

Anja Rau Renate von Bardeleben (Hrsg.)  
unter Mitarbeit von Sabina Matter-Seibel,  
Simone Nelles und Patricia Plummer

# Frauen in Kultur und Gesellschaft

Ausgewählte Beiträge der  
2. Fachtagung Frauen-/Gender-Forschung  
in Rheinland-Pfalz

---

Sonderdruck

---

**STAUFFENBURG  
VERLAG**

## **Patchwork Girl und Action-Heldin: Frauenbilder in digitaler Literatur**

### **Neue Generation oder überholtes Stereotyp?**

Wer 1997 durch die Spieleabteilungen der Computerläden und Kaufhäuser ging, konnte meinen, eine der letzten Männerbastionen sei gefallen. Es war das Jahr der Lara Croft, der Heldin des Action-Abenteuerspiels *Tomb Raider*. Die kämpferische, 'männerfreie' Archäologin lief, sprang, schoß und schwamm sich in die Herzen der immer noch vornehmlich männlichen Computerspieler. Sie zeigte ihnen nicht nur auf dem Monitor, sondern auch von Plakatwänden herunter und in Zeitungsinterviews gnadenlos die kalte Schulter. Anfang '98 brachte die sonst eher seriöse Computerspielezeitschrift *PC Games* sogar ein zweiteiliges Lara Croft PinUp-Poster. *Die Zeit* fragte, "Was hat sie, das wir nicht haben?" (Dworschak 79), und suchte darzulegen, was Spieler und Medien an der (angeblich) ersten digitalen Action-Heldin fasziniert. An dem zumindest in der PC-Version recht nachlässig programmierten *Action Adventure* loben die Rezensionen hauptsächlich die persönlichen Qualitäten der Hauptfigur: "junge, intelligente, mit gutgebautem Körper ausgestattete [...] Sportskanone [...] mit der Figur eines Supermodels" (Galuschka 76). Auch ihre angebliche Emanzipiertheit wurde gepriesen. Immerhin ist Lara in einer Männerdomäne erfolgreich, sowohl inhaltlich gesehen, als erfolgreiche Archäologin und Abenteurerin, als auch genreintern als eine der wenigen weiblichen Hauptfiguren in Actionspielen.

Es scheint also, als wäre die Frauenbewegung Mitte der 90er Jahre auch in der Computer(spiele)kultur angekommen. Daß das nicht der Fall ist, wird bei einem genaueren Blick auf die zur Zeit erhältlichen und erfolgreichen Computerspiele schnell deutlich. Ich werde im folgenden anhand ausgewählter Beispiele zeigen, wie traditionelle *Adventure Games* und sogar spezielle Computerspiele für Mädchen überholte Rollenmodelle für Frauen/Mädchen perpetuieren und bestätigen. Aber auch Hyperfiction, neben Abenteuerspielen das andere große narrative Genre auf dem Computer, führt diese Muster fort — und das, obwohl das Format Hypertext theoretisch von der Postmoderne und von Konzepten weiblichen Schreibens beeinflusste Textstrukturen anbietet. Mehr noch: Während Computerspiele weibliche Stereotypen nur tradieren, scheint die "crash-narrative" Hyperfiction (Moulthrop, *Crash* 5) — und

auch hier beziehe ich mich vor allem auf die bekannteren Titel — auf dem literarischen Topos der toten Frau<sup>1</sup> geradezu aufzubauen.

### Computerspiele für Mädchen

Lara Croft wird nur oberflächlich als starke Frauenfigur eingesetzt, die ohne zu fragen männliche Räume beansprucht. Tatsächlich ist sie nicht nur wie alle Figuren in einem Computerspiel ein bewegliches Objekt auf dem Bildschirm, sondern wird zum sexualisierten Objekt der Begierde der traditionell männlichen Spieler von Actionspielen. Gegner zu besiegen, Objekte aufzusammeln, Rätsel zu lösen und Levels zu durchschreiten, das heißt Punkte zu sammeln und zu gewinnen, ist nur vorgeblich Ziel des Spiels. In Wirklichkeit gleicht *Tomb Raider* einer Peep Show oder deren interaktiver, multimedialer Alternative: Strip Poker als Computerspiel. Die Perspektive von *Tomb Raider* wechselt nämlich auffällig zwischen erster und dritter Person. Während Lara Grundfunktionen ausführt, also nur rennt oder das Terrain sondiert, ist sie meist nicht oder nur am Rande zu sehen. Erst wenn sie punktebringende Aktivitäten durchführt, wie z. B. Springen, Klettern, Schwimmen, Schießen, ist sie vollständig zu sehen. Nun gehört Lara nicht zu den üblichen grobgepixelten Computerspielfiguren, die nur auf der Verpackung einen halbwegs anatomisch stimmigen Körperbau und ein erkennbares Gesicht haben. Laras Aufbau ist *state of the art*: Sie besteht aus Tausenden Polygonen mit — laut Klappentext — über 2000 Animationsphasen, kombiniert mit großen Augen, vollen Lippen, einer kleinen Nase, erstaunlich großen Brüsten, einer schmalen Taille und einem gebärfreudigen Becken, dafür ohne sichtbare Muskulatur und stumm. Außer schwerem Atmen ist von Lara nicht viel zu hören, nur in der Trainingsphase, in der der Spieler den Umgang mit den Steuerungstasten einüben kann, erklärt Laras Stimme als Voice-Over, wie Lara, die Figur, 'zu bedienen' ist. Wenn sie lispelt, "Komm, laß uns ein wenig herumspringen," klingt das wie eine Werbung für 0190er Nummern im Spätprogramm der Privatsender. Trotz der euphorischen Einschätzung durch die Medien fällt es schwer, in dieser Figur ein positives Frauenbild oder sogar ein starkes weibliches Vorbild für Spielerinnen zu sehen.

Daß diese "Heldin einer neuen Generation" im Computerspiel eine Mogelpackung ist, verwundert aber nicht weiter. Die ersten Computerspiele — online und offline — entstanden in den naturwissenschaftlichen Fakultäten amerikanischer Colleges und Universitäten. Diese waren damals mehr noch als heute männlich dominierte Institutionen. Nicht nur die Internetjournalistin

---

<sup>1</sup> Vgl. die Darstellung des Topos in Elisabeth Bronfens *Over Her Dead Body* (1992).

J. C. Herz führt sowohl die Themen als auch das typische Personal von Computerspielen auf diese Tatsache zurück: Videospiele sind, so Herz, "a Guy Thing, programmed by and for males" (Herz 171).<sup>2</sup> Die stereotypen Darstellungen von Frauen werden als gegeben akzeptiert, denn "there aren't women in the industry right now" (Herz 177).

Even if, at some point, a topflight videogame company in Japan or Silicon Valley decided to woo would-be female gamers, it's doubtful that a bunch of guys who've spent their lives clutching a joystick could design something that resonates in the mind of a fourteen-year-old girl. (Herz 174)

Neben der eklatanten Abwesenheit von weiblichen Spieleprogrammierern führt Herz auch die Nähe der Spieleindustrie zur Technikindustrie und zum Militär als Grund dafür an, daß Spielwelten in den meisten Fällen keine weiblichen Lebenswelten sind: Diese wirtschaftlichen und weltanschaulichen Allianzen bewirken eine militaristische und konfliktorientierte Tendenz in den Actionspielen; nicht umsonst werden inzwischen amerikanische Soldaten an Flug- und Kriegssimulationen geschult.

Daß Computerspiele Mädchen immer noch nicht ansprechen, liegt aber wohl weniger an den fehlenden oder falschen Identifikationsfiguren als an der mentalen und motorischen Repetitivität, die für das größte Marktsegment, die Actionspiele, charakteristisch ist. Aktuelle Studien<sup>3</sup> belegen, daß handelsübliche Computerspiele nicht zu brutal oder zu schwer für Mädchen sind; Mädchen finden Spiele wie *Command & Conquer* oder *Doom* "einfach zu dumm" (Brenda Laurel zit. in Pecher 94). Jungen bevorzugen laut Sheri Graner Ray von *Her Interactive* Spiele, die Konfliktlösung, Reizstimulation und Belohnung bieten und in denen "Konflikte im offenen Kampf 'Mann gegen Mann'" ausgetragen werden; "[w]eibliche Spieler bevorzugen dagegen Diplomatie und sie kalkulieren die Gefühle ihrer Gegner mit ein" (Sheri Graner Ray zit. in Pecher 96); "Mädchen wollen narrative Spiele" (Justine Cassel zit. in Herz 175).

Die Reaktion vor allem des US-amerikanischen Marktes sind spezielle Computerspiele für Mädchen: Sie heißen *Secret Paths in the Forest*, *Rockett's New School* und *Barbie Fashion Designer* bzw. *Barbie Magic Hair Styler*. Diese Spiele mögen zwar auf Schießen, unidirektionale Bewegungen und Zerstörung als Prinzip verzichten, sie versuchen aber vor allem, Mädchen mit der Simulation einer vermeintlich typischen Mädchen-Lebenswelt zu gewin-

<sup>2</sup> Zu den Themen Geschichte der Computerspiele und Mädchen und Computerspiele sind vor allem folgende Kapitel bei Herz interessant: "Chapter 2: A Natural History of Video Games" (13-31) und "Chapter 14: Boys versus Girls" (171-82).

<sup>3</sup> Vgl. z. B. Pecher 92-96. Herz bestätigt diesen Tenor.

nen. Die wichtigste Frage am ersten Tag in der neuen Schule lautet: Welcher Junge gefällt mir am besten? Trägt eine andere Schülerin das gleiche Kleid, ist das das größte Problem. Computerspiele für Mädchen perpetuieren also die Rollenklischees von gestern mit der Technik von heute (Pecher 92).

### Frauen in *Adventure Games* der 90er Jahre

Es gibt keine Studien, die sich gezielt mit *Adventure Games* befassen, jenem Genre, das zur Problemlösung nicht auf gute Hand-Auge-Koordination und einen unermüdlichen Schußfinger, sondern auf logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, sich in Figuren und Situationen hineinzusetzen, Diplomatie, eine gewisse literarische Bildung und auf mentale Ausdauer baut. Derartige Untersuchungen dürften aber ergeben, daß diese — durchaus nicht marktbeherrschende — Art von Spielen Mädchen wesentlich mehr anzieht als die weiter verbreitete der Ballerspiele. Aber auch die wenig martialischen *Adventures* bedienen im allgemeinen Stereotypen präfeministischer Literatur: Die Frau ist Assistentin, Geliebte, Opfer, manchmal auch Täterin und meistens früher oder später tot und/oder verheiratet. Keines der erfolgreichen *Adventure Games* der 90er Jahre bietet eine starke weibliche Hauptfigur.

*Gabriel Knight II The Beast Within* zum Beispiel gehört zu den vergleichsweise fortschrittlichen Spielen: Die Kapitel fokussieren abwechselnd auf Gabriel Knight und seine gute Freundin Grace Nakimura. Anders als Lara Croft ist die Figur Grace dabei zumindest eine graphisch realistische Frauendarstellung. Sie wird jedoch ausschließlich über ihr Verhältnis zur männlichen Hauptperson motiviert: Um Gabriels Buchladen zu hüten, während dieser auf Abenteuer aus ist, riskiert Grace sogar ihren Studienplatz. Als Gabriel ihr von seinem neuesten Fall, einer Werwolfplage in Bayern, berichtet, eilt sie nicht des Abenteuers wegen zu ihm, sondern weil Gabriel auch seine neue Sekretärin erwähnt.

Die Nachforschungen und Entdeckungen, die Gabriel und Grace in ihren jeweiligen Kapiteln machen, greifen eng ineinander; nur mit der Arbeit beider Figuren kann der Werwolf-Clan schließlich gebannt werden. Dieses Sicheingehen von männlicher und weiblicher Zentralfigur wird in *The Beast Within* nicht nur auf inhaltlicher, sondern auch auf formal-technischer Ebene durchgeführt: Das Spiel läßt dem Spieler erst gar keine Wahl. Jedes Kapitel ist *by default*, also standardmäßig, einer der beiden Figuren zugeordnet. Dabei folgt Gabriel eher seinem Bauch und gefährdet sich selbst und seine Nachforschungen, Grace steuert mit Vernunft dagegen. Am Ende muß sie nicht nur den Fall lösen, sondern auch ihren verwundeten Freund pflegen, ein recht mittelalterliches Bild: die Frau als züchtigendes, reinigendes Element.

In der Nebenhandlung 'Liebesgeschichte' ist es vor allem die vermeintliche Nebenbuhlerin, die Graces Interesse an Gabriels Fall weckt. Es dauert lange, bis Grace versteht, daß die neue Sekretärin einen anderen liebt, als Konkurrenz um Gabriel also ausscheidet. Bis dahin verliert Grace wertvolle Zeit und wertvolle Informationen mit Eifersüchteleien, was als retardierendes Element die Spannung des Spiels natürlich erhöht. Grace bleibt in allem ausschließlich auf die männliche Figur bezogen. Sie arbeitet nicht für sich und schon gar nicht für andere Frauen, sondern nur für ihren Gabriel, und zwar nicht gleichberechtigt als Freundin, die dem Freund hilft, sondern nur mit dem Ziel, ihn als Liebes- und wohl auch Ehepartner zu gewinnen.

Es scheint, als wären die wenigen starken, aktiven Frauen in Abenteuerspielen nur möglich, wenn sie am Ende sicher verheiratet werden, wenn ihre Aktivität also nur eine Phase ist, in der sie für ihren potentiellen Partner interessant werden. *King's Quest VII — The Princess Bride* fällt in ein ähnliches Muster. Roberta Williams, die Autorin der *King's Quest*-Serie, ist die einzige bekannte und erfolgreiche Frau unter den *Adventure*-Entwicklern. Trotzdem folgen die ersten sechs Folgen von *King's Quest* dem bekannten Schema: Prinz rettet Prinzessin und befreit und/oder ordnet dabei ein Königreich, das ihm schließlich zusammen mit der Prinzessin als Dank für geleistete Dienste überlassen wird. In *King's Quest VII* ist es endlich einmal die Prinzessin, die auf Abenteuer ausgeht, um den Prinz und das Königreich zu retten. Zu Beginn des Spiels gibt es für Prinzessin Rosella von Daventry keine schlimmere Vorstellung als zu heiraten. Während ihre Mutter ihr die Vorzüge der ledigen Prinzen aus der Nachbarschaft aufzählt, sucht Rosella in den Wellen des Flusses nach einem "Land beyond Dreams", einem Land jenseits der Träume. Da ist es ein logischer Schritt, daß sie, als ihr die Anpreisungen ihrer Mutter zuviel werden, lieber ins Wasser geht, besser tot als verheiratet.

Aber wie es im Märchen üblich ist, führt der Wasserstrudel in eine andere Welt, eine zerstörte Welt, die Rosella nun retten muß. Und wie sich das im Märchen gehört, fällt dabei für die jugendliche Heldin ein Prinz ab. Die zu Beginn so gefürchtete Hochzeit wird zum freudigen Ereignis und in der Logik des Spiels zum eigentlichen Ziel der Abenteuerfahrt. Nebenbei stellt sich heraus, daß Rosellas Eintritt in die Parallelwelt tatsächlich von ihrem Prinzen geplant und inszeniert war. Die mutige Frau war nur Werkzeug im Plan des Prinzen, seine Welt und sein Königreich zu retten. Nachdem so auch die Geschlechterordnung wieder hergestellt ist, kann endlich die traditionelle Schlußsequenz kommen: Ganz à la Hollywood sinkt Rosella in des Prinzen Arme, willigt ein, seine Frau zu werden, und fliegt mit ihm über *sein* Land in den Sonnenuntergang. Da sich vor allem *Fantasy-Adventures* an der Struktur mittelalterlicher Heldenepen orientieren, in denen eine zerstörte Ordnung wiederhergestellt werden muß, ist anzunehmen, daß die aktive, heiratsun-

willige Prinzessin aus der Exposition ein Teil dieser gestörten Ordnung ist und daß zur Wiederherstellung der Ordnung implizit auch das Sich-Fügen der Prinzessin in ihre angeblich natürliche Rolle als Ehefrau und Mutter gehört. Mir ist kein Abenteuerspiel bekannt, in dem eine weibliche Figur sich erfolgreich aus ihrer klassischen Frauenrolle löst.

### Hypertext und weibliches Schreiben

Computerspiele, auch narrative Subgenres wie *Adventures*, sind nicht die einzigen literarischen Formen, die das digitale Medium bietet. Hypertext als computerspezifisches Strukturmodell eignet sich nicht nur für die Aufbereitung von Information, sondern auch als Format für fiktionale Texte. Kurz gefaßt ist ein Hypertext eine Ansammlung von kurzen, weitgehend in sich abgeschlossenen Inhalten in Form von Textblöcken, die durch sogenannte *Links*, wie aus dem Internet bekannt, sinnvoll verknüpft werden (siehe Abb. 1). In jedem Textblock sind die von dort abgehenden Verbindungen enthalten, meist zusammen mit einer Pfadkennzeichnung, so daß die Leserin oder der Leser nicht nur über den nächsten Textblock, sondern den so erreichbaren übergeordneten Zusammenhang orientiert ist. Dabei kann ein Textblock in verschiedenen Pfaden auftauchen bzw. es können verschiedene Pfade durch einen Textblock gehen. Bei Hyperfiction entfällt diese Kennzeichnung oft.

Die Texte, die durch das Lesen in einem Hypertext entstehen, sind nicht-linear, nicht-hierarchisch, dezentriert und multiperspektivisch; sie können einander scheinbar ausschließende Entitäten gleichzeitig präsentieren und auf den Zwang kausaler Darstellungen verzichten. Wenn dies wie eine Umsetzung von Grundgedanken postmoderner Philosophie und Literaturtheorie wirkt, so ist das nicht verwunderlich: Hypertext wurde als Realisierung eben dieser Konzepte entwickelt. Daß die bekannten Hypertext-Systeme vor allem von Männern geschrieben wurden, hindert sie nicht daran, einen gewissen feministisch verwertbaren emanzipatorischen Ansatz zu verkörpern: dezentrale, nicht-hierarchische Texte unterscheiden nicht zwischen Haupt- und Nebentext, zwischen dominanter und marginaler Stimme. Hypertexte haben keinen *master plan*, sie transportieren keine großen Erzählungen. Statt dessen bauen sie auf kleine, perspektivierbare Geschichten und Geschichtsfragmente. Da ein Hypertext nie als statisches Ganzes besteht, sondern sich immer in jeder Lesung neu zusammensetzt, betont er nicht den finalen, von einer Autorin oder einem Autor intendierten Sinn, sondern den Prozeß der Sinnfindung oder auch nur der Sinnsuche durch die Leserin oder den Leser.

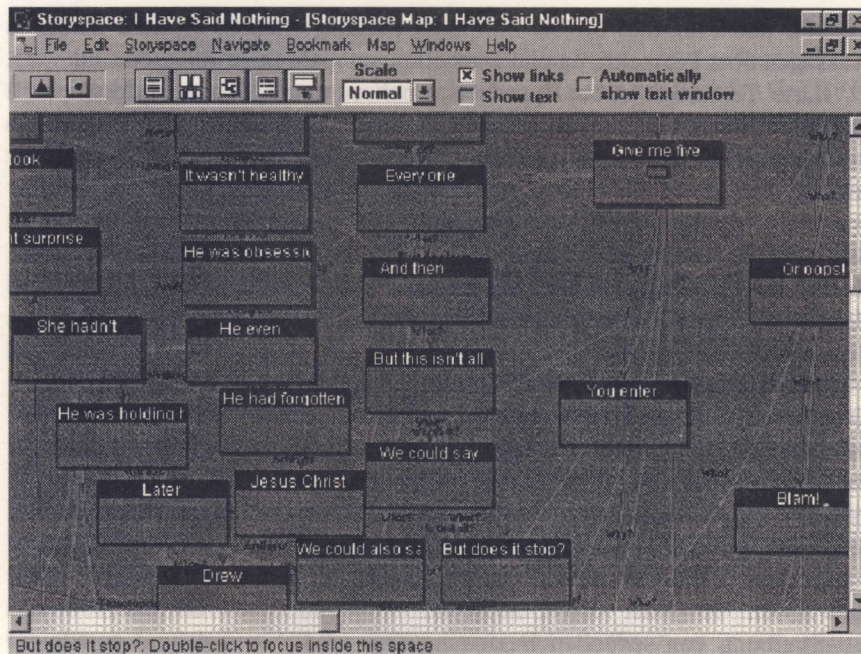


Abb. 1: Die Map View in *I Have Said Nothing* (J. Yellowlees Douglas)

Hypertext ist durchaus geeignet, Ansätze weiblichen Schreibens und weiblicher Literatur umzusetzen. Es wäre zum Beispiel denkbar, die Gespaltenheit der schreibenden Frau, wie sie Linda Hutcheon in *The Politics of Postmodernism* beschreibt, durch den fragmentierten Hypertext nicht nur zu beschreiben, sondern auch zu zeigen. Auch Margaret Homans' doppelte Sprachfertigkeit der Frau, die die Beherrschung männlicher symbolisch-figurativer Sprache mit einer angenommenen weiblichen 'wörtlichen' Sprache verbindet, ließe sich über die Ambivalenz des Links darstellen. Rainer Kuhlen stellt fest, daß der Link nämlich nicht nur im Rahmen der allgemeinen semiotischen Verweisstruktur des Textes referenziert, indem er auf einen anderen Textblock verweist, er realisiert auch, indem er diesen Textblock aufruft, so daß er konkret auf dem Bildschirm erscheint.

Die wechselnden Stimmen und Perspektiven in einer Hyperfiction können auch schlicht verwirrend wirken, da weder Pfade noch SprecherInnen eindeutig markiert sind. Oft tauchen Textblöcke in unterschiedlichen Kontexten auf, so daß der Sprecher mal ein Mann, mal eine Frau, mal die eine und mal die andere Person zu sein scheint. Je nach Lesart können weitere Charaktere hinzukommen oder mehrere Figuren zusammenfallen; so werden Vielstim-



migkeit und Pluralität oft bis zu einem Punkt getrieben, an dem konkrete Aussagen über Perspektiven und Darstellungen nicht mehr möglich sind.

'Harte' Textarbeit ist bei Hyperfiction nahezu unmöglich; statt dessen muß man mit Eindrücken arbeiten, die sich im Laufe des Lesens und Wiederlesens verfestigen. Die meisten Hyperfictions haben einen *default*-Pfad: wiederholtes Drücken der Eingabe-Taste ruft eine Reihe von Textblöcken auf, die fast wie ein fortlaufender Text zu lesen sind. Der Tenor des *default*-Pfades läßt sich dabei aber recht gut analysieren, und die Eindrücke, die Leser und Leserinnen im *default* gewinnen, bestimmen ihre weitere Leseerfahrung. Der *default*-Pfad funktioniert in diesem Ansatz als Exposition zu allen folgenden Lesungen.

Was das 'weibliche' Schreiben angeht, so scheint es in der Hypertext-Gemeinschaft ungeschriebenes Gesetz zu sein, sich nicht-sexistisch zu geben: In theoretischen Texten werden durchgehend weibliche Formen benutzt, Beispielpersonen sind abwechselnd männlich und weiblich, die Möglichkeit, gerade die Erfahrungen von marginalisierten Gruppen in Hypertext zu kodieren, wird betont. In der Hyperfiction finden sich erstaunlich viele starke Frauenfiguren, Frauen, die außerhalb traditioneller Rollenvorstellungen leben und lieben; es findet sich Geschlechtsindeterminiertheit besonders in der Beschreibung von sexuellen Beziehungen — und das auch und gerade im Text männlicher Autoren. Dennoch scheint ein, spätestens seit Elisabeth Bronfen, obsoletter Topos der Papierliteratur die Hyperfiction kennzeichnend zu durchziehen: der Tod der Frau, ganz allgemein, aber vor allem als Anstoß männlicher Subjektconstitution.

### "Crash Narratives" – die tote Frau in der Hyperfiction

Explizite Gewaltdarstellungen scheinen ein Genremerkmal der Hyperfiction zu sein. Der Hyperfictionautor und -kritiker Stuart Moulthrop identifiziert die "aesthetics of disintegration" (Moulthrop, "Crash" 5) als zentrales Motiv der Hyperfiction und erklärt das sowohl soziologisch als auch textformal: "[...] any hypertext is a birth of a thousand cuts" (Moulthrop, "Crash" 8) "[...] hypertext is a new kind of crash narrative [...]" (Moulthrop, "Crash" 11). Bei genauem Lesen gewinnt dieses Bild an Schärfe. Gewalterfahrungen sind in Hyperfiction keine Universalien: Wer hier wieder und wieder stirbt, sind vor allem Frauen — und zwar unabhängig vom Geschlecht der Autorin.

So dreht sich der Klassiker der Hyperfiction, Michael Joyces *Afternoon — A Story*, nur oberflächlich um den Tod eines Jungen: "I want to say that I may have seen my son die this morning," lautet einer der zentralen Textblöcke. Letztendlich impliziert der Tod des Sohnes bei einem Autounfall aber auch

den Tod der Ex-Frau des Erzählers, die den Unfallwagen gefahren hat. Die Antwort auf die Frage, ob der verdrehte Kinderkörper am Straßenrand der seines Sohnes ist, wird immer nebensächlicher, je tiefer der Leser in den Text einsteigt. Die Erinnerungen, Gesprächsfetzen, theoretischen Überlegungen und Bilder, die von dem potentiellen Unglücksfall ausgelöst werden, dienen vielmehr der Aufarbeitung seiner Beziehung zu seiner Ex-Frau und der Suche nach einem neuen Standpunkt für die zentrale Figur. Daß diese Reflexion erst an dem Punkt stattfindet, an dem die Frau für tot gehalten werden muß, ist bezeichnend. Und so taucht die Frau zumindest im *default*-Pfad nur indirekt auf, durch die männliche Hauptfigur imaginiert, nie als genuin eigene Stimme.

Auch bei John McDaid's *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* liegt die Schreibmotivation im Verlust einer Frau, Emily. Wie auch die Lieder des — fiktionalen — Rockmusikers Buddy Newkirk ist der gesamte Text eine Hommage an Emily und die Zeit, die der Erzähler mit ihr verbringen durfte. Daß Emily leider erst sterben mußte, damit Buddy wirklich kreativ werden kann, ist im Rahmen des Textes nur ein unangenehmer Nebeneffekt. Zwar wird dieser Aspekt in der zweiten Tiefenebene, dem *Haunted House*, angesprochen, aber diese Ebene ist weniger Zentrum des Textes als versteckte Grundlage für den Text auf der oberen Ebene. (*Uncle Buddy* ist in dieser Hinsicht eine Ausnahme: Es gibt tatsächlich hierarchische Textebenen.) Ebenso verhält es sich in Moulthrop's *Victory Garden*, in dem die Konstitution der männlichen wie auch der weiblichen Subjekte über deren Beziehung zu der im Golfkrieg gefallenen Emily Runebird stattfindet.

Sicher gibt es auch Hyperfictions, die den Topos der toten Frau kritisch thematisieren. In Shelley Jackson's *Patchwork Girl* ist es eine weibliche Identität, die über das Prinzip der Collage hergestellt wird. Jackson nutzt den Mosaikstil des Hypertextes, um darzustellen, wie Subjekt- und Geschlechtsidentitäten patchworkartig zusammengestückelt werden. Die zentrale Figur ist dabei ein weibliches Gegenstück zu Frankenstein's Monster, wie dieses aus Überresten anderer Menschen zusammengesetzt (siehe Abb. 2). An jedem Körperteil hängt eine Geschichte, die Geschichte einer Frau. Diese Geschichten machen zusammen die Geschichte des Patchwork Girls aus, stellen also eine kollektive weibliche Identität dar. Diese Sammlung von Erfahrungen ist nicht nur, aber auch eine Sammlung von Gewalterfahrungen.



Abb. 2: "hercut 4" aus *Patchwork Girl* (Shelley Jackson)

Auch wenn *Patchwork Girl* vor allem von postmodernen fragmentierten und konstruierten Subjekten und Identitäten handelt, sind sowohl die zentrale Figur als auch der Text ganz konkret aus Leichenteilen toter Frauen (bzw. deren Darstellungen) zusammengesetzt. Gewalt gegen Frauen scheint auch in der Hyperfiction als textkonstituierendes Element unbedingt vonnöten zu sein. Jane Yellowlees Douglas' *I Have Said Nothing* stellt zwar die Art, wie der Bruder der Erzählerin mit seinen toten Ex-Freundinnen wie mit Wegwerfprodukten der modernen Einweggesellschaft umgeht, so dar, daß sie einen 'didaktisch wertvollen' unangenehmen Nachgeschmack hinterläßt, aber was auch bleibt, ist die schiere Anhäufung toter, stummer Frauen. "I have said nothing' that was the last she said," enden die meisten Lesungen.

Hypertext ist nicht nur entstehungsgeschichtlich gesehen ein männlich dominiertes Genre — auch die meisten Autoren und diejenigen, denen die Publikationsmittel gehören, sind Männer. Die 'großen Väter' der Hyperfiction mögen sich zwar gerne politisch korrekt geben und Hypertext mag strukturell auch interessante Möglichkeiten zur Realisation weiblichen Schreibens geben; aber wenn diese Väter, und leider auch einige ihrer Schülerinnen, den

festen Boden der Theorie verlassen und fiktionale Texte schreiben, sind zumindest die Inhalte wie gehabt, alte Textdateien in neuem Format.

### Literaturverzeichnis

- Barbie Fashion Designer*. Mattel Media, 1997.
- Barbie Magic Hair Styler*. Mattel Media, 1997.
- Bronfen, Elisabeth. *Over Her Dead Body: Death, Femininity and the Aesthetic*. Manchester: Manchester University Press, 1992.
- Douglas, Jane Yellowlees. *I Have Said Nothing*. Watertown: Eastgate, 1993. [Diskette]
- Dworschak, Manfred. "Was hat sie, das wir nicht haben? STRG drücken – und Lara Croft geht die Wand hoch. Schon wird sie als 'Sexgöttin' verehrt." *Die Zeit* 51 (12. Dez. 1997): 79.
- Gabriel Knight II: The Beast Within*. Sierra On-line, 1995. [CD-ROM]
- Galuschka, Michael. "Tomb Raider. Action-Adventure der besonderen Art." *PowerPlay* 1 (1997): 76-82.
- Herz, J. C. *Joystick Nation: How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*. London: Abacus, 1997.
- Homans, Margaret. *Bearing the Word: Language and Female Experience in Nineteenth-Century Women's Writing*. Chicago: Chicago University Press, 1986.
- Hutcheon, Linda. *The Politics of Postmodernism*. London: Routledge, 1989.
- Jackson, Shelley. *Patchwork Girl*. Watertown: Eastgate, 1995. [Diskette]
- Joyce, Michael. *Afternoon — A Story*. Watertown: Eastgate, 1996. [Diskette]
- King's Quest VII: The Princess Bride*. Sierra On-line, 1997. [CD-ROM]
- Kuhlen, Rainer. *Hypertext: Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank*. Berlin: Springer, 1991.
- McDaid, John. *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*. Watertown: Eastgate, 1992. [Diskette]
- Moulthrop, Stuart. "The Crash of Nothing into Something." *Eastgate Quarterly Review of Hypertext* 1.2 (1994): 5-12. [Begleitheft]
- . *Victory Garden*. Watertown: Eastgate, 1991. [Diskette]
- PC Games* 1 (1998).
- Pecher, Uli. "Rosarote Einstiegsdrogen." *konr@d* 2 (1998): 92-96.
- Rockett's New School*. Purple Moon, 1997.
- Secret Paths in the Forest*. Purple Moon, 1997.
- Tomb Raider*. Eidos Interactive, 1996. [CD-ROM]