

# Die *Blue Wall of Silence* in Polizei-Simulatoren

## Das Unsichtbarmachen von Polizeigewalt als virtuelle Copaganda

---

Thomas Spies

»Ich pass auf, keine Sorge«  
Schlüpft dann in seine blaue Uniform  
Aus einem Menschen wird  
ein Blauemann geboren.  
*Apsilon: Laufweg* (2022)

Vom Himmel regnet es unzählige Polizisten in US-amerikanischen Uniformen, in der Hand halten sie Schlagstöcke. Sobald ihre Füße den Boden berühren, beginnen sie in alle Richtungen voneinander wegzulaufen. Diese Szene, kreierte in der Grafikengine des Videospieles *Grand Theft Auto V* (GTA V), entstammt einem Kurzfilm des Medienkünstlers und Aktivisten Grayson Earle (2022). Der Kurzfilm trägt den Titel *Why Won't the Cops Fight Each Other?* – eine Frage, die Earle in seiner *Desktop Documentary* zu beantworten versucht. Denn eigentlich wollte er genau das zeigen: Polizisten,<sup>1</sup> die sich gegenseitig verprügeln. Über einen Editor, der ihm Zugriff auf den Programmcode von GTA V erlaubt, ließ Earle unterschiedlichste Charaktermodelle in der an Los Angeles angelehnten Spielwelt erscheinen (*spawnen*) und gab ihnen den Befehl zu kämpfen. Während das sowohl bei zwei Business-Männern als auch bei einem Business-Mann und einem Polizisten problemlos funktionierte, ließ es der Programmcode nicht zu, zwei oder mehr Polizisten hostile gegeneinander vorgehen zu lassen. Doch nicht nur das, wie in der oben beschriebenen Szene rannten sie, so schnell sie konnten, jedes Mal davon.

---

1 Bis auf wenige Ausnahmen sind die Charakter-Modelle aller Polizist:innen in GTA V männlich gestaltet.

Earle hatte den Programmcode nicht verändert, sondern nur genutzt für sein Experiment, weswegen er sich direkt an die Entwickler:innen von *GTA V* wandte, um eine Erklärung für diese »hardcoded relationship groups« (im Code festgeschriebene Beziehungsgruppen; nach Bierend 2021) zu erhalten. Die Rückmeldungen, die ihm Mitarbeitende von Rockstar Games gaben, verweisen auf eine weitere Dimension von Earles Suche: Es sei dem Code des Spiels tatsächlich eingeschrieben, Polizist:innen nicht gegeneinander kämpfen zu lassen. Die Unmöglichkeit, ihre Beziehung in *GTA V* zueinander auf *feindlich* abzuändern, interpretiert Earle als virtuelles Sinnbild einer *Blue Wall of Silence* (nach Lee 2021). Der Begriff ist abgeleitet von der Uniformfarbe der US-amerikanischen Polizei und bezeichnet den informellen Schweigekodex polizeilicher Institutionen – auch außerhalb der Vereinigten Staaten (Parry und Benoît 2021). Es ist ein Kodex der rituellen Vertuschung von Fehlverhalten, der in einer reflexiven und unausgesprochenen Art und Weise in der Polizei aufrechterhalten, unterstützt und gebilligt wird. Er führt dazu, dass Polizist:innen sich gegenseitig schützen, vor allem gegen Vorwürfe von außerhalb der Institution. Dazu Earle: »[T]he silent code that cops always have each other's back, and they'll never testify against each other, and so on.« (nach Lee 2021) Für Earle findet der Code des Schweigens über den Programmcode von *GTA V* als physische (Nicht-)Handlung seinen Ausdruck. Die virtuellen Polizist:innen können nicht nur verbal, sondern auch körperlich nicht gegeneinander vorgehen. Diese Regel, die von den Programmierer:innen wie selbstverständlich implementiert wurde, spiegelt den Effekt einer nicht-virtuellen *Blue Wall of Silence*: Die Institution Polizei kämpft ausschließlich gegen andere (Nolan 2009, Parry und Benoît 2021, Hadley 2021).

Betrachtet man die Funktion der Polizei in *GTA V*, bleibt sie spielmechanisch unterkomplex: Sie reagiert nach einem stufenartigen Fahndungssystem mit zunehmender Härte auf die Aktionen des Avatars und ahndet Verhalten, das in der Spielwelt als vom Gesetz abweichend gekennzeichnet ist, wie den titelgebenden Autodiebstahl oder Gewalt gegen Zivilist:innen und Polizist:innen. Kommt der Polizei somit eine reaktive, rein antagonistische Restriktionsrolle zu,<sup>2</sup> lassen andere Titel die Spielenden als Polizist:in aktiv handeln und

---

2 Die reaktive Funktion der Polizei in *GTA V* ist an sich bereits kritisch zu hinterfragen – gerade mit Blick auf Polizeimorde wie bspw. an George Floyd, Breonna Taylor und Ahmad Arbery: »[I]t feels increasingly silly to consider that police confrontation requires laws to be broken to invoke a proportionate response.« (Khan 2020)

setzen Polizeiarbeit<sup>3</sup> ins Zentrum der Narration und der Spielmechanik. Hier kann man nun eine erste Unterteilung vornehmen zwischen Videospielen mit fiktiven Polizeiszenarien, die beispielsweise in einer imaginierten Zukunft angesiedelt sind, sowie in unserer nicht-virtuellen Welt verortete Szenarien mit Gegenwartsnähe, die oft einen gewissen Realismus für sich beanspruchen.

Letztere Kategorie interessiert mich in diesem Beitrag, denn weisen zwar alle Videospiele sozio-historische bzw. sozio-kulturelle Bezüge auf (siehe u.a. Dyer-Witheford und de Peuter 2009, Pfister 2018a, Pfister 2018b, Fizek 2022),<sup>4</sup> werden diese gerade von sogenannten Polizei-Simulatoren explizit behauptet: Die Spieletitel streben den Beschreibungen der Entwickler:innen zufolge an, alltägliche Polizeiarbeit auf der Straße »authentisch« abzubilden und erfahr- bzw. erspielbar zu machen.<sup>5</sup> Die Spielenden agieren also innerhalb simulierter Polizeistrukturen und wie bei Earles Experiment lohnt sich ein Blick darauf, was dem Code dieser Spiele eingeschrieben ist. Wie die Analyse des in Deutschland produzierten *Police Simulator: Patrol Officers* zeigen wird, übernehmen Polizei-Simulatoren spielmechanisch, vor allem durch die (vermeintliche) Auslassung von Gewalt und deren überindividuellen Dimensionen, das durch *Copaganda* idealisierte Bild von Polizeiarbeit und reproduzieren es. Hinter einer virtuellen *Blue Wall of Silence* werden strukturelle Missstände sowie die die Institution Polizei durchziehende *Cop Culture* und *Warrior Culture* verborgen, die auf einer maskulin geprägten Kriegermentalität basieren – und sich in diesen Spielen als Idealtypus des volksnahen *Schutzmannes* tarnen.

---

3 Was genau eigentlich Polizeiarbeit in unserer Gesellschaft meint, führt Nikhil Pal Singh (2022) aus; siehe auch Vitale 2022.

4 Pfister (2018b): »Video games are not only an interesting historical source to better understand specific societies and cultures, they take an active part in creating our societal reality. In the logic of discourse analysis they are not so much a reflection of reality but a component of its construction. In other words: we also learn from video games to understand our world.«

5 Siehe bspw. die (Produkt-)Beschreibungen der Entwicklungsstudios BigMoon Studios, <https://www.bigmoonstudios.com/bigmoonstudios.com/index.php/game/police-simulator-18.html> und Astragon Entertainment, <https://www.astragon.de/unternehmen/ueber-uns>.

## 1 Der prototypische Polizei-Simulator

Der Kanon der Polizei-Spiele mit Gegenwartsbezug gründet vor allem auf US-amerikanischen Titeln, bei denen eine fiktive Erzählung im Vordergrund steht, die sich aus Bedrohungsszenarien speist und an populäre Crime-Serienplots angelehnt ist.<sup>6</sup> Polizei-Simulatoren grenzen sich davon ab, indem sie das Handeln vor die Handlung stellen: Das Gameplay, die als alltägliche Routine inszenierte Polizeiarbeit, ist nicht eingebettet in eine übergeordnete Erzählung (eine Progression gibt es lediglich über die mit Beförderungen zunehmenden Möglichkeiten). Zu den Aufgaben, die die Polizei-Simulatoren abzubilden anstreben, gehören das Verteilen von Strafzetteln, das Durchführen von Radarkontrollen, das Protokollieren von Verkehrsunfällen und die Verkehrsüberwachung sowie die Verfolgung von Personen, sollten diese versuchen, sich einer Kontrolle durch die Beamt:innen zu entziehen. Neben Dienstfahrzeugen können die Spielenden auf eine Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen zurückgreifen, darunter Handschellen, Radarpistolen, Taschenlampen, Kameras, Straßenfackeln, Elektroschocker und Schusswaffen.

Obwohl die US-amerikanische Videospieleindustrie die weltweit größte ist,<sup>7</sup> wurden Polizei-Simulatoren bisher ausnahmslos außerhalb der Vereinigten Staaten produziert. So wurde *Enforcer: Police Crime Action* (2014) vom

- 
- 6 So wird der ›War on Drugs‹ in der Police-Quest-Reihe (Sierra u.a. 1987–2005) in den ersten Teilen aus der Perspektive eines Police-Officers, später dann aus der einer SWAT-Spezialeinheit ausgefochten. Während die *Law & Order*-Spielereihe (Legacy Interactive Inc. 2003–2005) direkt auf die gleichnamige Fernsehserie (1990–2010) rekurriert, übernimmt *Battlefield Hardline* (Visceral Games, EA DICE/Electronic Arts 2015) die Episodenstruktur und actionlastige Inszenierung. Der Kampf gegen den so genannten Terrorismus und Drogenhandel wird in diesen Titeln ideologisch als notwendig und alternativlos aufgeladen. Wird Korruption innerhalb der Polizei thematisiert, dann als Fehltritt Einzelner, der von den *good cops* direkt geahndet wird.
- 7 Noch vor China und Japan. Während in China kaum Titel mit dem Fokus auf Polizeiarbeit produziert werden, entstehen in Japan primär *Graphic Novels*, die Detektivarbeit abbilden und oft fantastische Elemente enthalten. Zu den wenigen Ausnahmen gehört *Police 911* (Originaltitel: *The Police Officer*) von Konami (2000). Der Arcade-Shooter versetzt die Spielenden in die Rolle US-amerikanischer Polizeibeamten in einem fiktiven Los Angeles. Der klischeebeladene, von Rassismen durchzogene Kampf gegen die ›Japanische Mafia‹ sieht spielmechanisch als Option nur das Töten vor – was im Intro von einer Off-Stimme so umschrieben wird: »The game illustrates the work of the brave police officers as they struggle against organized crime.«

brasilianischen Odin Game Studio entwickelt, der Publisher ist Excalibur Games aus England. *Police Simulator: Patrol Duty* (BigMoon Entertainment 2019) ist eine Produktion aus Portugal. Der finanziell erfolgreichste Polizei-Simulator stammt aus Deutschland: *Police Simulator: Patrol Officers* (2022) ist ein Videospiel des Münchner Entwicklungsstudios Aesir Interactive, das auch über die bayerische Games-Förderung finanziert und mit Unterstützung des Publishers Astragon Entertainment aus Düsseldorf weltweit für eine breite Zielgruppe vermarktet wurde. Auf der Vertriebs-Plattform Steam hat sich der Titel bis heute 395.000-mal verkauft.<sup>8</sup> Er steht in einer langen Tradition von Polizei-Simulatoren, die für Astragon (bis 2015 unter dem Namen Rondomedia) entwickelt wurden: Bereits 2011 erschien *Polizei – Die realistischste Simulation des deutschen Polizeialltags* (Quadrigo Games) – nicht nur dem Titel nach kann das Spiel als der erste Polizei-Simulator bezeichnet werden. Das grundlegende Gameplay wurde von nachfolgenden Titeln kaum variiert, sondern (mit zunehmendem Budget) verbessert bzw. ausgebaut.<sup>9</sup>

Als aktuellster und erfolgreichster Polizei-Simulator bietet sich somit *Police Simulator: Patrol Officers* (von nun an als *PS:PO* bezeichnet) an für eine analytische Auseinandersetzung. Lediglich das Setting von *PS:PO* unterscheidet sich von vergleichbaren Titeln aus Deutschland: Wohl der globalen Vermarktbarkeit geschuldet, spielt man, wie auch in den anderen international ausgerichteten Polizei-Simulatoren, nicht mehr ein Mitglied der deutschen, sondern der US-amerikanischen Polizei. Nach der Auswahl eines weiblichen oder männlichen Charakters als Avatar, beginnt der Dienst als Streifenpolizist:in am Schreibtisch: Ein simulierter Polizeicomputer zeigt uns eine Übersichtskarte der in Distrikte unterteilten fiktiven Stadt Brighton an, die den Entwickler:innen zufolge Boston als Vorbild hatte.<sup>10</sup> Hier kann nun ausgewählt werden, welcher Stadtbereich während der kommenden Schicht kontrolliert wird. Die Schichten sind zeitlich begrenzt, doch enden alle dort, wo sie begonnen haben: auf der Wache am Polizeicomputer. Ein Privatleben haben die vom Spiel zur Auswahl gestellten Charaktere nicht, geschweige denn unterschiedliche

8 <https://vginsights.com/game/997010>. Stand: 28.08.2023.

9 Trotz weiterhin minderhafter Qualität, die vor allem hölzerne Figurenanimationen, umständliche Menüführung sowie eine hohe Bug-Dichte kennzeichnete, waren der Nachfolger *Polizei 2013: Die Simulation* (Quadrigo Games 2012) sowie die Konkurrenzserie *Autobahn-Polizei Simulator 1–3* (2015–2022) des Dortmunder Entwicklungsstudios Z-Software (unter dem Publisher Aerosoft aus Paderborn) finanziell erfolgreich.

10 Tatsächlich ist der Name der Startdatei des Spiels *Boston.exe*.

Persönlichkeiten. Die Spielenden navigieren die austauschbaren Avatarhüllen in Uniform schließlich aus der *Third-Person*-Perspektive zu Fuß oder mit einem Dienstwagen durch die Straßen Brightons. Durch das erfolgreiche Erledigen von Aufgaben lassen sich sogenannte *Shift Points* sammeln, die nach Abschluss einer Schicht in Erfahrungspunkte umgewandelt werden. Die Anzahl der Erfahrungspunkte wird von den *Conduct Points* beeinflusst, die bei 100 beginnen und sinken, wenn die Spielenden sich nicht an die vom Spiel vorgegebenen Regeln halten.<sup>11</sup> Die Regeln, die vorgegeben sind, ahnden unter anderem das Verursachen von Unfällen mit dem Dienstfahrzeug, das Beschuldigen von Personen ohne hinreichenden Verdacht und den Waffeneinsatz ohne Anlass, der zur Entlassung führt und damit zu einem *Game over*.

## 2 Virtuelle Polizeigewalt

Es klingt, als hätte Astragon Entertainment mit diesem strengen Regelkorsett *PS:PO* in ihre Produktpalette an *Working Simulation Games* einreihen können, die sich laut Eigenwerbung »durch gewaltfreies kooperatives Gameplay in äußerst detaillierten, technischen und realistischen Spielumgebungen auszeichnen.«<sup>12</sup> Doch anders als bei anderen Titeln des Publishers, wie den Landwirtschafts- und Bus-Simulatoren (beide Reihen gibt es seit 2008), erzeugt das berühmte Auslassen von Gewalt im Kontext des Polizierens eine starke Irritation beim Spielen – gerade auch durch den US-amerikanischen Schauplatz: »It's as if Brighton is set in a universe where the Black Lives Matter movement never occurred, as if the entire world was not aware of the structural violence inflicted on communities by police.« (McNamara 2022) Ist *PS:PO* aber tatsächlich gewaltfrei?

### 2.1 Gewaltvolle Interaktionen

»Du hast polizeiliche Gewalt angewandt«, lautet der Bildschirmtext, der das *Game over* nach einem nicht den Regeln des Spiels entsprechenden Waffeneinsatz einleitet. Was impliziert, dass alle anderen Handlungen in der Spielum-

11 Der Erwerb von Erfahrungspunkten ermöglicht es aufzusteigen und wiederum *Duty Stars* zu verdienen, mit denen neue Ereignisse und Hilfsmittel im Spiel freigeschaltet werden.

12 <https://www.astragon.de/unternehmen/ueber-uns>.

gebung und an ihren Bewohner:innen nicht gewalttätig sind. Doch wie lässt sich Gewalt definieren? Die Studie *Gewalt im Amt* (2023), die die Perspektive der Betroffenen auf Situationen übermäßiger polizeilicher Gewaltanwendungen und deren Aufarbeitung in den Fokus stellt, versteht Gewalt als einen körperbezogenen, sozialen Prozess, der ein asymmetrisches Verhältnis zwischen (mindestens) zwei Personen produziert. Rein psychische oder (sonstige) verbale Formen der Gewalt werden in der Studie ausgeklammert (S. 16). Da in *PS:PO* Begegnungen immer auf personaler Ebene zwischen Polizist:in und Bürger:in stattfinden und während dieser Interaktion psychische/verbale Gewaltformen nicht als Handlung vom Spiel vorgesehen sind, lässt sich diese Definition auf das Gameplay beziehen.

Hierbei zeigt sich bei der Interaktion zwischen Avatarfigur und den *Non-Playable Characters* (NPCs), sowohl körperbezogen wie auch sozial, eine klare Asymmetrie als gewaltvolles Machtverhältnis: Als Spielender kann ich jede beliebige Person anhalten, ohne einen Grund nennen zu müssen oder Konsequenzen zu befürchten. Es öffnet sich dann ein Aktionsmenü, dessen Design frappierend an Waffenmenüs von Actionspielen wie *GTA V* erinnert (Abb. 1). Nun stehen mehrere Diensthandlungen zur Auswahl: Nach dem Personalausweis fragen, Durchsuchen, Handschellen anlegen, einen Verstoß bestrafen, Festhalten, Verkehrsanweisungen geben. Um diese Maßnahmen regelkonform durchführen zu dürfen, muss ein »Anfangsverdacht« (so benannt im aufrufbaren Handbuch) vorliegen – die angesprochene Person muss beispielsweise Müll auf die Straße geworfen haben oder bei Rot über die Ampel gegangen sein. Doch ist der Verlust an *Conduct Points* für eine nicht den Regeln entsprechende Handlung gering und kann mit einer nachfolgenden regelkonformen Aktion leicht ausgeglichen werden.

Übergriffe durch die Polizeibeamt:innen bleiben also faktisch konsequenzlos und gewähren zugleich ein ständiges Zugriffsrecht auf die Körper der Stadtbewohner:innen. Aber es manifestiert sich ebenso eine stets präsente Zugriffsrechtfertigung: Da eine Beförderung spielmechanisch nur durch die Ahndung von Delikten möglich ist, entwickelt sich beim Spielen ein Generalverdacht gegenüber und eine antagonistische Beziehung zu den NPCs (McNamara 2022) – gespiegelt darin, dass man mit diesen weder einen wirklichen Dialog führen noch sie ohne die Betonung der Machthierarchie verabschieden kann: Das Aktionsmenü wird geschlossen über die Option ›Laufen lassen‹. In der Interaktion mit den NPCs ist das von Astragon Entertainment angepriesene kooperative Gameplay nicht zu finden.

Abbildung 1: Interaktions-Menü von *Police Simulator: Patrol Officers*

## 2.2 Gewaltvolle Auslassungen

Entpuppen sich die interpersonalen Beziehungen in *PS:PO* also als durchaus gewaltvoll, werden viele Dimensionen von Gewalt gleichzeitig unsichtbar gemacht. Das beginnt damit, dass die ethnisch diversen Einwohner:innen Brightons, wie die Avatarfigur selbst, entindividualisiert sind: Als austauschbare Masse mit einem Standardrepertoire an Verhaltensmustern laufen sie mit monotonen Bewegungen durch die Straßen, reagieren auf die personenunabhängig immer gleiche Ansprache mit formelhaften Sätzen. Über ihre Kleidung und ihre Fahrzeuge sind die NPCs als gut situierte Bürger:innen markiert. Von Armut betroffene Menschen begegnen einem nicht. Dabei weisen die Befunde der Studie *Gewalt im Amt* darauf hin, dass (zugeschriebene) Merkmale die Interaktion mit der Polizei beeinflussen können, wie Sexualität, Genderidentität, Alter, Sprachkenntnisse, Aufenthaltsstatus und (psychische) Gesundheit. Ein weiterer Beleg für die Ergebnisse der Arbeit von Aktivist:innen, Autor:innen und Wissenschaftler:innen, die Phänomene wie *Racial Profiling* als historisch gewachsene Kontinuität der polizeilichen Machtausübung beschreiben:

»In einer von rassistischen Strukturen und Ideologien durchzogenen Gesellschaft ist die Polizei kein von diesen Herrschaftsverhältnissen getrennter Akteur. Die Polizei bewegt sich vielmehr innerhalb dieser Verhältnisse und reproduziert sie durch ihre konkreten Handlungen, indem sie zum Beispiel in Verkehrsmitteln vorrangig Personen scheinbar ausländischer Herkunft kontrolliert.« (Pichl 2018, 112)

Auch der »Krieg gegen die Armen« (Vitale 2022) offenbart, dass während die Polizei »die Ordnung der einen schützt, [...] sie die anderen als deren Bedrohung [behandelt]. Wenn es ein transhistorisches und transnationales ›Wesen‹ der Polizei gibt, dann ist es dies: Überall und zu jeder Zeit meiden die Armen den Schutzmann.« (Loick 2018, 28–29) In diesem ›Wesenszug‹ zeigt sich gleichsam die enge historische Verflechtung von Polizei und Kapitalismus (Vitale 2022). Während der kapitalistischen Entwicklung vertrat der staatliche Polizeiapparat vornehmlich die Interessen der Besitzenden, er sicherte deren Eigentum und setzte Arbeitsdisziplin durch (z.B. über die Bekämpfung von Arbeitsstreiks oder sozialer Unruhen).

Vanessa I. Thompson sieht die Reproduktion kultureller Skripte über *race*, Klasse und Gender als Subjektivierungseffekte polizeilicher Kontrolle an, die Gewalt gegen rassifizierte und arme Menschen normalisieren (Thompson 2018). In der Konsequenz wird die Auffassung institutionalisiert, dass soziale Abweichungen als Vorstufe zu Kriminalität interpretiert werden können (Kern 2018): Eine Konstruktion von Gefährdung, die unter dem Label der Sicherheit als soziale Kontrolle im Neoliberalismus fungiert und Herrschaftsverhältnisse zementiert (ebd., 231, auch Agamben 2014). Demnach muss eine Kritik der Polizeigewalt immer eine Herrschaftskritik miteinschließen (Winter 2020). Auch wenn in *PS:PO* interpersonale Gewalt auf der Mikroebene stattfindet, kann diese »jedoch aufgrund der Amtsträger:innenschaft der Gewaltausübenden nicht ohne ihre institutionellen und strukturellen Bedingungen und Auswirkungen gedacht werden [...]« (Abdul-Rahman et. Al. 2023, 16). Betrachtet man den Gewaltakt als ein Kräftemessen zwischen zwei Widersachern, kann man das auf der Mikroebene zwischen Polizist:in und einer weiteren Person, aber ebenso zwischen Staat und Bürger:in beschreiben: In der frontal ausgeübten Zwangsmaßnahme oder ihrer Androhung liegt die Durchsetzungskraft staatlicher Gewalt (Winter 2020).<sup>13</sup>

Scheint die situative Dimension struktureller Gewalt beim Kräftemessen während der Polizeikontrollen in *PS:PO* durch, wird die institutionelle Bewertung und Aufarbeitung dieser Situationen vereinfacht und vereindeutigt dargestellt: Am Dienstcomputer informiert ein sachlicher Schichtbericht über die verdienten (und verlorenen) Punkte und gibt eine Leistungsbewertung aus. Gerade im Verbund mit dem durch Waffeneinsatz provozierten *Game*

13 Es lässt sich von einer performativen Rolle von Polizeigewalt sprechen, die »eine gewisse Systematik, ja, eine funktionale Logik« (Winter 2020) aufweist und die bestehende soziale Ordnung reproduziert (Abdul-Rahman et al. 2023).

over verfestigt sich das Bild, dass klar zwischen einem gerechtfertigten und einem ungerechtfertigten Einsatz von Gewalt unterschieden werden kann. Dabei werden die Kategorien *angemessene polizeiliche Gewaltanwendung* bzw. *übermäßige polizeiliche Gewaltanwendung* in der Praxis immer erst durch Aus-handlungs- und Definitionsprozesse für den konkreten Fall hergestellt. Bei diesen Prozessen zeigte sich in der Studie *Gewalt im Amt* auf allen Ebenen (Situation, Bewertung und Aufarbeitung) eine strukturelle Dominanz der polizeilichen Sichtweise auf umstrittene polizeiliche Gewaltanwendungen (Abdul-Rahman et. Al. 2023). Die Deutungsweise einer Interaktion setzt die Polizei als in der Regel bestimmende Akteurin ggf. mit Gewalt durch, in der nachträglichen institutionellen Bearbeitung wird sie dann verfestigt. Die strukturelle Dominanz der polizeilichen Perspektive führt als Deutungsmo-nopol zu einer faktischen Straflosigkeit polizeilichen Fehlverhaltens und einer nachträglichen Legitimierung (Abdul-Rahman et al. 2023, Pichl 2018).<sup>14</sup> Die nüchterne Bewertung von Diensttaten in *PS:PO* vermittelt hingegen den Ein-druck der verlässlichen Korrektheit, der stets angemessenen und objektiven Ahndung von Fehlverhalten mit (rechtlichen) Konsequenzen. Eine personale Bewertung, die institutionelle Legitimierungsprozesse bei der Aufarbeitung unsichtbar macht.

### 3 System Polizei

Die Polizeiwache in *PS:PO* dient als ein Hub für das Starten und Beenden von Schichten über den Dienstcomputer am Schreibtisch, spielmechanisch ist sie sonst eine Kulisse ohne bedeutsame Interaktionsmöglichkeiten: Wird man vor der ersten Mission noch von einer Polizistin am Empfang angesprochen (»Seien Sie wachsam und zeigen Sie Präsenz«), verstummt sie ab dann wie die wenigen anderen NPCs in Uniform, die schweigend und unermüdet ihren Diensttätigkeiten nachgehen. Das Bild einer konfliktfreien, gut funktionie-renden und intakten Organisation im Hintergrund entsteht. Ein (Außen-)Bild, auf das die Polizei in der nicht virtuellen Welt angewiesen ist, um »das Rich-tige der polizeilichen Arbeit herauszustellen. [...] Es entspricht somit der

---

14 Das gilt nicht nur für den US-amerikanischen Raum: Die Kampagne *Death in Custody* berichtet von 233 Todesfällen von Schwarzen Menschen, People of Color und von Ras-sismus betroffenen Personen in Gewahrsam und durch Polizeigewalt in Deutschland seit 1990: <https://doku.deathincustody.info/>. Stand: 01.08.2023.

inneren Logik dieses Systems, dass die Polizei, aber auch andere staatliche Institutionen, die polizeiliche Praxis mit rechtlichen und mit anderen Mitteln legitimieren und bestätigen.« (Abdul-Rahman et al. 2023, 446) Dem Polizeisystem inhärent ist also die Notwendigkeit, interne Probleme nicht öffentlich werden zu lassen, um keine Zweifel an seiner gesellschaftlichen Funktion zu provozieren.

### 3.1 *Blue Wall of Silence*

Das Verschweigen von Missständen sowie die Abschirmung nach Außen führen nun zu dem Phänomen der *Blue Wall of Silence*, die durch zwei Kulturströmungen innerhalb der Polizei aufrechterhalten wird, und die sich wiederum gegenseitig stabilisieren: Die *Cop Culture* und die *Warrior Culture*. *Cop Culture* ist eine von Polizist:innen gelebte, nach innen gerichtete Alltagskultur mit eigenen Regeln (Behr 2018). Die Selbstwahrnehmung als Schicksalsgemeinschaft führt zu einer engen Verbundenheit zwischen den Polizeibeamt:innen. Diese erschwert es, übermäßige Gewaltanwendungen (durch Kolleg:innen) in Form von Anzeigen, in Strafverfahren als Zeug:innen oder behördenintern zu problematisieren, da mit sozialen Sanktionen gerechnet werden muss (Abdul-Rahman et al. 2023).<sup>15</sup> Innerhalb der kulturellen Rahmung der *Cop Culture* kommt es so zu einer Herausbildung polizeilicher Maskulinität (Behr 2018), einem »kriegerischen Männlichkeitsideal« (ebd., 171). Die gewaltfähige, manchmal gewaltaffine Krieger-Männlichkeit<sup>16</sup> ist Nährboden für die *Warrior*

15 Gewaltanwendung dient oft dem situativen Versuch der (Wieder-)Herstellung von Autorität: In den von Abdul-Rahman et al. (2023) untersuchten Gewaltsituationen wurde auf Seite der Polizei das Behaupten der Situationsdominanz bzw. das Vermeiden eines Kontrollverlusts als ein zentrales handlungsleitendes Motiv angegeben. Fast immer sind Männer für polizeiliches Fehlverhalten verantwortlich, die Angst vor der drohenden Unbeherrschbarkeit einer Situation trifft offenbar Männer intensiver als Frauen (Behr 2018).

16 »Die Krieger-Männlichkeit [...] verbindet Recht mit Macht und nutzt beides, um die eigenen Interessen durchzusetzen. Recht ist die notwendige Ermöglichung für das eigene (polizeiliche) Handeln, nicht dessen Begrenzung (wie es die Jurist:innen sehen und wie es in der Theorie gelehrt wird). Die Krieger-Männlichkeit benutzt Sprache nicht als Chance zur Verhinderung von Gewalt, sondern als notwendiges Übel (in der Regel muss man eine Maßnahme mündlich androhen, bevor man sie vollzieht). Das Verhältnis zur Klientel ist deutlich macht- und dominanzorientiert. Am »Normalbürger« hat die Krieger-Männlichkeit wenig Interesse, sie bevorzugt Einsätze, bei denen die Fronten klar sind. Diese Haltung führt zu einer Polarisierung in verlässliche Freund-Feind-

*Culture*, eine zunehmend dominante polizeiliche Militärkultur (Balko 2013), die durch die Militarisierung der Polizei gewissermaßen staatliche Legitimation und gesellschaftliche Legitimierung erfährt. Ist die Entwicklung einer *Warrior Culture* schon länger bei der US-amerikanischen Polizei zu beobachten (ebd.), gewinnt eine kriegerische Mentalität auch bei der deutschen Polizei an Bedeutung und vor allem an Wertschätzung (Behr 2018).<sup>17</sup> Von diesen polizeiinternen Kulturströmungen und Entwicklungen ist auf der virtuellen Wache in *PS:PO* nichts zu spüren.

### 3.2 *Schutzmann*

*PS:PO* lässt uns also nicht hinter die Mauer des Schweigens schauen. Im Gegenteil, das Videospiel trägt durch seine Inszenierung und das Gameplay zum Aufrechterhalten eines Idealtypus bei: dem des *Schutzmannes*. Als bis heute offizielle Bezeichnung für bestimmte Mitglieder des Polizeiapparats deutscher Länder, existiert der *Schutzmann* als ein Idealtypus auch transhistorisch und transnational (Belina 2018). Gerade mit der deutschen Polizeigeschichte ist er aber eng verwoben (Behr 2018). War die Polizei in der Bundesrepublik Deutschland lange Jahre nur für Sicherheit zuständig, ließ der *Schutzmann* den Aspekt der öffentlichen Ordnung als Aufgabengebiet für die Polizei wieder relevant werden: »Damit, so Kritiker:innen zu Recht, wird ausgerechnet die

---

Konstellationen. Dann muss der Krieger nicht mehr abwägen, aushandeln, hin- und herwenden, sondern kann Befehle ausführen bzw. einmal gefasste Entschlüsse durchziehen. Es ist die binäre Logik, die den Krieger effizient und effektiv sein lässt. Allerdings nur in ihrem eng gesteckten taktischen Rahmen. Dies steht im diametralen Gegensatz zu den vielen sonstigen Anforderungen an die Polizei, die sehr viel mit Ambiguität und der Toleranz ihr gegenüber zu tun haben. Der Krieger ist bereit, körperliche Gewalt in einem Umfang und Ausmaß auszuüben, das es anderen Kolleg:innen in anderen Rollen ermöglicht, sich als die guten (gewaltfreien) Polizist:innen zu zeigen. Er weiß, dass er für die Vorgesetzten die Kohlen aus dem Feuer holt, für sie die unangenehme Arbeit macht. Er erwartet dafür keine Liebe, allenfalls Dankbarkeit, mindestens aber Respekt. Die Legitimation seiner Gewaltfähigkeit als sozial notwendig hilft ihm bei der Identitätsarbeit.« (Behr 2018, 172–173)

- 17 Auch in den (geplanten) Polizeigesetzen der Bundesländer ist vorgesehen, die Polizei wieder mit militärischem Gerät, wie zum Beispiel Handgranaten, auszustatten (Pichl 2018). Die Aufrüstung, »um gegen den IS-Terrorismus und andere Gefahren für die Zivilisation zu kämpfen, führt direkt in eine quasi militärische Strukturlogik der Polizei.« (Behr 2018, 171)

Polizei zuständig für »Fragen des Benehmens, der Höflichkeit und Rücksichtnahme, des guten Geschmacks, der Ästhetik, der Sauberkeit, des Lebensstils.« (Frehsee 2000, 66; nach Belina 2018, 121) Das Geschlecht des *Schutzmannes* als Idealtypus ist männlich konnotiert, er verkörpert die konservativen Werte des Erhalts einer gemeindlichen Ordnung und steht gleichzeitig vor der Aufgabe, die bürokratischen Vorgaben zu beachten. Sich auf seine im Dienst erworbene Kompetenz verlassend, »tut der Schutzmann Dinge, die verfahrenskonform, moralisch korrekt (legitim) und rechtlich legal sind.« (Behr 2018, 168) Sein Handeln steht im direkten Kontakt mit der Gemeinde und schützt diese.

Der Avatar in *PS:PO* entspricht dem Idealbild eines solchen *Schutzmannes*: Weitestgehend depersonalisiert und entinstitutionalisiert, dient seine Existenz alleinig der Gemeinde, deren Sicherheit er durch die Durchsetzung von öffentlicher Ordnung herstellen will. Durch die subjektivierte Vorentscheidung, welche Delikte geahndet werden und welche nicht, wird Sicherheit in diesem »Spielraum des Ermessens« (Agamben 2014) zu einem polizei- und strafrechtlichen Begriff. Das hat problematische Implikationen: »So basiert der hegemoniale Sicherheitsbegriff auf einer Idee von »Schutz«, die eine asymmetrische Beziehung zwischen Beschützenden und Beschützten voraussetzt – eine Einteilung, die maskulinistisch konnotiert ist.« (Loick 2018, 25) Spannend ist aber am Medium der Videospiele, dass der Avatar letztendlich als Körpererweiterung der Spielenden zu verstehen ist – ein Werkzeug, um mit der virtuellen Welt zu interagieren, allerdings gleichfalls ein Eintrittspunkt für persönliche (Wert-)Vorstellungen und Einstellungen (vgl. Spies 2022). So liegt es auch in der Hand der Spielenden, wen sie als *Schutzmann* kontrollieren und welche Strafmaßnahmen sie verhängen. Das Macht- und Herrschaftsverhältnis zwischen Polizei- und Zivilbevölkerung wird durch diesen als selbstverständlich inszenierten, willkürlichen und individuellen Entscheidungsspielraum allerdings nicht aufgehoben, sondern viel mehr bekräftigt: »Der Schutzmann ist nicht nur ein Mann, der schützt, sondern ebenso ein von der Organisationskultur geschützter Mann.« (Behr 2018, 168)

### 3.3 Copaganda

Tatsächlich sind *Schutzmann* und Gemeindearbeit wichtige Teile der Vermarktungsstrategie der Organisation Polizei (Kern 2018), die die Idee von größerer Bürger:innen-Nähe in ein Marketinginstrument verwandelt (ohne wirklich mit einer Verbesserung der Partizipationsmöglichkeiten lokaler Gemeinschaften einherzugehen; siehe Loick 2018). Für Bürger:innen-nahe Aktionen,

die über Massenmedien verbreitet werden und ein vorteilhaftes Licht auf die Polizei als Strafverfolgungsbehörde werfen, hat sich der Begriff der *Copaganda* etabliert, ein Kofferwort aus *cop* und *propaganda*<sup>18</sup> (Neal 2020). *Copaganda* wird vom Schriftsteller Adam Johnson beschrieben als »jede News Story, die das Image einer Polizeibehörde unkritisch fördert oder Reformbemühungen untergräbt.«<sup>19</sup> (nach Boyd 2018; auch Color of Change 2020)

Doch findet *Copaganda* medienübergreifend auch in fiktiven Erzählungen über Polizei statt – neben Serien und Spielfilmen eben auch in Videospielen. Als Beispiel lässt sich das Action-Adventure *Marvel's Spider-Man* (2018) nennen, wo die Polizei als integrale Institution Peter Parker zur Seite steht – Korruption kommt wenn, dann nur auf einer individuellen Ebene vor (Polizeigewalt wird überhaupt nicht thematisiert).<sup>20</sup> *Copaganda* fördert so das Narrativ, dass Polizeigewalt lediglich von einzelnen ›faulen Äpfeln‹ ausgeht, anstatt ein systemisches Problem zu sein – ›Trust the System‹ und ›Not all Cops‹ sind zwei Slogans, die von der US-amerikanischen Polizei in den letzten Jahren verbreitet wurden. Solche Narrative, wie auch die oft herzerwärmend inszenierten Videoclips, die vor allem auf Social-Media-Plattformen zirkulieren, stellen Polizist:innen als anständige, aufopfernde, heldenhafte und spaßliebende Gemeindemitglieder dar – angelehnt an ein bekanntes Spider-Man-Zitat kultivieren sie das Bild vom ›freundlichen Cop aus der Nachbarschaft‹ – eben das des *Schutzmannes*. Wie bereits ausgeführt, trifft das auch und erst recht auf die vermeintlich nicht fiktiven Polizei-Simulatoren zu.

Die verharmlosende *Copaganda* in den Medien hat realweltliche Konsequenzen. Wie eine Studie von *Color of Change* (2020) belegt, nehmen viele Menschen die fiktiven Darstellungen des Strafrechtssystems als realistisch wahr und werden potenziell in ihrer Einschätzung beeinflusst. Gerade Angehörige der Mehrheitsgesellschaft, für die Polizeipräsenz in der Regel schützend wirkt

- 
- 18 Es sprengt den Rahmen dieses Beitrags, eine differenzierte Definition von Propaganda zu geben; eine kritische Auseinandersetzung mit dem Begriff nehmen Uwe Kröger, Holger Pötzsch und Florian Zollmann in ihrem Vorwort zu *Die Konsensfabrik* (Herman und Chomsky et al. 2023) vor.
- 19 Während der George-Floyd-Proteste wurde *Copaganda* als eine weit verbreitete Taktik der Polizei und der Medien identifiziert (Corbett 2020, Neal 2020). Hohe Bekanntheit erlangte beispielsweise ein Video von Polizist:innen, die mit Demonstrant:innen niederknien, um Solidarität mit den Opfern von Polizeigewalt zu zeigen.
- 20 Wie Josh Leidy (2020) es formuliert: »Even when they do show that the justice system has flaws, the only flaws they focus on are that police have too many rules that restrict them.«

und als Zwangsmittel zur Aufrechterhaltung ihrer Ordnung genutzt werden kann (vgl. Loick 2018), bietet *Copaganda* ein hohes Identifikationspotenzial. Die Tendenz, dass sie in ihrem Alltag selbst eine polizeiliche Perspektive einnehmen und ›verdächtige‹ Störungen oder Anomalitäten registrieren und melden (Guenther 2018; nach Loick 2018), wird in *PS:PO* nicht nur aufgegriffen, sondern gefördert: Mehr noch als in anderen Medien wird im Videospiel über das Gameplay des Polizei-Simulators die »(Selbst-)Monopolisierung als ›Schutz vor Anarchie und Chaos« (Briken, 240) nicht nur inszeniert, sondern aktiv mitgestaltet. Durch das Ausklammern von Minderheitenperspektiven wird dabei tendenziell nicht nur systematisch die Möglichkeit zur Empathie und Verantwortungsübernahme mit weniger privilegierten Menschen verlernt (Loick 2018). Es wird darüber hinaus das Bild gefestigt, dass die Polizei ausschließlich gut und in ihrer jetzigen Form notwendig ist – und ihr Handeln immer legitim (ebd., Abdul-Rahman 2022, Abdul-Rahman et al. 2023). Das gilt ebenso für den Einsatz von Gewalt: Da dieser nach den Regeln in *PS:PO* nie umstritten ist und nur als ›letzte Option‹ verfügbar, erfährt er indirekt eine Rechtfertigung. So schreibt der Simulator die machtvolle Rolle der Polizei in den Definitionsprozessen polizeilicher Gewalt unhinterfragt fort.

Wie gut die *Copaganda* in *PS:PO* gerade für den deutschen Markt funktioniert, zeigen die – im Vergleich zu US-amerikanischen – äußerst unkritischen Rezensionen deutscher Fachmagazine, nach denen der Titel als »das extreme Gegenteil zu GTA« (Isabelle 2022) »Kindheitsfantasien« (Schwarz 2022) wahr werden lasse. Dass die zitierten Autor:innen *PS:PO* derart entpolitisiert erleben können, entlarvt den Titel als eine narzisstische Spiegelung aktueller mehrheitsgesellschaftlicher Vorstellungen von Recht und Ordnung, von Polizieren und Polizeigewalt. Eine Vorstellung, die so von ihrer Richtigkeit und Alternativlosigkeit überzeugt ist, dass sie sich wiederum in der nicht virtuellen Welt erstarkt materialisiert: »Indem es der Polizei und anderen staatlichen Institutionen gelingt, dass ihre Deutung einer polizeilichen Gewaltanwendung gesellschaftlich übernommen und damit maßgeblich wird, werden die darin

enthaltenen Vorstellungen hegemonial.«<sup>21</sup> (Abdul-Rahman et al. 2023, 446; vgl. auch Loick 2018)

## 4 Abolition

Polizei-Simulatoren wie *PS:PO* übernehmen und stärken über die ihnen inhärente *Copaganda* die mehrheitsgesellschaftliche Perspektive auf Polizeiarbeit und die Polizei selbst. Eine Perspektive, die die zentrale Rolle von Gewalt für ihre Funktion oder das Ausmaß, die Geschichte und die Macht dieser Institution verunsichtbart. Es ist jedoch unmöglich, Polizeigewalt zu beseitigen, ohne »anzuerkennen, dass übermäßige Gewaltanwendungen ein strukturelles, notwendig mit der Gewaltbefugnis der Polizei verbundenes Problem sind, mit dem es einen Umgang zu finden gilt.« (Abdul-Rahman et al. 2023, 450; siehe auch Akbar 2022) Da die Verselbstständigung von Polizeigewalt in einer historischen Kontinuität steht (Loick 2018), »muss aber der (links-)liberalen Illusion entgegengewirkt werden, dass die Polizei tatsächlich unter den Voraussetzungen des bürgerlichen Rechtsstaats eingeehgt werden könnte.«<sup>22</sup> (Pichl 2018, 115) Als Gegenentwurf zum liberalen Reformansatz steht die Transformationsstrategie des (Polizei-)Abolitionismus,<sup>23</sup> die über

- 
- 21 Ein Zeugnis polizeilicher Definitionsmacht ist die geringe Anzeigebereitschaft bei Betroffenen von Polizeigewalt in Deutschland, da diese wissen, dass ihre Beschwerdemacht auch abhängig ist von der gesellschaftlichen Positioniertheit und den (sozialen wie ökonomischen) Ressourcen (Abdul-Rahman et al. 2023). Durch die selten zur Anzeige gebrachten Fehltaten wird »das Ausmaß der Problematik wie auch die gesamte Widersprüchlichkeit der polizeilichen Praxis unsichtbar, werden polizeiliche Gewaltanwendungen entsprechend weniger in Frage gestellt und entsteht in erheblichen Teilen eine faktische Straflosigkeit bei übermäßiger polizeilicher Gewalt [...]« (ebd., 448)
- 22 Die Polizei ist dann eine potenzielle Gefahr für Demokratie und Rechtsstaat, »wenn [sie] sich politisch und kulturell sowie gegenüber rechtlicher und gesellschaftlicher Kontrolle noch stärker verselbstständigt, als es derzeit in Deutschland der Fall ist.« (Abdul-Rahman et al. 2023; siehe auch Loick 2018) Historisch zeigt sich diese Tendenz der Polizei, sich von den sie legitimierenden rechtlichen Normen zu lösen (Loick 2018). »Das ist die Zeit, in der Kriegermännlichkeiten sich nicht mehr bedeckt halten müssen, sondern offen auftreten können, weil die Angst der Gesellschaft den Heroismus der Krieger ermöglicht oder gar herbeisehnt. Und die Kriegermännlichkeit ist eine heroische Männlichkeit.« (Behr 2018, 176)
- 23 Ein hervorragender Band zum Einstieg in die Thematik ist der Reader zum Abolitionismus, herausgegeben von Daniel Loick und Vanessa E. Thompson (2022).

die Umverteilung von Ressourcen in Institutionen der sozialen Teilhabe, wie Wohnungen, Gesundheitsversorgung und demokratische Selbstbestimmung, einen utopischen Horizont eröffnen soll (Loick 2018). Damit einher geht ein *Defunding* der Polizei, um ihre Macht und ihren Einfluss zurückzudrängen und die kritische Bewertung der Frage, welche Probleme durch die Polizei gelöst werden sollen und ob sie tatsächlich am besten dazu geeignet ist (Vitale 2022). Aber ebenso die kritische Bewertung der Frage, welche Probleme durch sie erst entstehen.

Dadurch, dass Polizei-Simulatoren solchen strukturellen und systemischen Fragen ausweichen, lassen sie die Institution Polizei als naturgegeben und unveränderbar erscheinen – als »immutable property«, wie Grayson Earle sie beschreibt (nach Lee 2021). Doch unterschlägt das ihre historische Relativität (vgl. Loick 2018):

»Wenn wir akzeptieren, dass die Polizei an einem bestimmten Punkt der Geschichte entstanden ist, um auf spezifische soziale Bedingungen zu antworten, dann folgt daraus, dass diese Institution durch sozialen Wandel auch wieder abgeschafft werden könnte. [...] Der erste Schritt Richtung Veränderung besteht in der Erkenntnis, dass Dinge anders sein *können*. Dies ist also mein wichtigster Vorschlag: Wir müssen die Möglichkeit einer Welt ohne Polizei anerkennen.« (Williams 2018, 298)

In einer solchen Welt bekämen Polizei-Simulatoren ihre Definitionsgrundlage entzogen, da sie nicht mehr vorgeben könnten, Polizei(-arbeit) »realistisch« darzustellen. Doch so wie abolitionistische Praktiken im Hier und Jetzt mit »Akzentsetzungen« (Loick und Thompson 2022, 46) an einer gesamtgesellschaftlichen Transformation in der Zukunft arbeiten, lässt sich durchaus die Überlegung anstellen, wie Videospiele das Polizieren alternativ in ihr Gameplay integrieren können, ohne *Copaganda* zu sein. Zwar kann in diesem Beitrag keine konkrete Spielidee ausgearbeitet werden (sollte doch bereits auf der Ebene der Produktion eine Perspektivenvielfalt gewährleistet sein), doch lassen sich aus dem Abolitionismus grundsätzliche Notwendigkeiten ableiten: Es muss im Videospiel eine Anerkennung oder eine Auseinandersetzung geben mit der historischen Verflechtung von Polizei, Rassismus, Klassismus/Kapitalismus und Gewalt, die gleichzeitig nicht (als Spielmechanik) reproduziert wird. Die Binarität und das maskulinisch konnotierte oppressive Machtgefälle zwischen dem »gerechten strafenden Schutzmann« und dem »bestraften Kriminellen« muss (narrativ) aufgelöst werden und zu

spielmechanisch nicht länger zwangsbasierten Interaktionsmustern führen, über die gemeinsam ausgehandelte Regeln umgesetzt, interpersonelle Konflikte geschlichtet und Sicherheit für alle garantiert werden kann. Die Steine der dafür notwendigerweise abgebauten *Blue Wall of Silence* können für diese Alternativen Fundament sein.

*Police Simulator: Patrol Officers* erzählt von all dem nicht. Wie in einem Fieber-Traum (Johnson 2022) wandeln wir durch eine enthistorisierte, entpolitisierte, soziokulturell unterkomplexe Spielumgebung, in der eine unheimliche »failure of presence« spürbar wird, wie Mark Fisher (2016) sie beschreibt: Es ist etwas nicht da, wo etwas sein sollte. Überraschend gut passen zu dieser Spielerfahrung die Worte Walter Benjamins (1991 [1921], 189): »[D]ie Betrachtung des Polizeiiustituts [trifft] auf nichts Wesenhaftes. Seine Gewalt ist gestaltlos wie seine nirgends faßbare, allverbreitete gespenstische Erscheinung im Leben der zivilisierten Staaten.« Ein erster Schritt, dem etwas entgegensetzen, ist – ganz nach den Grundsätzen der Abolition – keine Abwesenheit, sondern eine Anwesenheit: das bewusste Sichtbarmachen polizeilicher Gewalt.

## Quellenverzeichnis

- Abdul-Rahman, Laila. 2022. Vertrauens- und Legitimitätsbrüche: Was bedeutet Rassismus durch die Polizei für die Gesellschaft? In: *Rassismus in der Polizei. Eine wissenschaftliche Bestandsaufnahme*, herausgegeben von D. Hunold und T. Singelnstein, 471–488. Wiesbaden: Springer VS.
- Abdul-Rahman, Laila; Hannah Espín Grau; Luise Klaus und Tobias Singelnstein. 2023. *Gewalt im Amt. Übermäßige polizeiliche Gewaltanwendung und ihre Aufarbeitung*. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.
- Agamben, Giorgio. 2014. Die Geburt des Sicherheitsstaats. <https://monde-diplomatique.de/artikel/!380092>.
- Akbar, Amna A. 2022. Reform (der Polizei) – ein abolitionistischer Horizont. In: *Abolitionismus. Ein Reader*, herausgegeben von Daniel Loick und Vanessa E. Thompson, 316–420. Berlin: Suhrkamp.
- Behr, Rafael. 2018. »Die Polizei muss ... an Robustheit deutlich zulegen«: Zur Renaissance aggressiver Maskulinität in der Polizei. In: *Kritik der Polizei*, herausgegeben von Daniel Loick, 165–180. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.
- Belina, Bernd. 2018. Wie Polizei Raum und Gesellschaft gestaltet. In: *Kritik der Polizei*, herausgegeben von Daniel Loick, 119–134. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.

- Benjamin, Walter. 1991 [1921]. *Kritik der Gewalt*. Buchreihe *Gesammelte Schriften*. Bd. 2, herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Berlin: Suhrkamp.
- Bierend, Doug. 2021. Why Won't the Cops Fight Each Other in ›Grand Theft Auto 5‹? GTA's Hidden Thin Blue Lines of Code. <https://www.vice.com/en/article/epn9ka/why-wont-the-cops-fight-each-other-in-grand-theft-auto-5>.
- Boyd, Ronnie. 2018. Netflix's ›Bright‹ Is Copaganda, Plain And Simple. <https://afropunk.com/2018/01/netflixs-bright-copaganda-plain-simple/>.
- Briken, Kendra. 2018. Policing by numbers: New Police Management und Gewaltmonopol. In: *Kritik der Polizei*, herausgegeben von Daniel Loick, 235–250. Frankfurt a.M.: Campus Verlag.
- Color of Change. 2020. Normalizing Injustice: The Dangerous Misrepresentations that Define Television's Scripted Crime Genre. <https://hollywood.colorofchange.org/crime-tv-report/>.
- Corbett, Erin. 2020. What Is Copaganda? A Look At The Dangerous Ways Police Seek Public Sympathy. <https://www.refinery29.com/en-us/2020/07/9887229/copaganda-police-propaganda-protests-meaning>.
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.
- Fisher, Mark. 2016. *The Weird and the Eerie*. New York: Penguin Books US.
- Fizek, Sonia. 2022. *Playing at a Distance. Borderlands of the Videogame Aesthetic*. Cambridge: MIT Press.
- Frehsee, Detlev. 2000. Fragen an den Deutschen Präventionstag. *DVJ-Journal* 11 (3): 65–72.
- Guenther, Lisa. 2018. Seeing Like a Cop: A Critical Phenomenology of Whiteness as Property. In: *Race as Phenomena: Between Phenomenology and Philosophy of Race*, herausgegeben von Emily Lee. London: Rowman & Littlefield.
- Hammar, Emil Lundedal. 2015. *Manufacturing Consent in Video Games. The Hegemonic Memory Politics of ›Metal Gear Solid V: The Phantom Pain‹*. UiT The Arctic University of Norway.
- Herman, Edward S.; Noam Chomsky; Uwe Krüger; Holger Pötzsch und Florian Zollmann. 2023. *Die Konsensfabrik. Die politische Ökonomie der Massenmedien*. Frankfurt a.M.: Westend.
- Isabelle. 2022. Police Simulator: Patrol Officers Review – So gut ist das Gegenteil von GTA. <https://gaminggadgets.de/police-simulator-patrol-officers-review-so-gut-ist-das-gegenteil-von-gta>.

- Johnson, Derek. 2022. Police Simulator: Patrol Officers Review. <https://www.jumpdashroll.com/article/police-simulator-patrol-officers-review>.
- Kern, Anna. 2018. Die Polizei im Neoliberalismus. In: *Kritik der Polizei*, herausgegeben von Daniel Loick, 223–234. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.
- Khan, Imran. 2020. Video Games Have To Reckon With How They Depict The Police. <https://kotaku.com/video-games-have-to-reckon-with-how-they-depict-the-pol-1844013471>.
- Lee, Kevin B. 2021. A conversation with new media artist Grayson Earle on participatory politics in transformative media, transparency in screen-based works, and digital liveness. <https://immerse.news/screen-tactics-eco846d44996>.
- Leidy, Josh. 2020. Copaganda: An Introduction to How Media Affects Our Perception of Policing and Criminal Justice. <https://www.cinespeak.org/2020/12/09/copaganda-an-introduction-to-how-media-affects-our-perception-of-policing-and-criminal-justice/>.
- Loick, Daniel. 2018. Was ist Polizeikritik? In: *Kritik der Polizei*, herausgegeben von Daniel Loick, 9–38. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.
- Marvel's Spider-Man. 2018. Entwicklung: Insomniac Games. Publisher: Sony Interactive Entertainment.
- McNamara, David. 2022. Police Simulator: Patrol Officers Review – Turn in your badge. Link: <https://checkpointgaming.net/reviews/2022/11/police-simulator-patrol-officers-review-turn-in-your-badge/>.
- Neal, Mark Anthony. 2020. Pop Culture Helped Turn Police Officers Into Rock Stars – And Black Folks Into Criminals. <https://level.medium.com/pop-culture-helped-turn-police-officers-into-rock-stars-and-black-folks-into-criminals-1ac9e3faffa1>
- Nolan, Thomas. 2009. Behind the Blue Wall of Silence: Essay. *Men and Masculinities*, 12(2): 250–257. <https://www.doi.org/10.1177/1097184X09334700>.
- Parry, Rosie und Jean-Pierre Benoît. 2021. What ›the blue wall of silence‹ means for police reform. <https://www.london.edu/think/what-the-blue-wall-of-silence-means-for-police-reform>.
- Pfister, Eugen. 2018a. Politische Kommunikation in digitalen Horrorspielen. Horror-Game-Politics. <https://hgp.hypotheses.org/176>.
- Pfister, Eugen. 2018b. On Political Communication in Digital Games. Horror-Game-Politics. [https://spielkult.hypotheses.org/1614#\\_ftnref5](https://spielkult.hypotheses.org/1614#_ftnref5).
- Pichl, Maximilian. 2018. Polizei und Rechtsstaat: Über das Unvermögen, exekutive Gewalt einzuhegen. In: *Kritik der Polizei*, herausgegeben von Daniel Loick, 101–118. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.

- Police Simulator: Patrol Officers. 2022. Entwicklung: Aesir Interactive. Publisher: Astragon Entertainment.
- Schwarz, Christian. 2022. Diese Open World macht Kindheits-Fantasien wahr! – Police Simulator: Patrol Officers im Test. <https://www.youtube.com/watch?v=z5zLz1ouZvU>.
- Singh, Nikhil Pal. 2022. Das Weißsein der Polizei. In: *Abolitionismus. Ein Reader*, herausgegeben von Daniel Loick und Vanessa E. Thompson, 252–274. Berlin: Suhrkamp.
- Spies, Thomas. 2022. *Trauma im Computerspiel*. Bielefeld: transcript.
- Thompson, Vanessa. 2018. »There is no justice, there is just us!«: Ansätze zu einer postkolonialen Kritik der Polizei am Beispiel von Racial Profiling. In: *Kritik der Polizei*, herausgegeben von Daniel Loick, 197–219. Frankfurt a. M.: Campus Verlag.
- Vitale, Alex S. 2022. Grenzen der Polizeireform. In: *Abolitionismus. Ein Reader*, herausgegeben von Daniel Loick und Vanessa E. Thompson, 191–251. Berlin: Suhrkamp.
- Winter, Yves. 2020. Exzessive Staatsgewalt. <https://zeitschrift-luxemburg.de/artikel/exzessive-staatsgewalt/>.

