Bitkom e.V. |

# Mehrheit kritisiert Frauenbild in Videospielen

- **Zwei Drittel halten Darstellung von Frauen mitunter für sexistisch und klischeehaft**
- **Donnerstag startet die Computerspielemesse Gamescom**




**Berlin, 26. August 2020** - Gaming ist bei Männern und Frauen gleichermaßen beliebt: 44 Prozent der Frauen und 49 Prozent der Männer spielen zumindest hin und wieder Computer- oder Videospiele. Dabei hält ein großer Teil von ihnen die Darstellung weiblicher Charaktere in den Spielen für problematisch. Insgesamt meinen zwei Drittel (66 Prozent) Frauen würden in Games mitunter sexistisch dargestellt. Dies sehen 70 Prozent der Spielerinnen und 61 Prozent der männlichen Spieler so. Kaum geringer ist mit insgesamt 60 Prozent der Anteil der Befragten, die die Rolle von Frauen in Video- und Computerspielen mitunter als klischeemäßig erachten (Frauen: 65 Prozent, Männer: 55 Prozent). Das sind die Ergebnisse einer repräsentativen Studie im Auftrag des Digitalverbands Bitkom unter 1.195 Menschen in Deutschland ab 16 Jahren, die im Vorfeld der Computerspielemesse Gamescom durchgeführt wurde. Demnach wünscht sich über die Hälfte der Gamer (53 Prozent) mehr starke weibliche Figuren in Video- und Computerspielen – die Frauen unter ihnen äußern diesen Wunsch mit 59 Prozent sehr viel häufiger als die Männer (46 Prozent).

„Zwar hat die Zahl von Video- und Computerspielen, in denen weibliche Charaktere nicht einem stereotypen Frauenbild entsprechen, in jüngster Zeit zugenommen. Allerdings fühlen sich viele Frauen weiterhin nicht angemessen repräsentiert“, sagt Bitkom-Hauptgeschäftsführer Dr. Bernhard Rohleder. „Für Spieleentwickler ist viel Luft nach oben, wenn es um ein zeitgemäßes Bild von Frauen und diversen Figuren in Games geht.“ Die Nutzer von Computer- und Videospielen wünschen sich grundsätzlich mehr Diversität in den Games: 43 Prozent möchten neben männlichen oder weiblichen auch diverse Charaktere in einem Spiel auswählen können.

Wie die Bitkom-Studie „Die Gaming-Trends 2020“ ergeben hat, spielen 46 Prozent der Menschen in Deutschland ab 16 Jahren zumindest hin und wieder Video- und Computerspiele. Dies trifft auf 44 Prozent der Frauen zu und auf 49 Prozent der Männer. Details zur Studie sowie eine Präsentation der Ergebnisse gibt es hier zum Download: https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Ein-Leben-ohne-Videospiele-ist-fuer-jeden-dritten-Nutzer-undenkbar

**Hinweis zur Methodik:** Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag des Digitalverbands Bitkom im Juni 2020 durchgeführt hat. Dabei wurden 1.195 Menschen in

Deutschland ab 16 Jahren telefonisch befragt, darunter 554 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ. Die Frage lautete: „Inwieweit stimmen Sie diesen Aussagen zu bzw. nicht zu?“

## Kontakt

**Nina Paulsen**
Pressesprecherin
Telefon: +493027576168
E-Mail: n.paulsen@bitkom.org
Download Pressefoto

**Dr. Sebastian Klöß**
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

---

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Mehrheit-kritisiert-Frauenbild-in-Videospielen***