

Wie analysiert man die Geschichte politischer Ideen in digitalen Spielen?

Erste Erfahrungen aus vier Jahren Forschung mit der *Horror-Game-Politics*-Methode

Eugen Pfister und Arno Görger

Über viele Jahre hinweg vertraten weite Teile der Spieleindustrie, insbesondere deren Großkonzerne, vehement den Standpunkt, dass digitale Spiele grundsätzlich unpolitisch seien (Pfister 2018a). Das hat sich vor Kurzem geändert, als im Namen von Ubisoft, das in der Öffentlichkeitsarbeit seine Spiele bis dahin besonders aggressiv als apolitisch positionieren wollte, der *Narrative Director* von *Far Cry 6* im Erscheinungsjahr 2021 erklärte: »Our story is political.«¹ Aus einer geistes-, kultur- bzw. sozialwissenschaftlichen Perspektive waren digitale Spiele naturgemäß immer schon als politisch zu begreifen: Auch Spiele, deren Entwickler:innen keiner konkreten politischen Agenda folgen, tragen als Produkte einer konkreten Gesellschaft, Kultur und Geschichte immer auch Spuren ihrer Politik und Ideologie in sich. Als Bestandteil einer größeren Populärkultur funktionieren sie auch als Medien für diese Politik und Ideologie(n). Somit sind digitale Spiele als populärkulturelle Artefakte interessante Quellen für eine Ideengeschichte. Florian Niedlich beschreibt popkulturelle Artefakte als sowohl »ästhetisch aufregend als auch politisch bedeutungsvoll«, da sie als »signifikante Elemente in der popkulturellen Arena von Zustimmung und Widerstand« und nach Stuart Hall als »komplexe Interventionen in kulturelle Prozesse und gesellschaftliche Auseinandersetzungen« verstanden werden können (Niedlich 2012, 11–12).

Ausgehend von dieser Annahme, dass Populärkultur, und dementsprechend digitale Spiele, (auch) eine ideologische (und oft auch konkret politische)

1 <https://news.ubisoft.com/en-us/article/jzZzBMLk8k4XAWgNpXfju/the-politics-of-far-cry-6>.

Kommunikationsfunktion erfüllen, haben wir von April 2018 bis August 2021 an der Hochschule der Künste Bern im Rahmen unseres SNF-Ambizione-Projekts *Horror-Game-Politics*² (HGP) ein Sample von 22 digitalen Horrorspielen von 2009 bis 2018³ als Quellen für die Geschichte politischer Ideen und Konzepte untersucht, um dadurch Aufschluss über politische und ideologische Weltbilder zu erhalten. Dabei sind wir zwei Fragen nachgegangen: 1. ob eine solche politische Kommunikation in einer Stichprobe digitaler Horrorspiele erkennbar ist und, falls ja, 2. wie diese Kommunikation in digitalen Spielen funktioniert.

Der folgende Text ist im Kern mehr ein Projektbericht als fertige Methode. Im Gegensatz zu den meisten Projektberichten ist er aber nicht nur für einen kleinen Kreis ausgewählter Gutachter:innen gedacht. Er richtet sich an alle Forscher:innen, Student:innen und Journalist:innen mit ähnlichen (Forschungs-)Interessen. Der Gedanke dahinter ist, dass auch wenn einige der vorgestellten Methoden nach wie vor nicht ausgiebig ausgetestet wurden, es für all jene jetzt schon Sinn ergibt sich damit auseinanderzusetzen, die sich für Fragen der Ideengeschichte, bzw. allgemeiner der politischen Kommunikation, interessieren. Gerade in einem Feld, wo es noch keine etablierten Methoden gibt, sollte über erste Erfolge, vor allem aber auch Misserfolge und Rückschläge berichtet werden, um im Austausch miteinander funktionierende Analysemethoden zu etablieren.

Auch wenn die Grundannahme, dass Spiele auch politische bzw. ideologische Aussagen kommunizieren, in der Forschung weder neu ist (Bevc 2007, Bevc und Zapf 2009), noch auf ernsthaften Widerstand stößt, gab es bisher

-
- 2 »Horror – Game – Politics – Die visuelle Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen«. <https://hgp.hypotheses.org/>.
 - 3 *Alan Wake* (Remedy Entertainment 2010), *Amnesia: A Machine for Pigs* (The Chinese Room 2013), *BioShock 2* (2K Marin 2010), *Bulb Boy* (Bulbware 2015), *Cursed Mountain* (Games That Matter 2009), *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios 2016), *Darkwood* (Acid Wizard Studio 2017), *Deadly Premonitions* (Access Games 2010), *Dead Island* (Techland 2011), *Dead Space: Extraction* (Visceral Games 2009), *Detention* (Red Candle Games 2017), *Limbo* (Playdead 2010), *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture 2012), *Outlast* (Red Barrels Inc. 2013), *Resident Evil* (Capcom 2017), *Shadows of the Damned* (Grasshopper Manufacture 2011), *Soma* (Frictional Games 2015), *The Evil Within 2* (Tango Gameswork 2017), *The Last of Us* (Naughty Dog 2013), *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts 2014), *Until Dawn* (Supermassive Games 2015) und *Vampyr* (Dontnod 2018). Siehe auch »Liste der Fallstudien«: <https://hgp.hypotheses.org/horror-games-shortlist>.

kaum konkrete Forschungsergebnisse. Hier haben wir in mehrfacher Hinsicht Neuland betreten, etwa in Hinblick auf die Frage, wie und mit welchen Methoden wir uns den digitalen Spielen nähern sollten. Zwar wurden seit der Jahrtausendwende innerhalb der damals neu entstandenen Game Studies unterschiedliche Analyseinstrumente erprobt. Dennoch sind wir nach wie vor weit davon entfernt, für alle möglichen wissenschaftlichen Fragestellungen zu Spielen das passende Instrumentarium zur Verfügung zu haben. Gerade, was Fragestellungen aus der Ideengeschichte bzw. der politischen Geschichte angeht, gab es bislang noch kein erprobtes Werkzeug. Wir sind zwar der Überzeugung, dass jede spezifische Fragestellung eines jeweils an die Quellen angepassten Methodenmixes (*Grounded Theory*) bedarf, um sinnvoll beantwortet zu werden. Es macht dabei aber für Student:innen und Forscher:innen einen großen Unterschied, ob sie bereits auf *Best-Practice*-Beispiele verwandter Forschungsprojekte zurückgreifen können oder aber jedes Mal bei null beginnen müssen.

Deswegen haben wir uns dazu entschlossen, unseren im Laufe von vier Jahren angepassten methodischen Zugriff zu reflektieren und zu verschriftlichen. Im Folgenden werden wir diesen multidisziplinären Methodenmix nach unserem Projekt – *Horror-Game-Politics* (HGP) – bezeichnen. Inspiriert von Roland Barthes haben wir nach politischen ›Mythen‹ in digitalen Spielen gesucht. Um solche Mythen erkennen zu können, haben wir unsere Spielanalysen auf das dreigliedrige Analysemodell der deutschen Kommunikationswissenschaftlerin Marion Müller (2003) gestützt und dieses um einen vierten Analyseschritt ergänzt. Dieses entspricht dem dreigliedrigen filmanalytischen Modell von Helmut Korte (2010), nämlich: Kontextanalyse, Produktanalyse und Rezeptionsanalyse. In einem ersten Schritt – der Produktionsanalyse (1) – haben wir die Entstehung der Spiele und ihren historischen Kontext untersucht. In einem zweiten, detaillierten Schritt – der Produktanalyse (2) – wurden die Spiele selbst als Quellen auf Form und Inhalt untersucht. Anschließend haben wir, soweit möglich, in einer Rezeptionsanalyse (3) die Wahrnehmung des Spiels untersucht. Aufbauend auf dieser Analyse haben wir in einem letzten Schritt für jedes Spiel mehrere dominante Mythen (4) herausgearbeitet.⁴

4 Diese ›HGP-Methode‹ muss dabei als Zwischenschritt auf dem Weg zu einer allgemeineren Methode verstanden werden, weil sie ebenfalls ein Produkt ihres historischen Kontextes ist. Das soll heißen, wir erheben (noch) keinen Anspruch darauf, hier einen Königsweg gefunden zu haben. Manches hat besser funktioniert, manches weni-

1 Einführung in die Analyse digitaler Spiele

Wir begreifen digitale Spiele aus unserer Forschungsdisziplin heraus als Medien politischer Kommunikation. Dabei müssen wir Politik als Prozess verstehen, der primär kommunikativ und durch strukturelle Rahmungen getrieben ist. Das bedeutet, politische Aussagen werden zugleich auf narrativer, audiovisueller und spielmechanischer Ebene produziert und müssen immer als Zusammenspiel aller kommunikativen Ebenen verstanden werden (Pfister 2018b, Pfister und Görgen 2020). Darüber hinaus ist es auch unablässig, im Rahmen einer historischen Quellenkritik, die Produktionsbedingungen ebenso wie die Rezeption der Spieler:innen zu berücksichtigen. Dabei geht es uns nicht darum, einen vermeintlichen ›Autor:innen-Willen‹ hervorzuheben. Vielmehr geht es darum, eine plausible ›Normalrezeption‹⁵ politischer Aussagen zu rekonstruieren. Hierzu galt es für uns, bereits im Vorfeld einen eigenen Fragenkatalog und eine zugleich möglichst einheitliche, aber auch anpassbare Analysematrix zu entwickeln. Dabei konnten wir zum Glück auf bereits publizierte Methoden aus den Game Studies und allgemeiner den Medienwissenschaften zurückgreifen.

Da wäre zuerst Clara Fernández-Varas *Introduction to Video Game Analysis* zu nennen, die Spielanalyse grundsätzlich in eine Kontextanalyse, einen Spielüberblick und die Analyse formaler Elemente unterteilt (Fernández-Vara 2015). Ein guter Überblick findet sich auch in *Game Research Methods* von Petri Lankoski und Staffan Björk (2015). Auch in den geschichtswissenschaftlichen Zugängen zu digitalen Spielen hat sich in den letzten zehn Jahren viel getan. Sowohl Adam Chapmans nach wie vor zentrale Monographie *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (2016) wie auch Nico Noldens *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen: Memory-Cultural Knowledge Systems* (2019) sind spannende Einführungen in die historische Erforschung digitaler Spiele. Der konkrete Zugriff auf digitale Spiele als Quellen wird aber in beiden Fällen nicht beschrieben, sondern geht implizit aus den beispielhaften Analysen hervor. Felix Zimmermann weist in

ger gut. Wir hoffen aber, dass unsere Erfahrungen Kolleg:innen aus der Geschichtsforschung und Politikwissenschaft einen guten Startpunkt für ihre zukünftigen Projekte bieten.

- 5 Vortrag Jens Jäger: »Quellen trotz allem«. Vom Umgang mit Bildern in historischen Diskursanalysen am 29. 09. 2011 auf der Konferenz Bilder in Historischen Diskursen, 3. Internationale Tagung zur Historischen Diskursanalyse an der Universität Wien.

seiner Analyse historischer Atmosphären in digitalen Spielen deutlich und nachvollziehbar einzelne Arbeitsschritte vor (2023). Das ist in der Geschichtswissenschaft leider nach wie vor eher die Ausnahme. Zu oft werden die konkreten Arbeitsschritte als implizites Wissen der Leser:innen vorausgesetzt und entziehen sich so auch deren kritischen Blicken.

Wer sich aber für eine Ideengeschichte oder eine politische Geschichte digitaler Spiele interessiert, wird sich gleich zu Anfang und unweigerlich der Frage stellen müssen, wie man politische Inhalte bzw. diskursive Aussagen kritisch und nachvollziehbar analysieren kann.

2 Der politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel

In unserem Forschungsprojekt haben wir nach dominanten politischen Ideen in digitalen Horrorspielen gesucht. Dabei ging es uns nicht nur darum, Spiele mit einer bewussten Aussage, wie zum Beispiel *Detention* (Red Candle Games 2019) zu analysieren, das sich kritisch mit der politischen Vergangenheit Taiwans auseinandersetzt (Pfister 2021b). Noch mehr interessierten wir uns für jene Spiele, die auf einen ersten Blick »unpolitisch« erscheinen mussten. Auch Spiele, deren Entwickler:innen keiner konkreten politischen Agenda folgen, können nämlich – wie eingangs schon erwähnt – nie apolitisch sein, denn sie tragen ebenso die Spuren ihrer soziokulturellen Umwelt in sich: Neben autobiografischen Erfahrungen der beteiligten Entwickler:innen wären hier geläufige Normen und Tabus ebenso wie Genrekonventionen als Beispiele zu nennen. Als Bestandteil einer größeren Populärkultur funktionieren digitale Spiele somit auch als Medien für diese Politik und Ideologie(n).

Die Minderheit der politischen Aussagen, die bewusst, also in Folge eines Autor:innen-Willens, entstehen, lassen sich recht gut mithilfe von Interviews der Entwickler:innen erfassen. Wie aber lassen sich unbewusst kommunizierte politische Aussagen in digitalen Spielen erfassen und analysieren? Dazu haben wir auf Roland Barthes' Konzept der Alltagsmythen zurückgegriffen (1964). Wie man es beispielhaft in seinen *Mythen des Alltags*, einer Sammlung kultursemiotischer Analysen, nachlesen kann, bezeichnet Barthes mit dem Begriff »Mythos« diskursive politische Aussagen mit einem normativen Anspruch. Barthes weitet dabei die Diskursanalyse auf Bilder, Objekte und Rituale aus. Unter Rücksichtnahme auf Ian Bogosts Konzept der prozeduralen Rhetorik (2007, 256–260) können wir auch digitale Prozesse, performative

Praktiken und Handlungen von Spieler:innen für solche Inhaltsanalysen berücksichtigen.

Das Besondere an Barthes' Idee des Mythos ist die Transformation einer Bedeutung in eine Form (2013, 252). Das heißt, ein mit Bedeutung ausgestatteter Gegenstand kann in einem anderen Kontext als Form, als Element eines diskursiven Prozesses, wiederverwendet werden. Die Bedeutung des alten Objekts bleibt dabei zwar in seinem Kern erhalten und wird erinnert, trägt aber zur Entstehung neuer Diskurse und ihrer neuen Bedeutungen bei.⁶ Ziel war es, diesem Konzept entsprechende stringente politische Aussagen zu finden, die üblicherweise nicht als solche erkannt und daher nicht hinterfragt werden, weil sie uns auf den ersten Blick selbstverständlich erscheinen. Das klingt soweit etwas abstrakt, im Grunde geht es um nichts weniger als das ›Selbstverständliche‹ kritisch zu hinterfragen. Um das zu verdeutlichen, müssen wir in diesem Sinne beispielsweise fragen: »Ist es wirklich selbstverständlich, dass moderne Gesellschaften und demokratische Systeme, wenn Sie von einer Zombieepidemie bedroht werden, sofort kollabieren?« und: »Ist es selbstverständlich, dass Großstädte Individuen vereinzeln und anonymisieren, während kleinere Gemeinden sich durch enge soziale Netzwerke und Solidarität auszeichnen?« oder: »Ist es selbstverständlich, dass der Mensch nach Zusammenbruch der gewohnten sozialen Struktur sich selbst der größte Feind wird – homo homini lupus?«

Dazu haben wir Barthes' Begriff des Mythos (basierend auf Pfister 2018b) für unsere Zwecke adaptiert: Der politische Mythos zeichnet sich dabei durch die folgenden vier Merkmale aus (ebd.):

1. **Der politische Mythos ist nie ein einzelnes Zeichen (eine klischeehafte Figur, ein Motiv, ein Symbol, eine konkrete Spielmechanik usw.), sondern immer eine politische Aussage, die sich aus einem System von sich gegenseitig verstärkenden Zeichen zusammensetzt.** Der Mythos der ›gefährlichen Masse‹, wie wir ihm beispielsweise in *BioShock 2* begegnen, funktioniert deshalb besonders gut, weil er nicht nur mittels der Erzählung und Darstellungen kommuniziert, sondern für Spieler:innen in Kämpfen mit

6 Diese Beobachtung erklärt auch Phänomene wie die Ästhetisierung von Gewalt oder andere politische Problemkomplexe (und Diskurse), bspw. die Horrorpsychiatrie in der Populärkultur. Mag diese in ihren Ursprüngen als politische Aussage intendiert gewesen sein, kann sich diese Politizität in späteren Iterationen eines Themas in der Ästhetik verlieren, weil auch das Politische hier zum ästhetischen Versatzstück wird.

Horden von Gegner:innen interaktiv nachvollzogen wird (siehe auch Pfister 2021c).

2. **Der politische Mythos ist eine scheinbar unmittelbar einleuchtende politische Aussage. Deshalb wird er oft an mehreren Stellen, d.h. in mehreren Spielen oder Medienformen, wiederholt. Durch seine Wiederholung verstärkt der Mythos den Anschein von ›Natürlichkeit‹ und wird so unbewusst reproduziert.** Nehmen wir dazu den kolonialistischen Mythos des ›edlen Wilden‹, der sich hartnäckig bis heute hält. Diese rassistische Vorstellung, dass ›unzivilisierte‹ Menschen in einem Zustand der Unschuld und natürlichen Erhabenheit leben, findet sich zum Beispiel in Literatur (Die *Winnetou*-Romane von Karl May im 19. Jahrhundert) und Film (*Avatar*, USA 2009), ebenso wie in Comics und Spielen (*Oddworld: Abe's Oddysey*, *Oddworld Inhabitants* 1996).
3. **Der politische Mythos verschleiert in seiner Argumentation die Geschichte. Er zitiert bekannte ästhetische Modelle und überträgt sie auf aktuelle Phänomene, ohne historisch konkret zu werden. Das bedeutet, dass er sich weniger auf ›reale‹ historische Phänomene selbst bezieht, sondern vor allem auf deren (nicht minder reale) ästhetische Hülle. Seine Überzeugungskraft gewinnt er aus dem Bezug auf seine vermeintlichen Vorgänger, was wiederum den Anschein von Natürlichkeit verstärkt (tatsächlich aber immer zu Bedeutungsverschiebungen führt).** Ein gutes Beispiel dafür ist der Mythos des Zombies. Heute erscheint uns der Kollaps der Gesellschaft als Ergebnis untrennbar mit dem Zombienarrativ verbunden. Dabei handelt es sich aber um eine vergleichsweise rezente Entwicklung aus den 1990er-Jahren. Betrachtet man diesen Mythos historisch, wird schnell deutlich, dass der Zombie sehr eng an historische Kontexte der jeweiligen Erzählungen angebunden ist (Pfister 2019). Diese reichen von den frühen Inkarnationen als postkoloniale Reaktion auf die Ausbeutung von *People of Colour* in der Karibik, über den Zombie als Allegorie auf die posttraumatischen Belastungsstörungen von Kriegsheimkehrern aus dem Vietnamkrieg, bis hin zu dem allesfressenden Zombie als Produkt eines entfesselten Hyperkapitalismus.
4. **Trotz seiner vordergründig historischen Argumentation ist jeder politische Mythos in seiner Aktualität klar verortbar und nur in einem konkreten zeitgeschichtlichen Kontext zu verstehen (historische Quellenkritik).** *Mafia III* (Hangar 13 2016) spielt in den 1960er-Jahren in den Südstaaten der USA. Ästhetisch reproduziert der Titel sowohl die zeitliche als auch die topografische Ästhetik der Epoche. Zugleich ist er aber eine komplexe zeit-

genössische Auseinandersetzung mit den Rassismen der USA, die sich vor allem aus antirassistischen Diskursen der 2010er Jahre speist.

Die große Herausforderung für uns besteht nun darin, 1. durch Spiele unbewusst vermittelte Mythen überhaupt zu erkennen und 2. ihre Funktionsweise möglichst präzise zu erfassen.

3 Auf der Suche nach Mythen in digitalen Horrorspielen: Erfahrungen aus vier Jahren *Horror - Game - Politics*

3.1 Produktionsanalyse

Um Mythen erkennen zu können, ist es zwar keine Voraussetzung, einen Autor:innenwillen, den *intentio auctoris* ausfindig zu machen, zugleich kann aber keine historische Analyse digitaler Spiele ohne Analyse des Entstehungskontextes stattfinden. Dabei erweist sich schon dieser erste Schritt, die Produktionsanalyse digitaler Spiele, als methodische und praktische Herausforderung. In unserem Projekt hatten wir es insbesondere mit Großproduktionen aus dem sogenannten AAA-Bereich zu tun. Diese sind, bei Budgets im dreistelligen Millionen-Dollar-Bereich, geschlossene Systeme. Alle beteiligten Entwickler:innen müssen in der Regel Vertraulichkeitsvereinbarungen unterschreiben und Anfragen von Forscher:innen werden meist entsprechend abgelehnt. Bei kleineren Spieleproduktionen können solche Anfragen erfolgreich sein, aber aufgrund der Größe des Samples von 22 Spielen mussten wir zum Beispiel davon absehen, die Kontakte jedes:jeder einzelnen Entwickler:in erst mühsam ausfindig zu machen.

Um also überhaupt eine Produktionsanalyse für alle 22 von uns untersuchten Spiele zu ermöglichen, haben wir schließlich auf online verfügbare Quellen zurückgegriffen: Interviews, Kurzdokumentationen, wissenschaftliche Literatur und in den wenigen Fällen, in denen sie vorhanden waren, Vorträge von Entwickler:innen und *Postmortems* (die rückblickende Verarbeitung von Erfahrungen bei der Durchführung eines Projektes). Die Interviews und Kurzdokumentationen, die meist zu Werbezwecken gemacht wurden, sind als Quellen mit aller Vorsicht zu verwenden. Sie dienen vor allem einem Zweck: der Bewerbung des Spiels.

In unserem Fall konnten wir durch die zeitliche Nähe unserer Quelle, i.e. Horrorspiele, die von 2009–2018 erschienen sind, für fast alle Spiele auf eine

Vielzahl von Online-Quellen zurückgreifen. Dies war auch einer der Gründe, warum die Produktionsanalyse pro Spiel wesentlich zeitaufwändiger ausgefallen ist als ursprünglich angenommen. Im Durchschnitt musste allein für die Online-Recherche mindestens eine Woche aufgewendet werden. Während die Produktionsanalyse zu *The Last of Us* (Naughty Dog 2013), vor allem aufgrund der Masse an Quellen, zeitaufwendig war, stellte sich beim polnischen Indie-Spiel *Darkwood* (Acid Wizard Studio 2017) das entgegengesetzte Problem: Nur nach ausführlicher und zunehmend aufwendiger Suche konnten sich auch hier Spuren der Produktion im Netz finden lassen.

Eine weitere Herausforderung war die Heterogenität unserer Quellen. Da keine zwei Spiele – mit Ausnahme von *Shadows of the Damned* (Grashopper Manufacture 2011) und *Lollipop Chainsaw* (Grashopper Manufacture 2012) vom selben Studio produziert wurden, mussten wir für jede Fallstudie bei null anfangen. Die Untersuchung wurde außerdem durch Sprachbarrieren erschwert.

Ziel der Produktionsanalyse war es, wie eingangs erwähnt, nicht nur, die Motive eines/einer Autorin zu ermitteln, sondern den Kontext zu beleuchten, in dem das Werk entstanden ist. Wie groß war das Team? Wie war die demografische Zusammensetzung des Studios während der Produktentwicklung? Was war der biografische Hintergrund der Entwickler:innen? Wovon wurde das Spiel inspiriert? Wie hat sich der Entwicklungsprozess im Laufe der Zeit verändert? Welche Design-Entscheidungen sind hier aufgrund von strukturellen/externen Zwängen und Einflüssen entstanden? Welche Konflikte gab es während des Entwicklungsprozesses und wie wurden sie gelöst? Was für eine Rolle spielt der regionale bzw. nationale Hintergrund des Teams? In der Produktionsanalyse des Horrorspiels *Cursed Mountain* (Sproing Interactive, Deep Silver Vienna 2009), erfuhren wir zum Beispiel von der Bergsteige-Dokumentation *Sturz ins Leere* (UK 2003), die als Inspirationsquelle genannt wurde. Spannend waren auch die Abweichungen zwischen den ursprünglichen *Pitch*-Dokumenten und dem fertigen Spiel. Das zentrale, ursprünglich deutsche Vornamen tragende Brüderpaar wurde zu Engländern. Chinesische Besatzungssoldaten wurden, vermutlich aus marktechnischen Überlegungen heraus, aus dem Spiel entfernt (Pfister 2020).

3.2 Die Produktanalyse

Das Herzstück unserer Untersuchung war die Produktanalyse, also die Untersuchung der Spiele selbst. Uns war es wichtig, möglichst allen Kommunikations-Ebenen des Mediums die gleiche Aufmerksamkeit zu schenken. Das be-

deutet, sich nicht nur auf Story und Plot und/oder Spielmechanik und Gameplay zu konzentrieren, sondern auf beides gleichermaßen sowie auf die audiovisuelle Ebene, die in der Spielforschung bisher oft vernachlässigt wurde. Daher haben wir uns entschieden, unsere Analyse entlang dieser drei Vektoren zu führen: 1. Erzählung, 2. audiovisuelle Ästhetik und 3. Spielmechanik.

Die Trennung dieser drei Vektoren bzw. Ebenen ist bis zu einem gewissen Grad willkürlich. Die Erzählung eines Spiels findet auch in der audiovisuellen Ästhetik (z.B. *Environmental Storytelling*) sowie durch die Spielmechanik (z.B. prozedurale Rhetorik) statt. Diese drei Ebenen können also niemals ganz eindeutig voneinander getrennt gedacht werden. Sie sind voneinander abhängig und stehen in Beziehung zueinander, weshalb wir den Begriff ›Vektoren‹ gewählt haben.

Ein Mythos funktioniert im Spiel immer dann besonders gut, wenn er sich aus mehreren Figuren auf allen Spielebenen zusammensetzt, die sich ständig aufeinander beziehen und sich so gegenseitig bestätigen. Am deutlichsten wird dies, wenn der Mythos nicht funktioniert und so aus seinem Status der Selbstverständlichkeit hervorgehoben wird. Wenn die Spielmechanik eines *Third-Person-Shooters* etwa gewalttätiges Verhalten der Spieler:innen belohnt, kann eine wohlgemeinte gewaltkritische Aussage nicht funktionieren. Ein bekanntes Beispiel dafür findet sich im Reboot von *Tomb Raider* (Eidos Montréal 2013), wenn die Figur Lara Croft zwar bereut, ein Reh getötet zu haben, aber kurz darauf ohne Reue und Zweifel, gesteuert von den Spieler:innen, Hunderte virtueller Feinde tötet. In diesem Fall können wir davon ausgehen, dass Kritik an Gewalt nicht als Mythos funktioniert.⁷

In der Produktanalyse stellt sich gleich anfangs die Frage, wie gründlich bzw. umfassend man die eigenen Beobachtungen beim Spielen notiert, zunächst einmal aus zeitlichen Gründen. Anders als bei Filmen kann man bei Spielen oft nicht pausieren. Eine Möglichkeit ist es hier, die gesamte Spielsitzung mitzufilmen. Der Vorteil ist, dass sich so das eigene Spielerlebnis immer wieder (bis zu einem gewissen Grad) nachvollziehen lässt. Ein Problem, das sich hierbei ergibt, ist aber, dass Spielen ein subjektiver und interaktiver Prozess ist. Man darf nicht den Fehler machen, solche Filme als Nachvollziehung des Spielerlebnisses zu begreifen, weil die gesamte interaktive Erfahrung, also

7 Wenn die Aussagen auf narrativer und spielmechanischer Ebene einander widersprechen, die Erzählung etwas anderes suggeriert, als es der Möglichkeitsraum der Spielmechaniken und des Gameplays zulässt, spricht man auch von ludonarrativer Dissonanz.

auch die Prozeduralität bzw. die ständige Offenheit des Spielausgangs, hierbei verloren geht. Filme können somit als Reproduktion der Spielerlebnisse, nicht aber als das Spielen selbst verstanden werden. Filme, egal ob nun eigene Aufnahmen der Forscher:innen oder aber auch online verfügbare *Let's Plays*, sind im Gegensatz zu Spielen statische Ereignisketten, die der Möglichkeit der Exploration von Spielräumen nicht Rechnung tragen. Emotionen während des Spielens gehen verloren. Gerade diese, oft diffusen Atmosphären können jedoch wichtige Informationsträger, etwa im Bezug auf Affekte oder die *Pastness* (die Historizität) eines Settings sein (Zimmermann 2023).

Tatsächlich hatten wir im Rahmen unserer Analyse – ähnlich Ethnograph:innen – stets ein Notizbuch bei der Hand und machten, wann immer möglich, zusätzlich Screenshots und kurze Filmmitschnitte. Diese Notizbücher ähneln in gewisser Weise Tagebüchern. Trotz aller Objektivierungsversuche sind sie Zeugnisse eines subjektiven Spielerlebnisses.

Aus diesem Grund haben wir zusätzlich zu unseren ›Spielungen‹ als Ergänzung gezielt *Let's-Play*-Videos angesehen, also gefilmte Spielerfahrten anderer. Dabei darf nicht vergessen werden, dass solche *Let's Plays* immer für ein Publikum produziert werden. Wenn verfügbar, haben wir auch gedruckte Spielanleitungen, *Game Guides*, *Walkthroughs* und spielspezifische Wikis verwendet. Auf der Grundlage der Notizen und der oben erwähnten zusätzlichen Quellen haben wir die Produktanalyse niedergeschrieben, meist im Abstand von ein bis zwei Wochen nach dem Durchspielen.

Im Hinblick auf die Geschichte/Narration haben wir uns auf das Setting, die Hintergrundgeschichte, die Charaktere, die Dialoge, die Texte und den Aufbau der Spielwelt konzentriert. Bei der audiovisuellen Gestaltung konzentrierten wir uns auf Lichtregie, Farbspektrum, Umgebungsarchitektur, Charakter- und Monsterdesign, Sound und Musik. In Bezug auf die Spielmechanik konzentrierten wir uns auf die zugrundeliegende Mechanik (Rätsel, Action, Kampf, Überleben usw.), Konfliktlösungsoptionen (Kampf, Verhandlung, Flucht, Stealth usw.), virtuelles Ressourcenmanagement, User-Interfaces, Speicheroptionen, mögliche ethische Entscheidungsoptionen und ganz allgemein den Grad der Interaktivität und die Art der Interaktion zwischen Mensch und Spiel. Bei der Fallstudie *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios 2016) haben wir zum Beispiel neben der Hintergrundgeschichte die Erzählungen der Nebenquests und der Dungeons festgehalten, sowie die Charakterstereotypen. Im audiovisuellen Design haben wir u.a. die *Graphic-Novel*-Ästhetik und eine Verwandtschaft des Soundtracks zu klassischen Fantasy-Computerrollenspielen beobachtet. Und bezüglich der Spielmechanik

haben wir uns sowohl auf die Prozeduralität der Quests (*Rogue-like*) und auf das spieleigene *Affliction-System*, das psychische Krankheiten beziehungsweise Stress simuliert, konzentriert (Görgen/Pfister 2020).

3.3 Rezeptionsanalyse

Bei der Rezeptionsanalyse der Spiele haben wir uns – wieder aufgrund begrenzter Zeitressourcen und einem größeren Sample an Spielen – auf online zugängliche Quellen, zumeist Rezensionen und Forendiskussionen, beschränkt. Generell werden Ideologie und Politik in digitalen Horrorspielen, abgesehen von wenigen öffentlichen Diskussionen, in Spieleforen nur selten diskutiert. Das Gleiche gilt für professionelle Spielkritiken, die uns aber vor allem dazu dienten, einen Grundtenor der Rezeption herauszuarbeiten: Diese Texte zeigten uns den Fokus der Rezensent:innen. Welche Aspekte der Geschichte, der Ästhetik und der Spielmechanik wurden als relevant wahrgenommen? Worüber wurde berichtet und worüber nicht? Spannend wurde es, wenn nicht nur die Grafik-Engine und der ›Spielspaß‹ diskutiert wurden, sondern auch Geschlechterrollen und/oder gesellschaftliche Themen. In einer Rezension von *Darkest Dungeon* wurde etwa das *Affliction System* als politische Botschaft begriffen: »One of the reasons I love *Darkest Dungeon* is that measuring the mental toll of adventuring feels so overdue. Game violence has been consequence-free for a long time, but that's changing.« (Birnbaum 2016)

Da wir uns bemühten, neben englischen und deutschen auch französische und italienische Rezensionen einzubeziehen, eröffnete jede eine eigene Rezensionenkultur mit teilweise unterschiedlichen Schwerpunkten. Wertvoll für unsere Analyse war vor allem die populärkulturelle Rahmung bzw. Positionierung der Spiele in den Rezensionen. Mit welchen anderen Spielen, Filmen oder Büchern wurden die rezensierten Spiele verglichen?

3.4 Zur Entstehung des Mythenkatalogs

Um einen Mythos zu analysieren, muss der historische Kontext seiner Entstehung, Rezeption und Tradition innerhalb der (Pop-)Kultur und Gesellschaft gründlich erforscht werden. Hier wurden uns schnell unsere Grenzen bewusst. So mussten wir uns zum Beispiel mit der Zeitgeschichte Taiwans vertraut machen, um Mythen in *Detention* (Red Candle Games 2019) erkennen zu können. Andererseits mussten wir uns für *Bulb Boy* (Bulbware 2015) mit der Geschichte Polens unmittelbar nach dem Fall des Eisernen Vorhangs vertraut

machen, denn hier fand die Sozialisierung vieler polnischer Entwickler:innen statt.

Wir wollten eine erste Bestandsaufnahme der Mythen in digitalen Horrorspielen machen, um zu sehen, welche politischen Inhalte in diesem Medium und in diesem Genre bevorzugt vermittelt werden. Eine Folge davon war, dass wir statt einer eingehenden Analyse eines einzelnen Mythos eher eine Topographie der Mythen für jedes Spiel erstellt haben, die dementsprechend relativ zweidimensional blieb. Zusätzlich zu einigen Mythen, die wir von Anfang an vorweggenommen hatten (»Mad Science«, »Evil Corporation« und »Demokratischer Kollaps«), stießen wir auch in mehreren Spielen auf durchgängige Mythen, die wir nicht erwartet hatten: »Stadt vs. Provinz«, »Teenager als Gefahr« und »die deviante Mutter«, um nur einige zu nennen (die gesamte Liste der von uns erfassten Mythen findet sich in Tabelle 1).

Tabelle 1: Mythenkatalog

M1: Individuum/Identität
M1/1: Das allmächtige Individuum – der Fetisch der Eigenverantwortung (Alan Wake, Cursed Mountain, Darkwood, BioShock 2) [Gegenmythem zu M1/2]
M1/2: Das zersplitterte/vulnerable Individuum (Limbo, Soma) [Gegenmythem zu M1/1]
M1/3: Normalitäts- und Konformitätszwang (Bulb Boy, The Evil Within 2)
M1/3/1: 1980er- und 1990er-Nostalgie als Identitätssimulakrum: (Bulb Boy, Darkwood, Detention, Limbo, Deadly Premonition)
M1/3/2: Anpassungsort Schule (Detention, Chainsaw Lollipop)
M1/3/3: Adoleszenz und Ambivalenz (Limbo)
M1/3/4: Teenager als Gefahr (Chainsaw Lollipop, Until Dawn)
M1/4: Gedankenfreiheit (Detention)
M1/5: Der Mensch als Mängelwesen (Darkest Dungeon)
M2: Gemeinschaft//Wir und die »Anderen«
M2/1: Gemeinschaft vs. Gesellschaft (Alan Wake, The Last of Us)
M2/2: Wir sind Amerika (Alan Wake, Chainsaw Lollipop, The Vanishing of Ethan Carter, Until Dawn, The Evil Within 2, Deadly Premonition)
M2/2/1: Southern Gothic (Resident Evil 7)

M2/2/2: Go West! (Shadows of the Damned)
M2/3: Zentrum vs. Peripherie (Alan Wake, Darkwood, Outlast, Deadly Premonition)
M2/4: Lokal vs. Global (Detention)
M2/5: Die Anderen//Orientalismus (Cursed Mountain, Until Dawn)
M2/6: Dysfunktionale Familie (Resident Evil 7, The Evil Within 2, The Vanishing of Ethan Carter)
M2/6/1: Guter Vater/Schlechte Mutter [Siehe M3 Geschlechterrollen]
M2/7: Die heilige Familie (Bulb Boy)
M3: Ideologie
M3/1: Die Gefahren des Liberalismus (BioShock 2, Soma)
M3/2: Hufeisentheorie (BioShock 2) [Gegenmythem zu M1/3/1]
M3/3: Effizienzmaximierung (Darkest Dungeon)
M3/4 Antimoderne (Amnesia: A Machine for Pigs, Limbo, Resident Evil 7, The Last of Us)
M3/5: Das belanglose Böse (Shadows of the Damned, Outlast)
M3/6: Anthropozentrismus (Soma)
M3/7: Klasse
M3/7/1: Bottom-Up-Perspektive (The Last of Us) [Gegenmythem zu M2/2]
M3/7/2: Top-Down-Perspektive (Alan Wake, Until Dawn) [Gegenmythem zu M2/1]
M3/7/3: Die gefährliche Masse (BioShock 2)
M3/7/4: Die Ausbeutung der Masse (Amnesia: A Machine for Pigs)
M4: Geschlechterrollen
M4/1: Damsel in Distress (Alan Wake, Shadows of the Damned, Deadly Premonition)
M4/2: Das unpolitische Mädchen (Detention)
M4/3: Die zerstörerische/wahnsinnige Mutter (Resident Evil 7, Bioshock 2, The Evil Within 2)
M4/4: Die gefährliche Frau – Hexe/Verführerin (Cursed Mountain)
M4/5: Die Frau als erotisches Objekt (Chainsaw Lollipop, Shadows of the Damned)
M4/6: Hyper-Maskulinität (Shadows of the Damned)
M4/7: Der beschützende Vater/Mann (Bioshock 2, The Last of Us)
M4/8: Der zerstörerische Vater (Amnesia: A Machine for Pigs)
M5: Bio-Politics
M5/1: Abgrenzung zwischen Krankheit und Gesundheit (Outlast, Resident Evil 7)

M5/2: Wahnsinn als Abweichung von der Norm (Outlast, The Evil Within 2, Amnesia: A Machine for Pigs)
M5/2/1: Gefährliche Psychiatrie (Alan Wake, Outlast, BioShock 2) [Siehe auch M6/5: Die Gefahren einer unkontrollierten Wissenschaft]
M5/2/2: Trauma-Bewältigung (Limbo)
M5/2/3: Die Messbarkeit des Wahnsinns (Darkest Dungeon, Outlast)
M6: Gesellschaftliche Gefahrenkonstruktion
M6/1: Eine gefährliche Natur (Cursed Mountain, Darkwood, Dead Space: Extraction, Until Dawn)
M6/1/2: Der Technological Fix (Soma)
M6/2: Die Gefahren des Unbekannten an den Grenzen unserer Welt (Dead Space: Extraction, Soma, Amnesia: A Machine for Pigs)
M6/2/1: Unbegreifliches Grauen (Darkest Dungeon)
M6/3: Die Gefahren der Religion (Dead Space: Extraction, The Evil Within 2, BioShock 2)
M6/4: Die Gefahren einer unkontrollierten Kunst (Alan Wake, The Evil Within 2)
M6/5: Die Gefahren einer unkontrollierten Wissenschaft (Outlast, Resident Evil 7, The Evil Within 2, BioShock 2, Until Dawn)
M6/5/1: Siehe Gefährliche Psychiatrie M5/2/1
M6/5/2: Invasive Technologien (Soma)
M6/6: Die <i>Evil Corporation</i> (BioShock 2, Outlast, Resident Evil 7)
M6/7: Der gesellschaftliche Kollaps (Dead Space: Extraction, Chainsaw Lollipop, The Last of Us, Deadly Premonition)
M6/7/1: Ruinenromantik (The Vanishing of Ethan Carter, The Last of Us)
M6/7/2: Homo Homini Lupus (The Last of Us)

Insbesondere in Spielen mit einem Zombie-Setting begegnen wir geläufig dem Mythos des ›gesellschaftlichen Kollaps‹ (M6/7). Auf Ebene der Erzählung erfahren wir zum Beispiel in *The Last of Us* nicht nur, dass in diesen Spielwelten demokratische Regierungen nicht in der Lage waren, auf die Bedrohung adäquat und rechtzeitig zu reagieren, sondern auch, dass alle Versuche internationaler Kooperation versagt hatten. Überreste des Militärs haben eine Diktatur errichtet und auch der Widerstand basiert nicht auf demokratischer Beteiligung. Darüber hinaus agiert der Protagonist nie in Absprache und Kooperation mit anderen. Auf audiovisueller Ebene begegnen wir den wunderschön

inszenierten Ruinen ehemaliger Regierungsgebäude, zerstörten Polizeiautos, Überresten eines *Public-Health*-Systems in Form von verfallenen Krankenhäusern, Krankenwagen und unbrauchbaren Armeefahrzeugen. In der Spielmechanik spiegelt sich das im alleinigen Fokus auf den Protagonisten. Zusammenarbeit mit anderen ist nur selten möglich. Gewalt ist vor allem in Konflikten mit anderen Menschen die einzige Möglichkeit im Spiel. All diese Mytheme errichten gemeinsam den Mythos einer demokratischen Gesellschaft, die unfähig ist, einer extremen Bedrohung adäquat zu antworten. Alleine das Individuum verspricht hier Rettung (M1/1) (Pfister 2019 und 2021a).

4 Positive und negative Lektionen

Nach Ablauf des Projekts konnten wir also unsere eingangs gestellten Fragen: 1. ob eine politische Kommunikation in einer Stichprobe digitaler Horrorspiele erkennbar ist und, falls ja, 2. wie diese Kommunikation in Spielen funktioniert, beantworten. Insgesamt sind im Projektzeitraum über 400 Seiten ausführlicher Fallstudien entstanden, die wir schon während der Laufzeit nacheinander auf unserem Blog publiziert haben. Basierend darauf haben wir die Liste von etwas über 50 dominanten Mythen herausgearbeitet. Wir hatten grundsätzlich den Zeitbedarf für eine gründliche Spielanalyse unterschätzt. Während uns im Projektantrag mehr als 50 Fallstudien realistisch erschienen, mussten wir diese Zahl im Laufe des Projekts drastisch auf 23 Fallstudien nach unten korrigieren, und das nicht nur wegen des Zeitverlusts durch Corona und die damit einhergehenden Lockdowns. Tatsächlich dauert allein die Sichtung eines Spiels zwischen 20 und 60 Arbeitsstunden, also 2 bis 5 Wochen, abhängig von der sonstigen Arbeitsbelastung. Die Recherche für die Produktions- und Rezeptionsanalysen nimmt jeweils eine weitere Woche in Anspruch. Das Verfassen der Produktions-, Produkt- und Rezeptionsanalyse nimmt dann nochmals zwei Wochen in Anspruch. Es folgt mindestens eine weitere Woche für die Recherche zum historischen Kontext, für die Analyse der Mythen und schließlich eine Woche für die Überarbeitung des ersten Entwurfs der Analysen. Das bedeutet, dass eine vollständige Fallstudie – unter den besten Bedingungen – durchschnittlich eineinhalb bis zwei Monate dauert.

Wir haben auch festgestellt, dass starre Protokollvorlagen der Heterogenität des Mediums nicht gerecht werden. Wir haben Neuland erforscht und mussten im Sinne eines *Grounded-Theory*-Zugangs unsere Methoden offenhalten, damit unerwartete Elemente leicht integriert werden konnten.

Ein einheitlich strukturiertes Spielprotokoll oder eine Analysematrix für alle Spiele erwies sich für ein solches Unterfangen als untauglich. Andererseits haben sich die klassischen Notizbücher, die auch digital sein können, als Segen erwiesen. Auf der positiven Seite hat sich gezeigt, dass eine größere Stichprobe hilft, den analytischen Blick zu schärfen um gemeinsame Konventionen und Regeln zu erkennen. Denn die Heterogenität der Stichprobe erinnerte uns immer wieder an die extreme Heterogenität des Mediums. Besonders spannend war es zu beobachten, wie sich einzelne Mythen global verbreiten, während andere geografisch begrenzt bleiben.

Unser Wunsch ist es mit unserem Forschungsprojekt vor allem viele Kolleg:innen dazu zu motivieren, sich der Analyse der politischen Geschichte und Ideengeschichte bzw. der Untersuchung politischer Inhalte in digitalen Spielen zu widmen. Wir werden weiterhin an der Entwicklung und Austestung unserer, aber auch neuer Methoden arbeiten und würden uns sehr freuen, wenn das in Zukunft in einem engen Austausch mit vielen neuen Forschungsprojekten von Kolleg:innen geschehen könnte.

Quellenverzeichnis

- Amnesia: A Machine for Pigs. 2013. Entwicklung: The Chinese Room. Publisher: Irrational Games.
- Arnold, Klaus. 2002. Quellenkritik. In: *Lexikon Geschichtswissenschaft. Hundert Grundbegriffe*, herausgegeben von Stefan Jordan, 255–257. Stuttgart: Reclam 2002.
- Avatar. USA 2009. Regie: James Cameron. 20th Century Studios u.a.
- Barthes, Roland. 2013. *Mythen des Alltags*. Berlin: Suhrkamp.
- Bevc, Tobias, und Holger (Hg.). 2009. *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz: UVK.
- Bevc, Tobias. 2007. *Computerspiele und Politik: zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: Lit.
- BioShock 2. 2010. Entwicklung: 2K Marin. Publisher: 2K Games.
- Birnbaum, Ian. 2016. Darkest Dungeon Review. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/darkest-dungeon-review/>.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The expressive Power of Video Games*. Cambridge (MA): MIT Press.

- Budde, Gunilla. 2008. Quellen, Quellen, Quellen... In: *Geschichte. Studium – Wissenschaft – Beruf* herausgegeben von Gunilla Budde, Dagmar Freist und Hilke Günther-Arndt, 52–69. Berlin: Akademie Studienbücher.
- Chapman, Adam. 2016. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York/London: Routledge.
- Cursed Mountain. 2009. Entwicklung: Sproing Interactive, Deep Silver Vienna. Publisher: Deep Silver.
- Darkest Dungeons. 2016: Entwicklung: Red Hook Studios. Publisher: Red Hook Studios.
- Darkwood. 2017. Entwicklung: Acid Wizard Studio. Publisher: Acid Wizard Studio, Crunching Koalas.
- Dead Island. 2011. Entwicklung: Techland. Publisher: Deep Silver.
- Deus Ex: Human Revolution. 2011. Entwicklung: Eidos-Montréal. Publisher: Square Enix Europe.
- Fernández-Vará, Clara. 2019. *Introduction to Video Game Analysis*. New York: Routledge.
- Florian Niedlich. 2012. *Facetten der Popkultur*. Bielefeld: transcript.
- Görgen, Arno und Eugen Pfister. 2020. »Sie trieben einen kleinen Finsternis-Handel.« (Fallstudie: Darkest Dungeon). In: *Horror-Game-Politics*. <http://hgp.hypotheses.org/1076>.
- Howell, Peter. 2014. Postmortem: The Chinese Room's *Amnesia: A Machine for Pigs*. In: *Game Developer (Gamasutra)*. <https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-the-chinese-room-s-i-amnesia-a-machine-for-pigs-i->.
- Inderst, Rudolf. 2023. Close Playing. In: *Handbuch Digitale Medien und Methoden*, herausgegeben von Sven Stollfuß, Laura Niebling und Felix Raczkowski. Wiesbaden: Springer.
- Inscription. 2021. Entwicklung: Daniel Mullins Games. Publisher: Devolver Digital.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real. Video games between rules and fictional worlds*. Cambridge/MA: MIT Press.
- Kelle, Helga. 2003. Teilnehmende Beobachtung. In: *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung*, herausgegeben von Ralf Bohnsack, Winfried Marotzki und Michael Meuser, 224–227. Opladen: UTB.
- Korte, Helmut. 2010. *Einführung in die systematische Filmanalyse*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Lankoski, Petri und Staffan Björk 2015. *Game Research Methods*. Pittsburgh: ETC Press.

- Limbo. 2010. Entwicklung: Playdead. Publisher: Microsoft Game Studios, Playdead.
- Lollipop Chainsaw. 2012. Entwicklung: Grashopper Manufacture. Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Mafia III. 2016. Entwicklung: Hangar 13. Publisher: 2K.
- Malliet, Steven. 2007. Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Analysis. In: *Game Studies* 7/1 2007. <http://gamestudies.org/07010701/articles/malliet>.
- Müller, Marion. 2015. *Grundlagen der visuellen Kommunikation*. Tübingen: UTB.
- Nolden, Nico. 2019. *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen: Memory-Cultural Knowledge Systems*. Berlin: De Gruyter.
- Oddworld: Abe's Odyssey. 1996. Entwicklung: Oddworld Inhabitants. Publisher: GT Interactive.
- Pfister Eugen. 2021a. »We're not murderers. We just survive«. The Ideological Function of Game Mechanics in Zombie Games. In: *Narrative Mechanics Strategies and Meanings in Games and Real Life*, herausgegeben von Beat Suter, René Bauer und Mela Kocher, 231–246. Bielefeld: transcript.
- Pfister, Eugen und Arno Görgen. 2020. Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte. In: *Krankheit in Digitalen Spielen*, herausgegeben von Arno Görgen und Stefan Simond, 51–74. Bielefeld: transcript.
- Pfister, Eugen. 2018a. Keep your Politics out of my Games! In: *Spiel-Kultur-Wissenschaften*. <http://spielkult.hypothesen.org/1566>.
- Pfister, Eugen. 2018b. Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte. In: *Digitale Spiele im Diskurs*, herausgegeben von Thorsten Junge und Claudia Schumacher. Hagen: FU Hagen. https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/receive/mir_mods_00001258; <https://www.medien-im-diskurs.de>.
- Pfister, Eugen. 2021b. »White Terror« und Geheime Buchklubs (Fallstudie: Detention). In: *Horror-Game-Politics*. <http://hgp.hypothesen.org/1404>.
- Pfister, Eugen. 2021c. »Avec les anges si purs/La mer/Bergère d'azur, infinie« (Fallstudie: BioShock 2). In: *Horror-Game-Politics*. <http://hgp.hypothesen.org/1494>.
- Pfister, Eugen. 2019. Zombies Ate Democracy: The myth of a systemic political failure in video games. In: *The Playful Undead and Video Games Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, herausgegeben von Stephen J. Webley und Peter Zackariasson, 216–231. London: Routledge.
- Pfister, Eugen. 2020. Foreign Devils not know Mountains! (Fallstudie: Cursed Mountain). In: *Horror-Game-Politics*. <http://hgp.hypothesen.org/882>.

- Ritter, Harry. 1986. *Dictionary of Concepts in History*. Westport: Greenwood Press.
- Shadows of the Damned. 2011. Entwicklung: Grashopper Manufacture. Publisher: Electronic Arts.
- SpecOps: The Line. 2012. Entwicklung: Yager Development. Publisher: 2K.
- The Last of Us. 2013. Entwicklung: Naughty Dog. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- Tomb Raider. 2013. Entwicklung: Crystal Dynamics. Publisher: Square Enix Europe.
- Tschopp, Silvia Serena und Wolfgang E. J. Weber. 2007. *Grundfragen der Kulturgeschichte*. Darmstadt: WBG.
- Zimmermann, Felix. 2023. *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. Marburg: Büchner 2023.