

REFLEXION VON STEREOTYPEN IM E-SPORT

EINE PÄDAGOGISCHE ANALYSE

Mateo Klanisek

Als wirtschaftlich bedeutendste Kunstform sind Videospiele ein zentrales Diskursfeld gesellschaftlicher Stereotype – sowohl inhaltlich als auch hinsichtlich des Wegs zu einer E-Sport-Karriere. Ohne deren Reflexion werden Begabungen nicht ausgeschöpft und Vorurteile und Diskriminierung gefördert.

Für das Buch *Stereotype in Videospielen* (Klanisek, 2023) wurden über 300 der relevantesten Role-Playing-Games analysiert. Die visuelle Diskriminierung von Frauen wurde in traditionell (schwach), modern (sexualisiert-objektifiziert; oft päd-erotisch) und postmodern (in bestehendes Männlichkeitsbild gezwungen) eingeteilt. Starke weibliche Figuren treten meist nur als Hexen, Monster oder Maschinenfrauen auf, während Männer mit unerfüllbarer Idealisierung konfrontiert und für toxische Männlichkeit belohnt werden. Die Zuordnung „tierischer Rassen“ zu mittel- und fernöstlicher Architektur fördert Rassismus und stereotype Kriegsnarrative verherrlichen Gewalt.

Gender, Ethnie und soziale Herkunft beeinflussen Zugang, Identifikation und Chancen im E-Sport und familienfeindliche Arbeitsbedingungen verschärfen dies.

Doch der E-Sport ist eine Chance zur kritischen Reflexion all dieser Stereotype.

Keywords: Stereotype, Gender, Rassismus, Gewalt, E-Sport

Paper DOI: <https://doi.org/10.48341/frog25.3>

Format: Scientific paper / Peer-Review

As the most economically significant art form, video games are a central field of discourse for social stereotypes – both in terms of content and regarding the path to an esports career. When left unexamined, they lead to untapped potential and reinforce prejudice and discrimination.

For the book *Stereotypes in Video Games* (Klanisek, 2023, 240 pages), over 300 of the most relevant role-playing games were analyzed. The visual discrimination of women was categorized in traditional (as weak), modern (sexualized-objectified, often pederotic), and postmodern (forced into existing images of masculinity). Strong female characters usually appear only as witches, monsters, or cyborg women, while men are confronted with unattainable ideals and rewarded for toxic masculinity. The association of “animal races” with Middle or Far Eastern architecture fosters racism, and stereotypical war narratives glorify violence.

Gender, ethnicity, and social background influence access, identification, and opportunities in e-sports, and family-unfriendly working conditions exacerbate these issues.

Yet e-sports offer an opportunity for critical reflection on all these stereotypes.



Federal Chancellery
Republic of Austria



INFORMATION ZU DIGITALEN SPIELEN



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Universität für
Weiterbildung
Krems



Reflexion von Stereotypen im E-Sport

Als wirtschaftlich bedeutendste Kunstform sind Videospiele ein zentrales Diskursfeld gesellschaftlicher Stereotype. Ein Stereotype sind dem Wortstamm gemäß Wiederholungen des Gleichen aufgrund starrer Formen. Unreflektiert können diese die Lebensentfaltung von Menschen einschränken, indem Begabungen nicht ausgeschöpft und Vorurteile verfestigt und verbreitet werden, was zu Diskriminierungen führt. Deshalb ist die Kompetenz zur Reflexion von Stereotypen sowohl betreffend den Weg zu einer E-Sport-Karriere als auch hinsichtlich der Spielinhalte essenziell. Der Beitrag beruht auf dem Buch Stereotype in Videospielen (Klanisek, 2023, 240 Seiten), in dem über 300 der relevantesten Role-Playing-Games (RPGs) analysiert und pädagogische Anregungen gegeben werden. RPGs machen einen Großteil der erfolgreichsten Videospiele aus und zeichnen sich dadurch aus, dass ein virtueller Charakter selbst erstellt oder individuell weiterentwickelt wird, was Identifikation mit dem Charakter und Immersion fördert, sodass sich RPGs sehr auf diese Spiele besonders charakterprägend sind.

Gender und Ethnie bedingen oft soziale Zuschreibungen (z.B. Orchideen-Status und Diskussion der Attraktivität weiblicher Spielerinnen) und unterschiedliche Ausgangspositionen betreffend Zugang zur Hardware und Angebot an Identifikationsfiguren. So ist der professionelle E-Sport nur zu 5% weiblich, obwohl 60% der Frauen zwischen 18 und 29 Jahren gerne und regelmäßig Videospiele spielen. (Rustemeier, FROG 2025 Speaker Abstract) Auf Produzentenseite haben z.B. familienfeindliche Arbeitsbedingungen zum Ungleichgewicht beigetragen. Fast 40% der Kinder und Jugendlichen haben im Internet sexuelle Gewalt erlebt. (Saferinternet, 2025) Besonders häufig betrifft dies Mädchen, die Onlinespiele spielen. (Wolf & Perron, 2014, S. 376) Und Ebner (2019, S. 276) wies im Wissenschaftsbuch des Jahres 2020 darauf hin, dass auch ein „Schuljunge, der in seinem Zimmer Fortnite spielt“ unfreiwillig zum Agenten extremistischer Propaganda werden könne.

Die im eingangs genannten Buch (Klanisek, 2023) an der PH Salzburg durchgeführte Analyse wies unter anderem nach, dass hinsichtlich diskriminierender visueller Charakterdarstellung die Negativbeispiele weiter deutlich überwiegen und führte zu einer **Einteilung visueller Diskriminierung von Frauen** in traditionell (schwach), modern (sexualisiert-objektifiziert) und postmodern (in bestehendes Männlichkeitsbild gezwungen). Traditionell kommen weniger weibliche Charaktere vor und werden als schwach und hilfsbedürftig dargestellt oder sind, wenn sie stark sind, nur Hexen, Monster oder Maschinenfrauen, was suggeriert, dass normalmenschliche Frauen nicht stark sein könnten. Die viel rezipierten Schlangenfrauen sind ein kollektiver Archetyp, der schon in rund 40.000 Jahre alten Höhlenmalereien vorkommt (Johnson, 1990, S. 136), sowie in der ägyptischen, chinesischen und griechischen Antike, und spätestens ab dem Mittelalter die Frauen als böse Verführerin darstellte. Beispiele für moderne Diskriminierung von Frauen (als Sexobjekt) in E-Sport-Videospielen sind Blade & Soul, Dragon Ball, Shadowverse und Genshin Impact. (Mehr zu moderner und postmoderner Diskriminierung unten bei Spannungsfeld 3 und 4).



Abbildung: Kategorien visueller Diskriminierung von Frauen

Umgekehrt sind Männer mit unerfüllbaren Idealisierungen sowie Belohnung toxischer Männlichkeitsbilder konfrontiert. Die Repräsentation von LGBTQ+ hat erst in den letzten Jahren Einzug in Videospiele gehalten. In Häusern mittel- und fernöstlicher Architektur wohnen z.B. in *World of Warcraft* und *The Elder Scrolls* sog. „tierische Rassen“ (Mensch-Tier-Mischwesen), während Menschen in Häusern westlicher Architektur leben. Außerdem wurden Whitewashing und der Clean-Girl-Look als kolonialistisch kritisiert.

Angesichts zunehmender Kriege und Gewalttaten wie die an einer Grazer Schule im Juni 2025 ist die vom Videospiel-Künstler Taro Yoko (*NieR*) aufgeworfene Frage stereotyper Kriegsnarrative und Gewaltverherrlichung ebenso reflexionsbedürftig. Überraschend ist auch, in wie vielen Videospielen Gott und dessen kirchliche Vertreter böse sind und vernichtet werden müssen (Stereotyp des „Malevolent God“).

Der intersektionale Ansatz Kimberlé Crenshaws gilt auch für RPGs, in denen nach Hautfarbe, Geschlecht, Gewicht, Schicht u.a. diskriminiert wird. „Intersektionalitätsforschung und -praxis zielt auf die Veränderung von Strukturen zur Verbesserung der Situation Einzelner in der Gesellschaft ab und beschreibt somit eine bestimmte Art zu denken und zu handeln, als Alternative zu binären Strukturen und einachsigen Modellen...“ (Kronberger, 2016, S. 50) Tatsächlich bewegt sich die Diskriminierung in RPGs auf mehreren Achsen/Spannungsfeldern, die im Folgenden genannt seien:

Spannungsfeld 1: Rassismus darstellendes & rassistisches Spiel

RPGs wie *World of Warcraft* und *Final Fantasy* werden etwa von Myles Russel Cook (2016) und Ruben Ferdinand (2017) hoch gelobt, Bildung gegen Rassismus zu sein. „*Allowing people to play games on both sides of a conflict and to sympathise with both the invaders and the invaded, is a form of racial education*“ (Cook, 2016)

Etwa die Pandaren in *World of Warcraft* und Darstellungen einzig der Weißen Menschen als Menschen und anderer als Tiermenschen sind jedoch sehr bedenklich.

Spannungsfeld 2: Mädchen zum Spielen motivieren & schädliche Bilder

Solange RPGs an weiblichen Interessen vorbei entwickelt werden, werden weniger Mädchen und Frauen sie kaufen und entwickeln und solange weniger Mädchen und Frauen sie kaufen und entwickeln, werden sie daran vorbei entwickelt. (Henne-Ei-Problem – Hahn, 2017, S. 63)

Spannungsfeld 3: Zensur, Kunstfreiheit und Pädophilie

Zensuren von Konsolenhersteller gelten meist nur den Geschlechtsorganen, obwohl Nacktheit für sich genommen nicht schädlich wäre, die Art der Darstellung aber schon: Die Deutsche Bundeszentrale für Kinder- und Medienschutz spricht insb. in Bezug auf asiatische Videospiele zurecht vom „zunehmenden Angebot von Abbildungen [...], die [...] einen Eindruck der Normalität des sexuellen Umgangs von Erwachsenen mit Minderjährigen vermitteln und die kindliche Neugier wecken.“ Entsprechende Handy-Spiele sind teils schon ab 9 Jahren freigegeben. Gegen die Zensur pädophiler RPGs wird mit Kunstfreiheit und einem Ventil für Pädophile argumentiert. Auch würde der „Reiz des Verbotenen“ durch RPG-Zensur nicht verstärkt, da Pädophilie ohnehin verpönt ist. Zentrales Argument für Zensur ist, dass der Konsum audiovisueller Medien zu Unterhaltungszwecken stets nach einer Reizverstärkung verlangt. Das gilt für Special Effects in Filmen, Social Media, Spiele und auch für erotische Medieninhalte. Jedenfalls

muss heute schon der Volksschulunterricht Kinder gezielt gegen Schädigung durch die dort vermittelten Bilder rüsten.

Spannungsfeld 4: Emanzipation von Weiblichkeit & Zwang zu Männlichkeit

Zwischen Gleichheits-, Differenzansatz und Dekonstruktion in der Geschlechterforschung (vgl. Kronberger, 2016, S. 41) ist die neueste Form der Diskriminierung, die hier postmoderne Diskriminierung genannt wurde, nicht auf den ersten Blick als solche zu entlarven: *Assassin's Creed Valhalla* leugnet jedwede weibliche Geschlechtsidentität. Die Repräsentantin des weiblichen Geschlechts hat nicht einmal einen eigenen Namen (beide Varianten heißen Eivor), keine Brüste, harte Gesichtszüge, einen kantigen Körper. Auf dem Wendecover des Spiels unterscheidet sie sich von ihrem männlichen Counterpart nur durch den fehlenden Ziegenbart. Narrativ und spielmechanisch gibt es keine Unterschiede. Durch jederzeitige Austauschbarkeit und Gleichgültigkeit wird Geschlecht zu einer de facto nicht existierenden Kategorie.

Beispiele für antistereotype RPGs sind *Horizon Zero Dawn*, in dem es um eine Maschinenjägerin in matriarchaler Gesellschaft geht, und *Child of Light*, in dem ein Mädchen im Kaisertum Österreich ihren Vater rettet und nicht sexualisiert wird. Als weitgehend frei von Diskriminierung aufgefallen sind auch *Undertale*, *Minecraft*, *Stardew Valley* und *Dragon Quest Builders*. Anspruchsvolle Videospiele streben danach, dass Spieler_innen durch sie ein Stückchen weiser werden. Sie wollen philosophische oder gar tiefenpsychologische Reisen sein (z.B. *Planescape Torment*, *Xeno*, *NieR...*).

AI Disclaimer

AI wurde zur Beschleunigung der Übersetzungen verwendet (Erstübersetzung, die dann überarbeitet wurde)

About the Author

MATEO KLANISEK is a legal scholar and teacher. After his law studies at the University of Vienna, including courses in Oxford, LSE, EMU and Strobl, he continued his studies at Harvard University in the field of Law for Sustainability. As legislative drafter in the Federal Ministry of Health and Women's Affairs, he wrote and negotiated laws. After earning his degree in primary education, he worked as a teacher, began a doctoral program in art studies, wrote a media education book, integrating legal and art-historical perspectives, and gave lectures on the respect of children's rights in relation to digital media.

MATEO KLANISEK ist Jurist und Primarstufenpädagoge. Nach seinem Jus-Studium in Wien mit Studienaufenthalten in Oxford, LSE, EMU und Strobl konnte er an der Harvard University im Bereich Recht für Nachhaltigkeit weiterstudieren. In der Legistik des Bundesministeriums für Gesundheit und Frauen formulierte und verhandelte er Gesetzestexte. Nach Abschluss seines Studiums der Primarstufenpädagogik in Salzburg arbeitete er als Lehrer, begann ein kunstwissenschaftliches Doktoratsstudium, veröffentlichte ein medienpädagogisches Buch mit juristischen und kunstwissenschaftlichen Aspekten und hielt Vorträge zum Thema Achtung der Kinderrechte bezüglich digitaler Medien. Seine aktuellen Vorträge und in Arbeit befindlichen Publikationsprojekte betreffen Politische Bildung und Künstliche Intelligenz.

Quellen

BPjM. *Schwere Jugendgefährdung*. Abgerufen am 3.11.25 von <https://www.bzjk.de/bzjk/indizierung/was-wird-indiziert/schwere-jugendgefaehrdung/schwere-jugendgefaehrdung-175586>

Cook, M.R. (2016). *Watching Warcraft: The Beginning is a lesson in real world racism. The Conversation*. Abgerufen am 17.9.20 von <https://theconversation.com/watching-warcraft-the-beginning-is-a-lesson-in-real-world-racism-61573>.

Ebner, J. (2019). *Radikalisierungsmaschinen. Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren*. Suhrkamp.

Ferdinand, R. (2017). Abgerufen am 3.11.25 von <https://urbanfriendden.medium.com/final-fantasy-xiv-stormblood-makes-its-colonialism-as-awful-as-it-should-be-a6e65549fe31>.

Hahn, S. (2017). *Gender und Gaming*. Bielefeld: Transcript

Johnson, B. (1990). *Die große Mutter und ihre Tiere. Göttinnen aller Kulturen*. Oldenburg / Freiburg: Walter.

Klanisek, M. (2023). *Stereotype in Videospielen. Eine medienpädagogische Analyse des Rollenspiel-Genres*. Tectum.

Kronberger, S. (2016). Geschlechterdemokratie ist schön – macht aber viel Arbeit. In: Kronberger, S., Kühlberger, C. & Oberlechner, M. (2016). *Diversitätskategorien in der Lehramtsausbildung*. Studienverlag. 57-69.

Rustemeier L. (2025). *FROG 2025 Speaker Abstract*. Abgerufen am 3.11.25 von <https://www.frogvienna.at/wp-content/uploads/2025/10/FROG-2025-Future-and-Reality-of-Gaming-book-of-abstracts.pdf>.

Saferinternet. (2025). abgerufen am 3.11.25 von <https://www.saferinternet.at/presse-detail/studie-jugendliche-von-sexueller-belaestigung-im-internet-betroffen-schwere-jugendgefaehrdung/schwere-jugendgefaehrdung/128828>.

Wolf, M. J. P., & Perron, B. (Eds.). (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung: Visuelle Diskriminierung von Frauen – Zusammenstellung aus v.l.n.r.: Zelda (Masahiko, 2017, S. 230); Artemisia, *FFVIII* (Hellwig, 2018, S. 175); Lamia Queen, *FFII* (Richardson, 2018, S. 74); <https://jpgames.de/2020/05/moero-crystal-h-erscheint-im-westen-fuer-nintendo-switch/>, abgerufen am 1.2.21; und Eivor, *AC Valhalla*, Eigenscreenshot.

Spieleverzeichnis:

Black Isle Studios. (1999). *Planescape: Torment*. Beverly Hills: Interplay Entertainment. – RPG ab 12 Jahren.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. Irvine: Blizzard. – High Fantasy MMORPG ab 12 Jahren.

Cavia. (2010). *Nier Replicant/Gestalt*. Tokio: Square Enix. – Science Fantasy JRPG ab 16 Jahren.

ConcernedApe. (2016). *Stardew Valley*. ConcernedApe. – RPG ab 6 Jahren

Guerilla Games. (2017). *Horizon Zero Dawn*. Amsterdam/San Mateo: Sony. – RPG ab 12.

Square Enix. (2016-22). *Dragon Quest Builders (II)*. Tokio: Square Enix.

Toby Fox. (2015). *Undertale*. Toby Fox. – RPG ab 6 Jahren.

Ubisoft Montreal. (2014). *Child of Light*. Saint-Mandé: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2017). *Assassin's Creed Valhalla*. Montreuil: Ubisoft. – History / Sci Fi RPG ab 18 Jahren.

ZeniMax. (2014). *The Elder Scrolls Online*. Rockville: Bethesda – High Fantasy MMORPG ab 16/18 Jahren.