

Spielerwerte und Spielen/Bewerten

Digitale Fußballspiele und die transmedialen Affekte von Leistungsbewertung(en)

Martin Lüthe

Diogo Jota, portugiesischer Fußballnationalspieler in Diensten des FC Liverpool aus dem Norden Englands, grinst in die Kamera und verkündet, »Hallo Leute, wir sind wieder in dieser Zeit des Jahres angekommen!«. Und kurze Zeit später im gleichen Video wissen wir als Publikum, was er damit meint: Electronic Arts (Kurz: EA) hat auch Mitte September 2023 wieder ein neues digitales Fußballspiel für die gängigen Systeme veröffentlicht. Obwohl das Spiel dieses Jahr zum ersten Mal unter neuem Namen, nämlich als EA FC 24 ins Rennen geht, schließt es in seiner Spielweise, seiner digitalen Ästhetik (Graphik, Atmosphäre, Menüführung, Spielmodi) aber auch seiner Marketingstrategie nahtlos an seinen Vorgänger, das weltweit berühmte und global gespielte *FIFA* Franchise, an. Ein zentrales Element dieser Strategie der Vermarktung stellen hierbei die auf der Videoplattform YouTube.com veröffentlichten Rating Reveal-Videos dar. Diese erscheinen kurz vor der offiziellen Veröffentlichung des Spiels und zeigen die Reaktionen der Fußballprofis auf ihre statistische Bewertung nach Leistungsparametern in der Spielwelt (game world) von EA FC — und dieses Jahr moderiert eben jener Diogo Jota das entsprechende Video für seinen Verein.¹

Wir begegnen in diesen Videos, so argumentiere ich im Beitrag, verschiedenen bemerkenswerten Ebenen und Affekten von Bewertungen innerhalb und im Umfeld von digitalen Fußballspielen. Diese Ebenen und Affekte stehen

¹ Meine Übersetzung von: »OK, guys, it is that time of the year again!« <https://www.youtube.com/watch?v=Gn-9eMQBZMI>, 18.10.2023. Das Video hatte 14 Tage nach seiner Veröffentlichung zwei Millionen Klicks generiert; es stellt sich also durchaus die Frage, ob es sich noch um ein Nischengenre handelt oder ob diese Videos gerade dabei sind, sich zu einer eigenen Franchise zu entwickeln. So oder so, stellen Rating Reveal-

im Folgenden im Zentrum der Analyse der Videos. Hierbei geht es dezidiert nicht um die Frage nach der vermeintlichen Richtigkeit der Bewertungen, sondern zum einen um die Gründe für den bemerkenswerten Willen zur Bewertung innerhalb digitaler Fußballspiele und zum anderen um die Affekte, die Bewertungen und deren spielerische »Sichtbarmachung« zu mobilisieren im Stande sind. Als spielerisch verstehe ich hier sowohl die Praxis der Bewertung innerhalb der Spielwelten besagter Spiele (der Fokus liegt hierbei auf Konamis efootball PES 2021) als auch den Umgang mit den Bewertungen in den Rating Reveal-Videos, die vor allem von EA ins Feld geschickt werden. Im Anschluss an eine sehr kurze Einführung in digitale Fußballspiele, analysiert der Beitrag zunächst die Bedeutung der Bewertung von Spielermodellen und Spielertypen für die Spielpraxis innerhalb der Spiele (und deren Affekte), bevor in einem weiteren Abschnitt die YouTube Videos im Zentrum der Analyse stehen. Die Kernthese des Beitrages lautet dabei, dass die Rating Reveal-Videos als »Umschlagplatz« von kaltem Bewertungsregime der in Statistiktabellen zusammengefassten Spielerabbildern in heiße Affekte fungieren. Somit beantwortet der Beitrag – wie andere der hier gesammelten auch – die dem Band zugrunde liegende Frage danach, was der Sport mit den ihn kolonisierenden Bewertungsformen zu machen im Stande ist. Zentral für das Phänomen des »affektiven Erhitzens« in den Rating Reveal-Videos sind entsprechend Formen der Zuspitzung und Dramatisierung, die Affekte über das Spiel und Spielen hinaus sicht- und erfahrbar machen oder transmedial rückkoppeln. Digitale (Sport-)Spiele im Allgemeinen und digitale Fußballspiele im Besonderen verstehe ich mit Steve Shaviro hierbei als »machines for generating

Videos ein eigenes Genre auf YouTube dar, bei der namhafte Fußballer*innen erfolgreicher Profimannschaften durch die Gebäude und Anlagen besagter Mannschaften führen und dabei den Spieler*innen, denen sie im Zuge der Videos begegnen, deren jeweils aktuellen bzw. neuen Bewertungen im jüngsten FIFA-Spiel mitteilen (oder sie diese erraten lassen) und die Reaktion beobachten und begutachten – dies eröffnet einen Blick auf Bewertungen und die Affekte, die Bewertungen dieser Art im Stande sind zu mobilisieren. Interessant ist hierbei überdies, wie jenseits der Videos die Kommentarspalten von User*innen genutzt werden, um die Wertungen selbst zu bewerten – entlang der Parameter von Richtigkeit und Realismus – mit der ebenfalls für die Kommentarspalten nicht untypischen affektiven Sprache und Verve. In Länge und affektiver Intensität liegen die Rating Reveal-Videos mit ihrer für YouTube typischen Länge von zwischen fünf und zwölf Minuten zwischen den sehr kurzen Videos bei Instagram oder TikTok und den mehrere Stunden langen Sportdokumentationen unserer post-TV Ära mit ihrer Vielzahl an Streaming-Plattformen.

affect, and for capitalizing upon, or extracting value from, this affect» (2009, 3; Hervorhebung im Original); also als affektgenerierende Maschinen mit dem Ziel der (kapitalistischen oder monetären) Wertschöpfung. Was die digitalen Sportspiele in diesem Punkt besonders macht, ist, dass sie via Bewertungen und Bewertungslogiken kapitalistische Wertschöpfung innerhalb einzelner Spielmodi spiel- und »affizierbar« machen.

1. Digitale Fußballspiele als Bewertungsspiele

Spätestens im Zuge der digitalen Fußballspiele, die Anfang der 90er Jahre für die damals vertriebenen Spielekonsolen und PCs in Serie aufgelegt wurden, unter anderem mit Kick Off (bis 1990), Sensible Soccer (von 1991 bis 1993, Renegade), Konamis International Superstar Soccer (seit 1994 als Pro Evolution Soccer in Serie gegangen) und natürlich EAs FIFA Franchise, begannen die Spiele im Dialog mit den gleichzeitig beliebt werdenden Fußballmanager-Spielen umfassend zu bewerten: Spielerfähigkeiten und -eigenschaften, aufgeschlüsselt in Parameterlisten, von den auf den Interfaces repräsentierten Fußballern des real life sports wurden im Zuge der 1990er Jahre zu einem offensichtlichen Standard für digitale Fußballspiele, die – so darf man unter anderem wohl annehmen – zum einen dabei helfen sollten die Statistik-affinen Manager-spiel-Spieler*innen zu gewinnen und dabei gleichzeitig die in der »Fußballwelt« tatsächlich stattfindende detaillierte Bewertung von Leistungsparametern für Sportler*innen (zunächst für lange Zeit allerdings lediglich für männliche Profifußballer) abzubilden. Begann dies zunächst mit der Vergabe von, zum Beispiel, Sternen für besonders exzellente Spielerabbilder, finden wir bei denen in der jüngeren Zeit veröffentlichten digitalen Fußballspielen, Konamis PES (efootball) Franchise und EAs FIFA bzw. EA FC 24, umfangreiche Listen mit über 25 Parametern pro individuellem Spielerabbild (siehe Abb Ia und Ib).

Zwei Fragen schließen sich unmittelbar an diese Entwicklung zu einer progressiv detaillierter werdenden Aufschlüsselung von Leistungscharakteristika an und sollen in Folge diskutiert werden: 1. Die Frage nach der Bewertung von Parametern, die auf die Körperlichkeit der Spielerabbilder abzielen entlang einer rassistischen und kolonialen Bewertungslogik. 2. Der Diskurs und die Freude an der Bewertung von Spieler-Bewertungen (Meta-Bewertung) und deren Spielbarkeit. Die Freude an der Bewertung erklärt gleichzeitig die Sinnhaftigkeit und den Erfolg des Genres der Rating Reveal-Videos, die EA auf You-

Tube mit etlichen Vereinen und Protagonist*innen zur Verfügung stellt und verbreitet.²

Abb. Ia



Abb. Ib



Jenseits der Frage nach der Mentalität von Kollektiven und deren Bedeutung als Teil rassistischer und neokolonialer Diskurse (Fußnote 2), entfaltet die

2 Da ich an anderer Stelle schon hierzu geschrieben habe, soll der Fokus dieses Beitrages nicht auf der rassistischen und neo-kolonialen Bewertungslogik der beiden bekanntesten digitalen Fußballspiele liegen; nur soviel: die Bewertungslogik der Spiele macht dieses Phänomen rassistischer Diskurse sichtbar (in den numerischen Tabellen, die, zum Beispiel, das taktische Verständnis und den so genannten Teamgeist afrikanischer Nationalmannschaften niedrig bezeichnen) und spielbar (indem die Gamer*in jene niedrige Bewertung spürt, zum Beispiel durch weniger zielführende Laufwege seitens der KI). In der niedrigeren Bewertung der Nationalmannschaften afrikanischer Länder in der Kategorie Teamgeist verdichtet sich also ein einflussreicher und andauernder kolonialer und rassistischer Diskurs des *othering*, bei dem die Aufteilung in »Geist« und Körper immer schon rassistisch überformt war und ist. Der Effekt dieser rassistischen Annahme wird in den digitalen Fußballspielen auf diese Art und Weise im Spiel erfahrbar gemacht. Insgesamt also eignen sich diese digitalen Fußballspiele nicht zuletzt aufgrund ihres Willen zur Bewertung als Archiv dieser spätkolonialen oder neukolonialen Imaginierungen von körperlicher und mentaler Differenz — jenem Grundbauelement aufklärerischer Rassendiskurse in Deutschland und der Welt; siehe hierzu (Lüthe 2013). Zur generellen Bedeutung von Bewertungslogiken in den Rassendiskursen und Kolonialdiskursen, siehe (Weheliye 2014).

detaillierte Bewertung innerhalb der Spiele weitere relevante in-game Effekte auf der Ebene der einzelnen Spieler. Gewissermaßen im Gegensatz zu der KI-geführten Gesamtsituation, schlägt sich die Bewertung einzelner Spieler besonders in jenen Situationen spürbar nieder, in denen wir als Gamer*innen am Controller einzelne Spieler auf dem digitalen Spielfeld selbst steuern. Die Steuerbarkeit einzelner Spieler auf dem Feld folgt hierbei im Angriff dem eigenen Ballbesitz, also wir spielen jeweils den ballführenden Spieler, in der Defensive denjenigen, der dem Spielgeschehen mit Ball am nächsten ist; in der Regel werden die zehn anderen Spieler entsprechend jeweils von der KI gesteuert.³ Während im Spiel, hier beispielhaft Konamis PES 2021, die Werte in einer Liste für jeden einzelnen Spieler aufgeführt werden oder alternativ in der visualisierten Leistungsmatrix des Sechsecks aus Schießen, Passen, Stärke, Verteidigung, Geschwindigkeit und Dribbling, finden sich im Internet auf den entsprechenden Fanseiten, hier beispielhaft bei pesmaster.com, die Parameter in Spielerdatenbanken nochmal detailliert aufgearbeitet und nebeneinander gestellt. Diese im Internet verfügbaren Datenbanken basieren also auf den Bewertungsdatenbanken in den Spielen und exportieren sie zur schnellen, visuellen Verfügbarkeit jenseits des Spiels. Dies ist Ausdruck der sinnstiftenden Bedeutung dieser Bewertungen für die Spiele und unterstreicht, welch zentrale Rolle den Bewertungen für das Spielemmpfinden zukommt.

Im Spiel wird diese statistische Bewertung dann tatsächlich spiel- und erfahrbar: ein zentrales Bewertungspaar stellen hierbei Geschwindigkeit und Beschleunigung dar, die dafür sorgen, dass die unterschiedlichen Sprintgeschwindigkeiten von Fußballprofis sich auf den digitalen Spielfeldern und den Stadien niederschlagen. Wie die Rating Reveal-Videos unterstreichen, kommt diesem Paar eine besondere Bedeutung zu, wohl auch deshalb, weil es eine spezifische und spezifisch messbare Eigenschaft von Sportler*innen darstellt — hierzu zum Ende des Beitrages mehr. Dies gilt wohl weniger für die Bewertungen im Bereich Technik, Finesse und Ballgefühl oder auch Passgenauigkeit und Passgeschwindigkeit/-stärke. Jedoch entwickeln alle diese Bewertungsgruppen (also Geschwindigkeit, Beweglichkeit, Passspiel, Technik, Torabschluss, Schusseigenschaften etc.) jeweils einen eigenen Ein-

3 Der Beitrag setzt sich hierbei nicht zum Ziel die in den Game Studies ausführlich geführte Debatte im Kontext von »Ludologie« und »Narratologie« zu durchleuchten; zur Praxis des Spielens und zu verschiedenen Arten der Befehls-Gebung am Joystick, Controller, oder anderen Eingabeinstrumenten siehe: (Blomberg 2018).

fluss auf das Spielverhalten einzelner Spieler und somit auf den geforderten Umgang mit den einzelnen Spielern seitens der Gamer*in.

Die Spielwelt der digitalen Fußballspiele sorgt via Bewertungen einzelner abgebildeter Spieler also dafür, ob es Sinn macht, mit einem bestimmten Spieler aus 35 virtuellen Metern Torenfernung einen Abschluss zu wagen oder gegen einen bestimmten Typ Verteidiger mit einem spezifischen Angreifer ins Dribbling zu gehen. Die Bewertung der Schussstärke und -präzision des Spielers determiniert also die Wahrscheinlichkeit eines Torerfolges bereits lange bevor das Spiel auf dem digitalen Rasen angepfiffen worden ist. Die Einflussnahme der Gamer*in ist hier limitiert, jedoch gibt es in den narrativen Modi Trainingseinstellungen, um spezifische Parameter der Spieler langfristig zu verbessern. Bei einem bereits angepfiffenen Spiel gilt es indes immer, die Spieler auf Grundlage der eigenen Kenntnis der bewerteten Fähigkeiten einzusetzen: Ist ein Spieler physisch schwach, etwas klein, dafür aber wendig und »ballstark«, dann macht es mehr Sinn, mit diesem zu dribbeln und zu passen, als aus 30 Metern digitaler Tordistanz den Torabschluss zu suchen.

Dies halte ich daher aus drei Gründen für relevant im Kontext dieses Beitrages und der Frage nach der Bedeutung von Bewertungen in digitalen Fußballspielen und ihren Affekten.

- 1) Die Bewertungen sind maßgeblich für das Spiel-Empfinden der Gamer*in, besonders im Hinblick auf die Frage des spielerischen Realismus oder der Authentizität der Spiele. Anders formuliert: Die Stadionatmosphäre, die graphische Darstellung und die Kameraführung mag noch so sehr an Fußballübertragungen erinnern, also tele-realistisch anmuten, die Simulation des Spielgeschehens wird jedoch an zentraler Stelle in die Bewertung des Spiels seitens der Gamer*innen einfließen. Hier erfolgt oft — teils implizit, teils explizit — die Bewertung der Bewertungen durch die Gamer*innen, weil diese für das digitale Fußballspiel fundamental sind. Dies findet sich auch in den Online-Foren und Diskussionen zu den Spielen (PES und FIFA), zum Beispiel bei der Frage nach dem »Über-Powern« einzelner Spieler und/oder Spieleigenschaften und/oder gewisser Tricks (also durch Tastenkombinationen hervorgerufene Bewegungsabfolgen der Spieler wie die Marseille-Roulette oder dem Rainbow-Flick). Genau in diesem Sinne fungieren gegenwärtige digitale Fußballspiele an zentraler Stelle als Bewertungsspiele oder gar als Meta-Bewertungsspiele. Gamer*innen bewerten fortlaufend Spielsituationen auf der Grundlage von ihnen bekannten Bewertungen der einzelnen Spieler auf dem Feld.

- 2) In der Bewertung der Bewertung durch die Gamer*in liegt ein großes Potential der »Verbesserung« des eigenen Spielens. Je bewusster die Gamer*innen mit den Eigenschaften der Spieler auf dem Platz umgehen, desto höher die Wahrscheinlichkeit erfolgreich zu sein und gute Ergebnisse zu erzielen. Diese Kalkulation wird in den »narrativen« Spielmodi der digitalen Fußballspiele entsprechend noch zentraler: Beim Zusammenstellen der Mannschaften muss der Gamer*in klar sein, dass die Spieler entsprechend ihren Bewertungsprofilen in den Kader und die Mannschaft passen müssen. Hier leihen sich die digitalen Fußballspiele also Ideen, die in datenbasierten Fußball- und Sportmanagerspielen schon lange und ausführlich spielerisch erfahrbar gemacht worden sind und die es sogar geschafft haben, den sprichwörtlichen Ball (des Wissens) in den professionellen Betrieb des Fußballs rekursiv zurückzuspielen, wie David Kempf (2017) zeigt.⁴
- 3) Die Effekte dieser detaillierten Bewertung einzelner Spieler sind wirkmächtig für die affektive Logik des Spielens seitens der Gamer*innen. Spielerbewertungen werden in ihrer Erfahrbarkeit auf dem digitalen Fußballfeld auch affektiv mobilisiert. Jenseits der eher kalten, statistisch-detaillierten Darstellung einzelner Spieler als Ausdruck der (vielleicht offensichtlichen) Simulations-Aspiration, wird in einem gelungenen Dribbling mit einem besonders dribbelstarken oder gar besonders dribbelschwachen Spieler die Logik der Zahlen affektiv »aufgeladen«. Frustration und Freude stellen hierbei wohl die offensichtliche affektive Klammer für das Spielen digitaler Sportspiele im Allgemeinen dar. Der mittlerweile zum kulturellen Klischee avancierte »Controller-Wurf« als Quintessenz des performten Wutausbruchs von Gamer*innen repräsentiert hier den einen Pol des Spektrums, während der doppelte Torjubel vor und auf dem digitalen Interface den anderen Pol markiert. Hierfür — also für beide Extreme — hält die detailgetreue Abbildung von Spielertypen Potenzierungseffekte bereit. Trifft eine Gamer*in also einen Distanzschuss aus 35 Metern auf dem digitalen Spielfeld mit einem Spieler, der dies eigentlich

4) Kempf diskutiert diese Prozesse der doppelten Bewertung in Fußballmanagerspielen als »Realitätsverdoppelung«, während ich mit dem Begriff des »Telerealismus« auf die transmediale Inszenierungslogik digitaler Fußballspiele rekurriere. Diese beiden Zugehörigkeiten ähneln sich meines Erachtens jedoch, da sie dazu dienen die radikale Banalität von »realem« Außen und »spielerischem/simuliertem« Innen aufzuweichen oder aufzulösen.

nicht können dürfte, oder dribbeln wir mit einem Innenverteidiger (oder gar Torwart) bis ins gegnerische Tor, so verschieben sich die affektiven Pole in beide Richtungen nach außen. Zwar sind diese Momente selten, aber sie sollen es auch sein und stellen genau daher affektive Höhepunkte der jeweils individuellen digitalen Sportgeschichte der Gamer*innen dar.⁵

Neben dieser spielinhärenten Logik und der Realismus-Aspiration der Spiele hat die statistische Bewertung der Spieler noch weitere Effekte, vor allem für die abgebildeten Spieler selbst. In einer betriebswirtschaftlichen Studie zu Spielergehältern in der italienischen Serie A legen Giovanni Bernardo, Massimo Ruberti und Roberto Verona dar, dass der von EA veranschlagte *International Reputation Index* des FIFA (EA FC) Spiels mit der Höhe der tatsächlichen Spielergehälter genauso korrespondiert wie mit der Anzahl der Suche nach individuellen Spielern in Suchmaschinen wie google.com (2022, 598ff). Hier findet sich also einmal mehr jene Verkomplizierung des Außen und Innen der Welten digitaler Spiele ausgedrückt, die Kempf als »Realitätsverdoppelung« (2017) beschreibt. Es bleibt offen, ob Spieler potentiell ein höheres Jahresgehalt erhalten, weil sie sich laut EA einer großen internationalen Reputation erfreuen oder ob sie von EA höher eingestuft werden, weil sie mehr verdienen.⁶

2. Player Ratings und Rating Reveal Videos

Die Rating Reveal-Videos folgen einem wiederkehrenden Muster und sind als Genre daher gut identifizierbar. Sie werden typischerweise auf den YouTube-Kanälen der Vereine veröffentlicht und als so genannte »reaction videos« verschlagwortet. »Reaction videos« stellen somit die nächstgrößere Genre-Klammer dar: In diesen Videos sehen wir die Protagonist*innen der Videos auf verschiedene Phänomene reagieren und wir erleben somit sekundär die Affekte der Personen in Bezug auf die jeweils spezifische Reaktion. Bei den Rating

5 Zur Affekttheorie, siehe: Berlant (2011); zu den Affekten digitalen Spielens, siehe vor allem: Anable (2018).

6 Dass allen diesen Bewertungen eine meritokratische Idee von sportlicher Leistungsfähigkeit zugrunde liegt, davon gehen wir im Profisport oft reflexartig aus; jedoch sollten wir an dieser Stelle ernst nehmen, dass »Reputation« schwer statistisch messbar ist und dass, zum Beispiel, Social Media Reichweite eine nicht nur auf sportlicher Leistung beruhende Einheit darstellt, die für das Veranschlagen von internationaler Reputation eine nicht unerhebliche Relevanz darstellen könnte.

Reveal-Videos geschieht dies, wie der Titel bereits verdeutlicht, in dem Moment, in dem die im digitalen Fußballspiel abgebildeten Spieler ihre jeweils aktuelle Bewertung im neuen Teil der EA-Serie anhand einer Spielerkarte erfahren. Diese Spielerkarte wird überdimensioniert auf Pappe gedruckt und im Video dargestellt. Meistens finden diese Videos auf den Trainingsgeländen der Profisportvereine statt und jeweils ein Spieler, oft der Kapitän oder ein hoch bewerteter Spieler, lauert anderen Spielern des Teams auf und zeigt ihnen die mit Spannung erwartete neue Bewertung. Die Spieler reagieren dann, nicht selten auf heftige Art und Weise, auf die aktuellen Bewertungen und es folgt die für Männerbünde typischerweise imaginierte »Frotzelei«, eine kulturelle Praxis die im Englischen als »banter« bekannt ist und in afrikanisch-amerikanischen Kontexten manchmal als »playing the dozens« (Vognar 2011). Die Videos sind, wie für die Plattform YouTube typisch, ungefähr zwischen fünf Minuten und 15 Minuten lang. Die Rating Reveal-Videos greifen das in der Spielkulturebene schon vorhandene affektive Erwärmungspotential von Bewertungen auf und machen dies einer breiten Öffentlichkeit bei YouTube zugänglich. In den Videos, die nicht im Wortsinn spielerisch sind, aber doch figurativ, werden die Bewertungen der Spieler nochmals oder aufs Neue mit affektivem Wert aufgeladen. Außerdem veranschaulichen die YouTube-Clips die transmediale Einbettung der Spiele-Franchise von EA und anderer vergleichbarer digitaler Sportspiele in unsere gegenwärtige medienökologische Landschaft. Zwar bucht EA auch konventionelle Werbeflächen zur Promotion der jeweils erscheinenden Teile der Videospiel-Serie, so zum Beispiel im Fernsehen oder auf den Bändern in designierten Stadien, jedoch stellen die Rating Reveal-Videos längst eine wichtige Gattung für das Marketing neuer Installationen der Franchises dar.

Dies macht aus zweierlei Gründen »ästhetisch« Sinn: Zum einen sind die Adressat*innen der Clips definitiv Teil einer digitalen Welt, sonst könnten sie schlachtweg nicht spielen; zum anderen sind diese quasi-Guerilla-Marketing-Strategien längst ein effektiver Teil einer Medienökologie, für die Authentizität ein zentrales Kriterium oder Leitbild darstellen. Und zwar besonders deshalb, weil im Kontext unserer gegenwärtigen Obsession mit »Reality« und allen Spielformen des vermeintlich oder eben nicht Realen, Nähe und Nahbarkeit wichtige Faktoren für die Steuerung von Marken-Images geworden sind. Schließlich profitieren von den Clips nicht nur die Macher bei Electronic Arts und die Verantwortlichen für die FIFA-Serie, sondern auch die Vereine und Spieler, die in den kurzen Clips vermeintlich tiefe Einblicke gewähren: in die Kantinen der Trainingszentren, das Essen der Spieler, die Trainingsräume und

Trainingsplätze, die hausinternen Produktionsstätten und natürlich den Alltag und das vermeintliche »Seelenleben« der Spieler als Protagonist*innen der Videos. Hier lassen die aufwendig produzierten Langzeit-Sportdokumentationen wie »Hard Knocks« und »All or Nothing« als wichtige Kontexte grüßen. Joshua Malitsky hat die Sportdokumentation als audiovisuelles Erzählgenre eindrucksvoll analysiert. Er etabliert hierbei die Sportdokumentation als generisch »imbricated with capital«, als »visually spectacular«, als ritualisierte Affirmation individuellen Ausdrucks, als immer schon spezifisch »narrativized« und als Beweis dafür, dass »thinking about sport always entails thinking about and through media« (2014, 205–206). Diese fünf Analysepunkte gelten für die digitalen Sportspiele in gleichem Maße und beide medialen Formen sind daher Teil der transmedialen Inszenierung gegenwärtiger Mediensportarten. Es lässt sich an dieser Stelle ergänzen, dass diese medialen Formen nicht nur immer schon spezifisch Sport erzählen (wollen) oder audiovisuell erzählbar machen, sondern eben auch immer schon erlebbar und affizierbar machen wollen.

Auch die *social media* Präsenzen der einzelnen Sportler*innen, deren Erfolg ja auf einer vergleichbaren Idee und ähnlichen Affekten fußt, bebildern nachhaltig den Profifußballsport gewissermaßen von innen. Diese Dokumentationen, Social Media-Accounts und YouTube-Videos stellen zusammen mit den digitalen Fußballspielen somit ein transmediales Projekt der Ästhetisierung von Profifußball dar: Gamer*innen bewerten Sportspiele oft mit einem Fokus auf die erfahrbare Atmosphäre, zum Beispiel der Spiele im Stadion, aber eben auch bezogen auf die Atmosphäre des Innenlebens des Clubs. So lassen sich die Entwickler*innen der Spiele zum Beispiel immer neue Cut-Scenes einfalten, bei denen transferierte Spieler in den Trainingszentren der Vereine – in den entsprechenden Farben und mit den Vereinswappen als Tapete – händeschüttelnd Interviews geben. Auch die aus der Vogelperspektive mit Drohnen gefilmten saftig-grünen Sportplätze der Trainingsgelände der gegenwärtigen Sportdokumentationsästhetik lässt sich als Teil dieses transmedialen Projektes verstehen. Nicht selten diskutieren Gamer*innen in den Foren zu den Spielen über die Farbe des Spielfeldes und dessen Beschaffenheit. Dass diese Formen und Spielarten der Sichtbarkeit bei YouTube für die Spieler lukrativ und reizvoll sein können, deutet die bereits zitierte Studie von Giovanni Bernardo, Massimo Ruberti und Roberto Verona eindrucksvoll an.

Zusätzlich drücken die Clips aus, wie sehr das Bewerten der Leistungsfähigkeit von Profifußballern (und Profifußballerinnen) einen zentralen Teil der Faszination der digitalen Sportspiele selbst darstellt. Die unterschiedlichen

Farben der Karten, die wir in den Videos gezeigt bekommen, nämlich die olympischen Medaillenfarben Bronze, Silber und Gold, sind ihrerseits schon Ausdruck des primären Bewertungsschemas durch das Spiel. Die Größe der zum Marketingzweck ausgehändigten Spielerkarten und die schelmenhafte Freude (sowie die allgegenwärtige, offensichtliche Frustration) der Protagonist*innen der Videos unterstreichen, dass die Bewertung der Spieler anhand von Leistungsdaten ein zentrales — wenn nicht das zentrale — Element der FIFA-Serie (EA FC) und vergleichbarer Franchises darstellt. Zumindest gilt dies für die doppelt Betroffenen, also die Spieler die wir in den Videos sehen und kurz begleiten. Innerhalb der Videos wird somit außerdem die nüchterne, kalte Statistiklogik übersetzt in das affektive oder emotionale Feld mithilfe der statistisch charakterisierten Spieler*innen als Menschen. Wenn man sich also fragt, wie so die ziemlich verbreitete Kritik an der Bewertung in diesen Videos Bestand hat und nicht geschnitten oder aus diesen verbannt wird, dann natürlich einerseits aufgrund der durch den Frust erzielten Authentizitätseffekte für die kleine Produktion, zum anderen aber auch, weil der Frust über die Bewertung sich wunderbar reimt mit dem weit verbreiteten Frust der Spieler*innen beim bereits beschriebenen Controllerwurf aus Wut.

Abb. II: Still Frame aus dem Rating Reveal Video für Bayer Leverkusen in FIFA 23



Anders gesagt, macht hier das Spiel sogar seine kalte Seite heiß: Die kühle Bewertung, die rationale Statistik und die »nackte Zahl« übersetzen die Videos in den Drang zur Flucht einzelner Spieler, in kindliches Kichern, lautes Geläch-

ter, Staunen, Stöhnen und die ganze Palette intensiver, nonverbaler menschlicher Kommunikation. Hier verdoppeln die Videos also nicht nur die Realität des Fußballspielens digital, sondern vielmehr die Affekte der Gamer*innen in den »heißen« Momenten der digitalen Fußballspiele selbst.

Abbildung II veranschaulicht exemplarisch dreierlei: Zum einen wird über das Logo (und Wasserzeichen des Videos) Bayer Leverkusens auch das Branding der jeweiligen Vereine mithilfe dieser Videos vorangetrieben. Dies wird in der schwarz-roten Farbgebung des Studios noch verdeutlicht; im vergleichbaren Video der Wolverhampton Wanderers findet sich entsprechend viel Orange und Schwarz. Zweitens sehen wir die beiden Spieler Frimpong und Hudson-Odoi in den üblichen Trainingsoutfits, der auch die Lifestylisierung des so genannten »Athleisure« im Video zentral inszeniert: Sportartikelmarken sind längst Alltagsmodehersteller und hier wird diese Verbindung von sportlich aktiv sein und Alltag hergestellt. Drittens sehen wir in diesem Clip, wie die beiden Spieler lächelnd Richtung Studiotür blicken, weil der eigentlich dritte Mann des Videos soeben frustriert oder aus Protest dasselbe verlassen hat: Tim Fosu-Mensah fand seine Bewertung schlachtweg despektierlich und daher verlässt er den Frame des Videos. Dies führt in der Folge dazu, dass Frimpong und Hudson-Odoi vor Lachen von den Barstühlen fallen und zu Boden sinken. Ein Spieler flüchtet frustriert, während zwei andere ihn auslachen. Das Video trägt den zusätzlichen Titel, »Don't disrespect my guys!« (deutsch: Disrespektiere meine Jungs nicht!) und es inszeniert auf kraftvolle Weise die affektive Bedeutung der Bewertung für die so bewerteten. Die exaltierte Performanz des Auslachens verdoppelt zusätzlich die gängige Praxis der Hämung bei als Gesellschaftsspielen gespielten digitalen Sportspielen, zum Beispiel wenn wir Tore erzielen gegen unsere Gegner.

Eine weitere Ebene digitaler Fußballspiele als Bewertungsspiele findet sich in der Art und Weise, wie diese auch die Ökonomie des Fußballs spielbar und affizierbar machen. Diese Ökonomie der Bewertung informiert die Spiele auf unterschiedliche Weise. Wie bereits erwähnt, besteht eine wechselseitige Beziehung zwischen den Bewertungen der Spieler im Spiel und der Vergütung der Sportler des Profisports Fußball. Obiges Kammerspiel der Rating Reveal-Videos macht auf der Affektebene die Zahlen erfahrbar jenseits ihrer statistisch-organisatorischen Relevanz für das Spiel und den Fußballsport selbst. So erfüllen die Werte und die Bewertung ebenfalls den Zweck der Leistungsdagnostik und haben daher de facto einen Effekt bezüglich der Spielbarkeit der Abbilder auf dem Rasen. Im Allgemeinen ist es also so, dass die Bewertung entlang der einzelnen Parameter dabei hilft, Spieler in Typen einzuteilen und

erfassbar zu machen, mit dem stetig gestiegenen Anspruch, das Spiel insgesamt und mit den einzelnen Spielerabbildern »realistischer« zu machen. Realismus stellt im Diskurs zu digitalen Spielen ein immens komplexes Problem aber auch ein hohes Gut dar, das auch die Spieleforschung als Interessengebiet durchzieht: Spielphilosophie, -psychologie, und -narratologie haben allesamt ein Interesse am Verhältnis von Spiel und Umwelt, dem ich mit der Idee von Tele-Realismus begegne.

Hierbei folge ich dem Selbstanspruch der Spiele und dem Diskurs der Spieler*innen-Communities, die Realismus ständig und vehement zu einer wichtigen Kategorie der Beschreibung von Sportspielen machen und gemacht haben. Dies zeigt sich sehr deutlich auch in den vermeintlichen Abgrenzungen zwischen digitalen Sportspielen und digitalen Simulationen der Sportarten. In diesem Kontext stellt also die kleinteilige Erfassung von einzelnen Leistungswerten einen Beitrag zum Markt- und Markenwert der Spieler dar. Überdies stehen die Leistungsparameter in einem direkten Verhältnis zur ökonomischen Logik innerhalb der Spiele — also in-game — da die zentralen Modi dieser Franchises immer auch den Fußballmarkt abbilden und spielbar machen wollen. Schon bei Fußballspielen in den 1990er Jahren wie *Sensible World of Soccer* finden wir die Zuspitzung dieser Logik: Hier ersetzte der in-game Marktwert schlichtweg die Leistungsparameter der Spieler-Abbildungen und es galt: je höher der Marktwert, desto besser und schneller der Spieler, auch wenn dies nicht weiter statistisch erfasst war (entlang der einzelnen Parameter). Es blieb aber im Spiel spürbar. In den heutigen Spielen sind die Bewertungsparameter ebenfalls mit dem Marktwert gekoppelt und dies findet sich meistens berechnet aus der Gesamtstärke der Spieler-Abbildungen und dem Alter. Vereinfacht ausgedrückt heißt das: Je älter der Spieler, desto geringer sein Marktwert bei gleicher Gesamtstärke. Aber die Beziehung ist da und auch in diesem Sinne positivistisch: Ein teurer Spieler ist ein guter Spieler, oder anders formuliert: Der in-game Transfermarkt regelt sich im besten Sinne klassischer ökonomischer Theorie selbst. Der Transfermarkt der Spiele etabliert als zentrales Spielement wiederum eine Beziehung zum Transfermarkt »außerhalb« der Spiele, verdoppelt also auch die betriebswirtschaftliche Logik der Spiele und macht diese spielerisch erfahrbar. Der Transfermarkt im Spiel dient also einerseits explizit dem Ausdruck von Realismus und beeinflusst den Markt außerhalb des Spieles dabei gleichzeitig; in diesem Sinne verdoppeln die Spiele in der Tat die Realität des Wertes einzelner Spieler, wie Bernardo, Ruberti und Verona gezeigt haben. Zwar dürften sich die wenigstens Gamer*innen über die Verpflichtung eines guten Spielers un-

ter Marktpreis so freuen wie über ein Tor im WM-Finale in der Nachspielzeit der digitalen Spiele und dennoch werden in den Spielen auch Transfers von Spielern mit Affekten aufgeladen, denen wiederum eine Bewertung zugrunde liegt (wie in etwa über Wert oder unter Wert gekauft).

Jedoch endet die Wichtigkeit des Marktes und die ökonomische Logik der Spiele insgesamt nicht an dieser Stelle. Vielmehr haben die Spiele und besonders FIFA seit circa 2013 begonnen, einen weiteren Marktplatz einzupflegen, nämlich mithilfe des Internets und des online Modus *FIFA Ultimate Team* (kurz FUT genannt). Konami setzt bei dem Nachfolger der Pro Evo Serie sogar komplett auf ein online-only Model, das auf einer *free to play* Logik basiert. Hierbei ist die Idee tatsächlich, nicht das Spiel als Einheit selbst zu verkaufen, sondern Spieler-Abbilder innerhalb der Spiele zu verkaufen, zu verlosen oder frei spielbar zu machen. Spieler innerhalb der Spiele können also gekauft werden mit erspielten Spieldingen (*game points*), denen die Logik eines Bonusprogrammes für Vielflieger*innen oder Stammkund*innen zugrunde liegt oder aber direkt mit echtem Geld(Euro und Dollar), die Gamer*innen über die entsprechende Gamingplattform in das Spiel bringen können. So findet aktuell eine Debatte und ein juristischer Vorstoß seitens der in Deutschland staatlich organisierten Glücksspiel-Provider gegen das in digitalen Sportspielen und anderen digitalen betriebene so genannte *lootboxing* statt: Als Konsequenz ist EA FC im Jahr 2023 zum ersten Mal erst ab 12 Jahren freigegeben worden (Fritsche 2023).

Der Argwohn, den die Rating Reveal-Videos teilweise über die Bewertung der betroffenen Spieler*innen ausdrücken, gesellt sich zu jenem über die Monetarisierung der Spiele in ihren online Formaten und Modi — Gamer*innen, besorgte Eltern und politische Akteure bilden hier derzeit eine etwas kuriose Allianz. Die Punkte, *game points* oder *coins* und/oder die Euros, die wir als Spielende investieren, um dann im Lotterie-System Spieler zu erwerben, spiegeln gleichzeitig jedoch das Geschäftsmodell eines Transfermarktes, hier allerdings zusätzlich geprägt von der Logik, dass immer wieder neue Best-Bewertete Spielerkarten in den Markt gespült werden, für die es sich zu bieten lohnt. Anders gesagt, der Transfermarkt der online Modi bei EA FC und Konamis Efootball fußt auf der Idee eines Transfermarktes, jedoch wird dieser kontinuierlich mit neuen besten Spielerkarten im Stile einer ständigen Inflation übersättigt. Hinzu kommt, dass der Zugriff auf die online-Transfermärkte der beiden großen digitalen Fußballspiele durch die Glücksspiel-Komponente eines Lotterie-Glücksrades erfolgt. Die Entwicklung innerhalb der digitalen Sportspiele ist hierbei deutlich: Die Anreize, das zweite Spiel im Spiel zu spie-

len, also das Lotteriespiel am Transfermarkt, steigen stetig, nicht zuletzt, weil das ursprüngliche Primärspiel immer umfangreicher an die *in-game purchase* Elemente und seine Glücksspielkomponente gekoppelt wird.

Als Investitionsanreiz fungieren hier die mit 98 oder 99 gesamtbewerteten Abbilder von Messi, Maradona, Cruyff, Cristiano Ronaldo und dergleichen. Insofern nutzen FIFA Ultimate Team und E-Football die affektive Wärme und Nähe der Rating Reveal-Videos auch als Teaser für ein hiervon mittlerweile entkoppeltes Model der Monetarisierung. Was dabei auffällt ist, dass der ursprüngliche Anspruch einer »realistischen« statistischen Erfassung von Spielertypen und die allgemeinen, komplexen Austauschprozesse zwischen digitalem Fußballspiel und Fußball-Profisport dem exzessiven Ausloten der Grenzen von Super-Spielern mit immer höheren Gesamtbewertungen gewichen ist. Das vielschichtige Bewertungsspiel und die detailgetreue statistische Erfassung der einzelnen Spielertypen und deren Deutungshoheit, die in den Rating Reveal-Videos spürbar wird, tritt in den Hintergrund, wenn der Online-Transfermarkt Spielerabbilder regelmäßig und in großem Stile *boostet*, also aufbläht. Diese Glücksspiele-im-Spiel führen einen ursprünglichen Wesenskern digitaler Fußballspiele, die auf einer detaillierten und kenntnisreichen Bewertung der Spieler im Spiel aufbaute und deren Anspruch es war, Realitäten des Fußballs als Sport und Business im Spiel zu verdoppeln, ad absurdum. Wenn also EA selbstbewusst und mit Nachdruck verlauten lässt, »It's in the game!«, bin ich — zugegeben polemisch — geneigt nachzufragen, um welches Spiel es denn hier nunmehr geht?

Literatur

- Anable, Audre. Playing with Feelings: Video Games and Affect. U of Minnesota P, 2018.
- Berlant, Lauren. Cruel Optimism. Duke UP, 2011.
- Bernardi, Giovanni; Massimo Ruberti & Roberto Verona. »Image is everything! Professional football players' visibility and wages: evidence from the Italian Serie A«, Applied Economics (54, 5): 595–614, DOI: 10.1080/00036846.2021.1967863
- Blomberg, Johan. »The Semiotics of the Game Controller«, Game Studies (18, 2): no pg. <https://gamestudies.org/1802/articles/blomberg>, 14.02.2024.
- »Don't disrespect my guys!« FIFA 23 Prediction«, <https://www.youtube.com/watch?v=CSVrgwot4ho>, 14.02.2024.

- Fritsche, Lima. »FIFA-*Nachfolger* erst ab zwölf Jahren freigegeben«, Frankfurter Allgemeine Zeitung, 18.08.2023; <https://www.faz.net/pro/d-economy/ea-sports-fc-24-fifa-nachfolger-erst-ab-zwoelf-jahren-freigegeben-19112253.html>, 14.02.2024.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP, 2006.
- Kempf, David. »Play the Game, Know the Game: Rekursive Wissenstransfers zwischen Football Manager und Fußball« in: Paidia: Zeitschrift für Computerspielforschung, 27.07.2017. <https://paidia.de/play-the-game-know-the-game-rekursive-wissenstransfers-zwischen-football-manager-und-fussball/>. [18.10.2023 – 07:42]
- kicker.de, »Nichts mit Glücksspiel gemein!« Game-Verband gegen weitere Lootbox Regularien«, <https://www.kicker.de/nichts-mit-gluecksspiel-ge mein-game-verband-gegen-weitere-lootboxen-regularien-973935/artikel>, 14.02.2024.
- Leonard, David J. *Playing While White: Privilege and Power on and off the Field* (U of Washington P, 2017).
- »Liverpool players react! HILARIOUS Jota & Konate partnership | EA SPORTS FC 24 ratings revealed:« <https://www.youtube.com/watch?v=Gn-9eMQBZMI>, 14.02.2024.
- Lütthe, Martin. »Playing on Fields: Seasonal Seriality, Tele-Realism, and the Bio-Politics of Digital Sports Games« in: Pöhlmann, Sascha (Ed.) *Playing the Field: Video Games and American Studies*. Berlin: DeGruyter, 2019: 97–112.
- Lütthe, Martin. »(Re-)producing the Body: Motion Capture and the Meaning of Physicality in Digital Soccer Games« in: Just, Peter & Inderst, Rudolf (eds.) *Build >em Up – Shoot >em Down: Körperlichkeit in digitalen Spielen*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2013: 25–41.
- Malitsky, Joshua. »Knowing Sports: The Logic of the Contemporary Sports Documentary«, *Journal of Sports History* (41,2), 2014: 205–214, DOI: <http://doi.org/10.5406/jsporthistory.41.2.205>.
- Mittell, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, 2015.
- pes.neoseeker.com, https://pes.neoseeker.com/wiki/Team_Spirit, 14.02.2024.
- [pesmaster.com](https://www.pesmaster.com), <https://www.pesmaster.com/pes-2021-mobile/player/featured?date=2022-03-31>, 14.02.2024.
- Shaviro, Stephen. *Post-Cinematic Affect*. London: Zero Books, 2010.

Weheliye, Alexander G. *Habeas Viscus: Racialising Assemblages, Biopolitics, and Black Feminist Theories of the Human*. Duke UP, 2014.

