

# Heilsbringer, Pilze und Mutanten. Pandemische Welten in Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität

---

Emily Brockmann und Philipp Söchtig

## Einleitung/Inkubation: Die zwei Realitäten

Pandemien und Spiele scheinen auf den ersten Blick nicht zusammenzupassen. Der scheinbare Widerspruch löst sich jedoch schnell auf, wenn Spiele als interaktive Aushandlungsräume ernster Thematiken in den Blick genommen werden. Anhand von vier digitalen Spielen<sup>1</sup> – *Plague Inc.* (2012), *Tom Clancys The Division* (2016), *The Last of Us* (2013) und *Bloodborne* (2015) – untersuchen wir in diesem Artikel die narrativen, ästhetischen sowie spielmechanischen Merkmale von pandemischen Szenarien in medialen Welten. Um diese Analyse und ihre Ergebnisse auf unseren Alltag und unsere unmittelbare Erfahrungswelt übertragbar zu machen, unterscheiden wir zunächst zwischen zwei Ebenen der Realität: einer primären und einer sekundären Realität.

Im alltäglichen Sprachgebrauch wird der Begriff der Realität oftmals für die Erfahrung unserer direkten Umwelt gebraucht: Erlebnisse im virtuellen Raum, wie beispielsweise im Raum digitaler Spiele, werden hierbei von den Erlebnissen im sogenannten ›Real Life‹<sup>2</sup> durch das entsprechende Label unterschieden.

Diesem Verständnis von real und nicht real, oder echt und Fake, soll anhand dreier Theorien widersprochen werden. Dafür wird zunächst ein kurzer Abriss über den hier zugrundeliegenden Medienbegriff nach Hartmut Winkler<sup>3</sup> gegeben, gefolgt von einem

- 
- 1 In diesem Artikel wird der Begriff ›digitale(s) Spiel(e)‹ verwendet, um damit die Gesamtheit aller Video- und Computerspiele, sprich aller Spiele, die mittels Computer, Spielekonsole oder Smartphone gespielt werden können, zu bezeichnen und vom Raum der analogen Spiele, wie etwa klassischer Brettspiele oder Pen&Paper, abzugrenzen.
  - 2 Der Begriff des *Real Life* wird in Netzkulturen und Online-Communities als Abgrenzung zwischen virtueller und ›echter‹ Realität gebraucht. Siehe auch Bühler-Ilieva, Evelyn (1997): *Can anyone tell me how to/join#real.life? Zur Identitätskonstruktion im Cyberspace.* (Link: [https://socio.ch/intcom/t\\_e/bueh101.htm#1](https://socio.ch/intcom/t_e/bueh101.htm#1)), letzter Zugriff am 26.03.2021.
  - 3 Hartmut Winkler (\* 1953 in Marburg) ist ein deutscher Medienwissenschaftler, der an der Universität Paderborn seit 1999 eine Professur für Medientheorie und Medienkultur innehat.

kurzen Exkurs in das Modell des Neuen Realismus nach Markus Gabriel<sup>4</sup>, um schließlich den Weg hin zu René Schallengers<sup>5</sup> Unterscheidung von *primärer* und *sekundärer Realität* zu beschreiten.

Der deutsche Medienwissenschaftler Hartmut Winkler setzt sich in seinen Schriften intensiv mit dem Medienbegriff per se auseinander, also der Frage, was eigentlich ein Medium ist oder sein kann. Dabei kam er in seinem 2008 erschienenen Werk »Zeichenmaschinen« zu dem Schluss, dass keine der vielen möglichen und schlüssigen Definitionen des Begriffs »Medium« allgemeine Gültigkeit besäße oder gar besitzen könne, da »das Einzige, was mir für die Medien spezifisch erscheint, [...] ihre Bindung ans Symbolische [ist]« (Winkler 2008b: 212). Den Begriff des Symbols wiederum kann man sich aus der *Zeichentrias* des US-amerikanischen Semiotikers Charles Sanders Peirce<sup>6</sup> herleiten, die sich aus den drei Begriffen des *Index*, des *Ikons* und des *Symbols* zusammensetzt. Nach Peirce ist ein Symbol ein durch Konvention erlerntes bzw. erlernbares Zeichen, welches quasi willkürlich dem bezeichnenden Objekt zugeordnet wird (vgl. Nagl: 42–46). Demnach propagiert Winkler einen sehr breiten Medienbegriff, der nahezu alles als Medium begreifen lassen kann, sodass beispielsweise neben klassischen Zuschreibungen wie Zeitungen, Radio oder Internet auch (Körper-)Sprache oder antike Vasen als symbolische Träger von vergangenen Kulturen dazuzählen können. Diesem breiten Medienbegriff schließen wir uns an, was zweierlei ermöglicht: Erstens hebt es die Trennung zwischen medial vermittelten und unvermittelten Erlebnissen auf, da alle Erfahrungen medial vermittelt werden. Zweitens können wir aber zwischen distinkten medialen Formen unterscheiden, beispielsweise anhand des Fehlens oder Verwendens von (digitaler) Technik auf Sender- und Empfängerseite.

Daran anschließend wird ein Blick auf die Theorie des Neuen Realismus nach Markus Gabriel geworfen. Diese unterscheidet sich von anderen Theorien über Realität oder Wirklichkeit dahingehend, dass für sie erst einmal alles Erdenkliche oder Vorstellbare existiert und somit real ist (vgl. Gabriel: 14–16). Im Gegensatz zu anderen Theorien wie dem Materialismus oder dem (radikalen) Konstruktivismus, die nur materielle Gegenstände respektive subjektive Wirklichkeiten als real zulassen, fragt der »Neue Realismus« danach, wo etwas existiert (vgl. Gabriel: 87–95). Dackel existieren beispielsweise sowohl in physischer Form auf unserer Erde als auch in der Kunst oder in Handbüchern für Hundehaltung. Einhörner dagegen existieren nicht auf der Erde, dafür aber in Märchen und Sagen (vgl. Gabriel: 23). Über die Qualität der Existenz oder den Grad an Wirklichkeit sagt dies erst einmal gar nichts aus, nur darüber, dass alles Seiende irgendwo existiert, und sei es in digitalen Spielen oder unseren Gedanken. Demnach ist die Figur des *Super Mario* nicht mehr oder weniger existent als unsere Freunde oder Familien, sondern nur in einem anderen Bereich verortet (vgl. Gabriel: 94–95).

4 Markus Gabriel (\* 1980 in Remagen) ist ein deutscher Philosoph und seit 2009 Professor an der Universität Bonn.

5 René Reinhold Schallenger (\* 1977 in Klagenfurt) ist ein deutscher Literaturwissenschaftler und Assistenzprofessor an der Universität Klagenfurt.

6 Charles Sanders Peirce (1839–1914) war ein US-amerikanischer Mathematiker, Philosoph, Logiker und Semiotiker und prägte maßgeblich den Pragmatismus. Er gilt zudem als der Begründer der modernen Semiotik.

Da es dennoch wichtig sein kann, zu urteilen, ob etwas nun innerhalb oder außerhalb von virtuellen Welten stattfindet und welche Auswirkungen dies auf eine oder gar beide Welten hat, werden nun die Begriffe der *primären* und *sekundären Realität* nach René Schalleger eingeführt. Er unterscheidet zwischen einer non-virtuellen, ›physisch-materiellen‹ bzw. analogen Realität und der virtuellen, ›medialen‹, digitalen Realität des Spiels (vgl. Schalleger: 46). Die primäre Realität ist also diejenige, die unserer direkten, auch ohne technisch-digitale Medien vermittelten Umwelt entspricht. Die sekundäre Realität umfasst hingegen Welten, die über technisch-digitale Medien vermittelt werden, wie die virtuelle Welt des Internets oder digitaler Spiele. Auch diese Unterscheidung, wie bei der Theorie von Gabriel, sagt noch nichts über die Qualität der Erfahrungen und Erlebnisse aus.

Eine zu harte Grenzziehung zwischen primärem und sekundärem Erleben scheint allerdings nicht zielführend zu sein, was sich an den Konsequenzen des Handelns der Akteur:innen in der jeweiligen Realität zeigen lässt, die durchaus diese Grenzen überwinden können: So kann man durch Arbeiten in der primären Realität Geld verdienen, welches dann für virtuelle Güter in der sekundären Realität des Lieblings-Online-Spiels ausgegeben werden kann; wiederholtes Scheitern am Bosskampf lässt Emotionen hochkochen, die mit dem Ausschalten der Spielekonsole nicht verflogen sind. Dies sind nur einige von vielen möglichen Szenarien, die eine klare Trennung der Realitäten verschwimmen lassen können.

Dieser Gedanke führt uns zu der Forschungsfrage: Welche (narrativen, ästhetischen und spielmechanischen) Merkmale pandemischer Szenarien lassen sich in der sekundären Realität digitaler Spiele identifizieren und inwiefern können daraus Wechselbeziehungen mit der primären Realität hergestellt werden?

## **Ausbruch/Hauptteil: Pandemische Welten von *Plague Inc.*, *The Division*, *The Last of Us* und *Bloodborne***

Als Analysewerkzeug für diesen Artikel nutzen wir die sogenannte Games Tetrade (auch Elemente Tetrade) des Gamedesigners Jesse Schell<sup>7</sup>, die sich aus den vier Bereichen Ästhetik, Mechanik, Narrativ (Story) und Technologie zusammensetzt (vgl. Schell: 93–94):

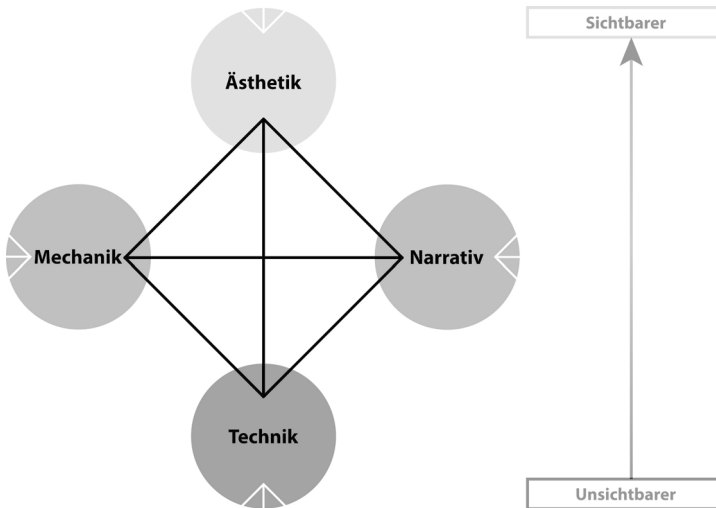
Nach Schell sind alle vier Bereiche gleichrangig relevant für die Entwicklung eines Spiels und greifen stets ineinander. So kann beispielsweise die Story bestimmte Mechaniken des Spiels erklären, die Technologie die Ästhetik beeinflussen, die wiederum gemeinsam mit dem Narrativ die Stimmung und Atmosphäre maßgeblich bestimmt. Die Spieler:innen nehmen eine Position quasi oberhalb des Modells ein, was durch die Skala der Sichtbarkeit suggeriert wird: Die Spieloberfläche und die Grafik sind sofort erkennbar, durch konsequentes Spielen werden auch Mechaniken und Story erfahrbar. Die Technik hingegen bleibt oftmals verborgen und wird meist nur durch Störungen, wie technische *Bugs* oder Limitierungen der Game-Engine, sichtbar (vgl. Krämer: 74). Im Folgenden werden wir uns vor allem mit der ästhetischen Darstellung von Pandemien und Krankheiten sowie deren narrativen Elementen und Implikationen befassen.

---

7 Jesse Schell (\* 1970) ist ein US-amerikanischer Gamedesigner und Hochschuldozent.

Die Mechanik und Technologie werden von uns weitgehend ausgeklammert, was im Falle der Mechanik darin begründet liegt, dass in diesem Sammelband ein dezidiertes Artikel zum Thema Spielmechanik von Hiloko Kato und René Bauer vorliegt und im Falle der Technologie der zu erwartende Erkenntnisgewinn im Hinblick auf die Forschungsfrage gering erscheint.

Abb. 1: Games-Tetrade<sup>8</sup>



Die Definition für Pandemien ist laut der World Health Organisation (WHO) zunächst simpel: »A pandemic is the worldwide spread of a new disease« (WHO 2010), wohl wissend, dass damit noch nichts über Ursachen, Wirkungen oder Schwere der entsprechenden Ausbreitung ausgesagt ist. Das universellere Thema Krankheit ist in digitalen Spielen durchaus breiter und diverser vertreten, wird allerdings oft nur marginal als Teil der Spielmechanik, selten als relevanter Teil des Narrativs oder der ästhetischen Präsentation der Spielwelt dargestellt. Wie etwa in den Rollenspielen *The Elder Scrolls 5: Skyrim* (2011) oder *Outward* (2019), wo sich Krankheiten als stets reversible *Debuffs*, also Schwächungen oder Beeinträchtigungen, der Spielfigur zeigen. Es gibt aber auch Titel, die das Thema Krankheit fest ins Narrativ einweben, sich dann aber meist nur auf eine bestimmte Krankheit beschränken – als Beispiele dienen hier die Darstellung der Krankheit Krebs anhand der Erzählung eines erkrankten Kindes und dessen Umfeld in *That Dragon, Cancer* (2016)<sup>9</sup> oder Depression im 2D-Plattformer *GRIS* (2018), der sich mit Trauer, Einsamkeit und Depressionsbewältigung auseinandersetzt<sup>10</sup>. Es werden aber auch Pandemien in den Fokus der Narration gerückt, wie im Fall des Survival Third-Person-Shooter Games *The Last of Us*. In Letzterem führt die Pandemie gar zu einer voll ausgewachsenen Apokalypse, die sich zwar deren typischer Zeichen bedient, wie der Auslöschung bzw.

8 Eigene Darstellung.

9 Vgl. Platz/Vanessa (2020).

10 Vgl. Runzheimer/Bernhard (2020).

Umwandlung eines beträchtlichen Teils der Weltbevölkerung in Monster, sich von anderen dystopischen, sprich in der Zukunft angesiedelten, unethischen bzw. negativ konnotierten Gesellschaftsordnungen nach dem Weltuntergang jedoch auch stellenweise abgrenzt. So basiert die Apokalypse in *The Last of Us* nicht auf Biowaffenexperimenten (*Resident-Evil*-Serie (1996)) oder nuklearen Kriegen (*Fallout*-Serie (1997)), sondern ist natürlichen Ursprungs<sup>11</sup> und entstand als Folge einer Mutation des Pilzes *Cordyceps* (inspiriert durch *Ophiocordyceps unilateralis*), der sich von Ameisen als Wirtskörper auf Menschen überträgt und diese zu Mutanten transformiert.

Bevor wir uns nun einer näheren Betrachtung von *The Last of Us* als ein fortgeschrittenes Pandemieszenario widmen, werden das Seuchen-Simulationsspiel *Plague Inc.* und der Loot-Shooter *Tom Clancy's The Division* als spielbarer Durchlauf bzw. erfahrbarer Beginn eines pandemischen Szenarios eingehend untersucht. Abschließend wird das Rollenspiel *Bloodborne* als albatrahafter pandemischer *Loop* genauer unter die Lupe genommen.

### Die Vernichtung oder Rettung der Menschheit: *Plague Inc.*

Obwohl *Plague Inc.*<sup>12</sup> bereits seit einigen Jahren auf dem Markt ist, hatte es im Jahr 2020 einen starken Zuwachs der Spieler:innenzahlen zu verzeichnen. Grund hierfür ist wohl die Suche nach einer Erklärung, wie eine weltweite Pandemie zustande kommen kann. Denn im klassischen Modus von *Plague Inc.* übernimmt der/die Spieler:in die Kontrolle über einen eigens erstellten Krankheitserreger, der wiederum die gesamte Menschheit vernichten soll, bevor ein Heilmittel gefunden wird. Dabei können die Spieler:innen ihr Virus nicht nur benennen, sondern es sich auch weiterentwickeln lassen, etwa in Richtung einer höheren Ansteckungsrate durch neue Übertragungswege, höhere Mortalitätsraten oder Immunisierung gegen bestimmte Wirkstoffe. Durch die inhaltliche Nähe zur aktuellen Situation und die eingangs erwähnten erhöhten Downloadzahlen wurde das Spiel in China im Jahr 2020, zunächst ohne eine Erklärung, verboten (vgl. Stellungnahme vom Entwicklerstudio Ndemic). Laut Ndemic soll das Simulationsspiel zwar Prozesse einer möglichen Pandemie spielerisch aufzeigen und begreifbar machen sowie das Bewusstsein für die Gefahr durch Seuchen und Krankheiten festigen, stellt jedoch keine wissenschaftlich akkurate Simulation für Covid-19 dar. Dennoch erschien im vierten Quartal 2020 ein alternativer, kostenloser Spielmodus, der den Plot und die Mechanik des Spiels kurzerhand umdreht, wodurch nun die Menschheit spielbar wird und sich gegen eine virtuelle Version von Covid-19 wehren muss, indem die Spieler:innen Gesetze erlassen, Schutzmaßnahmen etablieren und Heilmittelforschung betreiben müssen (vgl. Artikel auf Gamestar.de).

Dies ist dahingehend interessant, dass der spielerische Reiz von *Plague Inc.* vor allem in seiner Umkehrung eines gängigen Narrativs – Menschen gegen X – und dessen ästhetischer und spielmechanischer Implikationen lag. Der neue Spielmodus stellte sozu-

11 Durch Erkundung der Spielwelt können die Spieler:innen Zeitungsausschnitte finden, die eine Mutation von Nutzpflanzen als den Beginn der Pandemie suggerieren, die sich über Süd- nach Nordamerika ausgebreitet hat. Vgl. dazu einen Artikel von Alexandra Sakellariou auf Screenrant.

12 Zu *Plague Inc.* siehe auch den Beitrag von Junge und Stecker in diesem Band.

sagen den ›Normalzustand‹ wieder her, der darüber hinaus durch einen eindeutigen Bezug zur Pandemiesituation in der primären Realität einen umfassenden, spielerischen Raum des *Probehandelns* ermöglicht, dem dadurch sogar direkt übertragbare Lerneffekte, sprich pädagogische Qualitäten, zugesprochen werden können (Winkler 2008a: 64). Hieran lässt sich also ganz deutlich eine mehrfache Wechselbeziehung zwischen primärer und sekundärer Realität aufzeigen, bei der Ereignisse in der primären Realität (der Ausbruch der Pandemie) eine Neu-Interpretation eines medialen Inhaltes (steigende Nutzer:innenzahlen, Verbot des Spiels) zur Folge haben. Dies wiederum regte das Entwicklerstudio dazu an, einen neuen Spielmodus zu etablieren, den es ohne die vorherrschende Situation in der primären Realität eventuell nicht – oder nicht in dieser Form oder zu diesem Zeitpunkt – gegeben hätte.

### Home-Made Apocalypse: The Division

Im Narrativ des Loot-Shooters<sup>13</sup> *Tom Clancy's The Division*<sup>14</sup> geht es um ein von Menschenhand erschaffenes Virus, welches sich vor allem über Geldnoten, insbesondere am ›Black Friday‹, dem größten Verkaufstag in den USA, verbreitet und welches daher als *Dollar Flu* oder auch *Green Poison* bekannt wird. Die Folgen sind ein rascher Zusammenbruch des Gesundheitssystems, leere Verkaufsregale, allgemeine Massenpanik und die verzweifelten Versuche der Regierung, der Lage Herr zu werden. Diese Aufgabe liegt in den Händen der Spieler:innen, die in *The Division* und dessen Nachfolger *The Division 2* (2019) eine:n namenlose:n Agent:in der *Strategic Homeland Division (SHD)*, einer fiktiven Organisation zur Bekämpfung nationaler Bedrohungen, verkörpern. Die Spiele verfügen neben einer Kampagne, die sich aus einer Reihe von Plot-entwickelnden Hauptmissionen zusammensetzt, auch über diverse Nebenmissionen, in denen sich vor allem der *Lore*, also der Hintergrundgeschichte, der Spielwelt und deren Bewohner:innen gewidmet wird.

Die Handlungsorte, an denen die Haupt- und Nebenmissionen spielen, sind dabei herkömmliche Schauplätze eines westlichen (Groß-)Stadtbildes, wie Kinos oder Theater, ehemalige Regierungszentren, Supermärkte oder Kirchen, die in diesem Szenario jedoch oftmals neue oder veränderte Funktionen mit sich bringen: Sie dienen als Lager für Beute, als Verstecke für Banditen oder als potenzielle Siedlungen für Überlebende.

Die Spiele sind von einer postapokalyptischen Verwertungslogik geprägt, die sich vor allem auf primäre Ressourcen wie Nahrung oder Wasser, aber auch auf Munition und Bau- bzw. Werkstoffe wie Eisen, die man zum Reparieren von Ausrüstung oder Ausbau von Siedlungen und Stützpunkten benötigt, konzentriert. Diese Ressourcen sind überall in der Spielwelt verteilt und können gefunden oder feindlichen Einheiten abgenommen werden, wobei die Wertigkeitshierarchie der Gegenstände auch ihre Seltenheit bestimmt. Etwas Ähnliches konnte durchaus in der primären Realität beobachtet werden, wo vor allem Toilettenpapier, Mehl und Nudeln zu stark umkämpften Ressourcen in den

13 Als Loot-Shooter werden Spiele bezeichnet, in denen die primären spielmechanischen Handlungen der Spieler:innen mit deren Spielfiguren darin bestehen, durch das Narrativ etablierte Feinde durch Schusswaffengewalt zu eliminieren und Beute (engl. Loot) zu sammeln, um die eigene Ausrüstung und damit die eigenen Siegchancen immer mehr zu verbessern.

14 Fortan kurz als *The Division* bezeichnet.

Supermärkten avancierten. Aber auch auf industrieller Ebene führte die Covid-19-Pandemie zu Knappheit und Lieferschwierigkeiten bei Baustoffen und technischen Komponenten (vgl. Artikel im Handelsblatt).

Anhand von Collectibles (Sammelobjekten) wie Tagebucheinträgen, Audiologs oder mitgehörten Gesprächen in den Siedlungen, die sich in den Ruinen der einstigen Metropolen New York und Washington D.C. gebildet haben, erfährt man, wie es der Zivilbevölkerung seit dem Ausbruch der Pandemie ergangen ist. Sie berichten von Tod und Trauer, von vermissten Freunden und Familienangehörigen, von Angst, Ressourcenknappheit und von aufkommender Bandenkriminalität. So werden auch soziokulturelle Aspekte einer ausgefertigten Pandemiesituation vermittelt, welche die trostlos wirkende Szenerie, durch verlassene und teils zerstörte Gebäude, herumliegenden Müll und Schutt sowie streunende Hunde, mit Geschichte aufladen. Die Spiele suggerieren den Spieler:innen somit, dass ihre Hilfe zwar gern gesehen und nötig ist, aber eigentlich zu spät kommt, sodass unter diesen Umständen nur noch dabei geholfen werden kann, das Überleben zu sichern. Der Schritt zurück zu einer präpandemischen Normalität liegt hierbei aber außerhalb des Möglichkeitsrahmens der Spieler:innen.

Mediale Aufmerksamkeit bekam *The Division* Ende 2019 bzw. Anfang 2020, also knapp vier Jahre nach Erscheinen, durch diverse Verknüpfungen des Spielinhalts mit den Entwicklungen der Covid-19-Pandemie. Auf YouTube lassen sich Reaktions- und Diskussionsvideos in Bezug auf die dort gezeigte Vision einer Pandemie finden, die zudem einen Vergleich mit der aktuellen Situation sowie Neuschritte des originalen Trailer-Materials mit Pressemeldungen, Daten und Fakten der Corona-Pandemie thematisieren (vgl. z. B. Video von Gaming A.D.D.).

Auch auf der Forums-Website Reddit haben sich unter dem Subreddit r/thedivision die Moderator:innen des inoffiziellen Fanforums offenbar genötigt gesehen, eine Erklärung abzugeben, dass Covid-19 und *The Division* nicht zusammenhängen, da es derartige Vermutungen auf anderen Games-spezifischen Seiten (siehe Artikel auf mein-mmo.de) gegeben hatte. Die/der Moderator:in ›asills‹ gab daher bereits am 11. März 2020 folgendes Statement ab:

Agents, we've been flooded with coronavirus/COVID-19 posts for days now. It's getting ridiculous at this point. At first people would at least try to make it sort of related like »hey it's like we're being activated« and make a meme or something about it. Now it's nothing more than people posting screenshots or links of articles that have nothing to do with The Division. [...] Posts about Coronavirus are not related to The Division, no matter how much you try (Subreddit von The Division).

Hier zeigt sich, wie in einem popkulturellen medialen Artefakt, also einem Objekt der sekundären Realität, nach einer möglichen Erklärung für ein Ereignis in der primären Realität gesucht wird.

### Pilz-Mutanten in der grünen Hölle: *The Last of Us*

Wie rasant eine zuvor alltäglich wirkende Situation eskalieren kann, zeigt uns auch der Prolog von *The Last of Us* auf eindrucksvolle Weise. Die typische Feierabendsituation des

alleinerziehenden Vaters Joel, der mit seiner alsbald einschlafenden Tochter Sarah gemeinsam auf dem Sofa fernsieht und sie dann ins Bett bringt, wird je von einem nächtlichen Anruf des Onkels Tommy unterbrochen. Auf der Suche nach ihrem Vater bahnt sich Sarah auf ihrer schlaftrunkenen Odyssee einen Weg durch die dunkle Wohnung, wo sie mit einem Zeitungsartikel, der auf die rasche Ausbreitung einer Infektion hinweist, konfrontiert wird. Durch die angelehnte Wohnzimmertür dringt das flackernde Licht des Fernsehers und eine Frauenstimme berichtet von der aktuellen Lage. Die zuvor als vermeintliche Aufstände interpretierten Vorkommnisse stehen wohl im Zusammenhang mit einer landesweit ausgebrochenen Pandemie. Die daraus resultierende Massenpanik führt zur Flucht der Kleinfamilie und schließlich zum tragischen Tod Sarahs (vgl. Artikel auf Born4Play.de).

Etwa 20 Jahre später ist Joel ein Schwarzmarkthändler in einer Militärenklave in Boston und bekommt den Auftrag, die jugendliche Ellie aus der Stadt herauszuschuggeln, um sie zu einer Reihe von Widerstandskämpfern zu bringen. Sein anfänglicher Unmut, diesen Auftrag anzunehmen, begründet sich auf die charakterliche Ähnlichkeit Ellies zu seiner verstorbenen Tochter Sarah. *The Last of Us* etabliert damit nicht nur eine *Coming-of-Age-Story* sowie eine (hoffnungsspendende) Vater-(Zieh-)Tochter-Beziehung als prägenden Teil des Narrativs, sondern webt diese darüber hinaus in ein dystopisches Szenario ein, welches durch eine ständige Gefährdung der beiden Hauptcharaktere ein emotionales Wechselspiel auch für die Spieler:innen generiert. Ellie wiederum ist über ihren neuen Beschützer und (Zieh-)Vater zunächst auch nicht besonders glücklich, vor allem, da sie seine Feindseligkeit ihr gegenüber als ungerechtfertigt ansieht. Erschwerend kommt hinzu, dass Ellie der bisher einzige bekannte Mensch ist, der gegen eine Infektion des mutierten Pilzes immun ist. Dies erhebt bzw. ›verdammte‹ sie zur bisher besten, wenn nicht gar einzigen Hoffnung auf die Rettung der Menschheit, was letztlich auch das Ziel der Reise der beiden Figuren markiert: anhand von Ellies genetischen Merkmalen ein Heilmittel für die Menschheit zu finden und die pandemische Apokalypse zu beenden. Hier findet sich eine erste Parallele in der ›Handlung‹ beider Realitäten, nämlich der Suche nach einem Impfstoff bzw. Heilmittel, mit dem Unterschied, dass es für Covid-19 mittlerweile (Stand 2024) Impfstoffe gibt.

Die sekundäre Realität von *The Last of Us* stellt eindeutige Bezüge zu unserer primären Realität her und möchte den Spielenden, ähnlich wie *The Division*, eine mögliche Zukunft vor Augen führen. So ist der bereits in der Einleitung angesprochene *Cordyceps*-Pilz keine Erfindung des Spiels, lediglich dessen Mutation und Übertritt auf den Menschen sind Fiktion. Pilze sind im Gegensatz zu Viren und Bakterien eher als geringe Gefahr für den Menschen eingeschätzt und daher auch weniger erforscht. Zudem lassen sich schwer Impfstoffe entwickeln, da Pilzinfektionen oftmals im Fahrwasser bakterieller oder viraler Infektionen auftreten und sich das dauerhafte oder zeitweise geschwächte Immunsystem der Patient:innen zunutze machen. Impfstoffe setzen aber auf ein intaktes Immunsystem und sind daher schwierig zu verabreichen (vgl. Radio Interview, ab 01:42 und ab 20:28). So scheint es nicht undenkbar, dass die *Cordyceps*-Infektion der Menschheit in *The Last of Us* als Folge einer weltweiten Pandemie auftreten könnte, immerhin werden aktuell in Verbindung mit Covid-19 ähnliche Beobachtungen gemacht, wie beispielsweise die Verbreitung des ›Black Fungus‹ (einer *Mukormykose*) in Indien oder des in den USA weit verbreiteten Schimmelpilzes *Aspergillus fumigatus* (vgl. Radio Interview, ab 01:42 und

ab 10:35 sowie RKI-Veröffentlichung). Auch die Klimaveränderungen auf der Erde werden dazu führen, dass sich bisher wenig verbreitete Pilze stärker vermehren, da deren Temperatur- und Feuchtigkeitsoptima zukünftig in mehr Ländern und Kontinenten erreicht werden (vgl. Radio Interview, ab 14:20). Von den aktuell bekannten Pilzarten sind etwa 200 für den Menschen gefährlich, aber nur rund 40 davon sind behandelbar (vgl. Radio Interview, ab 17:17).

Eine derart starke Mutation eines Pilzes wie in *The Last of Us* ist allerdings unwahrscheinlich, sodass wir uns wohl wenig Sorgen darüber machen müssen, auch in der primären Realität in Zukunft auf Pilzmutanten schießen zu müssen. An diesem Beispiel lässt sich aber zeigen, dass Eskapismus vor allem in Krisenzeiten eine hohe Bewandtnis hat und dabei helfen kann, die geistige Gesundheit auch in einer Isolation aufrechtzuerhalten. Dass dabei ein Spiel wie *The Last of Us*, welches den Spielenden eine sehr viel extremere und fortgeschrittenere Pandemie präsentiert, dennoch als Fluchtpunkt dienen kann, lässt sich mit dem höheren Grad an Kontrolle über das Geschehen und die eindeutigen bzw. sichtbaren Gefahren erläutern: In der sekundären Realität eines digitalen Spiels sind die Spielfiguren immer mächtig genug, die gestellten Herausforderungen bewältigen zu können, und es gibt meist mehr oder weniger klare Mittel und Wege, diese Ziele zu erreichen (vgl. Artikel auf Born4Play.de). Dass es zwischen beiden Welten auch andere Parallelen gibt, wie in etwa die schon angesprochene Ressourcenknappheit bestimmter Güter und eine veränderte Wertigkeitshierarchie bei *The Division*, lässt sich anhand eines Kurzfilms zeigen, der bereits zu Beginn der Covid-19-Pandemie auf YouTube veröffentlicht wurde: Darin wird Joel gezeigt, der mittels Toilettenpapier und Desinfektionsmittel einen der mutierten *Clicker* bekämpft, was einerseits als Persiflage auf die ›Hamsterkäufe‹, andererseits als humoristischer Hinweis auf die Wichtigkeit der Einhaltung von Hygienemaßnahmen verstanden werden kann (vgl. Video von T7pro sowie Artikel auf Born4Play.de).

Mit Krankheiten und Pandemien als deren extremste Ausprägungsform ist unter anderem auch immer der Tod verbunden, denn Krankheit ist eine konstante Bedrohung des Lebens. Dies zeigt sich neben der narrativen Struktur auch in der Gestaltung der Spielwelt von *The Last of Us*. So reisen Joel und Ellie aus der prekären Sicherheit einer menschlichen, von Mauern, Stacheldraht und Flutlichtern gesicherten Quarantäne-Zone im postapokalyptischen Boston, das unter einem militärischen Regime steht, durch das wilde Land zwischen den Siedlungen, deren Optik von Ruinen vergangener Zivilisation beherrscht wird. Nach der Apokalypse ist das Land erstaunlich grün, da die Natur sich viele ehemalige Herrschaftsgebiete der Menschen sukzessive zurückerobert hat. Aber auch der biologische Verfall der Menschheit, die sich plötzlich nicht mehr an der Spitze der Nahrungskette dieser Welt befindet, zeigt sich in nahezu allen Gebieten: Leichen in unterschiedlichen Verwesungszuständen gehören ebenso zum Landschaftsbild wie die Hinweise auf die Geschichten ehemaliger Bewohner, die durch narrative Bruchstücke die puzzelhafte Ästhetik ergänzen und die Umgebung mit wenn auch verlorene Leben füllen. Eine allgegenwärtige Gefahr stellen die *Infizierten* dar, diejenigen Menschen, die durch eine Infektion mit dem *Cordyceps*-Pilz mutiert sind. Bei ihnen zeigt sich neben dem offensichtlichen körperlichen Verfall, der in verschiedenen Stadien weiter voranschreitet, vor allem auch ein geistiger Verfall, der sich in erhöhter Aggressivität gegen die Nicht-Infizierten ausdrückt. Aber auch diese Menschen folgen vornehmlich

einer Logik des Fressens oder Gefressen-Werdens, die mit einem Verlust der Kultur sowie der Moral einhergeht. So wird letztlich der Mensch selbst zum größten Feind der Menschheit, was auch im Finale des Spiels pointiert zum Ausdruck gebracht wird. Angekommen bei den *Fireflies*, einer Gruppierung Überlebender, die aktiv mit Wissenschaftler:innen auf der Suche nach einem Heilmittel sind, offenbart sich schnell, dass die Lösung für einen Impfstoff in Ellies DNA liegt. Erschüttert muss Joel feststellen, dass Ellie die für das Finden des Heilmittels nötigen Untersuchungen und Eingriffe nicht überleben würde. Ellies Wunsch, ihr Leben für das Wohl der Menschheit zu opfern, auch wenn sie aus genetischen und nicht frei gewählten Gründen zu einer Heilsbringerin geworden ist, erscheint angesichts der lebensfeindlichen Umwelt nachvollziehbar. Joel entscheidet sich jedoch über ihren Kopf hinweg gegen den Eingriff, wodurch seine ›Rettung‹ Ellies eine erneute, nachhaltige Veränderung der Beziehung der beiden Charaktere suggeriert, vor allem, da Joel ihr nicht die Wahrheit über die Umstände ihres Überlebens mitteilt. Somit trifft Joel eine tief emotionale Entscheidung gegen die Rettung der Menschheit vor der Pandemie zugunsten seiner selbst und des Lebens von Ellie. Auch in der primären Realität ist die Verbreitung der Pandemie maßgeblich von unserem Verhalten begünstigt worden: Durch die weltweite Vernetzung wurde es überhaupt erst ermöglicht, dass ein Virus sich über die ganze Welt ausbreiten kann. Damit einher gehen die undurchsichtigen und zu trügen Maßnahmen der Regierungen, insbesondere im Westen, sowie die Unwilligkeit der Umsetzungen in puncto Hygienemaßnahmen der Bürger:innen (vgl. Artikel auf Born4Play.de sowie Veröffentlichung von The Lancet Commissions).

### Blutheilung und Bestienflüche: Bloodborne

Ähnliche moralische Dilemmata, also Situationen, in denen es keine objektiv richtigen, ethisch einwandfreien Handlungsweisen geben kann, lassen sich auch in anderen digitalen Spielen wiederfinden, wie beispielsweise bei *Bloodborne*, *Until Dawn* (2015) oder *GreedFall* (2019).

Im Gegensatz zum natürlichen Ursprung der Pandemie bei *The Last of Us* dreht sich der Plot in *Bloodborne* um eine durch menschliche Gier herbeigeführte Pandemie – hier ist der Titel des Spiels durchaus wörtlich zu nehmen, findet sie doch ihren Ursprung im *Blut der Alten*, einer ›lovecraftianischen‹ Rasse mächtiger, prähistorischer Wesen. Nach der Entdeckung des Blutes durch den Leiter einer Forschungsakademie spaltet sich ein Teil der Schüler von dieser ab und gründet die *Heilende Kirche*, eine religiöse Institution, welche die Einnahme dieses Blutes als Allheilmittel proklamiert und dadurch zunehmend an Macht und Ansehen gewinnt. Was zunächst wie ein Wunder wirkt, stellt sich alsbald als der Beginn einer weitreichenden Pandemie, der Bestienplage, heraus. Sie lässt Menschen, die eine Transfusion dieses Blutes bekommen haben, nach einer nicht näher definierten Inkubationszeit zu Bestien mutieren, die entfernt an Tiere oder Fabelwesen erinnern. Viele der verantwortlichen Viren und Bakterien zoonotischer Pandemien in der primären Realität existieren ebenfalls seit Tausenden von Jahren – aber vor allem das Verhalten der Menschen macht sie zur Gefahr für die Menschheit. Handel und globale Vernetzung führen dazu, dass lokale Erreger sich verbreiten und neue Gebiete, in denen es keine Immunisierung gibt, schnell übernehmen. Das sorgt in wenig aufgeklärten Gesellschaften schnell für Aberglauben, und die Suche nach einem Sündenbock

ist ein beliebtes Mittel, sich diese Ereignisse zu erklären (vgl. Radio Interview, ab 14:20 sowie Artikel auf [nationalgeographic.de](http://nationalgeographic.de)).

Durch die Etablierung einer kircheninternen Inquisition, der *Jäger*, kann die Kirche die Plage zunächst unter Kontrolle halten und sich, da der Ursprung der Plage nicht allgemein bekannt ist, auch hier wieder als Heilsbringer profilieren. Derweil sucht die Kirche nach einer langfristigeren Lösung für ihr eigens heraufbeschworenes Problem. Da die Obersten der Kirche sowie der Jägergilde aber selbst das Alte Blut konsumieren, verwandeln diese sich im Laufe der Zeit nahezu alle in Bestien, was schließlich zum Fall der Kirche führt, einer Institution, die, blind vor Macht und religiösem Eifer, ihre eigene Involviertheit bis zum Ende verschleiert hat.

Diesen Plot aufzudecken liegt in der Hand der Spieler:innen, denn *Bloodborne* orientiert sich stark an der puzzlehaften, explorativ ausgerichteten, reduzierten und verworrenen Erzählstruktur der *Dark-Souls*-Serie (2011–2017), die aus der Feder desselben Entwicklerstudios entstammt. Insbesondere *Bloodborne* zeigt hierbei jedoch ein moralisch ambivalentes Ensemble von Charakteren und Institutionen, deren Motive und Handlungen immer mehr (oder weniger!) Sinn ergeben, je tiefer man die *Lore* der Spielwelt durchdringt. So ist den Spieler:innen anfangs gar nicht klar, dass die Heilende Kirche im Kern korrupt ist und sich lediglich als Rettung der Menschheit aufspielt.

Eine klare Parallele zwischen der pandemischen Situation in der primären Realität und der sekundären Realität *Bloodbornes* zeigt sich im Umgang mit der Quarantäne. Derlei Maßnahmen gibt es nachweislich seit der zweiten Pest im 14. Jahrhundert, der Name leitet sich von der italienischen Zahl 40 ab (für die Dauer der Isolation in Tagen) (vgl. Artikel auf [nationalgeographic.de](http://nationalgeographic.de)). In *Bloodborne* lassen sich mehrere geschlossene Türen in der Stadt finden, an denen es die Option gibt, anzuklopfen, nur hineingelassen wird man nicht. Die Reaktionen der Bewohner:innen variieren zwischen Angst vor dem, was draußen ist, und Schadenfreude darüber, dass der Avatar der Spieler:innen nicht in der Sicherheit eines Heims verbleiben kann oder will. Aber auch auf der anderen Seite der Türen ist nicht alles in bester Ordnung: Die Auswirkungen langanhaltender Isolation in den eigenen vier Wänden, gepaart mit einer nachvollziehbaren, aber auch schwer greifbaren Gefahr im Außen, lassen sich in beiden Realitäten zeigen. Ein Nicht-Spieler-Charakter in *Bloodborne* fasst dies sehr passend zusammen: »*These hunts have everyone all locked up inside. Waiting for it to end... It always does, always has, y'know. Since forever. But it won't end very nicely, not this time. Even some folks hiding inside are goin' bad*« (Oedon Chapel Dweller, vgl. *Bloodborne* Wiki auf [fextralife.com](http://fextralife.com)). Ein Warten auf das Ende also, zu dem man selbst wenig bis gar nichts beitragen kann und auf die Rettung durch externe Expert:innen (Virolog:innen bzw. Jäger:innen) warten muss, so könnte man eine Quarantäne sicherlich auch beschreiben (vgl. Artikel auf [gamerswithglasses.com](http://gamerswithglasses.com) sowie Artikel auf [npr.org](http://npr.org)). Die *Jäger* als Lösung des Bestienproblems stellen aber lediglich eine Lösung für die Symptome dar, nicht für die Ursachen der Krankheit – sie sind vielmehr Teil des Problems, da sie selbst das Bestienblut konsumieren, um überhaupt auf die Jagd gehen zu können.

Diese Ursachen lassen sich in den drei unterschiedlichen Enden des Spiels wiederfinden, aus denen sich ebenfalls Bezüge auf die primäre Realität herstellen lassen können. *Bloodborne* suggeriert den Spieler:innen an mehreren Stellen innerhalb der Spielwelt, beispielsweise durch die Namen der Areale (*Nightmare Frontier*, *Hunter's Dream*), dass

es sich bei allem Erlebten nur um einen (Alb-)Traum handelt bzw. dass der Avatar zwischen verschiedenen Traumebenen wechselt. So ermöglicht auch das erste der drei Enden, *Yharnam Sunrise* genannt, ein Aufwachen aus dem vom Bestienfluch heimgesuchten Traum in einen neuen Tag. Dies kann zwar als ein Entkommen gedeutet bzw. als Ende der Pandemie verstanden werden, impliziert jedoch auch den endgültigen Tod des Charakters. Im zweiten Ende, *Honoring Wishes*, nimmt der Avatar nach dem Bosskampf gegen den zu Spielbeginn eingeführten Mentor Gehrman dessen Position als neuer Mentor zukünftiger Jäger:innen ein, welches eine Wiederholung des Zyklus der Jagd suggeriert und den Plot des Spiels an den Anfang zurücksetzt – der Kreislauf der Pandemie endet nicht. Darüber hinaus gibt es ein als *Childhood's Beginning* bekanntes, geheimes Ende, welches nur durch das Auffinden und Benutzen bestimmter Gegenstände in der Spielwelt ermöglicht wird. Dieses Ende beinhaltet das Besiegen eines im Geheimen die Fäden ziehenden, finalen Bosses, welches den Avatar anschließend in ein Neugeborenes der *Alten* verwandelt. Hierdurch wird der Zyklus zwar durchbrochen, kann theoretisch aber in neuer Form wieder entstehen, was allerdings nur impliziert und nicht explizit gezeigt wird. Der eigentliche Kreislauf wurde also durchbrochen, kann jedoch immer wieder von Neuem beginnen, was in Rückbezug auf die primäre Realität den Varianten von Covid-19 oder einer gänzlich neuen Pandemie entsprechen würde.

In diesem Zusammenhang wird deutlich, dass sich die Dystopie in *Bloodborne* vor allem auf die Idee eines unendlichen, pandemischen *Loops*, eines sich stets erneuernden Zirkels oder Kreislaufs des Leidens zurückführen lässt. Zwar kann der Plot theoretisch in (nahezu) allen Spielen immer wieder von Neuem gestartet werden, da (narrative) Reversibilität eines ihrer medialen Merkmale darstellt, im vorliegenden Fall wird dies jedoch sogar innerhalb der Diegese narrativ erläutert. Zusätzlich lässt sich an diesem Aspekt festmachen, dass es sich um eine andere Interpretation einer Apokalypse als beispielsweise in *The Division* oder *The Last of Us* handelt, die sich deutlich weniger als ästhetisches Merkmal an der Spielwelt zeigt, sondern vielmehr narrativ sowie spielmechanisch ausgedrückt wird: Institutionelle Korruption und menschliche Gier unterwerfen die Menschheit einem Prozess, der sie zyklisch gefangen hält und somit eine niemals enden wollende Pandemie etabliert, die sich erst durch das Eingreifen der Spieler:innen aufheben lassen kann. Wo *The Last of Us* den Spieler:innen die Entscheidung über das Ende des Spiels abnimmt und damit auch über das mögliche Ende der Pandemie durch Joels Befreiungsaktion, überlässt *Bloodborne* den Spieler:innen die Wahl, wie man mit der Bestienplage letztendlich umgehen möchte und ob die Welt eine Rettung überhaupt wert ist.

## Heilung/Abschluss – Wechselbeziehung und Rückkopplung

Wie dargelegt wurde, sehen sich die jeweiligen Akteur:innen sowohl in der primären als auch in der sekundären Realität mit pandemischen Szenarien konfrontiert, die sich in der narrativen wie ästhetischen Darstellung durchaus ähneln. Obgleich die Auswirkungen von Pandemien in der sekundären Realität ungleich schneller eskalieren sowie gravierendere und katastrophalere Folgen nach sich ziehen, lässt sich beobachten, dass die Akteur:innen beider Realitäten auf ähnliche Handlungsmuster zurückgreifen, um einen geeigneten Umgang mit der ungewohnten Situation zu finden: emotionale Reaktionen

wie Angst, Verzweiflung und Wut, ein sich steigendes Misstrauen in die Fähigkeiten der jeweiligen Obrigkeit, mit dem Problem zielführend und effizient umzugehen, aber auch ein spürbarer Tatendrang von sich etablierenden Heilsbringer:innen.

Erschwerend kommt hinzu, dass Krankheit ein unsichtbarer Feind ist, deren Auswirkungen wir zwar sehen können, bei denen es sich aber lediglich um indexikalische Zeichen für die Krankheit selbst handelt. Solche Zeichen sind nach dem bereits eingangs genannten Charles Sanders Peirce dergestalt zu verstehen, dass sie auf das zu bezeichnende Objekt, die Krankheit, über eine direkte, physische und damit raumzeitlich fixierbare Art, verweisen. Sie stellen oftmals kausale Verbindungen her, die sich in diesem Fall von Symptomen zu den Ursachen nachweisen lassen. Vor dieses Problem sah sich auch die Weltbevölkerung zum Jahreswechsel von 2019 auf 2020 während des ersten weltweiten Ausbruchs der Corona-Pandemie gestellt, welches unter anderem zu der Frage führte, wie man insbesondere Kindern oder Corona-Leugner:innen die Ernsthaftigkeit der Lage vermittelt, wenn es keine konkreten äußeren Anzeichen für eine Gefahr gibt. Man war auf Erklärungen und Hilfestellungen, gar auf gesellschaftlich greifende Verhaltensregeln angewiesen. Die Aufgabe der Forscher:innen und Wissenschaftler:innen war und ist es, die Pandemie sichtbar zu machen.

Wissenschaft findet im spielerischen Kontext zweierlei Erwähnung: erstens, indem Forschungsthematiken und Problemfelder Ressourcen für die Narration von Spielen liefern, oder zweitens durch die Darstellung und Erfahrbarmachung wissenschaftlicher Handlungsorte. In beiden Fällen handelt es sich um eine »hochgradig inszenierte, stilisierte und spielfunktionslogische [...] Darstellung von Wissenschaftsbetrieblichkeit« (Inderst: 16). Wir können Wissenschaft für die Zwecke dieses Artikels als ein stückweise losgelöstes »spezialisiertes System sozialer Kommunikation« auffassen, dessen vorrangiges Ziel die prozesshafte Begründung von Wissen und die Suche nach Wahrheit inklusive einer fluiden Definition beider Begriffe ist (vgl. Inderst: 16). Als ein solches zumindest teilweise vom gesamtgesellschaftlichen Kommunikationsraum abgeschiedenes System macht es eine Übersetzungsarbeit notwendig, um Informationsflüsse in beide Richtungen verständlich zu machen. Diese Rolle fällt unter anderem den Medien zu, seien es Presse, Rundfunk, Internet oder konkrete mediale Artefakte wie Filme und Spiele. Die Popkultur kann dahingehend wissenschaftliche Handlungsfelder und Thematiken aufgreifen und durch Anreicherungen fiktionaler Narrative nicht nur diese Übersetzungsarbeit leisten und gleichzeitig natürlich auch verfälschen, sondern darüber hinaus auch Interesse und Neugier der Rezipient:innen wecken, die dann wiederum einen gesteigerten Drang nach Wissenserwerb erfahren können (vgl. Inderst: 20). Dabei folgt die Darstellung von Wissenschaft und Forschung in popkulturellen Szenarien natürlichen gewissen Schemata, die sich gerne auch genretypischer Zeichen und Stereotype bedienen, sodass eine genaue Unterscheidung zwischen »science« und »science fiction« jeweils im Einzelfall erfolgen muss.

Ein Rückbezug von Wissenschaft sowie Krankheiten und Pandemien in digitalen Spielen zeigt, dass der Wissenschaft bzw. ihren Akteur:innen vorwiegend zwei Rollen zuzukommen scheinen: als Geißel der Menschheit oder als deren Retter:in. So sind es nicht selten machtgierige Wissenschaftler:innen, die skrupellos und ohne Gedanken an Moral und ethische Bedenken an Viren und Bakterien, Supersoldaten oder experimenteller Strahlung forschen, zum Zwecke der Erschaffung einer utopischen bzw.

dystopischen neuen Weltordnung, und die dadurch eine Pandemie oder menschengemachte Apokalypse erst ermöglichen, wie wir es anhand von *The Division* gesehen haben (vgl. Inderst: 28, 186–187). Die Lösung liegt dann zumeist in der schrittweisen Rekonstruktion der Forschungsschritte, um das ›Elixier‹<sup>15</sup>, sprich ein Heilmittel, den Code für die Abschaltung der Bombe oder Ähnliches zu finden und die Menschheit an die Spitze der Nahrungskette zurückzubefördern, wie es neben den hier besprochenen Titeln beispielsweise in Spielen wie *Resident Evil* oder *Horizon Zero Dawn* die Aufgabe ist. Eine solche *Quest*-Struktur passt zumeist sehr gut in die prozedurale Logik von (digitalen) Spielen, die dadurch spielmechanische Handlungsoptionen durch narrative Elemente sublimieren.

Diese Utopien schlagen natürlich letztendlich immer fehl und transformieren sich dabei in dystopische Weltvorstellungen um, wie zum Beispiel eine (pandemisch bedingte) Apokalypse, da es für die Spieler:innen einen zu lösenden Konflikt braucht. Mit dem Zusammenbruch der bisherigen Welt gehen nicht nur Güter der Grundversorgung wie Lebensmittel und Medizin, sondern auch Infrastrukturen und Wissen verloren. Es bilden sich alternative Gesellschaftsordnungen aus, Militärregime und sich um Ressourcen bekriegende Banden sind ein verbreitetes Motiv, wie ebenfalls anhand von *The Division*, *The Last of Us* und *Bloodborne*, aber auch an Titeln wie *Horizon Zero Dawn* oder *Fallout* gezeigt werden kann.

Eine Transferleistung des Wissens aus den Erlebnissen in der sekundären Realität zurück in die primäre ist nicht immer einfach. Mediale Räume des Probehandelns bieten in der Regel einen limitierten Handlungsrahmen, in dem sich nie alle Aspekte der primären Realität simulieren lassen, und sorgen somit zwar für eine Steigerung der *Kontingenz* (vgl. Pietraß: 30), lassen aber auch Fehlschlüsse durch die Simplifizierung wahrscheinlicher werden. Dennoch können uns popkulturelle Artefakte durch Zitation, Überzeichnung, Karikatur, Spannungsbögen und fiktive Narration mit Fakten, Daten, Methoden und Abläufen sowie einer problemlösungsorientierten Denkweise vertraut machen, die wiederum eine gesteigerte intrinsische Motivation mit sich bringen kann, sich auch in der primären Realität mit der Lösung von Problemen auseinanderzusetzen, anstatt die Augen davor zu verschließen.

## Literatur

- Campbell, Joseph (1968): *The hero with a thousand faces*, Princeton, New York: Princeton University Press.
- Gabriel, Markus (2015): *Warum es die Welt nicht gibt*, Berlin: Ullstein Verlag.
- Inderst, Rudolf Thomas (2018): *Die Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel*, Glückstadt: vvh Verlag Werner Hülsbusch.
- Krämer, Sybille (1998): »Das Medium als Spur und Apparat«, in: dies. (Hg.): *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 73–94.

---

15 Das klassische Motiv der Heldenreise nach Joseph Campbell hat nach wie vor Bestand, auch in aktuellen Erzählungen (vgl. Campbell 1968).

- Nagl, Ludwig (1992): Charles Sanders Peirce (Campus Einführungen), Frankfurt a.M.: Campus.
- Pietraß, Manuela (2017): Formen von Medialitätsbewusstsein. Relationen zwischen digitalem Spiel und Wirklichkeit am Beispiel moralischer Entscheidungen, Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Platz, Vanessa (2020): »Von Drachen und Zellmutationen. Eine komparative Analyse der Repräsentationen von Krebserkrankungen am Beispiel von Re-Mission und That Dragon, Cancer«, in: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen, Bielefeld: transcript, S. 275–300.
- Runzheimer, Bernhard (2020): »First Person Mental Illness. Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung«, in: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hg.): Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen, Bielefeld: transcript, S. 145–162.
- Schallegger, René (2017): »WTH are Games? – Towards a Triad of Triads«, in: Jörg Helbig/René Schallegger (Hg.): Digitale Spiele. Klagenfurter Beiträge zur visuellen Kultur, Bd. 5, Köln: Herbert von Halem.
- Schell, Jesse (2016): Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln, Frechen: mitp Verlags GmbH und Co. KG.
- Winkler, Hartmut (2008a): Basiswissen Medien, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Winkler, Hartmut (2008b): »Zeichenmaschinen. Oder warum die semiotische Dimension für eine Definition der Medien unerlässlich ist«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): Was ist ein Medium?, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 211–221.

## Spiele

- Bloodborne* (Sony Computer Entertainment 2015, E: From Software).
- Dark Souls 1–3* (Bandai Namco Games 2011–2017, E: From Software).
- Fallout* (Interplay Entertainment/Bethesda Softworks 1997, E: Black Isle Studios, Bethesda Softworks).
- Greedfall* (Focus Home Interactive 2019, E: Spiders).
- GRIS* (Devolver Digital 2018, E: Nomada Studio, Blitworks).
- Horizon Zero Dawn* (Sony Interactive Entertainment 2017, E: Guerrilla Games).
- Outward* (Nine Dots 2019, E: Deep Silver)
- Plague Inc.* (Miniclip 2012, E: Ndemic Creations).
- Resident Evil* (Capcom/Virgin Interactive 1996, E: Capcom, Westwood Studios, Nex Entertainment).
- That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016, E: Numinous Games).
- The Elder Scrolls 5: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011, E: Bethesda Game Studios).
- The Last of Us* (Sony Computer Entertainment 2013; E: Naughty Dog).
- Tom Clancy's The Division* (Ubisoft 2016, E: Massive Entertainment, Red Storm Entertainment).
- Tom Clancy's The Division 2* (Ubisoft 2019, E: Massive Entertainment)
- Until Dawn* (Sony Computer Entertainment 2015, E: Supermassive Games).

## Internetquellen

- Artikel von Guynup, Sharon auf [nationalgeographic.de](https://www.nationalgeographic.de/wissenschaft/2021/10/geschichte-der-zoonosen-wie-menschen-durch-ihr-verhalten-pandemien-beguenstigen): »Geschichte der Zoonosen: Wie Menschen durch ihr Verhalten Pandemien begünstigen«, Link: <https://www.nationalgeographic.de/wissenschaft/2021/10/geschichte-der-zoonosen-wie-menschen-durch-ihr-verhalten-pandemien-beguenstigen>, letzter Zugriff am 19.11.2022.
- Artikel von Hofer, Joachim im Handelsblatt: »Chips: Die Lieferengpässe verschwinden langsam – nur nicht bei den Autos«, Link: <https://www.handelsblatt.com/technik/internet/halbleitert-mangel-chips-die-lieferengpaesse-verschwinden-langsam-nur-nicht-bei-den-autos/28280428.html>, letzter Zugriff am 03.11.2022.
- Artikel von Mastromarino, James Perkins auf [npr.org](https://www.npr.org/2020/04/10/829242851/going-mad-together-finding-quarantine-connections-in-bloodborne): »Going Mad, Together: Finding Quarantine Connections In ›Bloodborne‹«, Link: <https://www.npr.org/2020/04/10/829242851/going-mad-together-finding-quarantine-connections-in-bloodborne>, letzter Zugriff am 19.11.2022.
- Artikel von Sakellariou, Alexandra auf [Screenrant](https://www.screenrant.com/last-us-outbreak-cordyceps-infection-origins-spores-real/): »How The Last Of Us' Cordyceps Infection Started (& How It Spreads)«, Link: <https://www.screenrant.com/last-us-outbreak-cordyceps-infection-origins-spores-real/>, letzter Zugriff am 20.03.2021.
- Artikel von Schmitt, Nathan auf [gamerswithglasses.de](https://www.gamerswithglasses.com/features/bloodborne-and-pandemic): »Waiting For It To End: Bloodborne and the Pandemic«, Link: <https://www.gamerswithglasses.com/features/bloodborne-and-pandemic>, letzter Zugriff am 19.11.2022.
- Artikel von Schumann, Gerd auf [mein-mmo.de](https://mein-mmo.de/the-division-2-corona-virus/): »The Division 2 und der Corona-Virus: Ich hab ein mulmiges Gefühl«, Link: <https://mein-mmo.de/the-division-2-corona-virus/>, letzter Zugriff am 05.04.2021.
- Artikel von Stojković, Slobodan (alias Freedoomizer) auf [Born4Play.de](https://born4play.de/the-last-of-us-part-ii-in-zeiten-der-corona-pandemie/): »The Last of Us: Part II in Zeiten der Corona-Pandemie«, Link: <https://born4play.de/the-last-of-us-part-ii-in-zeiten-der-corona-pandemie/>, letzter Zugriff am 19.11.2022.
- Artikel von Uslenghi, Fabiano auf [Gamestar.de](https://www.gamestar.de/artikel/plague-inc-corona-konzept-auf-kopf): »Seuchenspiel Plague Inc. stellt wegen Corona sein Konzept komplett auf den Kopf«, Link: <https://www.gamestar.de/artikel/plague-inc-corona-konzept-auf-kopf>, 3355834.html, letzter Zugriff am 05.04.2021.
- Eintrag für Oedon Chapel Dweller im [Bloodborne-Wiki](https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Oedon+Chapel+Dweller), Link: <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Oedon+Chapel+Dweller>, letzter Zugriff am 19.11.2022.
- Pandemie-Definition der World Health Organisation (WHO) von 2011, Link: [https://www.who.int/csr/disease/swineflu/frequently\\_asked\\_questions/pandemic/en/](https://www.who.int/csr/disease/swineflu/frequently_asked_questions/pandemic/en/), letzter Zugriff am 20.03.2021.
- Radio Interview von Radio Corax mit Prof. Dr. Cornely, Uniklinik Köln, Link: <https://radiocorax.de/covid-19-pandemie-und-pilzepidemie-die-verkannte-gefahr-von-mykosen/>, letzter Zugriff am 19.11.2022.
- Reddit-Post von ›asills‹ im *The Division* Subreddit: »Subreddit Announcement: Coronavirus Posts are Not Related to The Division«, Link: [https://www.reddit.com/r/thedivision/comments/fgnq4y/subreddit\\_announcement\\_coronavirus\\_posts\\_are\\_not/](https://www.reddit.com/r/thedivision/comments/fgnq4y/subreddit_announcement_coronavirus_posts_are_not/), letzter Zugriff am 05.04.2021.
- Stellungnahme von Ndemcic zu *Plague Inc.* Bann in China: »Statement on the Removal of Plague Inc. from the China App Store and Steam«, Link: <https://www.ndemiccreations.com/en/news/173-statement-on-the-removal-of-plague-inc-from-the-china-app-store>, letzter Zugriff am 05.04.2021.

Veröffentlichung (DOI) des Robert Koch-Instituts (RKI) zum Thema »COVID-19-assoziierte pulmonale Aspergillose (CAPA)«, Link: [https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges\\_Coronavirus/COVRIIN\\_Dok/Pulmonale-Aspergillose.pdf?\\_\\_blob=publicationFile](https://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/COVRIIN_Dok/Pulmonale-Aspergillose.pdf?__blob=publicationFile), letzter Zugriff am 19.11.2022.

Veröffentlichung (DOI) von The Lancet Commission zum Thema »The Lancet Commission on lessons for the future from the COVID-19 pandemic«, Link: [https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736\(22\)01585-9/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(22)01585-9/fulltext), letzter Zugriff am 19.11.2022.

Video von Gaming A.D.D: »Coronavirus: The Pandemic | The Prediction (Covid-19)«, YouTube 20.03.2020, Link: <https://youtu.be/ZjiouxloLeY>, letzter Zugriff am 25.11.2020.

Video von T7pro: »The Last Of Us – the ultimate corona weapon«, YouTube 24.03.2020, Link: <https://www.youtube.com/watch?v=u4I6A49TNWM>, letzter Zugriff am 19.11.2022.

## Abbildungsverzeichnis:

Abb. 1: Games-Tetrade (eigene Darstellung)

