

Online-Spiele - Frauen bevorzugt

Frauen sind in Online-Spielen klar bevorzugt. Sie sahen alle guten Items ab, die besten Typen hecheln hinter ihnen her und protegieren sie, eine Frau wird mit Geschenken überhäuft und tut eigentlich nichts dafür. Ausserdem finden sie immer Platz in den besten Gruppen und müssen sich im Chat anhimmeln lassen, sonst fühlen sie sich nicht wohl.

Soweit die Theorie.

Diskussionen dieser Art sind so alt wie das Auftauchen der ersten Frau in einem Online-Spiel. Innerhalb unserer Gilde gab es reichlich Gesprächsstoff darüber, nicht zuletzt mit unseren weiblichen Mitgliedern. Irgendwann kam uns die Idee, oben genannte Theorie anhand eines Experiments zu beweisen: Die Rahmen-Bedingungen waren simpel. Ein Bekannter und meine Wenigkeit würden weibliche Charaktere erstellen, uns gegenüber anderen Spielern als (echte) weibliche Spieler ausgeben, uns entsprechend verhalten und zu keinem Zeitpunkt von unserer Rolle abweichen.

Zwei Wochen haben wir durchgehalten, dann haben wir kurz nacheinander beide aufgegeben. Obwohl wir unabhängig von einander gespielt haben, waren unsere Erfahrungen dennoch identisch:

War es am Anfang noch irgendwie witzig, wenn man von nahezu Jedem, mit dem man mal gespielt hat, hinterher per Tell angegraben wurde, so hat sich das doch schnell gelegt. Was harmlos angefangen hatte, entwickelte sich schnell zu einem wahren Tell-Bombardement. Völlig fremde Leute begannen damit, einen bereits nach einem halben Tag mit persönlichen Fragen und Forderungen zu überschütten. Fotos, Email-Adresse, Telefonnummer - sie wollten alles haben. Ein "Nein" war den meisten völlig fremd - und sie hatten auch keine Hemmungen, immer wieder zu fragen.

Kommen wir zu den oben sogenannten positiven Dingen: Ja, manchmal haben wir Gegenstände von anderen geschenkt bekommen, grösstenteils wurden sie uns sogar aufgedrängt. Das war jedoch fast ausnahmslos mit Problemen verknüpft. Als Resultat wurde man den Typen, der einen beschenkt hatte, nicht nur nicht mehr los, er erwartete auch noch, dass man sich jetzt nahezu ausnahmslos mit ihm beschäftigte. Nirgendwo hatte man seine Ruhe und mehr als einmal war ich versucht, gegen die Regeln zu verstossen um dem aktuellen Störenfried einfach ein "Achja, ich bin übrigens doch ein Mann, erwähnte ich das schon?" ins Gesicht zu klatschen.

Nach ca. 2 Wochen hatten wir jedoch wie bereits erwähnt die Nase gestrichen voll. Das war mit Sicherheit mein erster und mein letzter weiblicher Charakter. Als Fazit kann man nur sagen, dass Frauen im Spiel wahrlich nicht zu beneiden sind - höchstens für ihr dickes Fell. Das hatte mit Spass nichts mehr zu tun, von Vorteilen ganz zu schweigen.

Eine Freundin hat das mal auf den Punkt gebracht: "Die meisten Männer gehen davon aus, dass eine Frau, die spielt, Single ist - und auf der Suche"

Und Recht hat sie.

End of Log

Ghost(writer) (01.03.2005 07:49:36)