigenschaften von ‚Lara Croft‘.

Eignen sich diese mehr als Vorbild oder als Modell, wie man das Leben meistern kann? Die Hauptzeit verbringt unsere Titelheldin damit, irgendwelche Gegner aus dem Weg zu räumen. Ein durchaus auf die Allgemeinheit übertragbares Szenario. ‚Lara Croft‘ tut dieses überwiegend allein. Auch das mag man noch in seiner Umwelt beobachten. Sie tut es überwiegend mit roher Kraft, und wo diese nicht ausreicht, mit einer Vielfalt an Waffen. Und genau hier ist der springende Punkt. Ist man in der realen Welt noch einverstanden damit, dass man Gegner (politische-, sportliche- oder auf dem Arbeitsmarkt) bekämpft, so ist spätestens bei dem Einsatz von Waffen der Unterschied zur virtuellen Welt vollzogen. Nicht nur aufgrund der aktuellen politischen Situation halte ich es für sehr bedenklich und gefährlich, eine Person wie ‚Lara Croft‘, die die Gegner mit Waffengewalt niederstreckt, als Vorbild für Lösungsmöglichkeiten in konkreten Konfliktsituationen zu wählen. Die einzige von ihr gewählte Möglichkeit zur Durchsetzung von Zielen/ Erwartungen/ Wünschen ist Gewalt. Und diese bleibt für ‚Lara‘ ohne Folgen. „Ihr Killerinstinkt darf sich ohne komplizierte moralische Rechtfertigung an Hunderten

---

<sup>68</sup> Laudowicz, Edith: „Computerspiele“, PapyRossa Verlags GmbH & Co. KG Köln, 1998; S. 48

<sup>69</sup> <http://www.laracroftism.de/textmarlifeldvoss.html>

<sup>70</sup> vgl.; <http://www.laracroftism.de/textmarlifeldvoss.html>

<sup>71</sup> [http://www.exclusive-design.at/lara/html/leben\\_lara\\_croft.html](http://www.exclusive-design.at/lara/html/leben_lara_croft.html)

von Männern ausleben.“<sup>72</sup> Das sie dabei ohne Komplizen oder Gefolgsleute bleibt, ist wenig tröstlich. Jegliche Form von Zusammenleben oder Teamfähigkeit findet nicht statt, denn ‚Lara‘ verfügt über wenig soziale Kontakte. Dem Spieler wird suggeriert, dass das ‚Einzelkämpfertum‘ als einziger Weg zur erfolgreichen Problembewältigung dient, dabei gewinnt in der heutigen Zeit die soziale Kompetenz als berufliche Schlüsselqualifikation jedoch an immer größerer Bedeutung.

Die Spielidee ist einfach so aufgebaut, dass Lara in der Welt alleine zurecht kommen muss; auch deshalb treten ihre kommunikativen und emotionalen Ausdrucksmöglichkeiten stark in den Hintergrund. Dabei verfügen doch gerade Frauen über diese Fähigkeiten. Hier bietet das Spiel keine wirkliche Bereicherung in dem Sinne, dass unser neuer Abenteuerheld (‚Lara Croft‘) über mehr Konfliktfähigkeiten verfügt als nur ‚rumzuballern‘.

Ihre körperliche Fitness setzt sie dafür ein, möglichen Gefahren aus dem Weg zu gehen, bzw. sich ihnen zu stellen. Sie verkörpert eine Person, die sich Ziele setzt und versucht, diese auch durchzusetzen. Dieses gelingt/misslingt ihr je nach Fähigkeit des Users. Diese Geduld und Zielstrebigkeit in ihrem Handeln und ihr beharrliches Verfolgen des einen Zieles sind durchaus Eigenschaften, die man als mögliche Orientierungshilfe und Vorbildfunktion herausstellen kann. Einzig und allein die Tatsache, dass sie dabei eine gewisse Flexibilität in ihrem Handeln vermissen lässt und dass sie eine Überprüfung dessen, ob sie noch auf dem richtigem Weg ist, schmälert dieses positiv wirkende Verhalten.

Diese Zielstrebigkeit zeigt sich auch daran, dass sie bei erlittenen Rückschlägen immer wieder aufsteht. Sie lässt sich nicht unterkriegen und ist von einer positiven Grundmotivation geprägt (diese haben übrigens alle Helden). Da ihre Gegner in überwiegender Anzahl männlich sind, lässt sich hier vielleicht ein besonderer Ansatzpunkt für weibliche Vorbildfunktion aufzeigen. Man darf und braucht sich nicht als Frau von den ‚bösen‘ Männern unterkriegen lassen. Lediglich die Wahl der Mittel sollte noch einmal überdacht werden!

Kritisch sei hier angemerkt, dass auch hier wieder ein typisches Geschlechterklischee bedient wird, nämlich das des ‚bösen Mannes‘.

---

<sup>72</sup> Frankfurter Rundschau, 11. Oktober 1999, Nr. 236; S. 11

## 6.1 Fazit

Alles in allem komme ich zu der Erkenntnis, dass die Chance, einem Abenteuerhelden ein neues Image zu geben, nicht genutzt wurde. Es erscheint mir, dass lediglich die Hülle gewechselt hat: Nun ist nämlich unser Abenteuerheld eine attraktive junge Frau. Ihr Verhaltensrepertoire entspricht aber überwiegend das ihrer männlichen Abenteuer-Kollegen. Es ist wahrscheinlich zuviel verlangt, dass unsere Heldin durch Veränderung der Spielidee an Struktur und Charakterstärke gewinnt. ‚Lara‘ versäumt es, neue Konfliktlösungen beizutragen (wie z.B. einen Kompromiss zu schließen o.ä.).

Eine friedfertige und Kompromisse schließende ‚Lara‘ verkauft sich sicherlich nicht so gut. Genauso gut wäre eine Überlegung, dass sich Lara verliebt und ein Kind bekommt. Wie viele Heldinnen kennen wir, die sich verlieben und Kinder erziehen? Dieses liesse eine Menge an pädagogischer Möglichkeit und Leitideen zu. Aber all diese Ideen blieben bislang ungenutzt. Sie lassen sich wohl in eine Abenteuergeschichte, welche auch noch hohe Verkaufszahlen bringen soll, nicht einbringen. So hoffe ich, dass der erste Ansatz, nämlich eine FRAU als Titelheldin zu initiieren, nicht der letzte bleibt und dass Nachfolgerinnen von ‚Lara Croft‘ diese Lücke schließen werden und mehr an Struktur und Eigenständigkeit gewinnen. Es ist dies ‚beiderlei Geschlecht‘ zu wünschen.

Somit möchte ich den Bogen schlagen zu dem 1. Kapitel. Ein Großteil der jugendlichen SpielerInnen sehen, nach der erklärten Definition, ‚Lara Croft‘ als Idol. Sie tritt damit in die Reihe von Sportlern, Musikern und Künstlern, die genau diese Funktion haben. Sie imitieren und ahmen diese Idole nach. Als Vorbilder und wirkliche Orientierung taugen diese Idole, und Lara Croft im besonderen, nicht. Es müsste eine Möglichkeit gefunden werden, mit den betreffenden SpielerInnen zu reden und sich über die Geschehnisse und Einstellungen von ‚Lara‘ und dem Spiel ‚Tomb Raider‘ auszutauschen. Ich bin guter Hoffnung, aufgrund der niedrigen Besucherzahlen von dem Film ‚Tomb Raider‘, dass das Phänomen ‚Lara Croft‘ und das Spiel ‚Tomb Raider‘ nur eine vorübergehende Welle ist und diese irgendwann abebbt. Die Frage die sich dann stellt: Was kommt nach ‚Lara Croft‘?

Und ist das besser?

## 7. Schlussbemerkung

Die anfängliche Befürchtung nicht genügend Material zu dem Thema ‚Lara Croft – Tomb Raider‘ zu bekommen, erwies sich im Nachhinein als unzutreffend. Dabei war es schwierig aus der vorhandenen Datenmenge die zu dem Thema passenden Informationen herauszufiltern.

Erst im nachhinein ist mir die Popularität und Anziehungskraft von Lara Croft auf ihre Umgebung in ihrem ganzen Ausmaß bewusst geworden. Die Thematik ‚Lara Croft – Tomb Raider‘ ist ein weites und unstrukturiertes Feld, das viele interessante Aspekte beinhaltet.

Die von mir in meiner Hausarbeit geäußerten Erklärungen und Ausführungen spiegeln eher meine generelle Abneigung gegenüber Spielen mit gewaltverherrlichenden Inhalten wieder. Viele nutzen solche Spiele zum Zeitvertreib oder/und versuchen, damit ihre Aggressionen abzubauen. Mich hat bei der Beschäftigung und bei dem Durcharbeiten des Daten- und Informationsmaterials zu ‚Lara Croft – Tomb Raider‘ am meisten die euphorischen Berichte/ Zeilen erstaunt, wie:

„ Von der Computerfigur zum Mythos! Sex-Kultfigur schlecht hin!“<sup>73</sup>

„der weibliche James Bond in der Welt der Computerspiele“<sup>74</sup>

„Postfeministische Powerfrau“<sup>75</sup>.

Da ich dieses Spiel ‚Tomb Raider‘ bisher noch nicht gespielt habe, ist es mir sehr schwer gefallen, mich in die Spieler/innen hineinzusetzen, dies war jedoch nötig, um mögliche Eindrücke bis hin zur Identifikation mit der Figur Lara nachempfinden zu können.

Desweiteren ist mir die Art und Weise, wie Lara im Spiel dargestellt wird, negativ aufgefallen: Busen und Po sind ständig in Großaufnahme ins Bild gesetzt. Damit zeigt sich für mich eindeutig die Reduktion auf weibliche Attribute und verstärkt meinen Eindruck, ein reines Objekt der Begierde für Männer zu sein. Vor allem, wenn man bedenkt, dass in den Erweiterungsspielen, ‚Lara‘ zusätzlich mit einem vergrößerten Busen, als auch mit beweglichen Lippen und klimpernden Augen ausgestattet wurde.

---

<sup>73</sup> [http://www.exclusive-design.at/lara/html/leben\\_lara\\_croft.html](http://www.exclusive-design.at/lara/html/leben_lara_croft.html)

<sup>74</sup> [http://www.wdr.de/tv/aks/seiten/angeklickt/themen/1/lara\\_croft.html](http://www.wdr.de/tv/aks/seiten/angeklickt/themen/1/lara_croft.html)

<sup>75</sup> <http://www.laracroftism.de/textmarlifeldvoss.html>

## 8. Literaturverzeichnis

Deuber-Mankowsky, Astrid:

Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1. Auflage 2001

Dittler, Dr. Ulrich:

„Computerspiele und Jugenschutz“, Nomos Verlagsgesellschaft Baden-Baden, 1. Auflage 1997

Griese, Hartmut:

„Personale Orientierungen im Jugendalter – Vorbilder und Idole. In: Sander, Uwe; Vollbrecht, Ralf: „Jugend im 20. Jahrhundert, Hermann Luchterhand Verlag GmbH, 2000

Kehlenbeck, Corinna:

„Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin“, Campus Verlag Frankfurt/ New York, 1996

Laudowicz, Edith:

„Computerspiele“, PapyRossa Verlags GmbH & Co. KG Köln, 1998

Das grosse Lingen Universallexikon, Band 7, 1989; S. 2010

Ethymologisches Wörterbuch des Deutschen, 4. Auflage 1999; S. 528

### Internet:

[http://www.wdr.de/tv/aks/seiten/angeklickt/themen/1/lara\\_croft.html](http://www.wdr.de/tv/aks/seiten/angeklickt/themen/1/lara_croft.html)

<http://www.laracroftism.de/textmarlifeldvoss.html>

<http://www.das-versicherung.de/lara/lara.htm>

[http://www.exclusive-design.at/lara/html/leben\\_lara\\_croft.html](http://www.exclusive-design.at/lara/html/leben_lara_croft.html)

### Zeitschriften:

Frankfurter Rundschau (Zeitraum: 1998-2000)

TAZ (Zeitraum: 1999)

Der Spiegel (Zeitraum: 1998)