

Susanna Kothen
Düsseldorf

Der Medusa Effekt: Von Unterus, Vulva und anderen Obzönitäten

Über die Darstellung weiblich gelesener Monster im Videospiel

Abstract: Weiblich gelesene Monster sind nicht einfach nur bloße Gegenstücke zu ihren männlichen Konterparts. Die Filmwissenschaftlerin Barbara Creed stellte in ihrer Auseinandersetzung mit Horrorfilmen fest, dass weiblich gelesene Monster gerade aufgrund ihres Geschlechts als solche dargestellt werden. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurde anhand der Spiele Diablo 4, The Witcher 3 und Dante's Inferno untersucht, welche Rolle weibliche Fertilität und Libido bei der visuellen und narrativen Konstruktion weiblich gelesener Monster im Videospiel spielen. Die Ergebnisse zeigen, dass bei ihrer Darstellung weibliche reproduktive Fähigkeiten genutzt werden, um sie als eben dies zu brandmarken. Weibliche Fertilität und Libido erscheinen als monströse Abscheulichkeiten, die – wenn sie nicht reguliert werden – eine Bedrohung für die symbolische Ordnung darstellen.

Susanna Kothen ist Doktorandin im Fach Medienkulturwissenschaften an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Zuvor studierte sie am selben Institut Medien- und Kulturwissenschaft (B.A.) sowie Medienkulturanalyse (M.A.). Seit 2024 arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung Medienkulturwissenschaften des Institutes für Kulturwissenschaften an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.

1. Einleitung

Während männlich gelesene Monster meist mit männlichen Attributen konnotiert sind, stellt Barbara Creed in ihrem Buch *The Monstrous-Feminine* fest, dass weiblich gelesene Monster nicht nur die weiblich gelesenen Gegenstücke zu ihren männlich gelesenen Konterparts darstellen.¹ Anhand verschiedener Horrorfilme untermauert sie ihre These, dass weiblich gelesene Monster eben aufgrund ihres Geschlechts monströs seien bzw. als solche dargestellt würden, wobei ihre Monstrosität sich aus ihren reproduktiven Fähigkeiten ergebe.² Die Geschichte zeigt zudem, dass es nicht lediglich, wie Creed feststellte, die Fertilität weiblich gelesenen Personen ist, die in einem negativen Licht stand und noch immer steht, sondern ebenso ihre Libido. Als ein typisches Beispiel hierfür kann die *Femme fatale* gesehen werden, auf deren selbstbestimmte Sexualität und ihre Gefahr für den Mann im späteren Verlauf noch eingegangen wird. Creeds These wurde seitdem von vielen verschiedenen Autor_innen weitergedacht, allerdings hauptsächlich auf Horrorfilme angewendet.³ Das Medium Videospiele setzt in seinem Spielprinzip ebenfalls oft auf das Bezwingen von Monstern in der einen oder anderen Gestalt. Während das Aussehen, Verhalten und die Rolle, die diese Monster spielen, oft unterschiedlicher nicht sein könnten, haben diese häufig jedoch eines gemeinsam – nämlich ihre oft recht klare Unterteilung in männlich oder weiblich. Dabei bieten Videospiele ein breites Spektrum an weiblich gelesenen Monstern und das nicht nur im klassischen Horrorspiel. Trotzdem wurde dieses Medium, wie es die Professorin für Game Studies Sarah Stang bereits feststellte, bei der Untersuchung weiblich gelesenen Monstern, zumeist übersehen.⁴

Trotz der großen Anzahl und Vielfalt weiblich gelesener Monster im Videospiele, befassen sich die meisten Untersuchungen weiterhin ausschließlich mit ihrer Darstellung im Horrorfilm. Zudem konzentriert sich auch die Forschung über weiblich gelesene Charaktere im Videospiele beinahe ausschließlich mit dem Aspekt der Hypersexualisierung und der Darstellung dieser Charaktere als Opfer.

In diesem Kontext soll die Analyse sich mit der Frage beschäftigen, welche Rolle weibliche Fertilität und Libido bei der visuellen und narrativen Konstruktion von weiblich gelesenen Monstern im Videospiele einnehmen. Ausgegangen wird dabei von folgender Annahme: Weiblich gelesene Monster werden im Videospiele hauptsächlich über die Assoziation mit weiblicher Fertilität und Libido, als etwas Böses bzw. Fremdartiges konstruiert, das am Ende bezwungen werden muss. Dies ist allerdings kein neues Phänomen, sondern eine Beobachtung, welche bereits in der Antike zu finden ist und seitdem immer wieder unreflektiert reproduziert wurde. Zur Untersuchung der Fragestellung wird wie folgt vorgegangen: Zuerst werden die für diese Arbeit wichtigen Begriffe definiert. Ausgehend davon, wird am Beispiel der Medusa aufgezeigt, wie sich bei der Darstellung weiblich gelesener Monster bereits in der Antike bestimmter Mythen und Vorurteilen dem weiblich

¹ Vgl. Creed 1993.

² Vgl. ebd.: 3.

³ Siehe dazu beispielweise: Denham 2023: 307 – 227; Chatterjee 2018: 129–135.

⁴ Vgl. Stang 2019: 233–256.

gelesenen Körper gegenüber bedient wurde. In diesem Zuge wird auch herausgearbeitet, warum die Medusa als Musterbeispiel für die weitere Untersuchung dienen kann und deswegen auch Titel gebend für diese Arbeit ist.

Im Analyseteil dieser Arbeit werden insgesamt drei Forschungsbeispiele untersucht. Die drei Beispiele *Diablo 4* (2023): *Dantes Inferno* (2010): und *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015). Aus jedem der genannten Spiele, wird ein exemplarisches Beispielmonster für die Analyse herangezogen. Aus *Diablo 4* wird die Dämonin Lilith für eine nähere Untersuchung des Themas Blut herangezogen. Die antike Königin Cleopatra aus *Dantes Inferno*, dient als Grundlage für eine Analyse der Themen Schwangerschaft und Geburt. Als letztes Beispiel werden die Sirenen aus *The Witcher 3: Wild Hunt* untersucht. Sie dienen als exemplarisches Beispiel für die Femme fatale und den Mythos über zerstörerische, selbstbestimmte weibliche Libido. Als theoretischer Rahmen für diese Untersuchung sollen zum einem Barbara Creed und ihre Theorie zum Monstrous Feminine und die hegelsche Theorie zur Abgrenzung des Selbst durch die Konstruktion des Anderen dienen. Die in ihrem Ursprung auf Hegel zurückgehende Theorie des Othering bietet einen Rahmen, innerhalb dessen aufgezeigt werden kann, wie weibliche Fertilität und Libido in patriarchalen Denksystemen benutzt werden, um die symbolische Ordnung, in diesem Falle gekennzeichnet durch die Hierarchisierung der Geschlechter, aufrechtzuerhalten. Dabei soll der Begriff des Anderen bzw. des Othering in seiner feministischen Interpretation, aufbauend auf Simone de Beauvoirs Werk „*Das Andere Geschlecht*“ verstanden werden. Sich auf Hegels Theorie von Herrschaft und Knechtschaft beziehend, stellt sie die These auf, dass *er* das Subjekt, der Standard, das Maß aller Dinge wäre, während *sie* das Andere wäre. „He is the Subject; he is the Absolute. She is the Other.“⁵ Doch wer definiert, wer dieses Subjekt ist? Hierzu schreibt sie, aufbauend auf Hegel: „it is not the Other who, defining itself as Other, defines the One; the Other is posited as Other by the One positing itself as One.“⁶

Zudem soll auch auf Sigmund Freuds Untersuchung zum Unheimlichen und Julia Kristevas Ausführungen zu Abjektion zurückgegriffen werden. Creeds Theorien werden im Laufe dieser Arbeit von Nutzen sein, wenn es darum geht, verschiedene Arten von weiblich gelesenen Monstern in den Analysebeispielen herauszuarbeiten und zu benennen. Zudem helfen sie herauszuarbeiten, aus welchen Elementen diese zusammengesetzt sind. Kristeva liefert eine sinnvolle Basis, um zu begreifen, wie die weibliche Sexualität genutzt werden kann, um weiblich gelesene Personen als unheimlich oder monströs darzustellen. Ausgehend von Friedrich Schelling, der das Unheimliche, als etwas bezeichnete, das geheim oder verborgen hätte bleiben sollen,⁷ schlussfolgerte Sigmund Freud: „denn das Unheimliche ist wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozess der Verdrängung entfremdet worden ist.“⁸

Den Zusammenhang zwischen dem Unheimlichen und dem weiblichen Genitalen stellt Freud selbst fest, indem er sagt:

⁵ De Beauvoir (1949): 26.

⁶ Ebd.: 27.

⁷ Vgl. Freud 1919: 311.

⁸ Ebd.

Es kommt oft vor, dass neurotische Männer erklären, das weibliche Genitale sei ihnen etwas Unheimliches. Dieses Unheimliche ist aber der Eingang zur alten Heimat des Menschenkindes, zur Örtlichkeit, in der jeder einmal und zuerst geweilt hat.⁹

Wenn weibliche Genitalien also unheimlich oder grauenerregend sind, so liegt die Vermutung nahe, dass weiblich gelesene Monster eben genau dieses Gefühl vermitteln, weil sie ein Tabu repräsentieren, indem das Verdrängte offen zur Schau getragen wird.

Interessant ist in diesem Kontext auch die lateinische Herkunft des Wortes Monster: „One of the original meanings of 'monster' is from the Latin monstrare, meaning 'to warn' or 'to show'. With its usually horrific features, the monster demands to be seen.”¹⁰ Das Monster drängt sich uns also auf und durchbricht damit den Prozess, der notwendig wäre, um uns als Subjekt zu schützen, nämlich die Verdrängung.

1.1 Forschungsstand

Weiblich konnotierte Monster nehmen in der Videospieleforschung eher eine Nischenrolle ein.¹¹ Als eine der wenigen Autor_innen, die sich ausführlich mit diesem Thema befasst haben, kann an dieser Stelle Sarah Stang genannt werden.¹² Sie konstatiert:

The portrayal of the monstrous-feminine in popular and commercially successful video game franchises such as The Witcher series and the God of War series fall into a long tradition in Western popular culture of using the female body and female sexuality as sites of horror and Abjektion.¹³

Weiter schreibt sie: „Just as the problematic portrayal of female physicality in horror films was critiqued thirty years ago, more critical scholarship is needed to analyse the monstrous-feminine in video games.”¹⁴

An eben jener Stelle soll das Thema dieser Arbeit anknüpfen. Die Forschungen zu weiblich gelesener Monstrosität und zur Repräsentation weiblich gelesener Charaktere sollen im Hinblick auf die Forschungsfrage erweitert werden, die dieser Arbeit zugrunde liegt.

1.2 Weiblich gelesene Monster in der Geschichte –die Medusa

Eines der wohl berühmtesten weiblich gelesenen Monster aller Zeiten ist die Medusa. Die detaillierteste und ausführlichste Medusen-Erzählung findet sich bei dem griechischen Poeten Ovid. Medusa, die schöne Schwester der Gorgonen, wird von Neptun in Minervas Tempel vergewaltigt. Zur Strafe belegt diese Medusa mit

⁹ Freud 1919: 313.

¹⁰ Creed 2005: 92 (kindle edition).

¹¹ Siehe hierzu exemplarisch: Spittle 2011: 312–326.

¹² Siehe hierzu exemplarisch: *Sexy Aliens and Abjekt Monsters: The Representation of Nonhuman Women in Video Games* (2017), *Sexy Succubi and Abjekt Mothers: The Monstrous-Feminine in Video Games* (2017), *Sexy Succubi and Abjekt Mothers: The Monstrous-Feminine in Video Games* (2018).

¹³ Stang 2018: 18–34 und 30.

¹⁴ Ebd: 31.

einem Fluch, der ihre Haare in Schlangen verwandelt und ihrem Blick die Fähigkeit verleiht, Menschen in Stein zu verwandeln.¹⁵ Die Medusen-Erzählung kann als Paradebeispiel für die Konstruktion weiblich gelesener Monster gesehen werden. Zwar ist, zumindest in Ovids Version der Geschichte, Poseidon der klare Schuldige, doch zeigt die Bestrafung Medusas durch Athena ein altes Phänomen: „[I]t makes women responsible for male sexuality without being able to control it.“¹⁶ Die sexuell aktive Frau, die Verführerin, wird in dem Medusa-Mythos eindeutig als monströs gebrandmarkt.

Auch Medusas monströse Gestalt wird über die Vorstellung von weiblichen Genitalien und Reproduktionsfunktionen als unheimlich oder abstoßend konstruiert. So zeigte die Kulturhistorikerin Barbara Walker auf, dass der versteinerte Blick der Medusa für das Menstruationstabu stehen könnte, da archaische Kulturen oft glaubten, der Blick einer menstruierenden Frau würde Männer in Stein verwandeln.¹⁷ Sigmund Freud war zudem der Ansicht, dass die Schlangen auf Medusas Kopf für die behaarten, weiblichen Genitalien ständen und die Kastrationsangst des Mannes wecken würden, wodurch Medusa unheimlich oder furchteinflößend würde.^{18, 19}

Der Mythos der Medusa zeigt also, wie bereits in der Antike die Fertilität und Libido genutzt wurde, um weiblich gelesene Monster als bedrohlich oder abscheulich zu konstruieren.

2. Analyse der Forschungsbeispiele

Nachdem die theoretischen Grundlagen dargelegt wurden, wird in diesem Kapitel eine Analyse weiblich gelesener Monster im Videospiel folgen.

2.1 Geburt und Schwangerschaft

Als erste Ebene der Analyse werden die Repräsentation von Geburt und Schwangerschaft am Beispiel Cleopatras aus *Dantes Inferno* untersucht.

Angelehnt an Dantes *Göttliche Komödie*, begleitet dieses Action-Adventure-Game den ehemaligen Kreuzritter Dante auf der Suche nach seiner Geliebten Beatrice durch die neun Kreise der Hölle.²⁰ In jedem Kreis lauern Monster, die thematisch an die entsprechende Sünde angepasst sind.

¹⁵ Vgl. Dolmage 2009: 1 – 28.

¹⁶ Hollan et.al 1994: 21 – 38 und 23.

¹⁷ Walker 1983: 629.

¹⁸ Bonenfant/Trépanier-Jobin 2017: 24 – 53.

¹⁹ An dieser Stelle scheint es lohnend zu erwähnen, dass in den von Peggy Ohrenstein geführten Interviews die meisten Mädchen Angaben ihren Intimbereich zu rasieren oder zu wachsen. Viele von ihnen gaben an, dass sie fürchteten Männer könnten den Anblick ihrer unrasierten Genitalien abstoßend finden. (Vgl. Ussher/Perz 2020: 215 – 231, 236.) Es ließe sich also schlussfolgern, dass Mädchen und Frauen die Abwertung ihrer Genitalien als monströs verinnerlicht haben.

²⁰ Ov.: “Story.” Infernopedia. URL: https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Dante%27s_Inferno, (letzter Abruf: 10.08.2024).

Die Fähigkeit, Leben in die Welt zu setzen, wurde schon immer genutzt, um den weiblichen Körper als das von Beauvoir theoretierte „Other“ zu brandmarken. Grundsätzlich gilt: Schwangerschaft und Geburt werden in der patriarchalen Gesellschaft häufig als Abjekt im Sinne Kristevas gesehen: „pregnancy is represented in terms of the horrific and the Abjekt. [...] [P]regnancies and births [are] often associate[d] [...] with permeability, corruptibility and pollution.“²¹

Die Abjektion soll in diesem Bezug als das Gefühl verstanden werden, das uns durchzieht, wenn wir uns ekeln. Das Nomen, *Abjekt*, ist somit das, worauf sich dieses Gefühl bezieht bzw. was es verursacht. Es tritt immer dann auf, wenn „something [is] rejected from [us,] which one does not part, from which one does not protect oneself as from an object.“²²

Barbara Creed stellte bereits bei ihrer Analyse des Films *Alien* fest, dass Geburt und Schwangerschaft im Horrorfilm genutzt werden, um weibliche Monstrosität darzustellen.²³ Arnold schreibt, der schwangere Körper repräsentiere eine Krise, denn, „the pregnant woman, therefore, betrays the concept of bodily integrity and sanctity.“²⁴ In dem Höllenkreis der Lust muss sich Dante der Wächterin dieses Kreises stellen, welche keine andere ist als die ägyptische Königin Cleopatra - wohl bemerkt in riesengroß. Diese vollzieht im Kampf gegen Dante eine monströse Geburt. Sie knetet ihre nackten Brüste, sodass aus ihren Brustwarzen mehrere Babys herausklettern, die Dante dann angreifen (Vgl. Abb.1). Die Geburt wird durch ein Herausspritzen von Milch aus ihren Brustwarzen begleitet (Vgl. Abb.2).

Wie Schwangerschaft und Geburt verwischt auch das Stillen die Grenzen zwischen dem Selbst und dem Anderem und trägt die Flüssigkeiten, die zuvor im Inneren waren, nach außen. „The female body collapses the boundaries between self and other via reproduction. The reproductive capacity produces substances that bring the internal to the external; birthing, bleeding and breastfeeding.“²⁵ Das macht sowohl die Geburt als auch das Stillen zu einem *Abjekt*, da der Körper in diesem Moment nichts von dem aufrechterhält, was er braucht, um sich in die symbolische Ordnung einfügen zu können.²⁶ Diese symbolische Ordnung soll hier als gesellschaftliches und familiäres Ordnungssystem beschrieben werden, wie es durch die Gesetze eines männlich gelesenen „Oberhauptes“ definiert wird. Diese Definition bezieht sich auf Terry Eagleton, der die symbolische Ordnung wie folgt charakterisierte:

The presence of the father, symbolized by the phallus, teaches the child that it must take up a place in the family which is defined by sexual difference [...] the pre-given structure of social and sexual roles and relations which make up the family and society.²⁷

²¹ Arnold 2013: 154.

²² Ebd: 13

²³ Vgl. Creed 1993: Kapitel 2.

²⁴ Arnold 2013: 161.

²⁵ Sharpe/Sexon 2018: 3.

²⁶ Gatrell 2019: 421–442 und 425.

²⁷ Eagleton 2003: 145.

Diese Szene ist im freudschen Sinne unheimlich, da Spieler_innen in diesem Moment daran erinnert werden, dass der weiblich gelesene Körper nicht sauber und in sich geschlossen ist.²⁸ Zudem bedient Cleopatra durch ihre Attacke noch einen weiteren Aspekt der monströsen Schwangerschaft. Oft liegt die Monstrosität der Schwangerschaft nämlich darin, dass der schwangere Körper das Potenzial besitzt, das Monströse in die Welt zu bringen. Dabei ist nicht nur der schwangere Körper per se monströs, sondern er dient zudem als Ursprungsort des Bösen.²⁹

2.2 Blut

Diablo 4 ist ein Action-Rollenspiel der Softwareentwicklungsfirma Blizzard Entertainment. Nachdem die spielende Person eine Charakterklasse ausgewählt hat, z.B. Magier, muss sie in der Welt von Sanktuarium versuchen, die Pläne der Dämonin Lilith zu vereiteln, die zu Beginn des Spiels unklar sind. Die Figur der Lilith geht hierbei auf die „Talmudic-Rabbinic and Graeco-Byzantine tradition“ zurück.³⁰ Dort wird sie als „terrible mother-goddess“ charakterisiert.³¹ Später, in der jüdischen Mythologie im Alphabet *Alphabet of Ben Sira* ca. 800 n. Chr., wird Lilith als Adams erste Frau beschrieben.³² Die Lilith der jüdischen Mythologie wurde aus dem Paradies verbannt, da sie sich weigerte, beim Geschlechtsakt unter Adam zu liegen.³³ In *Diablo 4* ist Lilith eine Mischung aus beiden mythologischen Ursprüngen und tritt immer in Verbindung mit Blutblüten (Blutstropfen, in Form von Blütenblättern) in Erscheinung.

Weibliches Blut wurde durch die Geschichte hinweg stets mit drei Dingen in Verbindung gebracht: „menstruation, defloration and child-birth.“³⁴ Insofern es Prozesse an der Körpergrenze betrifft, wird es als Abjekt stigmatisiert und als unrein empfunden. Gleichzeitig wird ihm in verschiedenen Kulturen magische Kraft zugeschrieben.³⁵

Im Hinblick auf Lilith, erfüllt das Blut beide dieser Aspekte. Zum einen dient es als Assoziation mit dem Bösen und dem Sündigen, aber auch als Zeichen für starke magische Kräfte. Durch das Blut wird Liliths Status als *Abjekt* unterstrichen, vor allem in Abgrenzung zu dem männlichen Engel Inarius, ihrem Gegenspieler, der stets in Zusammenhang mit reinem weißem Licht auftritt (vgl. Abb. 3).

Die wichtigste Begegnung mit Liliths Blut unterstreicht dies noch einmal deutlich. Sie findet statt, während ein Pfarrer seine Predigt hält und die Bewohner des Dorfes mit ihren Sünden konfrontiert. Genau in diesem Moment fällt eine Blutblüte auf sein aufgeschlagenes Gebetsbuch (vgl. Abb. 4). Als Lilith dann wenige Augenblicke später erscheint, verführt sie die kleine Gemeinde dazu, besagten Priester zu

²⁸ Vgl. Harrington 2018: 227.

²⁹ Vgl. Arnold 2013: 162.

³⁰ Hurwitz 2012: 130 (Kindle Edition).

³¹ Ebd.

³² Bosman/ Poorthuis 2015: 27.

³³ Biggs 2010: 89.

³⁴ Makarius 1974: 537–552 und 539.

³⁵ Vgl. Tomlinso 2021: 421–439 und 421.

ermorden, mit den Worten „break the chains and be beautiful in sin.“³⁶ Unterstrichen wird die brutale Ermordung des Priesters von Liliths Blutblüten, die von der Decke regnen. Das Blut symbolisiert hier die Sünde in Form von Triebhaftigkeit. Lilith lässt die Menschen wie Tiere über den Priester herfallen. Diese Triebhaftigkeit wird traditionell mit Menstruation in Verbindung gebracht: „Like witches and vampires, werewolves are linked to menstruation through their [...] bodily transformations that blur the boundaries between animal and human.“³⁷ Aufgrund eben jener Unreinheit erließ der Bischof Theodor von Canterbury im Jahr 690 ein Gesetz, das es Frauen verbot, während ihrer Menstruation oder in einem Zeitraum von 40 Tagen, nachdem sie entbunden hatten, eine Kirche zu betreten oder gar die Kommunion zu empfangen.³⁸ Diese Idee wurde im Mittelalter weiter verfestigt und führte zu zahlreichen weiteren Verboten für Frauen im Zusammenhang mit der Kirche, wie beispielsweise das Verbot, heilige Gegenstände zu berühren. Wichtig ist an dieser Stelle die Erwähnung, dass dies kein rein christliches oder mittelalterliches Phänomen ist. Viele archaische Kulturen kennzeichnen sich durch Verbotsregelungen für menstruierende Personen, wie beispielsweise einem Verbot, Feuer zu machen oder für den Mann Essen zu kochen.³⁹ Dementsprechend unterstreicht es Liliths Monstrosität, dass sie in Begleitung von Blutblüten in einer Kirche erscheint und das auch noch im Altarraum (Vgl. Abb.5), welcher für Frauen besonders tabu galt,⁴⁰ wobei eben diese *abjekte* Flüssigkeit auf das heilige Gebetsbuch niederregnet.

Jedoch ist nicht nur die Person, die blutet, also in dem Falle Lilith, das Unreine, sondern auch jene, die mit ihr in Kontakt kommen. Nicht nur bestimmte Aktivitäten waren der menstruierenden Frau verboten, sondern anderen Mitgliedern der Gemeinde wurde jedweder Kontakt mit ihr untersagt, da sie sonst ebenfalls als rituell unrein gesehen wurden.⁴¹ Dieses Tabu galt sogar für Tiere. Der Naturforscher Plinius der Ältere ging davon aus, dass der Kontakt mit Menstruationsblut Hunde tollwütig werden ließe,⁴² was wiederum zu dem Verhalten der Menschen in *Diablo* passt, die nach dem Zusammentreffen mit Liliths Blut wie tollwütige Hunde den Priester zerfleischen. Blut in Zusammenhang mit weiblicher Sexualität wurde und wird nicht nur aufgrund seiner angeblichen Unreinheit tabuisiert, sondern auch aufgrund der Vorstellung, es besäße mächtige magische Fähigkeiten. So schrieb Plinius der Ältere folgendes:

³⁶ GameClips: „DIABLO 4 Lilith All Cutscenes Cinematic 4K.“ *YouTube* 05.06.2023.
URL:

<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?&q=diablo+4+lilith&&mid=5644296FCC6461030B975644296FCC6461030B97&&FORM=VRDGAR>, (letzter Abruf: 13.08.2025), min. 00.11.10 – 00.11.19.

³⁷ Miller 2005: 281 – 303 und 289.

³⁸ Vgl. Wijngaards: „Frauen wurden als rituell unrein betrachtet.“ Wijngaard Institut for Catholic Research. URL: <https://womenpriests.org/de/tradition-de/unclean-frauen-wurden-als-rituell-unrein-betrachtet> (19.08.2025).

³⁹ Vgl. Kristeva 1982: 86-87.

⁴⁰ Vgl. Ebd.

⁴¹ Herder Einheitsübersetzung, Leviticus 15, 19–30.

⁴² Vgl. Plinius der Ältere 1988: 86.

es ist aber außerdem gewiß, daß Bienen, deren Stöcke damit in Berührung gekommen sind, fliehen; daß Leinen beim Kochen schwarz wird, wenn es bei abnehmendem Monde geschieht; daß trüchtige Stuten durch die Berührung einen Fehlwurf erleid[en].

Im modernen griechischen Volksglauben existiert zudem die Vorstellung, Menstruationsblut könne als Liebestrank dienen.⁴³ Die Blutblüten in *Diablo 4* treten immer dann verstärkt auf, wenn Lilith nicht nur etwas Grausames getan hat, sondern auch, wenn sie etwas tat, das ihre Macht unter Beweis stellt, wie beispielsweise die Menschen in der Kirche mit wenigen Worten zu einem Mord zu verführen oder im späteren Verlauf des Spiels einen mächtigen Dämon zu befreien und ihn eine gesamte Stadt niederbrennen zu lassen. Dadurch wird das Narrativ von Blut in Verbindung mit weiblicher Fertilität als unrein aber auch gefährlich mächtig reproduziert.

2.3 Femme fatale

Die *Femme fatale* ist sexuell und attraktiv und aktiv. Sie nutzt ihre Anziehungskraft, um Männer für sich zu gewinnen und oft, um sie für ihre Zwecke zu manipulieren. Die Philosophin und Germanistin Angelika Ebrecht fasst die *Femme fatale* wie folgt zusammen: „Der *Femme fatale* werden zerstörerische Sexualität und Unerreichbarkeit zugeschrieben: Sie entlebendigt den Mann, indem sie ihn mit ihrem seelenlosen, fernen Eros an sich bindet.“⁴⁴ Die Furcht vor der *Femme fatale* gründet sich in der Furcht vor der eigenständigen weiblichen Libido. Diese wurde durch die Geschichte hinweg als das geschlechtliche Andere konzipiert, in dem man sie entweder auf eine göttliche Ebene entrückt hatte, z. B. Aphrodite die Göttin der Schönheit und der Liebe, die trotz ihrer Ehe zahlreiche Liebhaber hat, oder als dämonisch und gefährlich bezichtigte bspw. Lilith.

In *The Witcher 3* treffen Spieler_innen auf weiblich gelesene Monster, auf die die Bezeichnung der *Femme fatale* gut zutrifft. Das Spiel folgt dem Hexer und Monsterjäger Geralt von Riva, durch eine Welt, die von Monstern und Plünderern in Atem gehalten wird. Um seine Ziehtochter Ciri zu finden, muss Geralt unzähligen Gefahren trotzen.⁴⁵ Eine Spezies dieser Monster sind die sogenannten Sirenen. Ursprünglich Figuren aus der griechischen Mythologie, halb Vogel, halb Frau, sind sie in *The Witcher* räuberische Wesen, die in Gestalt schöner Frauen Seefahrer in den Tod locken. Die Sirene symbolisiert wie Ebrechts *Femme fatale* „die ferne Frau, deren Nähe heiß ersehnt wird, und die dennoch fernbleiben muß.“⁴⁶ Durch ihren schönen Körper weckt sie das erotische Begehren des Mannes, bleibt ihm gleichzeitig jedoch fern, da ihre Opfer immer erst zu ihr kommen müssen um sie zu „erobern“. Tuğçe Özdiñ Kızıldere hält fest, dass die *Femme fatale* bis zum Geschlechtsakt „what every man dreams of“ ist. Dann allerdings, „during sexual intercourse, the male lover understands the fact that this woman is not passive at all, nor does she accept to lie

⁴³ Vgl. Salvo 2021: 68.

⁴⁴ Ebrecht 1993: 193.

⁴⁵ Ov.: „Story.“ *Witcher* Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt, (letzter Abruf: 20.08.2025).

⁴⁶ Ebrecht 1993: 205.

down under a man.“⁴⁷ Das macht sie so gefährlich, denn egal, wie der Mann sich in dieser Situation entscheidet, die Sirene hat die Macht über ihn und wirkt somit laut Ebrecht „omnipotent, wie der Mann sich selbst wähnte“⁴⁸ denn gibt er sich seinem Verlangen hin, so bedeutet dies seinen Tod; entzieht er sich ihr, bedeutet dies eine Nichterfüllung seines sexuellen Begehrens. In beiden Fällen wird das Opfer zum „Hampelmann, der von ihr am Gängelband geführt wird.“ Laut der Historikerin Carol Groneman bestand um das 19. Jahrhundert der Glaube, die sexuell interessierte Frau könne den Mann nicht nur verführen, sondern der Geschlechtsakt mit ihr würde in einer Art umgekehrter Vergewaltigung enden.⁴⁹ Dies verkörpert auch die Sirene, da sie den Mann am Ende verzehrt und sich ihn so wortwörtlich einverleibt. Die Sirene konstruiert also weibliches Verlangen (gleich welcher Art) als gefährlich und unkontrollierbar.

3. Fazit und Ausblick

Die Untersuchung der einzelnen Forschungsbeispiele zeigt, dass bei der Darstellung von weiblich gelesenen Monstern bestimmte misogynen Tendenzen fortgeschrieben werden, indem sich alte, längst überholte Vorstellungen über den weiblichen Körper bedient wird. Hierbei wiederholen sich immer wieder zentrale Motive: die Darstellung von Schwangerschaft und Geburt als Abjekt, Blut als Symbol für weibliche Fertilität – welches sie näher am Tier als am Menschen konstruiert, zugleich aber auch weibliche Macht symbolisiert. Hinzu kommen weiblich gelesene Monster als Verführerinnen und/oder *Femmes fatales*, die mit der Furcht vor aktiver und vor allem selbstbestimmter weiblicher Libido spielen.

Die Analyse macht deutlich, dass sich Barbara Creeds Werk *The Monstrous-Feminine* ohne Weiteres auch auf Videospiele anwenden lässt. Zudem lieferten die Konzepte von Freud (Das Unheimliche) und Kristeva (Abjektion) den theoretischen Hintergrund, um zu begreifen, warum die zuvor genannten Charakteristika sich zur Darstellung von Monstrosität eignen.

Die Ergebnisse bestätigen die zu Beginn aufgestellten Thesen: In allen Beispielen wurden Fertilität und Libido genutzt, um Monstrosität darzustellen.

Wie Sarah Stang in ihren Abhandlungen über weiblich gelesene Monster im Videospiel bereits anmerkt, ist dieser Aspekt bisher noch wenig beachtet worden, da der Fokus in der Forschung eher auf der statistischen Repräsentation von weiblich gelesenen Charakteren und ihrer Funktion als Sexualobjekt liegt.

Für zukünftige Forschungen wäre es interessant, einen genreübergreifenden Blick auf dieses Thema zu wagen. Spannend wäre es etwa, weiblich gelesene Monster in anderen Genres wie Jump-’n’-Run- oder Strategiespielen zu untersuchen.

Darüber hinaus könnte eine Analyse von weiblich konnotierten Geschlechtsorganen wie der Gebärmutter oder der Vagina zur Konstruktion von Monstrosität im Allgemeinen aufschlussreich sein. Creed stellte bereits die These auf, dass jede

⁴⁷ Özdiç 2020: 179.

⁴⁸ Ebrecht 1993: 179.

⁴⁹ Groneman 1994: 354.

Begegnung mit Horror im Kino eigentlich eine Begegnung mit dem weiblich gelesenen Körper sei. Hier ließe sich die Forschung ebenfalls erweitern, indem man untersucht, wie es sich verhält, wenn nicht nur das Monster selbst, sondern auch Hintergrund- oder Landschaftsgestaltungen im Videospiel unheimlich oder ekelerregend wirken sollen.

Abschließend bleibt die Frage, warum es trotz aller gestalterischen Freiheiten und trotz eines gewachsenen gesellschaftlichen Bewusstseins für genderspezifische Darstellungsprobleme so schwierig scheint, weiblich gelesene Monster zu erschaffen, die nicht jene uralten Mythen über den weiblich gelesenen Körper unreflektiert reproduzieren. Um an dieser Stelle einmal Lilith zu zitieren:

„Sanctuary was meant as an escape from the Eternal Conflict... and yet here we are... again. I gave you free will... and you've squandered it... wasting it on a crusade you don't understand.”⁵⁰

⁵⁰ Ov.: LilithLilith (21.06.2024).

Literaturverzeichnis

- Arnold, Sarah (2013): *Maternal Horror Film. Melodrama and Motherhood*. London: Palgrave Macmillan.
- Biggs, Mark Wayne (2010): *The Case for Lilith. 23 Biblical Evidences Identifying the Serpent as Adam's First Failed Wife in Genesis*. Samson Books.
- Bonenfant, Maude und Trépanier-Jobin, Gabrielle (2017): "Bridging Game Studies and Feminist Theories." *Kinephanos Gender Issues in Video Games, Special Issue*, S. 24–53.
- Bosman, Frank G. und Poorhuis, Marcel: "Nephilim: The Children of Lilith The Place of Man in the Ontological and Cosmological Dualism of the Diablo, Darksiders and Devil May Cry Game Series." *Religion in Digital Games Reloaded. Immersion into the Field 7* (2015), S. 17–41.
- Brons, Lajos (2015): "Othering, an Analysis." *Transcience* 6, no. 1, S. 69–90.
- Chatterjee, Adharshila (2018): "'Forgive Me Father, for I have Sinned'. The Violent Fetishism of Female Monsters in Hollywood Horror Culture." *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities* 10, no. 2, S. 129–135.
- Creed, Barbara (1993): *The Monstrous Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*. London: Routledge.
- Creed, Barbara (2005): *Phallic Panic. Film, Horror and the Primal Uncanny*. Kindle-Ausg. Melbourne: Melbourne University Press.
- De Beauvoir, Simone (1949): *The second Sex*. New York: Vintage Books 2011.
- Denham, Brooke (2023): "Feminism and the the Effects of Horror Films on the Movement." *History in the Making* 1, S. 307–227.
- Dolmage, Jay (2009): "Metis, Mêtis, Mestiza, Medusa. Rhetorical Bodies across Rhetorical Traditions." *Rhetoric Review* 28.1, S. 1–28.
- Eagleton, Terry (2003): *Literary Theory. An Introduction*. USA: Blackwell Publishing? /The University of Minnesota Press.
- Ebrecht, Angelika (1993): "Das Objekt des Horrors und der Begierde. Zur Psychoanalyse der bösen Frau am Beispiel von Pierre Louys' Roman ‚La femme et le pantin‘." In: Schuller, Alexander und von Rhaden, Wolfert (Hrsg.): *Die andere Kraft Zur Renaissance des Bösen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 193–227.
- Freud, Sigmund (1919): "Das Unheimliche." *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften* V, S. 297–324.
- Gardiner, Judith Kegan (2012). "Female Masculinity and Phallic Women. Unruly Concepts." *Feminist Studies* 38.3, S. 597–624.
- Gatrell, Caroline (2019): "Boundary Creatures? Employed, Breastfeeding Mothers and 'Abjektion as Practice'." *Organization Studies* 40.3, 421–442.
- Groneman, Carol (1994): "Nymphomania. The Historical Construction of Female Sexuality." *Signs* 19.2, S. 337–367.
- Harrington, Erin (2017): *Women, Monstrosity and Horror Film. Gynaehorror*. London: Routledge.
- Herder Einheitsübersetzung, Leviticus 15, 19–30.
- Hurwitz, Siegmund (2012): *Lilith - The First Eve. Historical and Psychological Aspects of the Dark Feminine*. Einsiedeln (Schweitz): Daimon Verlag (kindle edition).
- Johnston, Elizabeth (2017): "'Let Them Know That Men Did This.' Medusa, Rape, and Female Rivalry in Contemporary Film and Women's Writing." In: Chapell, Julie A. und Young, Mallory (Hrsg): *Bad Girls and Transgressive Woman in Popular Television, Fiction and Film*. Cham: Palgrave Macmillan, S. 183–209.
- Kristeva Julia (1982): *The Powers of Horror. An Essay on Abjektion*. New York: Columbia University Press.

- Llewellyn-Jones, Lloyd (2001): "Sexy Athena. The Dress and Erotic Representation of a Virgin War-Goddess." In: Deacy, Susan und Villing, Alexandra (Hrsg.): *Athena in the Classical World*. Köln: Brill, S. 233–259.
- Makarius, Laura (1974): "The Magic of Transgression." *Anthropos* 69.3/4, S. 537–552.
- Miller, April (2005): "The Hair that Wasn't There Before". Demystifying Monstrosity and Menstruation in 'Ginger Snaps' and 'Ginger Snaps Unleashed'." *Western Folklore* 64. 3/4, S. 281–303.
- Ov.: "Classes." *Diablo Wiki*. URL: https://diablo.fandom.com/wiki/Diablo_IV?file=BarbarianDruidSorceressRogueNecromancerD4.jpg#Gameplay_2, (letzter Abruf: 10.08.2024)
- Ov.: "LilithLilith." *Diablo Wiki*. URL: <https://diablo.fandom.com/wiki/Lilith>, (letzter Abruf: 19.06.2024).
- Ov.: "Lore Summary." *Diablo Wiki*. URL: https://diablo-archive.fandom.com/wiki/Lore_Summary, (letzter Abruf: 19.06.2024).
- Ov.: "Lucifer." *Infernopedia*. URL: <https://dantesinferno.fandom.com/wiki/Lucifer>, (letzter Abruf: 10.08.2024).
- Ov.: "Story." *Witcher Wiki*. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt, (letzter Abruf: 08.08.2024).
- Özding, Tuğçe (2020): "Femme Fatale 101. The Basic Characteristics of the Femme Fatale Archetype." *The Journal of International Social Research* 13.73, S. 165–186.
- Plinius der Ältere (1988): *Naturgeschichte, Band 28. Medizin und Pharmakologie. Heilmittel aus dem Tierreich*. München / Zürich: Artemis-Verlag.
- Salvor, Irene (2021): "Uterine bleeding , knowledge and emotions." In: Bradley, Mark, Leonard, Victoria, Totelin, Laurence (Hrsg.): *Bodily Fluids in Antiquity*. London: Routledge, S. 57–74.
- Sharpe, RF and Sexon, S (2018): "Mother's Milk and Menstrual Blood in Puncture. The Monstrous Feminine in Contemporary Horror Films and Late Medieval Imagery." *Studies in the Maternal* 10.1, S. 1–26.
- Spittle, Steve (2011): "'Did this game scare you? Because it sure as hell scared me!'. F.E.A.R., the Abjekt and the uncanny." *Games and Culture* 6.4, S. 312326.
- Stang, Sarah (2019): "The Broodmother as Monstrous-Feminine. Abjekt Maternity in Video Games." *Nordlit* 42, S. 233–256.
- Stang, Sarah (2018): "Shrieking, Biting, and Licking. The Monstrous-Feminine in Video Games." *Press Start* 4.2, S. 18–34.
- Ussher, M. und Perz, Janette (2020): "Resisting the Mantle of the Monstrous Feminine. Women's Construction and Experience of Premenstrual Embodiment." In: Bobel, Chris et.al (Hrsg): *The Palgrave Handbook of Critical Menstruation Studies*. Singapore: Palgrave Macmillan, S. 215–231.
- Walker, Barbara G. (1983): *The woman's encyclopedia of myths and secrets*. San Francisco: Harper & Row.
- Wijngaards, John: "Frauen wurden als rituell unrein betrachtet?" *Wijngaard Institute? for Catholic Research*. URL: <https://womenpriests.org/de/tradition-de/unclean-frauen-wurden-als-rituell-unrein-betrachtet/>, (letzter Abruf: 19.08.2025).

Medienverzeichnis

- Diablo IV*. Blizzard Entertainment, 2023; Xbox One.
Dante's Inferno. Electronic Arts, 2010; Playstation 4.

GameClips: "DIABLO 4 Lilith All Cutscenes Cinematic 4K." YouTube 05.06.2023. URL:
<https://www.bing.com/videos/riverview/relatedvideo?&q=diablo+4+lilith&&mid=5644296FCC6461030B975644296FCC6461030B97&&FORM=VRDGAR>, (letzter Abruf: 13.08.2025).

The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt, 2015; Xbox One.

Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Cleopatra gebiert Monsterbabys aus ihren Brustwarzen. Screenshot aus *Dante's Inferno Part 7 Cleopatra boss fight*. 00.07.38.
<https://www.youtube.com/watch?v=xp9AiFRorGc>, (10.08.2025).

Abb.2: Milch spritzt aus Cleopatras Brustwarzen. Screenshot aus *Dante's Inferno Part 7 Cleopatra boss fight*. 00.07.36. <https://www.youtube.com/watch?v=xp9AiFRorGc>, (10.08.2025).

Abb.3: Inarius. Screenshot aus *Diablo 4: Inarius VS Lilith in Hell Full (Cinematic)*. 00.03.29.
https://youtu.be/fWC_ZtDn8Vw?si=rQvXIIplc0xCL-ya (13.08.2025).

Abb.4: Blutblüten regnen auf das Gebetsbuch. Screenshot aus *DIABLO 4 Lilith All Cutscenes Cinematic 4K*. 00.10.07. <https://youtu.be/i0dmS9Zm0R8?si=y2Yb9mhDcHYUaQMX> (13.08.2025).

Abb.5: LilithLilith im Altarraum. Screenshot aus *aus DIABLO 4 Lilith All Cutscenes Cinematic 4K*. 00.10.38. <https://youtu.be/i0dmS9Zm0R8?si=y2Yb9mhDcHYUaQMX> (13.08.2025).