

Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.)

SPIEL*KRITIK

Kritische Perspektiven auf Videospiele
im Kapitalismus

[transcript] GAME STUDIES
KULTUR UND GESCHICHTE

Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.)
Spiel*Kritik

Die Open Library Community Medienwissenschaft 2023 ist ein Netzwerk wissenschaftlicher Bibliotheken zur Förderung von Open Access in den Sozial- und Geisteswissenschaften:

Vollspensoren: Technische Universität Berlin / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek der Humboldt-Universität zu Berlin | Staatsbibliothek zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz | Universitätsbibliothek Bielefeld | Universitätsbibliothek Bochum | Universitäts- und Landesbibliothek Bonn | Technische Universität Braunschweig / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Chemnitz | Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt | Sächsische Landesbibliothek, Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB Dresden) | Universitätsbibliothek Duisburg-Essen | Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf | Goethe-Universität Frankfurt am Main / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Freiberg | Albert-Ludwigs-Universität Freiburg / Universitätsbibliothek | Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen | Universitätsbibliothek der FernUniversität in Hagen | Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg | Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek - Niedersächsische Landesbibliothek | Technische Informationsbibliothek (TIB) Hannover | Universitätsbibliothek Kassel | Universität zu Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek | Universitätsbibliothek Leipzig | Universitätsbibliothek Mainz | Universitätsbibliothek Mannheim | Universitätsbibliothek Marburg | Ludwig-Maximilians-Universität München / Universitätsbibliothek | FH Münster | Universitäts- und Landesbibliothek Münster | Bibliotheks- und Informationssystem (BIS) der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg | Universitätsbibliothek Passau | Universitätsbibliothek Siegen | Universitätsbibliothek Vechta | Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar | Zentralbibliothek Zürich | Zürcher Hochschule der Künste

Sponsoring Light: Universität der Künste Berlin, Universitätsbibliothek | Freie Universität Berlin | Bibliothek der Hochschule Bielefeld | Hochschule für Bildende Künste Braunschweig | Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden - Bibliothek | Hochschule Hannover - Bibliothek | Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig | Hochschule Mittweida, Hochschulbibliothek | Landesbibliothek Oldenburg | Akademie der bildenden Künste Wien, Universitätsbibliothek | Jade Hochschule Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth | ZHAW Züricher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hochschulbibliothek | Westsächsische Hochschule Zwickau | Hochschule Zittau/Görlitz, Hochschulbibliothek

Mikrospensoring: Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden | Deutsches Zentrum für Integrations- und Migrationsforschung (DeZIM) e.V. | Technische Universität Dortmund | Evangelische Hochschule Dresden | Hochschule für Bildende Künste Dresden | Hochschule für Musik Carl Maria Weber Dresden, Bibliothek | Palucca Hochschule für Tanz Dresden – Bibliothek | Filmmuseum Düsseldorf | Universitätsbibliothek Eichstätt-Ingolstadt | Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Freiburg | Berufsakademie Sachsen | Bibliothek der Hochschule für Musik und Theater Hamburg | Hochschule Hamm-Lippstadt | Hochschule Fresenius | ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe | Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig | Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig, Bibliothek | Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf - Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Regensburg | Bibliothek der Hochschule Rhein-Waal | FHWS Hochschule Würzburg-Schweinfurt

Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.)

Spiel*Kritik

Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus

[transcript]

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Lizenz (BY-SA). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell, sofern der neu entstandene Text unter derselben Lizenz wie das Original verbreitet wird. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2024 im transcript Verlag, Bielefeld

© Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pöttsch (Hg.)

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: Renée Westrich

Illustrationsgestaltung und -satz: Renée Westrich

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

<https://doi.org/10.14361/9783839467978>

Print-ISBN: 978-3-8376-6797-4

PDF-ISBN: 978-3-8394-6797-8

EPUB-ISBN: 978-3-7328-6797-4

Buchreihen-ISSN: 2750-3739

Buchreihen-eISSN: 2750-3747

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

Danksagung 9

Prolog: Eindenken

»Denken in einer schlechten Welt«

Von der Notwendigkeit einer kritischen Videospieforschung

Holger Pätzsch, Thomas Spies, Şeyda Kurt 13

Sektion 1: Erinnern

Von Lara Croft zu »Deus Vult!«

Spielgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter

Aurelia Brandenburg 49

Geschichte im Computerspiel

Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von *Call of Duty: Black Ops Cold War*

Daria Gordeeva 69

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 Görden 87

Das ewige neue Medium

Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte

Tobias Unterhuber 107

Sektion 2: Arbeiten

Notiz über Ökonomie in Computerspielen

Jens Schröter 125

Pay-to-Skip statt Pay-to-Win

Wie Entwickler:innen von *Free-to-Play*-Spielen Monetarisierungsmechanismen beurteilen und rechtfertigen

Lies van Roessel 133

»You're so handsome I might just give you a discount«

Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel

Nina Kiel und Fabienne Freymadl 153

Die Blue Wall of Silence in Polizei-Simulatoren

Das Unsichtbarmachen von Polizeigewalt als virtuelle *Copaganda*

Thomas Spies 169

Sektion 3: Ermächtigen

Cosplaying Agency

Videospiele als Selbstermächtigungsutopien

Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf (Total Refusal) 193

Reicht uns Sichtbarkeit?

Wie Gaming meinen Blick auf queere Lebensrealitäten geprägt hat

Sara Grzybek 211

Waiting for the »Momification of Games«?

Repräsentation von Mutterschaft im Videospiel

Natalie Berner 225

Das politische Potenzial der <i>Folk Mechanic</i> in indigenen Videospielen	
<i>Astrid Ensslin</i>	249

Sektion 4: Agi(ti)eren

Open Source Tool – Prototyp : Playtest	
Spielräume Partizipativer Kunst:multiverse*+~	
<i>Sarah Fartuun Heinze</i>	271

Grundlagen der Pokémonologie	
<i>Laura Laabs</i>	279

Grenzen des Spielfelds	
<i>SimCity</i> und die Frage der gerechten Stadt	
<i>Sinthujan Varatharajah</i>	297

Spielend bilden?	
Kritische Betrachtungen zu Videospielen vor deren Einsatz im Unterricht	
<i>Holger Pätzsch</i>	307

Anhang

Die Autor:innen	325
------------------------------	-----

Danksagung

Die Herausgeber:innen danken: Daniel Bonanati für die großartige Unterstützung beim Förderungsverfahren für den *Open Access* sowie allen Mitarbeitenden von transcript, die bei der Erstellung des Bandes eine Hilfe waren, insbesondere Katharina Kotschurin. Renée Westrich für die grafische Gestaltung des Covers und der Zwischenbilder. Isabelle Hamm für die Manuskripterstellung. Den Unterstützer:innen, die über ihren Crowdfunding-Beitrag eine Honorarauszahlung für unsere Autor:innen möglich gemacht haben. Dem Netzwerk Kritische Kommunikationswissenschaften (KriKoWi) für die wertvolle Arbeit und die Möglichkeit zur Vernetzung. Und allen kritischen Geistern, die vor uns den Weg bereitet haben und ihn nach uns weitergehen werden.



PROLOG
EINDENKEN

»Denken in einer schlechten Welt«

Von der Notwendigkeit einer kritischen Videospieforschung

Holger Pötzsch, Thomas Spies, Şeyda Kurt

»Hier möchte ich sie jedoch um Geduld bitten, da sich zeigen wird, dass Kritik eine Praxis ist, die eine gewisse Geduld fordert, wie das Lesen nach Nietzsche von uns verlangt, ein wenig mehr wie Kühe als wie Menschen zu handeln und die Kunst des langsamen Wiederkäuens zu erlernen.«

Judith Butler (2009, 226)

1 Denk- und Arbeitsverhältnisse: Rahmenbedingungen des Sammelbandes

Das diesem Text vorgestellte Zitat von Judith Butler erinnert uns an etwas, das man im heutigen (Universitäts-)Alltag schnell vergessen kann: Kritik erfordert Sorgfalt – Sorgfalt im Lesen, Sorgfalt im Denken, Sorgfalt im Schreiben und Sorgfalt im Handeln. Damit sind wir bereits mittendrin in einer kritischen Verortung forschender Praxis zu Videospiele, wie wir sie in diesem Band anstreben. Denn: Die Fähigkeit, Kritik zu üben, ist durch Faktoren wie verfügbare Zeit, Anstellungsverhältnis und ausreichende Bezahlung bedingt. Muss man beispielsweise jedes Semester um die Erneuerung eines Halbjahrvertrages bangen, ist das eine schlechte Voraussetzung für das Anlegen machtkritischer Perspektiven in der eigenen Forschung. Dafür braucht es eine Sphäre der Sorgfalt, Beharrlichkeit und Zeitverfügbarkeit, um (systemische) Wider-

sprüche aufzudecken, sie auszuformulieren und auszuarbeiten – auch gegen die Interessen mächtiger Akteur:innen und mit Blick auf die eigene Arbeit und die anderer.

Leider sind solche Einsichten im heutigen neoliberalisierten, konkurrenzorientierten Management von Forschung und Lehre eher selten. Denken und Handeln gemäß einer *Publish-or-Perish*-Logik, konstantes *Auditing* und *Ranking* von Mitarbeitenden, Kurzzeitverträge sowie immer weiterwachsende Konkurrenz um Drittmittel, Stellen usw. schaffen Dynamiken, die freiem wissenschaftlichem Austausch sowie kritischem Denken und Handeln nicht nur zuwiderlaufen, sondern diese auch systematisch unterminieren (Fenton et al. 2023, Hopp et al. 2023).

Gleiches gilt für Freischaffende, die einen kritischen Ansatz verfolgen: Als Autor:in oder Journalist:in kann man Produktionsbedingungen von Verlags- und Publikationsbetrieben nur bedingt in Frage stellen, wenn man auf deren Wohlwollen und Honorarzahlungen angewiesen ist. Kunstschaffende sind oft von Galerien, Mäzenen oder Förderungen von Institutionen abhängig, die in der Regel nicht losgelöst von mehrheitsgesellschaftlichen Normierungen agieren. Vor allem in Zeiten sich stetig verengender Meinungskorridore, gerade in der deutschen Öffentlichkeit, haben solche Dynamiken nicht zu unterschätzende Folgen für Meinungsvielfalt und Pluralismus in unseren real-existierenden westlichen Demokratien.

Solchen Zwängen des Kapitalismus können auch wir Herausgeber:innen uns nur ansatzweise entziehen, haben uns diese aber bei der Konzeption des Sammelbandes bewusst gemacht und versucht, Möglichkeiten und Wege auszuloten, um mit diesen umzugehen. Für uns sind kritisches Denken und kritisches Handeln wichtige Voraussetzungen, um zu einer »emanzipatorischen Wissensproduktion« (de Lagasnerie 2018, 17) zu finden – auch bei der Ausführung dieses Bandes. Um eine politisch relevante kritische Forschung betreiben zu können, besteht in unseren Augen zunächst die Notwendigkeit, möglichst vielfältige Stimmen, Kenntnisse und Perspektiven mit einzubeziehen, um die hegemoniale Idee von der *weißen*, bürgerlichen, cis-maskulinistischen Unversität als Hauptort der Wissensproduktion (BRIDGES Kollektiv 2022) herauszufordern. Wir trennen in diesem Band also nicht strikt zwischen akademischer und freier Arbeit und ebenso wenig zwischen Theorie und Praxis.

Darüber hinaus fordern wir auch die Produktionsbedingungen eines Sammelbandes heraus: Gerade den freischaffenden Autor:innen wollten wir ein Honorar auszahlen, was für wissenschaftliche Publikationen keine gängige Praxis ist – die Sichtbarmachung der erstellten Texte wird in der Regel

als ausreichender Lohn betrachtet. Wir starteten daher eine Crowdfunding-Kampagne, die es möglich machte, unsere Autor:innen für ihre Arbeit zu entlohnen. Um auch denjenigen ohne Zugang zu universitären Datenbanken und Bibliotheken freien Zugriff zu den in diesem Band gesammelten Texten zu sichern, erscheint unser Buch, dank einer durch den transcript Verlag ermöglichten Förderung, neben der Print-Ausgabe online im *Open Access* und kann kostenfrei als digitale Version heruntergeladen werden.

In der folgenden Einleitung zum Thema bieten wir zunächst eine Übersicht über den Kritikbegriff und verengen das Feld dann auf für uns relevante Ansätze. Danach geben wir einen kurzen Abriss über bisherige kritische Annäherungen an das Phänomen Videospiele und führen zuletzt die in diesem Band gesammelten Beiträge ein.

2 Zum Begriff der Kritik

Kritik ist ein schillernder Begriff mit vielen und mehrschichtigen Bedeutungen und Genealogien. In den folgenden Abschnitten beschäftigen wir uns mit der Entstehung und Auffächerung des Konzepts. Ausgehend von Kant zeichnen wir die Entwicklung einer kritischen Theorie in Arbeiten der Frankfurter Schule sowie in Texten Michel Foucaults, Chantal Mouffes und Judith Butlers nach, die wir schließlich um aktuelle Diskurse ergänzen. Zuletzt heben wir für uns besonders zentrale Auffassungen von Kritik hervor, um uns schließlich kritischen Ansätzen in der Videospieleforschung zuzuwenden.

Etymologisch hat Kritik seine Wurzeln im Griechischen. Abgeleitet von dem Verb κρίνειν (*krínein*; dt. unterscheiden, trennen), entstammt das Wort dem Substantiv κριτική (*kritikē*), welches häufig mit Urteilsvermögen oder Beurteilungskunst übersetzt wird. Im tagtäglichen Gebrauch wird der Term häufig im Sinne von Beurteilung oder Prüfung gewisser Zustände, Objekte, Handlungen oder Ideen anhand spezifischer Maßstäbe genutzt (Regenbogen und Meyer 1998, Nünning 2004).

An diese Tradition schließen auch Anwendungen des Begriffs in Feldern wie Kunstkritik, Literaturkritik, Filmkritik, Theaterkritik und, für uns von besonderer Bedeutung, Spielkritik an. In diesen Fällen sind die Objekte und Handlungen, die der Prüfung von Kritiker:innen unterworfen werden, normalerweise im Bereich der Kunst- und Kulturproduktion angesiedelt, und die Bewertungskriterien abhängig von den in diesen Feldern angelegten Wertmaßstäben, wie zum Beispiel Konformität mit etablierten

ästhetischen Normen (oder deren Überschreitung), Gattungskonventionen, Unterhaltungspotential, Kassenerfolg oder Qualität der vermittelten sinnlichen Erfahrung.

2.1 Von einer Kritik der Erkenntnis zu einer Kritik der Gesellschaft

In seiner philosophischen Tradition wird der Kritikbegriff zumeist auf die Aufklärung und das Werk Immanuel Kants zurückgeführt. In Schriften wie *Kritik der reinen Vernunft* (1781), *Kritik der praktischen Vernunft* (1788) und *Kritik der Urteilskraft* (1790) erörtert Kant Kritik als eine systematische Methode zur Hinterfragung der Bedingungsgefüge, die menschliche Wahrnehmung und menschliches Denken sowie Handeln erst möglich machen. Zentral sind dabei Fragen, ob und wie die Welt überhaupt wahrgenommen werden kann sowie ob und wie ethisches Handeln oder Werturteile rational begründet werden können. Diese radikale und fundamentale Wende in der Philosophie weg vom *Ding-an-sich* und hin zu den Bedingungen, die dessen Wahrnehmung konstituieren, hat bleibende Spuren hinterlassen. Auch neuere kritische Ansätze, wie die der Frankfurter Schule (Horkheimer, Adorno), des Kritischen Rationalismus (Popper) oder eines Diskursdenkens (Foucault, Laclau, Mouffe, Butler) sind von Kant beeinflusst und kamen in ihrer Entwicklung an einer Auseinandersetzung mit seinem Denken nicht vorbei (siehe u.a. Horkheimer 1992 [1937], 15ff., Foucault 1999 [1978], Butler 2009a, 2009b).

Moderne kritische Forschung ist auch vom Schaffen Karl Marx' beeinflusst. Auch bei Marx ging es um das Aufzeigen struktureller Bedingungen menschlichen Denkens und Handelns. In Marx' Hauptwerk *Das Kapital* (1867) mit dem Untertitel *Kritik der politischen Ökonomie* wird Kritik zu einem zweigleisigen Unterfangen. Zum einen ist sie gesellschaftskritisch ausgerichtet und zielt auf eine Untersuchung von Kapitalismus, Klassengesellschaft und Ausbeutung in dominierenden wirtschaftlichen Strukturen ab, die, mit Hilfe der so gewonnenen Erkenntnisse, überwunden werden sollen. Zum anderen richtet Marx seine Kritik auf ein wissenschaftliches Paradigma – das Ökonomiefach seiner Zeit – und fordert damit die Rolle von Wissenschaft und Forschung in der Reproduktion dominanter Machtverhältnisse heraus (siehe auch Fuchs 2020, 9).

Kapitalistische Produktionsverhältnisse, so Marx in *Das Kapital*, teilen die Welt in die Klassen von Eigentümer:innen an Produktionsmitteln und Arbeiter:innen auf, wobei letztere davon abhängig sind, ihre Arbeitskraft an die Meistbietenden zu veräußern, um sich Einkommen zu sichern. Erstere

wiederum nutzen diese Arbeitskraft und schöpfen einen Mehrwert für den eigenen Profit ab, was zu wachsender gesellschaftlicher Ungleichheit und anderen Übeln führt. In diesem materialistischen Weltbild bestimmen die Produktionsbedingungen gesellschaftliche Praxis und Ideensysteme. Die sozio-ökonomische Position ist der entscheidende Faktor, während Ideensysteme wie Religion oder Moral nur einen ideologischen Überbau darstellen, dessen Aufgabe es ist, bestehende Ungleichheiten zu legitimieren und als im Interesse aller darzustellen. Marx' eigene Arbeit setzt sich zur Aufgabe, Kritik zu üben, Formen falschen Bewusstseins zu entschleiern und so durch das Aufzeigen der wirklichen, ungerechten Verhältnisse eine revolutionäre Umwälzung zu befördern.

Die Gesellschaftskritik von Marx hat also sowohl eine epistemische (erkenntnistheoretische) als auch eine normative (praktische) Dimension. Epistemisch als Kritik an der etablierten wissenschaftlichen Disziplin der politischen Ökonomie, normativ als eine Kritik, die konkrete politische Zielsetzungen artikuliert und auf deren Erringung ausgerichtet ist. Marx' Ansatz wird später von Antonio Gramsci (2011 [1937]) weiterentwickelt, dessen Theorie der Hegemonie dem gesellschaftlichen Überbau mehr Bedeutung einräumt und damit unter anderem ideologiekritischen Ansätzen erweiterte Gültigkeit verschafft.

Eine Kombination erkenntnistheoretischer und normativ-praktischer Elemente ist auch für das Kritikverständnis der Frankfurter Schule um Max Horkheimer und Theodor Adorno zentral. Hier wendete man das Denken von Marx auf Wissenschaft im Allgemeinen sowie die Bereiche Kunst und Kultur an, um die strukturellen Bedingungen von Wissens- und Kulturproduktion aufzuzeigen. Statt auf Arbeit in isolierten Elfenbeintürmen beschränkt, treten hier sowohl wissenschaftliche als auch künstlerische Praxis als eng mit gesamtgesellschaftlichen Verhältnissen verknüpft und durch diese bedingt hervor. Als Elemente eines ideologischen Überbaus, so die Frankfurter Denker:innen, ist es die Hauptaufgabe einer traditionellen Wissens- und Kulturproduktion, die etablierte Ordnung zu legitimieren und dadurch an deren ständiger Reproduktion mitzuwirken. Einzig kritisches Denken vermag diese Determiniertheit zu problematisieren, ihre Konsequenzen nachzuzeichnen und konkrete Alternativen aufzuzeigen.

Max Horkheimers Aufsatz *Traditionelle und kritische Theorie* von 1937 ist ein für diesen Ansatz zentrales Werk. Hier kritisiert Horkheimer die seit Descartes dominierenden, von Prämissen geleiteten wissenschaftlichen Paradigmen (traditionelle Theorien) als blind für ihre Einbindung in gesellschaftliche

Verhältnisse und daher als unfähig, die sozio-ökonomischen Bedingungen und Folgen von Wissens- und Kulturproduktion adäquat zu hinterfragen. Er schreibt:

»Der Gelehrte und seine Wissenschaft sind in den gesellschaftlichen Apparat eingespannt, ihre Leistung ist ein Moment der Selbsterhaltung, der fortwährenden Reproduktion des Bestehenden, gleichviel, was sie sich selbst für einen Reim darauf machen.« (213)

Kritische Wissenschaftler:innen, so Horkheimer, seien sich dieser notwendigen Einbindung in kapitalistische Gesellschaftsordnungen mit ihren vielfältigen Unterdrückungs- und Ausbeutungsverhältnissen, welche Wissensproduktion bedingen und formen, jedoch bewusst. Implizit an Kant anschließend, schreibt Horkheimer:

»Die Tatsachen, welche die Sinne uns zuführen, sind in doppelter Weise gesellschaftlich präformiert: durch den geschichtlichen Charakter des wahrgenommenen Gegenstands und den geschichtlichen Charakter des wahrnehmenden Organs.« (217)

In diesem Kontext sei es die Aufgabe kritischer Theoretiker:innen, zum einen die eigene, unabwendbare Positioniertheit distanziert zu reflektieren und andererseits die Rolle eigener, auch wissenschaftlicher, Handlungen in weiteren gesellschaftlichen Reproduktionskontexten kritisch auszuleuchten. Adolf (2021, 155) schreibt hierzu: »Die Gesellschaftskritik der kritischen Theorie verbindet also Ökonomie- mit Ideologiekritik und kreist um Fragen der Ermöglichung bzw. Unterdrückung von Erkenntnis.«

In späteren Werken Horkheimers und Adornos, wie z. B. *Dialektik der Aufklärung* von 1944, wird das Kritikverständnis der Frankfurter Schule explizit auf eine, die Moderne dominierende, instrumentelle Rationalität angewendet. Im Schatten der Erfahrungen des Zweiten Weltkrieges, eines dämmernden Bewusstseins des Holocaust und einer zunehmenden Kolonisierung aller Lebensprozesse durch zweckrationale Logiken, wird ein gradweiser Verfallsprozess von Vernunft aufgezeigt. Die Autoren postulieren einen inhärenten Gewaltcharakter instrumenteller Rationalität, welche einseitig auf Herrschaft über Menschen und Natur ausgerichtet sei und dessen allgemeine Sinnentleerung sich im Monopolkapitalismus mehr und mehr auch institutionell verfestige. Als Konsequenz sehen Horkheimer und Adorno ein gefährliches

Zusammenspiel von technisch-instrumenteller Rationalität und irrationalen, mythengeleiteten Ansätzen, die schließlich in Despotismus und totalitären Ideologien und deren menschenverachtenden Praktiken kulminierten.

Hannah Arendt, die ebenfalls dem Frankfurter Kreis zugerechnet werden kann, gelangte in ihren Studien zu totalitären Herrschaftsformen zu ähnlichen Einsichten. In ihrem Hauptwerk *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft* (2006 [1951], 966ff.) führt sie Totalitarismus auf ein Denkmuster zurück, dessen »eigentliche[s] Wesen« es sei, »aus einer Idee eine Prämisse zu machen« und von dieser dann, streng logischen Ableitungen folgend, entsprechende als streng notwendig erscheinende Handlungsanweisungen zu folgern. So mache, ihr zufolge, ideologisches Denken aus einer »Einsicht in das, was ist, eine Voraussetzung für das, was sich zwangsläufig einsichtig ereignen soll« (967). Es werde so möglich, selbst schlimmste Verbrechen zu legitimieren, die im Sinne der Prämisse als vermeintlich unabwendbar und legitim abgeleitet werden.

Erneut, so Arendt, sehen wir streng logische Prinzipien am Werk, die, von in sich geschlossenen Denksystemen ausgehend, historische, politische, kulturelle und andere Kontingenzen unterdrücken und eine postulierte Wahrheit verabsolutieren, die dann zur Legitimierung von Gewalt und Herrschaft genutzt werden kann. Kritik zielt auf ein Entschleiern solcher verborgenen Prämissen und auf eine Problematisierung der vielfältigen gesellschaftlichen und politischen Konsequenzen angeblich kontextloser formallogischer Denkopoperationen.

In ihrer Entwicklung wurden die Ansätze der Frankfurter Schule ebenfalls wissenschaftlicher Kritik unterworfen. Judith Butler (2009b) zufolge warf Jürgen Habermas der kritischen Theorie vor, rein negativ zu argumentieren. Er zeige auf, dass der Frankfurter Schule ein verbindender normativer Rahmen fehle, der mit konstruktiven Vorschlägen über ein Infragestellen sozialer Hierarchien und Machtrelationen hinausweisen könnte. Als Lösung schlage Habermas sodann seine eigene Theorie kommunikativen Handelns vor, die, ihm zufolge, politischen Handlungen normatives Gewicht und eine klare Richtung geben könne (siehe Habermas 1981). Butler (2009b, 223–224) wiederum kritisiert Habermas dafür, in seiner Alternative blind für die ein implizites ›Wir‹ konstituierenden Rahmenbedingungen seiner Theorie zu bleiben und daher dessen inhärente Kontingenz auszublenden.

2.2 Gesellschaftskritik als Medien- und Kulturkritik

Das Ziel der Frankfurter Schule war es, ideologische Verklärungen von Herrschafts- und Unterdrückungsverhältnissen zu entschleiern, um mündige Menschen zu alternativem Handeln zu ermächtigen. In diesem Projekt wurden Medien wie Film und Fernsehen als Werkzeuge zur Beeinflussung von Massen angesehen und deren Inhalte und Wirkungsweisen kritischen Studien unterzogen (z.B. Kracauer 1947, Enzensberger 1964). Massenkultur wurde als Teil kapitalistischer Produktionsprozesse interpretiert, deren wichtigste Aufgabe es sei, die kontinuierliche Reproduktion ideologischer Inhalte, welche gesellschaftliche Missstände und inhärente Gegensätze verbrämten und dadurch bestehende Ordnungen stabilisierten, zu sichern. Im Gegensatz zu einer solchen negativ konnotierten, rein ideologischen Massenkultur, stand der kritischen Theorie zufolge das Kunstfeld, welches den Menschen herausfordern und dadurch zu Selbstreflektion, Reifung und kritischem Handeln anregen könne.

Solche postulierten Gegensätze von Massen- und Hochkultur wurden später von der *Birmingham School for Cultural Studies* um Raymond Williams und Stuart Hall herausgefordert. Hier lag der kritische Fokus zum einen auf den vielfältigen Bedingungen und Konsequenzen aller Kulturproduktion in kapitalistischem Kontext. Zum anderen verstand man Rezeption als einen aktiven und situierten Prozess. In seinem Text *Encoding/Decoding* beschreibt z.B. Hall (1977) die Einflüsse von Produktions- und Rezeptionskontexten auf inhaltliche Ausrichtungen von Film- und Fernsehproduktionen. Dabei räumte er Zuschauer:innen erheblichen Einfluss ein, indem er Lesestrategien konzipierte, die ein aktives Publikum sowohl an sogenannte Hoch- als auch an Massenkultur anlegen könne, um Bedeutungsproduktion in für sie relevante Richtungen zu lenken.

In den Cultural Studies wird Ideologiekritik also auf das Feld der Kunst und die sogenannte Hochkultur ausgeweitet. Denn Kultur, so Hall, ist der Ort, an dem der Welt Sinn und Bedeutung eingeschrieben wird. Gleichzeitig wird die Macht und Wirkungsweise massenmedial vermittelter Repräsentation problematisiert und das Publikum nicht länger als hilfloses Opfer ideologischer Positionierung durch »die Herrschenden« gedacht. Einem kontextabhängigen aktiven Medienverhalten wurde hier also eine Tür geöffnet, die mediale Beeinflussung konkret verortet und empirisch befragbar macht.

Das Aufdecken von ungerechten und unterdrückenden Gesellschaftsordnungen – eine »Hermeneutik des Verdachts« (Jaeggi 2009, 269) – als eine Vor-

aussetzung für Emanzipation, ist jedoch für die Cultural Studies weiterhin zentral. Ihre Ansätze werden allerdings mit der Zeit verstärkt nach identitären Kategorien jenseits gesellschaftlicher Klassen aufgeschlüsselt und auch an Gegebenheiten neuer Technologien angepasst (Shaw 2017, Görgen und Unterhuber 2023).

Die mit den Cultural Studies eng verzahnten kritischen Kommunikations- und Medienwissenschaften verorten Medien, Halls Konzeption weiterführend, in der gesamtgesellschaftlichen Warenproduktion im Kapitalismus (Fuchs 2010, siehe auch Sevignani 2016). Sie postulieren, dass Medien als Ware und Manipulationsmittel einerseits den kapitalistischen Produktionsprozess untermauern und unterstützen (Repressionsannahme), aber auch über die kritische Rezeption Möglichkeiten der Bewusstseinsbildung und der Gegenbewegung bereithalten können (Emanzipationsannahme).

Ebenfalls auf ganzheitliche gesellschaftskritische Ansätze zurückgreifend, hat Jodi Dean (2009; siehe auch Cabrera et. al. 2017) auf eine gefährliche Verquickung neoliberaler Herrschaftsformen mit affektiv ausgerichteten kommerziellen sozialen Medien verwiesen. Letztere, so Dean, hätten eine starke Tendenz, kritisches politisches Denken und Handeln auf unreflektierte Solidaritätsbekundungen im Namen halb-öffentlicher Selbstdarstellung zu reduzieren. So gingen Konsumdenken, exzessiver Individualismus und neue affektive Technologien eine gefährliche Allianz ein, die demokratische Strukturen untergrabe und einer weiteren Individualisierung im Namen neoliberaler Selbstoptimierung Vorschub leiste.

Medienkritik wird bei den hier zusammengefassten Ansätzen zu mehr als einem Streit über die richtigen Inhalte. Es geht darum, Medienproduktion und –konsum in weiteren gesellschaftlichen Kontexten zu verorten und damit deren komplexe politische Rolle greifbar zu machen. Schiffer (2021, 40–41) schreibt in diesem Sinne:

»Medienkritik ist nicht, eine andere Meinung zu haben, als die in Medien beobachtete und sich dann alternative Fakten zusammenzusuchen, um das Gegenteil zu behaupten. Das ist nicht Medienkritik, sondern Naivität und Selbstgefälligkeit. [...] In der Verallgemeinerung von undifferenzierten Beschuldigungen liegt nicht die Medienkritik, sondern in der genauen Analyse.«

2.3 Kritik als widerständige Praxis

Kritik ist auch ein zentrales Element im Denken Michel Foucaults. Auf seine Arbeiten zu Diskurs, Macht und Subjektivierung aufbauend, entwickelt er in einem Vortrag mit dem bezeichnenden Titel *Was ist Kritik?* (1978) ein Verständnis des Begriffs als zentrales Element politischen Widerstandes. Foucault (1992 [1978], 6) zufolge stellt Kritik eine Antwort auf die im 15. und 16. Jahrhundert systematisch gestellte Frage ›Wie regiert man?‹ dar. Kritik, so Foucault, ist »die Kunst nicht dermaßen regiert zu werden« (ebd., 7). Direkt auf Kant verweisend, stellt Foucault dar, wie Aufklärung als Kritik an etablierten Verhältnissen durch eine gegen kirchliche Institutionen gerichtete philologische Rückkehr zur Bibel, eine juristische Berufung auf das Naturrecht sowie ein wissenschaftliches Infragestellen einer Politik der Wahrheit und der mit dieser verknüpften Institutionen und Dogmen als Praxis der »Entunterwerfung« (ebd., 9) realisiert werden kann. Der hier postulierte historisch kontingente Zusammenhang von Wahrheit, Macht und Subjektkonstitution rückt damit Wissensregime und deren Institutionen ins Zentrum eines auf aktiven Widerstand fokussierten kritischen Denkens und Handelns.

In ihrer Auseinandersetzung mit Foucaults Vortrag hat Judith Butler (2009a, 2009b) zu erklären versucht, wie Subjektkonstitution und Entunterwerfung in einer Praxis des Widerstandes schlüssig zusammengedacht werden können. Sie betont, dass Entunterwerfung bei Foucault nie total sein kann. Der von Foucault postulierte Wille, nicht regiert zu werden, bedeutet, Butler zufolge, immer einen Willen nicht *so*, nicht *dermaßen*, nicht *von denen* regiert zu werden. Nicht-Regierung als solches verbleibt damit ein rein theoretisches Konstrukt. Praktischer Widerstand durch kritisches Hinterfragen institutionalisierter Wissen-Macht-Konstellationen und eine Konstitution des Selbst in Opposition zu etablierten Normen, bedeute daher immer mit Notwendigkeit die Annahme anderer, alternativer Wissensregime, Normen und Regelsysteme. Freiheit wird in diesem Sinne zur Freiheit, ein begrenzendes System durch ein anderes zu ersetzen, nicht aber alle Begrenzungen für immer hinter sich zu lassen. Freiheit entsteht dort, wo Ordnungen scheitern und daher, durch Kritik, problematisiert werden können.

Denken und Handeln fordern eine rahmende Ordnung, die begrenzt und Sinn gibt, jedoch im Akt der Begrenzung bereits die Möglichkeit der eigenen Überwindung mit anlegt. Mit diesem Denken wird der kritische Ansatz Butlers auch an die Diskurstheorie von Ernesto Laclau und Chantal Mouffe (2002) sowie die Demokratietheorie Mouffes (1993, 2000) anschlussfähig.

Die vielen Bereiche, in denen ein erweiterter Kritikbegriff, wie er hier vorgestellt wurde, zur Anwendung kommt, lassen sich aus Platzgründen leider nicht in detaillierter Form herausarbeiten. Wir sind daher gezwungen, es bei einer kurzen Benennung zentraler Ansätze zu belassen.

Auf das Kritikverständnis von Foucault aufbauend, hat beispielsweise Edward W. Said (1978) herausgearbeitet, wie koloniale Strukturen der Wissensproduktion und -vermittlung, in Feldern wie Wissenschaft, Kunst- und Kulturproduktion sowie Verwaltung, systematisch ein Bild des Orients erzeugen, das den Realitäten in den kolonisierten Ländern wenig entspricht. Orientalismus erscheint bei Said als eine hegemoniale Diskursformation, die nicht nur den sogenannten Osten falsch und vereinfacht darstellt, sondern diese Darstellungen auch institutionell verankert und dadurch handlungsleitend stabilisiert. So entsteht ein komplexes Machtgefüge, das Selbstverständnis sowie Verständnis des jeweils anderen in sowohl Kolonisierten als auch Kolonisierenden festschreibt und fortführt.

In ähnlicher Weise zieht die Historikerin und Literaturwissenschaftlerin Fatima El-Tayeb (2016) Verbindungslinien zwischen Verhandlungen einer deutschen, nationalen Identität und einem europäischen Kolonialismus und gegenwärtigem Rassismus. Die Konstruktion eines kolonialen Anderen in Wissenschaft wie auch in der Kultur habe als diametraler Gegensatz (Bönkost und Apraku 2017) ein deutsches Selbstbild erst geschaffen.

Edward Said greift in seiner Arbeit neben Foucault auch auf die Studien von Frantz Fanon (1965) zurück, der unter anderem auf Zusammenhänge zwischen ökonomischen und psychologischen Dynamiken bei der Herabsetzung und Degradierung Kolonisierter durch koloniale Strukturen und Praktiken hingewiesen hat. Foucaults machtkritische Studien sowie Fanons Kombination von psychologischen mit diskursiven Ansätzen wurden auch von Achille Mbembe (2017, 2019) zur Inspiration genommen.

Mbembes Arbeit zeigt auf, wie Kolonialismus und Kapitalismus sich unter den Bedingungen von Globalisierung, Mediatisierung und eines stetig autoritäreren Liberalismus (siehe Dean 2009, Chamayou 2019, sowie Brown 2015, 2019) verändern und neuen Begebenheiten anpassen. Dadurch, so Mbembe, weite sich koloniale Unterdrückung und Ausbeutung auf den gesamten Planeten aus und umfasse zunehmend auch westliche Gesellschaften, in denen Klassengegensätze, Ungleichheiten und staatliche Unterdrückung verstärkt zu Tage träten. Dadurch würden auch bisher unkritisch vorausgesetzte demokratische Strukturen weiter ausgehöhlt und unterminiert. Hierbei, so Mbembe, komme speziellen Zonen eines kontinuierlichen Ausnahmezustandes eine be-

sondere Rolle zu, die von Massenmedien legitimiert und naturalisiert würden und so einen Zustand von Rechtlosigkeit auf immer neue Bevölkerungsgruppen ausdehnten (siehe auch Agamben 1998, 2005, Pugliese 2013, sowie Wang 2018).

Eine Kritik an kolonialen Strukturen, Denk- und Handlungsweisen, wie Fanon, Said, El-Tayeb, Mbembe und andere sie durchgeführt haben, lassen sich in erweiterter Perspektive fortführen, die nicht nur auf Zusammenhänge zwischen *race* und Klasse in zunehmend globalen Ausbeutungs-, Unterdrückungs- und Vernichtungsverhältnissen rekurriert, sondern diese auch auf Kategorien wie Geschlecht, Alter oder Neuro- und andere Diversitäten erweitert (z.B. de Lauretis 1987, Gutiérrez Rodríguez 2000, Dorer 2002, Botha und Gillespie-Lynch 2022, Udonsi 2022, Lewis und Arday 2023).

Sozialistische, Schwarze Denker:innen und Aktivist:innen haben seit den 1960er-Jahren, im Zuge der *Black-Liberation*-Bewegungen, immer wieder auf die Verzahnung kapitalistischer, rassistischer, patriarchaler und heteronormativer Normierungs- und Unterdrückungsverhältnisse hingewiesen. In seinem berühmten Statement von 1977 verkündete etwa das in Boston gegründete Schwarze, lesbische *Combahee River Collective*:

»Die allgemeinste Aussage unserer politischen Haltung zu dieser Zeit wäre, dass wir aktiv gegen rassistische, geschlechtliche, heterosexuelle und klassenbezogene Unterdrückung kämpfen und unsere spezielle Aufgabe darin sehen, eine integrierte Analyse und Praxis zu entwickeln, die auf der Tatsache beruht, dass die Hauptsysteme der Unterdrückung miteinander verknüpft sind. Die Synthese dieser Unterdrückungen schafft die Bedingungen unseres Lebens. Als Schwarze Frauen sehen wir den Schwarzen Feminismus als die logische politische Bewegung, um den vielfachen und gleichzeitigen Unterdrückungen entgegenzuwirken, denen alle Frauen of Color ausgesetzt sind.« (2017 [1977]); Übersetzung durch die Hg.)

Das Manifest wird als analytische Initialzündung linker Identitätspolitik betrachtet und hat Denker:innen wie Kimberlé Crenshaw (1991) und andere dazu inspiriert, Unterdrückung und Ausbeutung als intersektionale Verquickung unterschiedlicher identitärer Kategorien wie Geschlecht, *race*, Klasse, Alter usw. zu sehen.

Auch Nancy Fraser (z.B. 2009, 2013, 2022) hat während ihrer langen Karriere immer wieder auf Zusammenhänge zwischen unterschiedlichen Dimensionen von Ausbeutung und Unterdrückung hingewiesen. So verknüpfte sie ei-

ne Kritik patriarchaler Machtverhältnisse mit Ansätzen zu ökonomischer Ungleichheit und argumentierte, dass Probleme mit der einen nicht ohne Kritik an der anderen Dimension gelöst werden könnten. Verschiedene Formen von Entmachtung und Ausbeutung wären entlang identitärer Achsen wie Klasse, Geschlecht, *race*, Alter oder anderen strukturiert und müssten in Zusammenhang gebracht werden, um einen ganzheitlich ausgerichteten und damit effektiven Widerstand möglich zu machen (siehe auch Crenshaw 1991). Partikuläre identitäre Bewegungen, wie z.B. liberaler Feminismus, so Fraser (2013), dienen vor allem dazu, neuen Gruppen Zugang zu bestehenden Machtstrukturen zu sichern, ohne jedoch diese Strukturen und ihre Ausbeutungs- und Unterdrückungspraktiken fundamental in Frage zu stellen. Damit werden praktische Umverteilung und Ermächtigung, nicht nur eine Anerkennung von Vielfalt, zentrale Forderungen (Fraser und Honneth 2003).

Kritische Ansätze sind auch auf Natur und Formen nicht-menschlichen Lebens erweitert worden (Coole und Frost 2010, Klein 2016, Brand und Wissen 2017, Dahbour 2023). Dabei wird der Naturbegriff von einer instrumentell-anthropozentrischen Sichtweise gelöst und nicht als dem Menschen untergeordnete, »reine« oder »wilde« Sphäre verstanden, sondern als ein *Wert-an-sich*, dem auch jenseits von menschlichen Wissensregimen und Schaden-Nutzen-Kalkül eine eigenständige Existenzberechtigung zugesprochen werden muss. In dieser Denkrichtung wird auch eine oft postulierte klare Grenze zwischen Mensch und Natur problematisiert und implizite Hierarchisierungen, wie beispielsweise in René Descartes Gegensatz zwischen *Res Cogitans* (denkende Materie, Mensch) und *Res Extensa* (tote Materie, alles andere), herausgefordert und aufgelöst (siehe Coole und Frost 2010, 7–8). Damit wird auch eine Kritik am Kapitalismus als instrumentell-rationales System des Expansivismus und Extraktivismus möglich, das auf der imperialistischen Ausbeutung und Vernichtung von Leben und der Erschöpfung von Ressourcen beruht, was zwangsläufig zu einer globalen Katastrophe führen muss (siehe u.a. Acosta 2013, Parks 2020, Saito 2023).¹

Aus unserer oben zitierten eklektischen Auswahl kritischer Ansätze wird ersichtlich, dass sich die Koordinaten kritischen Denkens seit Kant verscho-

1 Der japanische Philosoph Kohei Saito (2017, 2022, 2023) schlägt – ausgehend von der Analyse bisher unveröffentlichter Texte des späten Karl Marx – als Gegenentwurf den *Degrowth*-Kommunismus vor, der auf den Prinzipien der sozialen Gleichheit, basisdemokratischen Selbstverwaltung, des Gemeinschaftsbesitzes, der Nachhaltigkeit sowie dem Schutz der Umwelt basiert.

ben haben. Philosophische Versuche, die fundamentalen Grenzen und Bedingungen menschlichen Denkens und Erkennens im Allgemeinen zu erschließen, haben sich zu Ansätzen weiterentwickelt, die gesellschaftliche und diskursive Rahmen für politisches Handeln und Normsetzungsprozesse hinterfragen. Eine Kritik der reinen Vernunft wurde so zunehmend zu einer Kritik an wirtschaftlichen und soziokulturellen Verhältnissen, Wissensregimen und Machtrelationen. Vor allem solche macht- und gesellschaftskritischen Ansätze mit Fokus auf die vielfältigen Unterdrückungs- und Ausbeutungsverhältnisse in einem globalen kapitalistisch-patriarchalen Wirtschaftssystem sind heute relevanter denn je.

»Die Verhältnisse schreien«, so Rahel Jaeggi (2009, 271), weiterhin nach Kritik, nach einem Denken als Handeln »in einer schlechten Welt« (de Lagasnerie 2018). In den folgenden Abschnitten werden wir eine Auswahl von kritischen Ansätzen in der Spielforschung vorstellen, bevor wir die Beiträge des Sammelbandes kurz im Feld verorten.

2.4 Spielen in einer schlechten Welt: Kritische Ansätze in der Videospieforschung²

Versteht man Politik als auch kulturell bedingten Aushandlungsprozess, lassen sich Videospiele als politisch begreifen (Hammar 2015, Pfister 2018, Görge und Unterhuber 2023). Diese Politizität erstreckt sich über die Sphären des Spielinhalts (Repräsentation), des Spielakts³ sowie des Produktions- und Rezeptionsraumes (Konsumtion). Im Unterschied zu reinen Repräsentationsmedien, wie Film und Fernsehen, Comics und Romanen, kommt bei Videospiele nicht nur deren Erzählungen, Charakteren und Spielwelten kritische Aufmerksamkeit zu, sondern auch den Regelsystemen und Mechaniken, die Handlungsmöglichkeiten Spielender in virtuellen Welten beeinflussen (siehe bspw. Flanagan 2009, Bogost 2007, Keever 2022).⁴

2 Wir verwenden den Begriff Videospiele als Angleichung an den weit verbreiteten englischen Begriff *video game*, der alle Formen digitaler Spiele umschließt.

3 »Ein Spielakt unterläuft die Trennung von Darstellung (Repräsentation) und Ausführung (Aktion) und konstituiert qua Spielmechanik das, was auf der Ebene der Bildwelt respektive der Narration konstatiert wird. Die Spielmechanik performiert mithin das Spielgeschehen, vollzieht es in actu.« (Hensel 2018, S. 385)

4 Für ein eingängiges spielontologisches Modell siehe z.B. Aarseth und Calleja (2015). Die prozedurale Rhetorik, wie Bogost (2006, 2007) sie genannt hat, stellt eine medien-spezifische Form der Vermittlung auch ideologischer Inhalte durch Regeln und Spiel-

Kultur- und Gesellschaftskritik lässt sich also über kritische Analysen von Videospielinhalten, Spielhandlungen, Spielindustrie, transmedialen Verknüpfungen etc. üben. Dies erfordert eine Ausweitung der auf den konkreten Gegenstand gerichteten Spielkritik zu einer Kritik an den soziokulturellen, diskursiven, wirtschaftlichen, historischen und politischen Rahmenbedingungen sowie Untersuchungen der Implikationen (von Nutzung und Verbreitung) der analysierten Videospiele. In diesem Kontext hat sich international ein beachtliches Feld der kritischen Spielforschung entwickelt, das vielförmige Schwerpunkte setzt.

Inter- und transdisziplinär haben sich unterschiedlichste Forschungsrichtungen in die kritischen Spielstudien eingebracht: die Geschichtswissenschaften (siehe z.B. Chapman 2016, Brandenburg et al. 2023), die kulturelle Gedächtnisforschung (Pötzsch und Sisler 2019, Hammar 2019), die Gender Studies (Kiel 2014, Ruberg und Shaw 2017, Forni 2019, Stang 2022), die Postkolonialen Studien (Mukherjee 2017, Felczak 2020, Hutchinson 2021), Produktionsstudien (Woodcock 2019, Sotamaa und Švelch 2021), die Diskursanalyse (Ensslin 2011, Ensslin und Balteiro 2019) sowie die kritischen Medienwissenschaften (Jørgensen und Karlsen 2018, Hammond und Pötzsch 2019).⁵

Auch die Queer Studies sind für kritische Spielstudien eine Quelle der Inspiration. Sie bieten über die Methode des *Queer Readings* (siehe Shaw und Persaud 2020) nicht nur einen Analyseansatz für die Auswertung von queeren Repräsentationen in Videospielen, sondern auch ein Werkzeug der Kritik über die Komplikation, Disruption und Dekonstruktion normativer Bedeutungen und Definitionen in und durch Spiele und Akte des Spielens (Mejeur 2018,

mechaniken dar und ist daher wichtig für kritische Spielforschung. Insbesondere das Zusammenspiel oder die Gegensätze zwischen den narrativ und prozedural vermittelten ideologischen Inhalten von Spielen sind ein interessanter Untersuchungsgegenstand (Grabarczyk und Kampmann Walther 2022).

- 5 An wichtigen Themen für die kritische Auseinandersetzung mit Videospielen finden sich beispielsweise Ideologie, Mythenstrukturen und Politik (Pfister 2018, Total Refusal 2020, Pfister und Görden 2020, Görden und Unterhuber 2023), Klasse (Woodcock 2019, Pfister und Unterhuber 2022, Dwyer 2022, Spies 2023), Sexualität und Gender (Shaw 2014, Ruberg und Shaw 2017, Malkowski und Russwurm 2017, Baldwin 2018, Murray 2018, Ruberg 2018, Pötzsch und Wasczkiewicz 2019), *race* (Malkowski und Russwurm 2017, Murray 2018) sowie neuronale und andere Diversitäten (Eilert 2020, Görden und Simond 2020, Spies 2022, Meinen 2023, Simond 2023).

Bohunicky und Milligan 2019, Björklund und Lönngren 2020). Darüber entlasten die Queer Studies einen immer wieder aufflammenden definitorischen Diskurs: Nach ihnen ist ein Videospiele als »Meta-Hybrid« dann ein Videospiele, wenn es sich selbst als solches versteht (Ruberg 2018, 546). Solche kritischen Annäherungen an Spiele und Spielpraktiken gehen von wechselseitigen Rückwirkungen zwischen Spiel, Spielenden und deren Umwelt im weitesten Sinne aus.

Andere Ansätze hinterfragen kritisch Einflüsse von Produktionsbedingungen und gesellschaftlichen Akteur:innen auf Spielinhalte, wie globale kapitalistische Machtstrukturen (Dyer-Witheford und de Peuter 2009, Hammar et al. 2020, Gekker und Joseph 2021, Spies 2023), Spielkulturen (Hennig und Krahe 2020), Arbeitsbedingungen in der Spielindustrie (Kerr 2017, Woodcock 2019, Ozimek 2021, Ruffino und Woodcock 2021), Geschäftsmodelle (Sotamaa und Švelch 2021), toxische und andere Spielpraktiken (Chess und Shaw 2015, Chess 2017), mögliche Nutzung von Spielen in der Bildung (Pötzsch et al. 2023), sowie psychologische und ökologische Konsequenzen von Spielen und Spielindustrie (Taylor 2023, Hammar et al. 2023).

Auch die sogenannte *Gaming Culture* mit ihrer mythisch überformten, nostalgisch verklärten Schilderung der Videospielegeschichte als cis-männliche, weiße Heldenerzählung sowie das rassistische und misogynen Verhalten in großen Teilen der Spielkulturen, erfahren zunehmend eine Aufarbeitung und Neubetrachtung (Paul 2018, Banaszczuk 2019, Kirchengast 2023). In Deutschland haben sich aktivistische Verbände wie *Keinen Pixel den Faschisten!* und *Hass im Netz*⁶ als Gegenbewegung zur toxischen *Gaming Culture* organisiert. Zudem wird auch die Rezension von Videospiele hinterfragt, denn gerade der deutsche Spielejournalismus weist in seinen Berichten in der Regel wenig kritische Distanz zum Medium auf (Schmidt 2011, Schott 2023, Brandenburg 2023).⁷

Heute sind kritische Ansätze gerade auch in der Spielforschung unerlässlich. Denn Spiele, so Görge und Unterhuber (2023, 9), bilden »diskursive und gesellschaftliche Formationen aus, die weit über das einzelne Spiel hinaus wirken«. Wie Pfister, Unterhuber und Zangerl (2021, 4) bemerken, sind Videospiele damit »kein nebensächlicher Schauplatz unserer Gesellschaft [...], sondern eine Kampfzone, in der darum gekämpft wird, was wir uns zu denken erlauben

6 <https://keinenpixeldenfaschisten.de>; <https://www.hass-im-netz.info/>.

7 Progressive Fachmagazine wie *Wasted* (2021–2023) und *Gain* (2017–2023), die sich von großen Verlagen unabhängig finanzierten, konnten sich nicht halten.

und wie wir auch Gesellschaft anders denken können«. Deshalb sind sie valide Objekte für verschiedenste Formen der Kritik, die gerade in der deutschsprachigen Spieleforschung lange vernachlässigt wurde. Unser Sammelband will diese Lücke schließen.

3 Die Sammelband-Beiträge

Die Beiträge unseres Bandes beleuchten, wie Videospiele als Medium, ihre Produktion, Konsumtion und Rezeption, mit sozialen, historischen sowie kulturellen Strukturen in einem Spannungsverhältnis stehen. Die systemische (feministische, ökologische, wie anti-koloniale) Gesellschafts- und Kapitalismusanalyse meint dabei auch eine Ideologiekritik, die Macht- und Herrschaftsverhältnisse aufzeigen will und verdeutlicht, wie diese durch Videospiele aufrechterhalten, reproduziert oder herausgefordert werden können. Eine kritische Auseinandersetzung mit Videospiele soll ein Verständnis für die historische Genese des Mediums schaffen, aber auch Perspektiven der Transformation und des Widerstandes eröffnen.

Im Folgenden werden wir jeden der Beiträge kurz vorstellen. Wir teilen sie dabei in vier Sektionen ein, die der groben inhaltlichen Ausrichtung der dort gesammelten Texte entsprechen. Die Wahl von Verben als Überschriften für diese Teilsektionen – *erinnern*, *arbeiten*, *ermächtigen*, *agi(t)ieren* – beruht auf unserem Verständnis von Kritik als vor allem prozessorientiert: Statt statische Verhältnisse nur zu beschreiben, sehen wir die Beiträge zu diesem Band immer auch als kritische Interventionen, die auf neue und verbesserte Praktiken ausgerichtet sind.

Sektion I: Erinnern

Die in der ersten Sektion gesammelten Beiträge gehen der Frage nach, wie an Spiele, in Spielen und durch Spiele erinnert wird. Welche politischen Implikationen haben historische Repräsentationen in Videospiele? Wie können ludische Diskurse zur Vergangenheit adäquat analysiert werden? Und, nicht zuletzt, wie erinnern wir uns an und schreiben wir (über) Videospielegeschichte? In diesem ersten Teil überschneiden sich damit kritische Diskurse zu Spielen und Spielgeschichte mit Geschichtswissenschaften und Studien zu einem kulturellen und Mediengedächtnis.

Aurelia Brandenburgs Beitrag *Von Lara Croft zu »Deus Vult!« – Spielgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter* beleuchtet, wie die Darstellung von Mittelalter in Videospiele als ›Sehnsuchtsdiskurs‹ verhandelt wird. Vor dem Hintergrund der sogenannten *Gaming Culture* leistet sie eine Bestandaufnahme, in der sie Deutungshoheiten in Spielen und Spielkulturen hinterfragt. Sie weist Verbindungen nach zwischen den von männlichen Perspektiven dominierten Spielgeschichten bzw. von Geschichte im Spiel und misogynen, rassistischen Subkulturen wie *GamerGate*. Der Text zeigt auf, dass Geschichtsbilder in Videospiele eng mit einem toxischen Bedürfnis nach Identitätsstiftung verwoben sind und einer kritischen Reflexion bedürfen.

Daria Gordeeva verknüpft in *Geschichte im Computerspiel – Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von »Call of Duty: Black Ops Cold War* Spielstudien mit Forschung zu kulturellem Gedächtnis und Erinnerungskultur. Anhand einer kategoriengeleiteten Inhaltsanalyse arbeitet sie heraus, wie das Videospiele *Call of Duty: Black Ops Cold War* ein US-amerikanisches Meisternarrativ zum Kalten Krieg reproduziert und, statt Ambivalenzen auszuloten, auf das statische Freund-Feind-Schema hegemonialer Populärkultur zurückfällt. Dies, so Gordeeva, untergräbt das Potential des Spiels, zu einem kritischen Verständnis dieser historischen Epoche oder der globalen Rolle der USA beizutragen.

Eugen Pfisters und Arno Görgens Text *Wie analysiert man die Geschichte politischer Ideen in digitalen Spielen? Erste Erfahrungen aus vier Jahren Forschung mit der Horror-Game-Politics-Methode* plädiert für die politische Relevanz von Videospiele, welche, so die Autoren, nicht nur der Unterhaltung, sondern immer auch der politischen und kulturellen Kommunikation dienen. Durch Vorstellung der von ihnen erarbeiteten *Horror-Game-Politics-Methode* zeigen sie auf, wie Videospiele auf ihre Inhalte, Spielpraktiken, und politischen Implikationen hin kritisch befragt werden können. Pfister und Görgen unterscheiden dabei zwischen vier analytischen Teilbereichen, die in Kombination eine ganzheitliche Annäherung an das Phänomen Videospiele erlauben.

Schließlich nähert sich Tobias Unterhuber im Beitrag *Das ewige neue Medium – die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte* der Frage an, wie Spielgeschichte geschrieben wurde und sich schreiben lässt. Er identifiziert drei ›Geschichtsformen des Computerspiels‹, die er als Technikgeschichte, Retrogaming und Generationengeschichte auffächert. Unterhuber zeichnet die Dysfunktionalitäten dieser Diskurse nach, bevor er Konsequenzen für eine kritische Videospieleforschung ausleuchtet.

Sektion II: Arbeiten

Wie in unserer Einleitung bereits dargelegt, ist Arbeit ein wichtiges Thema in der Videospieforschung. Die Beiträge in der zweiten Sektion unseres Bandes nähern sich dieser Problemstellung aus unterschiedlichen Richtungen an. So geht es einerseits um Repräsentation, also darum, wie Arbeit, Arbeiter:innen und Arbeiter:innenbewegungen in Spielen dargestellt werden. Andererseits heben Beiträge auch die Wichtigkeit hervor, den Arbeitsbedingungen in der Spielindustrie kritisch nachzugehen und ebenso die Einflüsse der Produktionsverhältnisse auf die Produkte in einer kaum regulierten Branche hin zu untersuchen. Wie zuvor bereits dargelegt, sind prekäre Arbeitsverhältnisse eine schlechte Voraussetzung für das Anlegen machtkritischer Perspektiven – in Forschung wie auch in der Kultur- und Spielproduktion.

In seiner kurzen *Notiz über Ökonomie in Computerspielen* beschreibt Jens Schröter implizite inhaltliche Ausrichtungen in Strategiespielen und argumentiert, dass das Genre ein hegemoniales Verständnis von Ökonomie reproduziere, welches ein kapitalistisches Marktssystem verabsolutiere und keinen Raum für das Denken und Erproben von Alternativen lasse. Er hebt gleichsam die Widersprüchlichkeit hervor, dass Vordenker:innen einer kapitalistischen Marktwirtschaft jeden staatlichen oder anderen Einfluss auf die Wirtschaft ablehnen, jedoch das Genre der Strategiespiele die Kontrolle der spielenden Person über ökonomische Prozesse voraussetze – und das Gameplay daher eher als Anklang an eine zentral geplante Ökonomie zu analysieren ist.

Lies van Roessel untersucht Monetarisierungspraktiken und Geschäftsmodelle in der auf Mikrotransaktionen basierenden *Free-to-Play*-Branche der Videospielindustrie. Ihr Beitrag *Pay-to-Skip statt Pay-to-Win: Wie Entwickler:innen von Free-to-Play-Spielen Monetarisierungsmechanismen beurteilen und rechtfertigen* lässt dabei Entwickler:innen solcher Spiele zu Wort kommen und eröffnet dadurch Perspektiven auf interne Diskurse und Erzählungen, durch die, häufig fragwürdige, Praktiken zu erklären versucht werden. Ihre Studie zeigt, dass sich Entwickler:innen den Problematiken des *Free-to-Play*-Modells oft durchaus bewusst sind. Durch ihre empirisch ausgerichtete Arbeit nuanciert Van Roessel ein Verständnis der Problemlage und erleichtert dadurch zielgerichtete kritische Interventionen.

Sexarbeit ist ein Feld, in dem sich intersektionale Kategorien wie Geschlecht, Klasse, Alter und *race* oft überschneiden und komplexe Ausbeutungs- und Unterdrückungsverhältnisse sichtbar machen. Nina Kiels und Fabien-

ne Freymadls Beitrag »*You're so handsome I might just give you a discount*«: Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel nähert sich diesem Themenbereich durch eine kritische Reflektion zu Videospielen an. Die Autor:innen zeigen auf, dass Sexarbeit seit Beginn des Mediums ein wiederkehrendes Motiv virtueller Spielwelten ist. Trotz dieser Verbreitung sind kritische Perspektivierungen der Darstellung von Sexarbeit und Sexarbeitenden bisher jedoch selten. Die Analyse der Narration, audio-visuellen Repräsentation sowie den Spielmechaniken von 31 ausgewählten Videospielen belegt, dass Stereotypisierung, Klischees, Opferrollen sowie Gewaltnarrative dominieren und (bisher) nur wenig Raum für nuancierte Annäherungen an das Thema lassen. Der Beitrag ist damit sowohl kritische Bestandsaufnahme als auch Aufruf an Entwickler:innen, neue Wege zu gehen.

In *Die Blue Wall of Silence in Polizei-Simulatoren: Das Unsichtbarmachen von Polizeigewalt als virtuelle Copaganda* wendet sich Thomas Spies der Darstellung von Polizei und Polizeiarbeit in Polizei-Simulatoren zu. Anhand einer Kritik des international erfolgreichen *Police Simulator: Patrol Officers* (2022) des in München angesiedelten Studios Aesir Interactive zeichnet Spies nach, wie die Simulation systeminhärente Aspekte von Polizeiarbeit, heißt, Gewaltanwendung, Rassismus, strenge interne Loyalität sowie Verschwiegenheit nach außen unterkommuniziert oder völlig ausblendet. Das Resultat ist, Spies zufolge, eine Form von medialer Propaganda, die inhärent problematische, staatlich sanktionierte Gewaltanwendungen im Idealtypus des *Schutzmannes* auflöst und dadurch unsichtbar macht.

Sektion III: Ermächtigen

Kritik analysiert die Welt nicht nur, sie will diese auch verändern. Das bedeutet, dass kritische Forschung nicht in der Beschreibung als schlecht erachteter Zustände verharren kann, sondern immer auch Schritte zur Verbesserung mitdenken muss. Ein Weg zu solcher Verbesserung kritikwürdiger Verhältnisse ist Mobilisierung zum aktiven Widerstand und um diesen zu erreichen, bedarf es oft einer Ermächtigung derer, die in einer bestimmten Ordnung unterdrückt und anderweitig marginalisiert sind. Die in diesem Teil gesammelten Beiträge zielen auf solche Praktiken des Ermächtigen ab, und zwar sowohl auf der Ebene der Repräsentation – welche Charaktere sind in Spielen ermächtigt zu handeln, welche nicht – wie auf der Ebene der Spielenden – lädt das Spiel zum Handeln auch außerhalb der Spielwelt ein?

Die Mitglieder des Total Refusal Kollektivs, Robin Klengel, Leonhard Müller und Michael Stumpf, gehen in ihrem Kapitel *Cosplaying Agency: Videospiele als Selbstermächtigungsutopien* der Frage nach, warum Spieler:innen nicht müde werden, in unterschiedlichen Settings und Spielwelten das eigentlich immer gleiche Aufstiegsnarrativ durchzuexerzieren. Die Autoren argumentieren hierbei, dass Leistungsdenken und –darstellung, sowie der Fokus auf Konkurrenz, grundlegende Elemente der Kulturform Videospiele sind, die sowohl in Erzählungen als auch durch Spielmechaniken reproduziert werden. Da Spiele Teil weiterer gesellschaftlicher Strukturen sind, wird dieser Bias auch politisch relevant. Daher, so die Verfasser, müssen diese durch widerständige Spielpraktiken herausgefordert werden, um andere Spielende zu kritischer Reflektion und kritischem Handeln anzuregen.

Sara Grzybeks Essay *Reicht uns Sichtbarkeit? Wie Gaming meinen Blick auf queere Lebensrealitäten geprägt hat* beschreibt in persönlichem Stil die Erfahrung eines queeren Spielens und nutzt diese als Ausgangspunkt für eine Kritik an angeblich trans*-positiven Repräsentationen wie in *Cyberpunk 2077*. Der Beitrag arbeitet heraus, dass es nicht genug ist, Protagonist:innen visuell oder narrativ als queer darzustellen, wenn diese Queerness sonst keine weiteren Konsequenzen für den Spielverlauf hat. Das ist jedoch Voraussetzung für eine produktive Identifikation und damit Ermächtigung von sowohl queer Spielenden als auch queer lebenden Menschen.

Repräsentation ist eine Voraussetzung für Ermächtigung und Teilnahme – in Spielwelten wie in der Politik. Natalie Berners Beitrag *Waiting for the »Momification of Games?» – Repräsentation von Mutterschaft im Videospiele* untersucht, wie eine zentrale Identitätskategorie – Mütter – in Videospiele dargestellt wird. Berner zeigt anhand einer kategoriengeleiteten Inhaltsanalyse von 15 Videospielen, dass Mütter vor allem durch ihre Abwesenheit auffallen. Im Gegensatz zu Vätern, denen in den letzten Jahren in wichtigen Titeln eine Reihe neuer Rollen zugeschrieben wurden, bleiben Mütter hauptsächlich im Hintergrund, dienen vorwiegend als typisierte emotionale Trigger und spielen nur selten eine aktive Rolle. Berner verbindet in ihrer Arbeit den Fokus auf spielerische Inhalte mit kritischen Fragen an den Produktionskontext, um so die Abwesenheit von Müttern mit Faktoren wie Spieler:innendemographien, fehlende Diversität in Teams von Entwickler:innen sowie Profitinteressen der Spielindustrie zu erklären.

Im letzten Beitrag dieser Sektion verortet sich Astrid Ensslin in indigenen Spielstudien. Ihr Kapitel *Das politische Potenzial der Folk-Mechanik in indigenen Videospiele* zeigt, wie indigen produzierte Titel koloniale Perspektiven auf den

Anderen, auf Natur und auf Landschaft hinterfragen und neu kalibrieren können. Dabei kritisiert ihr Text etablierte Machtverhältnisse und zeigt, wie Spielende durch Interaktion mit in kritischem Bewusstsein erschaffenen virtuellen Welten zu neuem Denken und Handeln ermächtigt werden können. Mit Blick auf medienspezifische Aspekte von Videospiele führt Ensslin den Begriff der *Folk Mechanic* ein, um die zentrale Rolle von Regelsystemen und Spielmechaniken hervorzuheben und diesen einen konzeptuellen Rahmen zu geben. Diese Mechaniken, so die Autorin, ermöglichen eine relationale Pädagogik, sie seien damit ein »transformatives Werkzeug für dekoloniale, inklusive und diversitätsstiftende Spieldesigns und Analysen«.

Sektion IV: Agi(ti)eren

Richtet man die Aufmerksamkeit darauf, wie Spielmechaniken und -regeln das Agieren Spielender in virtuellen Welten bedingen, wird deutlich, dass diese Technologie auch für Agitation relevant ist – sowohl eine Agitation im Spiel (politische Mobilisierung als Teil der Spielwelt) wie auch Agitation durch oder über Videospiele, die deren Rolle in politischen Prozessen herausfordert oder diese für bestimmte gesellschaftliche Projekte nutzbar zu machen sucht. Beiträge in dieser Sektion verorten sich an unterschiedlichen Stellen dieser Achse des Agierens und Agitierens in Spielen und durch Spiele.

Sarah Fartuun Heinzes experimentelle Spielanleitung *Open Source Tool – Prototyp : Playtest : Spielräume Partizipativer Kunst:multiverse**+~ sieht Videospiele als Ideenort für (analoges) Miteinander. Der im wahrsten Sinne des Wortes verspielte, prozessorientierte Beitrag beschreibt ein und ist zugleich Ergebnis eines Projekts, das dazu einlädt, sich selbst über ein Rollenspiel besser kennenzulernen und interaktiv Entscheidungsmacht zu erlangen – die Lesenden werden dabei zu Playtestern.

Laura Laabs Beitrag *Grundlagen der Pokémonologie* legt eine Kritik von Pokémon-Welt und –Spielen vor. Anhand eines Glitches – des mystischen MissingNo. – zeigt sie, wie sich in den Spielen koloniale Diskurse zu Wissensproduktion und -ordnungen sowie Weltkonstitution und -kartographierung mit Ideen von Kontrolle, Eigentum und Macht vermengen. Der Glitch, so Laabs, fordere durch seine Unzuordbarkeit als »Grenzgänger« implizit viele dieser Denk- und Handlungsrahmen heraus, mache sie sichtbar und damit angreifbar. MissingNo. verweise zurück auf die technische Entstehungsgeschichte der Pokémon-Spiele und ermögliche dadurch eine kritische Genealogie von Prozessen, die sonst unsichtbar blieben.

Vor dem Hintergrund eigener Spielerfahrungen arbeitet Sinthujan Varatharajah im Text *Grenzen des Spielfelds: SimCity und die Frage der gerechten Stadt* kritische Perspektiven auf den »Ur-Städtebausimulator« heraus. *SimCity*, so Varatharajah, unterlege alle Werte einem ökonomisch fokussierten Nutzenprinzip. Aus steriler Entfernung verwaltet, gebe es im Spiel nichts, was durch die Spielenden inkludiert oder geschützt werden müsse. Alles sei dem Prinzip der Expansion und des Wachstums untergeordnet. Da das Spiel auch im Schulunterricht eingesetzt wurde und allgemein viele Kinder erreichte, sei diese ideologische Schlagseite und koloniale Grundeinstellung besonders verheerend und erfordere aktive Problematisierung und widerständiges Spielen.

Im letzten Beitrag des Bandes operationalisiert Holger Pötzsch in seinem Kapitel *Spielend bilden? Kritische Betrachtungen zu Videospiele vor deren Einsatz im Unterricht* das Cybermedia-Modell von Espen Aarseth und Gordon Calleja, um einer kritischen Evaluierung digitaler Spiele vor deren Einsatz im Unterricht eine theoretische Grundlage zu geben. Pötzsch stellt eine Matrize vor, die fünf spielanalytische Dimensionen miteinander in Bezug setzt und so eine Problematisierung von Spielnutzung für Bildungszwecke möglich macht. Anhand einer Analyse des Spiels *Train to Sachsenhausen* gibt das Kapitel ein Beispiel für die Nutzung der Matrize und leistet so einer kritisch-reflektierten Anwendung des Titels im (Geschichts-)Unterricht Vorschub.

4 Ausgespielt? Eine Schlussbemerkung

Lässt es sich in Zeiten von Klima-Apokalypse und rasch zunehmender globaler Ungleichheit noch träumen? Lassen sich brutale systemische Formen der Ausbeutung und Unterdrückung ignorieren, während man in virtuellen Welten Abenteuer und Zerstreuung sucht? Kann man, während imperiale Staaten weiter militärisch aufrüsten und mit voller Rückendeckung westlicher »Demokratien« immer neue Schauplätze neokolonialer Kriege eröffnen, noch spielen? Kann man, frei nach Brecht, in unserer eigenen *dunklen Zeit* noch ein Gespräch über Spiele führen? Oder belegen diese Beispiele, dass wir als Zivilisation ausgespielt haben?

1938, gleichsam am Vorabend des bisher schlimmsten industriellen Verbrechens in Europa, des Holocaust, und der Zerstörungen des Zweiten Weltkrieges, schrieb Johan Huizinga (1955 [1938], 210), »modern warfare has [...] lost all contact with play«. Was der niederländische Spieltheoretiker hier kurz vor

seinem Suizid beklagte, war das Verschwinden von Krieg als regelgebundene und daher mit Zivilisation zu vereinbarende Aktivität. Er führt aus:

»Real civilization cannot exist in the absence of a certain play-element, for civilization presupposes limitation and mastery of the self, the ability not to confuse its own tendencies with the ultimate and highest goal, but to understand that it is enclosed within certain bounds freely accepted. Civilization will [...] always be played according to certain rules, and true civilization will always demand fair play.« (1955 [1938], 211)

Diese zivilisatorische Fähigkeit, freiwillig selbstgesteckten Regeln zu folgen, eigene Positionen zu reflektieren und kritisch zu hinterfragen, sich in freiwilligem Austausch durch die Augen des anderen zu sehen und dadurch ein Bewusstsein der Kontingenz eigener Weltsichten und, ja, Werte zu erhalten, ist für Huizinga der Kern eines Spielelementes in der Kultur. In diesem Licht scheint es, unsere *dunkle Zeit*, hier im Sinne Hannah Arendts (1970),⁸ erfordere mehr und nicht weniger Spiel – allerdings eine Form von Spiel, die nicht nur der Freizeitbeschäftigung dient, sondern als kultureller Prozess unser Denken und Handeln beeinflussen und in eine progressivere, menschlichere und friedlichere Richtung lenken kann.

Wie kann ein solches progressives Spielen nach dem Holocaust und mitten in Klima-Apokalypse, Artensterben und modernen Vernichtungskriegen aussehen? Wie kann ein Spielelement in unseren Kulturen und Zivilisationen hervortreten, das uns vor Selbstgerechtigkeit, Militarismus und einem Rückfall in unmenschliche Grausamkeit bewahren kann? Mehr denn je braucht unsere Gesellschaft Utopien – Ideen, Geschichten und Handlungen, die kollektiv ausgerichtet sind und für genuin politisches Handeln begeistern. Denn, so schrieb Habermas bereits 1985 (161), »[w]enn die utopischen Oasen austrocknen, breitet sich eine Wüste von Banalität und Ratlosigkeit aus«.

Genau solche Banalität und generelle Ratlosigkeit sind heute kennzeichnend für westliche Gesellschaften. Eine leere, manipulierende Sprache (Arendt 1970) und ein mehr und mehr autoritärer Liberalismus (Brown 2019, Chama-you 2019), in dem Zensur und Demonstrationsverbote die Meinungsfreiheit

8 Inspiriert von Bertolt Brechts Gedicht *An die Nachgeborenen* nutzt Hannah Arendt (1970) den Ausdruck ›dunkle Zeiten‹, um eine Dysfunktionalität von Öffentlichkeit zu benennen, in der genuin politische Fragen durch rein ökonomische Zweckrationalität und leere, manipulierende Sprache ersetzt werden. Ein solcher Verfall politischer Öffentlichkeit, so Arendt, führe in äußerster Konsequenz zu einem totalitären System.

sichern sollen, drohen in einem kapitalistischen Realismus (Fisher 2009) allen alternativen Organisationsformen und Denkweisen den Gar auszumachen. Was bleibt ist ein banales »weiter so«, trotz immanent hervortretender unüberwindbarer Gegensätze des bestehenden Systems und dessen nicht zu bewältigenden gesellschaftlichen und ökologischen Folgekosten. Wie können (Video-)Spiele uns helfen, andere politische Zukünfte zu ersinnen und zu erproben?

Wir brauchen Videospiele, die mehr sind als auf Profitmaximierung ausgerichtete kommerzielle Produkte. Und ein solches Ziel erfordert eine klare, auch auf (politische) Praxis ausgerichtete Spielkritik, die helfen kann, Einzelphänomene in weitere Zusammenhänge zu setzen, angeblich Alternativloses zu hinterfragen und scheinbar Natürliches und Objektives als historisch und kulturell bedingt zu entlarven. Aus solcher Kritik können Utopien erwachsen, die weit über hyperkapitalistische virtuelle Fluchträume hinausweisen und zu einem gemeinsamen konkret politischen Denken und Handeln anregen (Flanagan und Nissenbaum 2014). Unsere Gesellschaften brauchen genau das, genau jetzt. Wir hoffen, dieser Sammelband kann einen kleinen Beitrag zu einem solchen Vorhaben leisten.

Quellenverzeichnis

- Aarseth, Espen und Gordon Calleja. 2015. The Word Game: The Ontology of an Indefinable Object. *Proceedings of the FDG*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Word-Game%3A-The-ontology-of-an-undefinable-Aarseth-Calleja/505c0ff292fea483cd34620053eab4fc95d1e03>.
- Acosta, Alberto. 2013. Extractivism and Neoextractivism: Two Sides of the Same Curse. In: *Beyond Development: Alternate Visions from Latin America*, herausgegeben von Miriam Lang und Dunia Mokrani, 61–86. Amsterdam: Transnational Institute and Rosa Luxemburg Foundation.
- Adolf, Marian. 2021. Kritik als Aufgabe: Zum Kritikbegriff der Sozial- und Kulturwissenschaften. *SCM: Studies in Communication and Media* 10(2): 146–167.
- Agamben, Giorgio. 1998. *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*. Stanford: Stanford University Press.
- Agamben, Giorgio. 2005. *State of Exception*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Arendt, Hannah. 1970. *Men in Dark Times*. New York: Mariner Books Classics.

- Arendt, Hannah. 2006 [1951]. *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft: Antisemitismus, Imperialismus, totale Herrschaft*. München: Piper.
- Baldwin, Kai. 2018. Virtual Avatars: Trans Experiences of Ideal Selves Through Gaming, *Markets, Globalization & Development Review* 3(3): Article 4.
- Banaszczuk, Yasmina. 2019. Toxic Gaming. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294444/toxic-gaming/>.
- Björklund, Jenny und Ann-Sofie Lönngrén. 2020. Now You See It, Now You Don't: Queer Reading Strategies, Swedish Literature, and Historical (In)visibility. *Scandinavian Studies* 92(2), 196–228.
- Bogost, Ian. 2006. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Bohunicky, Kira und Chloe Anna Milligan. 2019. Reading, Writing, Lexigraphing: Active Passivity as Queer Play in Walking Simulators. *Press Start*, 5(2): 51–71. <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/136/89>.
- Bönkost, Jule und Josephine Apraku. 2017. Verhandlung von Deutsch-Sein: Verbindungslinien zwischen Kolonialismus, Nationalismus und Rassismus. In: *Made in Germany. Zur Kritik des Nationalismus. Reader für Multiplikator_innen in der Jugend und Bildungsarbeit*, herausgegeben von Ansgar Drücker und Sebastian Seng, 15–21. Eigenverlag: Düsseldorf.
- Botha, Monique und Kristen Gillespie-Lynch. 2022. Come as You Are: Examining Autistic Identity Development and the Neurodiversity Movement through an Intersectional Lens. *Human Development* 66 (2): 93–112.
- Brand, Ulrich und Markus Wissen. 2017. *Imperiale Lebensweise. Zur Ausbeutung von Mensch und Natur im globalen Kapitalismus*. München: Oekom.
- Brandenburg, Aurelia; Peter Färberböck; Anna Klara Falke; Eugen Pfister und Tobias Winnerling (Hg.). 2023. *Verspielte Vergangenheit – Texte aus sieben Jahren AKGWDS*. Glückstadt: vwh.
- Brandenburg, Aurelia. 2023. »Historiker analysieren«. Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus. In: *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*, herausgegeben von Arno Görge und Tobias Unterhuber, 121–136. Bielefeld: transcript.
- BRIDGES Kollektiv. 2022. *Mauern niederreißen, Brücken bauen*. Athen: FAC Press.
- Brown, Wendy. 2015. *Undoing the Demos: Neoliberalism's Stealth Revolution*. Princeton: Princeton University Press.

- Brown, Wendy. 2019. *In the Ruins of Neoliberalism: The Rise of Antidemocratic Politics in the West*. New York: Columbia University Press.
- Butler, Judith. 2009a. Critique, Dissent, Disciplinarity. *Critical Inquiry* 35(4): 773–795.
- Butler, Judith. 2009b. Was ist Kritik? Ein Essay über Foucaults Tugend. In: *Was ist Kritik?*, herausgegeben von Rahel Jaeggi und Tilo Wesche, 221–245. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Cabrera, Nolan; Cheryl Matias und Roberto Montoya. 2017. Activism or slacktivism? The potential and pitfalls of social media in contemporary student activism. *Journal of Diversity in Higher Education* 10(4): 400–415. <https://doi.org/10.1037/dhe0000061>.
- Chamayou, Gregoire. 2019. *Die unregierbare Gesellschaft: Eine Genealogie des autoritären Liberalismus*. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Chapman, Adam. 2016. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Routledge.
- Chess, Shira und Adrienne Shaw. 2015. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About 3GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59(1): 208–220.
- Chess, Shira. 2017. *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Combahee River Collective. 2017. The Combahee River Collective Statement. In: *How We Get Free. Black Feminism and the Combahee River Collective*, herausgegeben von Keeanga-Yamahtra Taylor, 15–27. Chicago: Haymarket Books.
- Coole, Diana und Samantha Frost (Hg.). 2010. *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*. Durham: Duke University Press.
- Crenshaw, Kimberle. 1991. Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review* 43(6): 1241–1299. <https://doi.org/10.2307/1229039>.
- Dahbour, Omar. 2023. The Domination of Nature: A Forgotten Theme in Critical Theory? *Constellations*. <https://doi.org/10.1111/1467-8675.12702>.
- De Lagasnerie, Geoffroy. 2018. *Denken in einer schlechten Welt*. Berlin: Matthes & Seitz.
- De Lauretis, Theresa. 1987. *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Indiana: University Press.
- Dean, Jodi. 2009. *Democracy and Other Neoliberal Fantasies: Communicative Capitalism and Left Politics*. Durham: Duke University Press.

- Dorer, Johanna. 2002. Diskurs, Medien und Identität. In: *Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft*, herausgegeben von Johanna Dorer und Brigitte Geiger. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Dwyer, Lyne. 2022. Sex and the City: A Sonic Analysis of Sex Work and Socioeconomic Class in Watch Dogs 2. *Game Studies* 22(2): https://gamestudies.org/22.02/articles/gap_dwyer.
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Eilert, Melanie. 2020. Inklusion. In: *Handbuch Gameskultur*, herausgegeben von Olaf Zimmermann und Felix Falk, 208–213. Deutscher Kulturrat.
- El-Tayeb, Fatima. 2016. *Undeutsch. Die Konstruktion des Anderen in der postmigrantischen Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Ensslin, Astrid und Isabel Balteiro (Hg.). 2019. *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*. New York: Bloomsbury.
- Ensslin, Astrid. 2011. *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Enzensberger, Hans Magnus. 1964. *Einzelheiten I: Bewußtseins-Industrie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Felczak, Mateusz. 2020. Dungeon Pirates of the Postcolonial Seas. Domination, Necropolitics, Subsumption and Critical Play in Pillars of Eternity 2: Deadfire. *Game Studies* 20(4): <https://gamestudies.org/2004/articles/felczak>.
- Fenton, Natalie; Gholam Khiabany Des Freedman und Milly Williamson. 2023. Critiquing the Vocabularies of the Marketized University. *Media Theory* 7(1): 277–298.
- Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester: Zero Books.
- Flanagan, Mary und Helen Nissenbaum. 2014. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge: MIT Press.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: MIT Press.
- Forni, Dalila. 2019. Horizon Zero Dawn. The Educational Influence of Video Games in Counteracting Gender Stereotypes. *Transactions of the Digital Games Research Association* 5(1): 77–105.
- Foucault, Michel. 1999 [1978]. Was ist Kritik? Berlin: Merwe.
- Fraser, Nancy und Axel Honneth. 2003. *Redistribution or recognition? A political-philosophical exchange*. London: Verso Books.
- Fraser, Nancy. 2009. *Scales of justice: Reimagining political space in a globalizing world*. New York: Columbia University Press.

- Fraser, Nancy. 2013. *Fortunes of feminism: From state-managed capitalism to neoliberal crisis*. New York: Verso Books.
- Fraser, Nancy. 2022. *Cannibal Capitalism: How our System is Devouring Democracy, Care, and the Planet – and What We Can Do About It*. London: Verso Books.
- Fuchs, Christian. 2010. Grounding critical communication studies: An inquiry into the communication theory of Karl Marx. *Journal of Communication Inquiry* 34(1): 15–41.
- Fuchs, Christian. 2020. *Communication and Capitalism: A Critical Theory*. London: University of Westminster Press.
- Gekker, Alex und Daniel Joseph. 2021. Selling Elysium: The Political Economy of Radical Game Distribution. *Baltic Screen Media Review* 9(1): 20–31.
- Görgen Arno und Tobias Unterhuber (Hg.). 2023. *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*. Bielefeld: transcript.
- Görgen, Arno und Stefan Heinrich Simond (Hg.). 2020. *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. Bielefeld: transcript.
- Grabarczyk, Pawel und Bo Kampmann Walther. 2022. A Game of Twisted Shouting: Ludo-Narrative Dissonance Revisited. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 13(1): 7–27. <https://doi.org/10.7557/23.6506>.
- Gramsci, Antonio. 2011 [1937]. *Prison Notebooks Vol. 1–3*. New York: Columbia University Press.
- Gutiérrez Rodríguez, Encarnación. 2000. »My traditional clothes are sweat-shirts and jeans«. Über die Schwierigkeit, nicht different zu sein oder Gegen-Kultur als Zurichtung. <https://transversal.at/transversal/0101/gutiérrez-rodriíguez/de>.
- Habermas, Jürgen. 1981. *Theorie des kommunikativen Handelns*. 2 Bände. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.
- Habermas, Jürgen. 1985. *Die neue Unübersichtlichkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.
- Hall, Stuart. 1977. Encoding/Decoding. In *The Cultural Studies Reader*, herausgegeben von Simon During, 91–103. London: Routledge.
- Hammar, Emil; Carolyn Jong und Joachim Despland-Lichtert. 2023. Time to Stop Playing: Confronting Crisis in and around Games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 14(1): 31–54.
- Hammar, Emil; Lars de Wildt, Souvik Mukherjee und Caroline Pelletier. 2020. Politics of Production: Videogames 10 Years After Games of Empire. *Games & Culture* 16(3): 287–293.

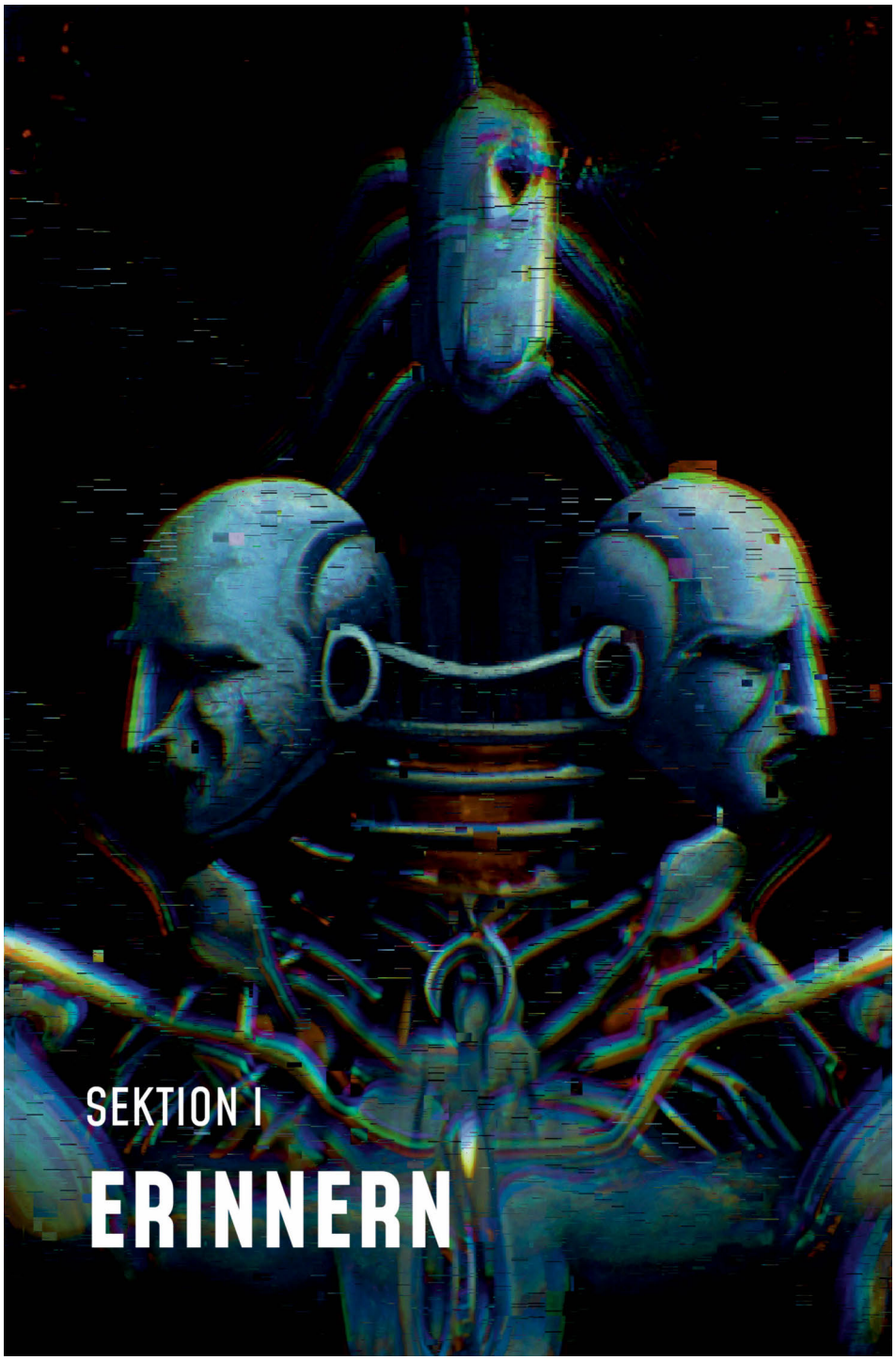
- Hammar, Emil. 2019. Manufacturing Consent in Video Games. The Hegemonic Memory Politics of »Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. *Nordlit* 42: 279–300.
- Hammond, Phil und Holger Pötzsch (Hg.). 2019. *War Games: Memory, Militarism, and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic.
- Hennig, Martin und Hans Krahl (Hg.). 2020. *Spielzeichen III: Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*. Glückstadt: vvh.
- Hensel, Thomas. 2018. Kunst. In: *Game Studies*, herausgegeben von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher, 379–388. Wiesbaden: Springer VS.
- Hopp, Marvin, Ann-Kathrin Hoffmann; Aaron Zielke; Lukas Leslie und Martin Seeliger. 2023. *Jung, akademisch, prekär. Studentische Beschäftigte an Hochschulen und Forschungseinrichtungen: eine Ausnahme vom dualen System regulierter Arbeitsbeziehungen*. Bremen: iaw.
- Horkheimer, Max und Theodor W. Adorno. 2022 [1944]. *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt a. M.: Verlag S. Fischer.
- Horkheimer, Max. 1992 [1937]. Traditionelle und kritische Theorie. In: Ders. *Traditionelle und kritische Theorie: 5 Aufsätze*, 205–261. Frankfurt a. M.: Fischer Wissenschaft.
- Huizinga, Johan. 1955 [1938]. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Hutchinson, Rachael. 2021. Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Game Studies* 21(3): <https://gamestudies.org/2103/articles/hutchinson>.
- Jaeggi, Rahel. 2009. Was ist Ideologiekritik? In: *Was ist Kritik?*, herausgegeben von Rahel Jaeggi und Tilo Wesche, 266–298. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Jørgensen, Kristine und Faltin Karlsen (Hg.). 2018. *Transgression in Games and Play*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Keever, Justin. 2022. Videogames and the Technicity of Ideology: The Case for Critique. *Game Studies* 22(2): https://gamestudies.org/2202/articles/gap_keever.
- Kerr, Aphra. 2017. *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. New York: Routledge.
- Kiel, Nina. 2014. *Gender In Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač.

- Kirchengast, Benjamin. 2023. »Are You an Idiot? It's a freaking videogame!«. Diskursive (Ent)politisierung des Zweiten Weltkriegs in der »Gaming-Community«. In: *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*, herausgegeben von Arno Görgen und Tobias Unterhuber, 153–166. Bielefeld: transcript.
- Klein, Naomi. 2016. *Die Entscheidung. Kapitalismus vs. Klima*. Frankfurt a.M.: S. Fischer.
- Kracauer, Siegfried. 1947. *Von Caligari zu Hitler*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Laclau, Ernesto und Chantal Mouffe. 2002. *Hegemony and Socialist Strategy*. London: Verso.
- Lewis, Chantelle Jessica und Jason Arday. 2023. We'll see things they'll never see: Sociological reflections on race, neurodiversity and higher education. *The Sociological Review* 0(0). <https://doi.org/10.1177/00380261231184357>.
- Malkowski, Jennifer und Treaandrea M. Russworm (Hg.). 2017. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press.
- Mbembe, Achille. 2017. *Kritik der schwarzen Vernunft*. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Mbembe, Achille. 2019. *Necropolitics*. Durham: Duke University Press.
- Meinen, Lisanne E. 2023. Share the Experience, Don't Take it: Toward Attunement With Neurodiversity in Videogames. *Games and Culture* 18(7): 919–939. <https://doi.org/10.1177/15554120221149538>.
- Mejeur, Cody. 2018. »Look At Me, Boy!«: Carnavalesque, Masks, and Queer Performativity in BioShock. In: *Beyond the sea: navigating BioShock*, herausgegeben von Felan Parker und Jessica Aldred. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Mouffe, Chantal. 1993. *The Return of the Political*. London: Verso.
- Mouffe, Chantal. 2000. *The Democratic Paradox*. London: Verso.
- Mukherjee, Souvik. 2017. *Videogames and Post Colonialism: The Empire Plays Back*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Murray, Soraya. 2018. *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London: I. B. Tauris.
- Nünning, Ansgar (Hg.). 2004. *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler.
- Ozimek, Anna. 2021: Production of Game Making Spaces and the Game Making Community in Estonia. *Baltic Screen Media Review* 9(1): 6–18.
- Parks, Justin. 2020. The poetics of extractivism and the politics of visibility. *Textual Practice* 35(3): 353–362.
- Paul, Christopher A. 2018. *The toxic meritocracy of video games: why gaming culture is the worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Pfister, Eugen und Tobias Unterhuber (Hg.). 2022. »The revolution will (not) be gamified« – Marx und das Computerspiel. Glückstadt: vwh.
- Pfister, Eugen; Tobias Unterhuber und Magdalena Zangerl. 2021. Einleitung: ›The revolution will not be gamified. – Marx und das Computerspiel. *Paidia: Zeitschrift für Computerspielforschung*; <https://paidia.de/einleitung-the-revolution-will-not-be-gamified-marx-und-das-computerspiel/#dropdown>.
- Pfister, Eugen und Arno Görgen. 2020. Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte. In: *Krankheit in digitalen Spielen*, herausgegeben von Arno Görgen und Stefan H. Simond, 51–74. Bielefeld: transcript.
- Pfister, Eugen und Tobias Winnerling. 2020. *Digitale Spiele und Geschichte*. Glückstadt: vwh.
- Pfister, Eugen. 2018. 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 Dennis Clausen. Hagen: medien-im-diskurs.de.
- Pfister, Eugen. 2018. *Politische Kommunikation in digitalen Horrorspielen*. Horror-Game-Politics: <https://hgp.hypotheses.org/176>.
- Pötzsch, Holger; Therese Holt Hansen und Emil Hammar. 2023. Digital Games as Media for Teaching and Learning: A Template for Critical Evaluation. *Simulation & Gaming* 54(3): 348–374.
- Pötzsch, Holger und Agata Waszkiewicz. 2019. Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World): The Poetics and Politics of ›Life Is Strange‹. *Game Studies* 19(3): <https://gamestudies.org/1903/articles/waszkiewiczpotzsch>.
- Pötzsch, Holger und Vit Sisler. 2019. Playing Cultural Memory: Framing History in ›Call of Duty: Black Ops‹ and ›Czechoslovakia 38–89: Assassination‹. *Games & Culture* 14(1): 3–25.
- Pugliese, Joseph. 2013. *State Violence and the Execution of Law: Biopolitical Caesurae of Torture, Black Sites, Drones*. London: Routledge.
- Regenbogen, Arnim und Uwe Meyer (Hg.). 1998. *Wörterbuch der philosophischen Grundbegriffe*. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Ruberg, Bonnie und Adrienne Shaw (Hg.). 2017. *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ruberg, Bonnie. 2018. Queerness and Video Games: Queer Game Studies and New Perspectives through Play. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 24(4): 543–555.

- Ruffino, Paolo und Jamie Woodcock. 2021. Game Workers and the Empire: Unionisation in the UK Video Game Industry. *Games & Culture* 16(3): 317–328.
- Said, Edward W. 1978. *Orientalism*. London: Penguin Books.
- Saito, Kohei. 2017. *Karl Marx' Ecosocialism. Capital, Nature, and the Unfinished Critique of Political Economy*. New York: Monthly Review Press.
- Saito, Kohei. 2022. *Marx in the Anthropocene. Towards the Idea of Degrowth Communism*. Cambridge University Press.
- Saito, Kohei. 2023. *Systemsturz. Der Sieg der Natur über den Kapitalismus*. München: dtv.
- Schmidt, Christian. 2011. Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester. <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/videospiele-mehr-geist-bitte-liebe-games-tester-a-784531.html>.
- Schott, Dom. 2023. Linksklick. Das neue Feigenblatt des Spielejournalismus. <https://netzpolitik.org/2023/linksklick-das-neue-feigenblatt-des-spielejournalismus/>.
- Sevignani, Sebastian. 2016. Kritische Politische Ökonomie. In: *Handbuch Medienökonomie*, herausgegeben von Jan Krone und Tassilo Pellegrini, 1–28. Wiesbaden: Springer VS.
- Shaw, Adrienne und Christopher J. Persaud. 2020. Beyond texts: Using queer readings to document LGBTQ game content. *First Monday*, 25(8): <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/10439>.
- Shaw, Adrienne. 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shaw, Adrienne. 2017. Encoding and decoding affordances: Stuart Hall and interactive media technologies. *Media, Culture & Society* 39(4): 592–602.
- Simond, Stefan H. 2023. *Pixelated Madness. The Construction of Mental Illnesses and Psychiatric Institutions in Video Games*. Glückstadt: vvh.
- Sotamaa, Olli und Jaroslav Švelch (Hg.). 2021. *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Spies, Thomas. 2022. *Trauma im Computerspiel. Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen*. Bielefeld: transcript.
- Spies, Thomas. 2023. »Do It for the Working Class«: Disco Elysiums kritisches Videospieldesign in einer kapitalistischen Unterhaltungsindustrie. In: *Eigentum, Medien, Öffentlichkeit. Verhandlungen des Netzwerks Kritische Kommunikationswissenschaft*, herausgegeben von Selma Güney, Lina Hille, Juliane Pfeiffer, Laura Porak und Hendrik Theine, 421–439. Frankfurt a. M.: Westend.

- Stang, Sarah. 2022. Too close, too intimate, and too vulnerable: close reading methodology and the future of feminist game studies. *Critical Studies in Media Communication* 39(3): 230–238. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080851>.
- Taylor, Nick. 2023. Reimagining a Future for Game Studies, from the Ground Up. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 14(1): 9–29.
- Total Refusal (Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz). 2020. »Wait a momemt before kill ...«. Malmoe: <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-momemt-before-kill/>.
- Udonsi, Patience. 2022. Young, gifted and black: the intersectionality of race, intellectual disability and neurodivergence. *Critical and Radical Social Work* 10(2): 226–241.
- Wang, Jackie. 2018. *Carceral Capitalism*. South Pasadena: semiotext(e).
- Woodcock, Jamie. 2019. *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggle*. Chicago: Haymarket Books.



SEKTION I
ERINNERN

Von Lara Croft zu »Deus Vult!«

Spielgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter

Aurelia Brandenburg

»We are dreaming of the Middle Ages, some say.« (Eco 1987, 64) Mit diesen Worten attestierte Umberto Eco schon Mitte der 80er-Jahre in seinem einflussreichen Essay »Dreaming of the Middle Ages« der Gegenwart eine tiefe Sehnsucht nach dem Mittelalter als Epoche, die nach wie vor ungebrochen ist. Egal, ob in Form von Serien wie *Game of Thrones* (Benioff und Weiss 2011–2019) samt ihrer Buchvorlagen, Historienfilmen wie *The Last Duel* (Scott 2021) oder Pen-&-Paper-Systemen wie *Dungeons & Dragons* oder *Das Schwarze Auge* – Imaginationen des Mittelalters sind omnipräsent und machen auch vor digitalen Spielen nicht halt, ganz im Gegenteil. Sowohl Fantasy-Spiele, die ein vage mittelalterlich inspiriertes Setting als Referenzrahmen verwenden, als auch Spiele wie etwa *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal 2020), das mit dem frühmittelalterlichen England der Wikingerzeit ganz konkrete Orte und realhistorische Persönlichkeiten referenziert, sind beliebt wie eh und je.

Das ist zunächst einmal auch keine spektakuläre oder auch nur neue Erkenntnis, denn das Mittelalter war im Grunde ab dem Moment, in dem es vorbei war, Projektionsfläche für die Gegenwart (Eco 1987, 65–67; Elliott 2018, 2) und es wäre ungewöhnlicher, wenn ausgerechnet digitale Spiele darin eine mediale Ausnahme bilden würden, als umgekehrt. Tatsächlich ist sogar Ecos Essay gerade in Bezug auf digitale Spiele interessant, denn neben seinen etwas ironisch skizzierten zehn Arten von Mittelalter (Eco 1987, 68–72) sieht Eco in der Faszination mit dem Mittelalter auch eine gesellschaftliche Identitätssuche (ebd., 64–65). Folgt man diesem Gedanken, dann rückt bei jeder Beschäftigung mit gängigen Mittelalterbildern auch ganz automatisch eine genauso komplexe, wie interessante Frage in den Vordergrund: Wer sucht mit seinem »Mittelalter« nach welcher Identität und warum?

Diese Frage ist gerade im Kontext digitaler Spiele sowohl spannend als auch fruchtbar, weil das Verhältnis von digitalen Spielen zu »Geschichte« im

Allgemeinen mit Fragen nach Identität durchzogen ist. Fragen, wie Geschichte eigentlich in digitalen Spielen aufgegriffen wird und werden kann, was angemessen ist oder nicht, was Spiele darüber hinaus als Medium eigentlich sind und sein können, wer Spiele entwickelt, wer sie finanziert oder auch ganz banal, wer eigentlich Gamer¹ ist und sein darf. Die Rezeption von Geschichte lässt sich allgemein nicht vom Kontext des Mediums trennen, in dem sie stattfindet, doch im Fall von digitalen Spielen ließ sich dieses Spannungsverhältnis entlang diverser politischer Konflikte gerade online besonders gut beobachten. Dieses Detail ist auch deshalb interessant, weil sich bestimmte Subkulturen digitaler Spielkultur, insbesondere diejenigen, die mit Begriffen wie »Gamer Culture« umrissen werden können, sich als »especially vulnerable to white supremacist recruiters« (Condis 2020, 143) erwiesen haben (Kowert, Martel und Swann 2022). Das hat gerade die reaktionäre Hashtagkampagne *GamerGate* verdeutlicht, während allerdings auch unabhängig davon gerade Mittelalterbilder eine lange und bis heute sehr aktive Tradition der politischen Vereinnahmung und Instrumentalisierung (Elliott 2018, 2–3; Young 2020b) vorweisen können.

Das kommt auch, wie ich im Folgenden argumentieren möchte, nicht von ungefähr, wenn man diese Phänomene in den Kontext der Geschichte des Mediums und vor allem seiner Kulturen seit den 80er-Jahren bis heute einbettet. Digitale Spiele waren spätestens seit den 80ern immer eng mit Männlichkeit und Misogynie verwoben, was wiederum den Grundstein für reaktionäre Backlashes wie *GamerGate* legte und erklärt, warum in den Kämpfen um Diversität, Repräsentation und Feminismus besonders seit den 2010ern ›Geschichte‹ im Allgemeinen und ›Mittelalter‹ im Speziellen immer wieder eine zentrale Rolle gespielt haben. Deshalb ist dieser Beitrag ein Versuch, dieses komplexe Spannungsfeld ein wenig aufzufächern und die Verbindungslinien zwischen der Geschichte digitaler Spiele und Gaming-/Gamerkultur(en), den Mittelalterbildern des Mediums der letzten Jahre und den damit verbundenen von unterschiedlichen Seiten formulierten Deutungshoheitsansprüchen zu ziehen. Dazu gehört auch, diese Phänomene in ihren damit verbundenen, größeren spiel- und internetkulturellen Kontext einzubetten, in den sich auch die Debatten um Geschichte, Diskriminierung und Spiele einfügen und sich damit

1 Ich verwende hier »Gamer« bewusst nur in der maskulinen Form, weil das Konzept »Gamer« historisch gesehen nicht von Männlichkeit zu trennen ist. Siehe dazu z.B. Shaw 2012.

in gewisser Weise auch eine Identitätssuche von Spielen als Medium beobachten lässt.

1 Helden, Götter und Veteranen – Spielgeschichte als Männergeschichte

Die Geschichte digitaler Spiele ist, plakativ formuliert, eine Männergeschichte. Nicht, weil z.B. in den 1980er- und 90er-Jahren, als viele kulturelle Grundsteine für moderne Gamingkultur(en) gelegt wurden, tatsächlich nur (cis) Männer oder Jungen digitale Spiele gespielt oder entwickelt hätten, sondern weil Spielgeschichte bis heute häufig als Männergeschichte *erzählt* und *erinnert* wird. In dieses Narrativ reihen sich einerseits einzelne große Männer in »sacred litanies of ›founding fathers,‹ ›hacker heroes,‹ and ›game gods« (Nooney 2013) ein, andererseits beeinflussen diese Erzählungen auch Kanonisierungsprozesse genauso wie nostalgische Verklärungen von Spielkultur dieser Zeit.

Als z.B. *The Strong National Museum of Play* (Rochester, New York) 2023 verlauten ließ, dass es vorhabe, *Barbie Fashion Designer* (Digital Domain 1996) in seine internationale *World Video Game Hall of Fame* aufzunehmen, erntete es für diese Entscheidung harsche Kritik. Daraufhin rechtfertigte Jon-Paul Dyson als Direktor des *International Center for the History of Electronic Games* die Entscheidung in Form eines Blogposts auf der Museumsseite. Darin positionierte er zwar *Barbie Fashion Designer* als »as close to the opposite [of the stereotype about what a gamer's game is like] as you can get« (Dyson 2023), führte aber genau das als historische Begründung für die Nominierung an. *Barbie Fashion Designer* wurde zu einer Zeit entwickelt und veröffentlicht, als sich die Spielbranche noch selbst erzählte, dass Mädchen keine relevante Zielgruppe für digitale Spiele seien. Trotzdem wurde das Spiel zum absoluten Kassenschlager, der nicht nur einflussreich war und eine Welle der sogenannten *Pink Games* lostrat, sondern auch verdeutlichte, dass dieser Branchenmythos von Frauen und Mädchen, die sich nicht für Spiele interessierten, eben das war: ein Mythos. Die Feststellung, dass *Barbie Fashion Designer* also historisch für das Medium Spiel zumindest einen wichtigen Einschnitt darstellen kann, ist also grundsätzlich einmal unspektakulär. Es war designhistorisch einflussreich und sowohl kulturell als auch kommerziell so erfolgreich wie viele Spiele, die heute selbstverständlich als Klassiker gelten. Dass das Museum *trotzdem* aufgrund der Kritik durch Spieler:innen die Notwendigkeit sah, seine Entscheidung für

die Aufnahme in ihre *Hall of Fame* zu rechtfertigen, verdeutlicht dagegen, wer und was in der Geschichte digitaler Spiele sichtbar ist und wer darüber die Deutungshoheit hat.

Diese selektive Sichtbarkeit und die damit einhergehende (fehlende oder nur zögerliche) Erinnerung und Kanonisierung u.a. von Frauen als Teil von Spielgeschichte ist auch kein Zufall, sondern letztlich u.a. ein Produkt einer »Sehnsucht nach einer gemeinsamen Basis der Identifikation« (Felzmann 2010, 210) im Kontext digitaler Spiele und gängiger nostalgischer Bilder in diesem Zusammenhang. Dazu passt im Übrigen auch der Boom der Retrokultur digitaler Spiele seit 2000, durch den auch auf stilistischer Ebene Rückgriffe auf die 1980er und 90er und damit ein vermeintlich Goldenes Zeitalter digitaler Spiele alltäglich wurden. Diese Rückgriffe hatten, gerade bei Indie-Entwickler:innen, häufig auch pragmatische Gründe, weil der so wiederentdeckte Pixelstil im Vergleich zu einer aufwändigen Hochglanzgrafik auch mit kleinen Teams überhaupt umsetzbar ist, die Popularität dieser Nostalgie steht aber auch für eine »oft eher selbsttherapeutisch[e] als kritisch[e]« (Birken 2022, 51) Aufarbeitung von Spielgeschichte.

Die Vergangenheit digitaler Spiele ist also nicht einfach nur durch Machtverhältnisse, häufig durch Männer und eine eigene Variante *weißer, cis* Maskulinität dominiert, in gewisser Weise bestimmt es sogar ihre Gegenwart in der Form, wie ihre Geschichte öffentlich (nicht) geschrieben wird. Mit anderen Worten: »Gamer has a history« (Nooney 2013), Spieler:innen oder digitale Spiele im Allgemeinen nicht unbedingt, was wiederum direkten Einfluss auf größere Prozesse bis heute hat.

2 *GamerGate* und die Autoritätskrise des *Gamers*

Konkret verbirgt sich hinter diesen größeren Prozessen und der mit ihnen verbundenen Variante von Männlichkeit, dass die Spielebranche schon in den 80ern und 90ern eine Form *weißer, cis* Maskulinität einer besonders US-zentrierten Mittelschicht zum Maßstab digitaler Spielkultur erklärt hat. Das lässt sich besonders an der Werbung seit den 80er Jahren ablesen, wo besonders im englischsprachigen Raum früh sehr deutlich verhandelt wurde, »what it means to be a man, to be masculine, and to be a masculine man who plays video games« (Condis und Morrissette 2023, 12). Hier lässt sich schon früh ein heteronormativer Automatismus beobachten, in dem Frauen als Objekt der Begehre vorkommen, aber nicht oder nur kaum als selbstständige Teilneh-

mer:innen an digitaler Spielkultur. Dabei war es sogar egal, ob diese Frauen rein virtuell existierten: Wenn Eidos Interactive als Publisher des Spiels in Werbeanzeigen für *Tomb Raider III* darüber witzeln ließ, dass es leider immer noch keinen Nacktcheat für Lara Croft gäbe, hatte das ganz genauso eine klar sexualisierte Dimension wie Werbung mit nahezu nackten, menschlichen Models in entsprechenden Posen (Condis und Morrissette 2023, 11, 12). Diese Imagination, die auf sehr binäre Weise heterosexuelle cis Männer in eine Handlungsposition hebt, während cis Frauen zur Projektionsfläche werden und queere Menschen grundsätzlich abwesend sind, schließt direkt an Imaginationen an, wer eigentlich standardmäßig Gamer war und zu sein hatte (Condis und Morrissette 2023, 12–14; Cote 2020, 25–32).

Diese Verhandlung einer Art Berechtigung zur Teilhabe an Spielen und vor allem Spielkultur steht letztlich im Zentrum diverser Entwicklungen seit der Jahrtausendwende, deren Höhepunkt sich in *GamerGate* beobachten ließ. Nachdem im Laufe der 80er- und 90er-Jahre sich eine Autorität weißer cis Männlichkeit hatte etablieren können, begann diese Autorität ab der Mitte der 00er-Jahre wieder zu bröckeln. Mit Konsolen wie der Nintendo Wii, die gezielt an Familien vermarktet wurden, aber auch Phänomenen wie Social Media, Smartphones und Flash Games, begann der Aufstieg von »Casual Gaming«. Damit kam zum ersten Mal im großen Stil ein Gegenentwurf zum sehr stark mit Männlichkeit verknüpften Bild des »(Core) Gamers« (Cote 2020, 138–41) auf, der sehr viel Zeit, Geld und Energie in digitale Spiele investiert hatte und sich dementsprechend stark mit Gamer Culture identifizierte (Cote 2020, 32–40; Juul 2010, 145–52). Spielen und Spielkultur verlor damit sukzessive den Reiz einer Kultur, die sich historisch gesehen mal freiwillig, mal unfreiwillig als exklusiv imaginiert und inszeniert hatte. Stattdessen öffnete sich sogar der Markt selbst, unter anderem weil z. B. über Mobile Gaming nun neue Zielgruppen und damit Einnahmequellen erschlossen werden konnten und schon aus einer finanziellen Perspektive eine Fokussierung auf Gamer und damit primär auf junge Männer nicht mehr attraktiv war. Die daraus resultierende Spannung einer Weiterentwicklung von Spielkultur und Spielen im Allgemeinen entlud sich besonders deutlich in *GamerGate*, einer klar reaktionären und insbesondere misogynen Hashtagkampagne ungefähr 2014–2016, bei der sich ein Bündnis aus Antifeminist:innen, Neonazis, Gamern und ähnlichen reaktionären Strömungen zusammenfand (Keinen Pixel dem Faschismus 2020; Strick 2021, 215–38; Condis 2020, 144–47). Fast wichtiger als der konkrete Verlauf der Kampagne war allerdings, dass *GamerGate* aus einer Autoritätskrise heraus geboren wurde, »in which the group that has been hegemonic

sees its power shifting and reacts with force to prevent change due to the rise of counterhegemonic forces« (Cote 2020, 181). Digitale Spielkultur war, wie vergleichbare Nerdkulturen mit ähnlichen Konflikten zur selben Zeit auch, vor allem auf eine immer deutlicher *sichtbare* Art diverser geworden und *GamerGate* war der Backlash, der nun versuchte, die eigene Autorität (erfolglos) wieder zurückzugewinnen.

GamerGates Bedeutung als Kampagne hat schon spätestens seit der Wahl Donald Trumps zum US-Präsidenten 2016 merklich immer weiter abgenommen, etwa auch, weil wichtige Akteur:innen *GamerGates*, wie etwa Steve Bannon oder Milo Yiannopoulos, die der Kampagne Aufmerksamkeit und politische Bedeutung verschafft hatten, weiterzogen und mit größeren Projekten wie etwa der amerikanischen ›Alt-Right‹ beschäftigt waren (Keinen Pixel dem Faschismus 2020, 11–14). Jenseits dieser Schatten, die *GamerGate* immer geworfen hat und teilweise bis heute wirft (Strick 2021, 220–21), ist die Kampagne aber vor allem ein sehr deutliches Beispiel für die Produktions- und Diskurskontexte Digitaler Spiele in den 2010ern und darüber hinaus. Digitale Spielkultur war immer stark von Geek Maskulinität (McDivitt 2020, 11–18) und u.a. Misogynie geprägt, doch Phänomene wie *GamerGate*, aber auch andere, ältere und kleinere Kampagnen (Keinen Pixel dem Faschismus 2020, 15) verdeutlichten das noch einmal auf eine Weise, die sich nicht mehr übersehen ließ.

Dieser Kontext der Kampagnen und Diskussionen der letzten zehn bis fünfzehn Jahre ist insofern von Bedeutung, als dass er auch diverse Debatten über historische Authentizität und Korrektheit miteinander verbindet, in denen genauso populäre Geschichtsbilder wie die Deutungshoheit über Spiele und Spielkultur verhandelt wurden und teilweise noch immer werden. Mit anderen Worten: Historisierende Spiele (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 14) verhandeln, wie alle historisierenden Medien, sowohl ihre eigene mediale Geschichte als auch die Geschichte(n), die sie abbilden.

2.1 Das war aber so? – Digitale Spiele, Mittelalter und historische Authentizität

Wenn die Geschichte digitaler Spiele eine Männergeschichte ist, dann zeichnet sich das Mittelalter in digitalen Spielen auf sehr ähnliche Weise oft dadurch aus, in der Regel sehr *weiß*, sehr männlich und dezidiert nicht-queer zu sein (Brandenburg 2021). Das gilt in dieser Pauschalität vor allem, aber nicht nur, für teure Großproduktionen, die unter Umständen ein Millionenbudget ver-

schlingen und dementsprechend inhaltlich keine Risiken eingehen, sondern entsprechenden Profit abwerfen sollen und müssen. Auch kleinere Produktionen von Studios, die aufgrund ihrer Größe eher den Spielraum haben könnten, um sich von konservativen Mittelalterbildern zu lösen, um z. B. einen Gegenentwurf zu zwangsweise schwerfälliger angelegten Blockbustern anzubieten, orientieren sich häufig an diesen Bildern. So imaginiert z. B. das Sandbox-Rollenspiel *Medieval Dynasty* (Render Cube 2020) des polnischen Studios Render Cube eine vage mittelalterlich-dörfliche Idylle, die zwar grundsätzlich darauf ausgelegt ist, Spieler:innen viele Freiheiten im Aufbau ihres eigenen Hofes und Dorfs zu bieten, aber trotzdem ganz automatisch Frauen gerade auf spielmechanischer Ebene primär auf Häuslichkeit und Mutterschaft reduziert. Noch deutlicher verhält es sich bei dem Mittelalter-RPG *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios 2018), das teilweise per Crowdfunding finanziert wurde und schon da damit warb, ein »realistisches« Mittelalter präsentieren zu wollen, das im Gegensatz zu den vielen Adaptionen der Epoche stehen sollte, die besonders mit phantastischen Elementen wie etwa Elfen, Drachen u. v. m. arbeiten. Letztlich fiel das Spiel aber gerade in der Forschung (Pfister 2020, 60–62; Young 2020a; Brandenburg 2021, 4–7; Meier 2022), aber auch in Teilen der Presse (Sigl 2018; Inderwildi 2018) vor allem durch seinen mindestens rechts-offenen Chefentwickler und ein altbackenes bis rechtes Mittelalterbild auf und geriet so auch in der öffentlichen Diskussion, gerade in Deutschland, stark in Kritik (Huss 2018; Zimmermann u. a. 2019; Inderst 2020; Brandenburg 2023).

Diese Bilder sind bei weitem nicht neu – sie sind vielmehr »[d]es 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 11) – doch es ist trotzdem bemerkenswert, wie häufig ihnen durch Studios, Marketingabteilungen, Presse und Spieler:innen eine Art Echtheit zugesprochen wird, die direkt an die Vorstellung von digitalen Spielen als Zeitmaschinen anschließt. Spiele sollen Geschichte erfahrbar machen, einerseits weil Studios und Publisher wie Ubisoft so Debatten über die Nützlichkeit und Nutzlosigkeit von Spielen entgegneten und andererseits »Authentizitätsbedürfnisse« (Zimmermann 2023, 91) befriedigen können, die schlicht einen weltweit lukrativen Markt unter anderem für digitale Spiele bieten.

Kulturell gesehen ist diese Fixierung auf und Einforderung von »Authentizität«, »Korrektheit« oder »Realismus« dabei von Rezipient:innen-Seite meist ein tendenziell reaktionäres Projekt, im Zuge dessen Deutungshoheiten u. a. über Geschichte, aber auch über Spiele als Medium verhandelt werden. Während Spieler:innen zwar z. B. in Internetdiskussionen gerne mal die Begrifflichkeiten von Authentizität, Korrektheit und Realismus synonym

verwenden, zielen die damit verknüpften Forderungen doch immer auf historische Authentizität im Sinne einer wahrgenommenen Nähe zu einer ›echten‹ Vergangenheit ab. Das bedeutet, dass es hier nicht um eine Art »Verifizierung oder einen Abgleich mit einem geschichtswissenschaftlichen Forschungsstand [...], sondern um eine spezifische Form von Erlebnissen [geht], die Authentizitätsgefühle auszulösen imstande sind« (Zimmermann 2023, 95). Mit anderen Worten: Historisch authentisch im Allgemeinen ist zunächst einmal das, was Spieler:innen als authentisch deklarieren. Während historische Korrektheit auf eine punktuelle (quellenbasierte) Belegbarkeit abzielt, ist Authentizität ein ›Bauchgefühl‹ von Geschichte. Daraus folgt wiederum, dass, erstens, Genrekonventionen und Sehgewohnheiten zu historischer Authentizität beitragen und, zweitens, Korrektheit im Sinne einer Falsifizierbarkeit historisch anmutender Thesen eine untergeordnete bis irrelevante Rolle spielt (Young 2012, 6–7; Brandenburg 2020, 211–16). Sehr viel wichtiger ist die Illusion, die Spiele mit ihrer Kulisse perpetuieren und die sie wiederum weniger zu Zeitmaschinen als zu »Zeiten-Maschinen« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 14) in dem Sinne machen, dass sie »fremdartige Zeiten [produzieren]« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 14).

2.2 Die historische Authentizität *weißer cis Männer*

Das Aushandeln dieser fremdartigen Zeiten bzw. der Frage, was authentisch ist und sein darf, ist dementsprechend automatisch auch ein Schauplatz eines Aushandelns politischer Konflikte. Denn während reaktionäre Gruppen und Strömungen wie *GamerGate* geradezu berüchtigt für ihre Forderung nach einem unpolitischen Spiel (»Keep your politics out of my games!«) und damit für eine Trennung von Spielen von der Realität sind (Pfister 2018; Birken 2022, 51–54), waren und sind dieselben Strömungen gleichzeitig glühende Verfechter:innen von Argumentationen, nach denen Spiele ›historisch korrekt‹ in dem Sinne zu sein hatten, dass Frauen, nicht-*weiße* oder queere Figuren als nicht-realistisch gelten (Brandenburg 2021).

Daniel Vávra hat sich z. B. als Cheftwickler von *Kingdom Come: Deliverance* immer wieder dazu geäußert, welche Ziele er bzw. Warhorse Studios mit dem Spiel verfolgten, wobei er nicht nur die Begründung anführte, ein »game about the history of [his] country« (Shimshock 2015) zu entwickeln, um Kritik abzuwehren, sondern sich auch wiederholt auf Twitter über Diskussionen über Diversität lustig machte und gegenüber Journalist:innen den Mythos eines rein *weißen* europäischen Mittelalters verteidigte (Vávra 2015b). So twitter-

te er z. B. 2015 ein Standbild aus der Komödie *Black Knight* (Junger 2001), das Martin Lawrence als Jamal Walker zeigt. Der Film greift lose Mark Twains *Ein Yankee am Hofe des König Artus* auf und parodiert so einiges an Mittelalter- und Artusromantik, versetzt dabei allerdings mit der Hauptfigur einen Schwarzen Mann in die Rolle des Protagonisten. Vávra wiederum kommentierte das Bild auf Twitter ironisch damit, dass darauf angeblich »[t]hanks to popular demand by history revisionists & for the sake of accuracy« (Vávra 2015a) der Protagonist von Vávras eigenem Spiel *Kingdom Come: Deliverance* zu sehen sei. Tatsächlich war von Seiten von Warhorse Studios immer ein weißer Mann als Protagonist vorgesehen gewesen und damit war klar, dass Vávra hier keine echte Ankündigung als einer der Chefs des Studios vornahm. Vávra, selbst ein offener Unterstützer von *GamerGate* (Totilo 2015; Vávra 2014) mit Nähe zu rechten Medien wie *Breitbart* (Shimshock 2015), stellte hier also vielmehr in einer ironischen Verkehrung die Behauptung auf, dass die Kritik am möglichen Rassismus in *Kingdom Come: Deliverance* geschichtsrevisionistisch sei, während sein Entwurf eines rein weißen Böhmens des 15. Jahrhundert historisch korrekt sei. Abgesehen davon, dass der Kommentar insofern intellektuell unehrlich war, als dass die Kritik sich um die vollständige Abwesenheit und später Dämonisierung von People of Color – und eben *nicht* nur Schwarzen Menschen – in *Kingdom Come: Deliverance* drehte (Young 2020a), sind Vávra und seine Tweets ein sehr deutliches Beispiel, wie in den Konflikten des Erkämpfens von Repräsentation und Diversität in Spielen und den damit verbundenen Backlashes vermeintliche historische Korrektheit immer wieder als eine Waffe gegen Marginalisierte eingesetzt wurde, um ihnen ihre Daseinsberechtigung in historisierenden Spielen abzusprechen.

Damit war Vávra nie allein. Ähnliche Diskussionen und Vorwürfe kamen z. B. im Kontext der Debatte um Sexismus und Rassismus in *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED 2015) auf, als etwa die Kritik an der Sexualisierung von Frauenfiguren wie Ciri zu Debatten über »Mittelalter« und historische Korrektheit führten (Brandenburg 2020), ebenso wie im Fall von *Crusader Kings 3* (Paradox Development Studio 2020), als die Ankündigung von bisexuellen und asexuellen Figuren im Spiel schon vor Release zu einer Kontroverse führte (Brown 2020).

Genauso wenig kam es überraschend, als Sony im September 2021 neue Charakterbilder für die Figuren des Thors und der Angrboda in *God of War Ragnarök* (Santa Monica Studio 2022) veröffentlichte und so ebenfalls eine angeblich in historischer Korrektheit begründete Kontroverse auslöste (Beverungen 2021). Das Spiel bediente sich, wie der Name schon nahelegt,

großzügig an nordischer Mythologie und dadurch einer Mischung aus Wikinger-Symbolik und gängigen Mittelalterimaginationen, wodurch u.a. einige Figuren der nordischen Götter- und Sagenwelt auftraten. Dabei imaginierte das Charakterdesign von Thor ihn als einen breitschultrigen, dicken Mann mit zotteligem Haar und Bart, während für Angrboda mit Laya DeLeon Hayes eine Schwarze Schauspielerin gecastet worden war. Beides führte zu Protest auf Social Media, wobei im Fall von Angrboda dabei u.a. auf Twitter (z.B. @TheChowderhead 2021) ein Bild zirkulierte, auf dem sie zu einer *weißen* Frau umretuschiert worden war.

Abgesehen davon, dass der Protest offensichtlich misogyn und rassistisch motiviert war, ist dieses Bild auch deshalb bemerkenswert, weil es ausgehend vom *GamerGate*-Subreddit *r/kotakuinaction2* verbreitet worden zu sein scheint ([deleted user] 2021a), womit der Fall ein prägnantes Beispiel für die Verflechtungen zwischen reaktionären Strömungen digitaler Spielkultur(en), Authentizität und Mittelalterimaginationen bzw. Imaginationen von Geschichte in digitalen Spielen ist. Aus den bis heute sichtbaren Kommentaren² zu dem Originalpost mit dem Gegendesign auf Reddit geht so z.B. hervor, dass zumindest die Kommentator:innen auf *r/kotakuinaction2* das Casting einer Schwarzen Frau als Angrboda genauso wie die retuschierte Version als Teil eines Kulturkampfes gegen eine ›woke‹ Agenda sahen, in der sich Gamer als Fans angeblich nur wehren würden. ([deleted user] 2021b) Dieses Narrativ ist nicht ungewöhnlich, sondern entspricht dem Selbstbild einer selbstgerechten Revolution der angeblich eigentlich ja toleranten und liberalen Gamer, das *GamerGate* immer propagiert hat und bis heute propagiert (Wagner 2021, 177–79; Strick 2021, 220–23; Keinen Pixel dem Faschismus 2020, 16–17). Es verdeutlicht allerdings zugleich, wie für diese extremen Strömungen sehr klar war und ist, was ihre politischen Anliegen in diesen Debatten sind, während z.B. in der Spielepresse Debatten darüber geführt wurden, ob etwa die Darstellung von Thor nicht ›actually accurate to the source material‹ (Maher 2021) sei. Ähnliches ließ sich auch in der Debatte um *Kingdom Come: Deliverance* beobachten, in der Kritik

-
- 2 Der Originalpost mit dem retuschierten Bild ist inzwischen gelöscht, allerdings noch immer über die Wayback Machine des Internet Archives aufrufbar ([deleted user] 2021a). Da dieser Snapshot allerdings recht bald nach dem ursprünglichen Post aufgenommen zu sein scheint und Kommentare auf Reddit nicht auf diesem Weg archivierbar sind, verweise ich hier zusätzlich auf die aktuelle Version der Seite, obwohl dort inzwischen auch einige Kommentare und User:innen, wohl teilweise auch aufgrund von Regolverstößen, gelöscht wurden ([deleted user] 2021b).

am Mittelalterbild des Spiels basierend auf den Äußerungen des nachweislich rechtsoffenen Chefentwicklers und auf dem Marketing des Spiels selbst aufkam, auf die die deutschsprachige Spielepresse dann allerdings primär mit Versuchen reagierte, zu überprüfen, ob *Kingdom Come: Deliverance* denn nun »historisch korrekt« oder nicht sei (Uslenghi 2018; Game Two 2018). In beiden Fällen griff also ein recht simpler Mechanismus, bei dem sich Presse und Öffentlichkeit von Authentizität und Korrektheit als Strohmänner ablenken ließen, während die Intentionen und Motivationen in reaktionären Kreisen eigentlich recht klar waren.

Das ist auch deshalb bemerkenswert, weil sich diese Beobachtung auch über Imaginationen des Mittelalters, das seinerseits eine lange Tradition als Projektionsfläche hat, hinaus anstellen lässt. Ähnlich wie Vavra und Warhorse Studios von historischer Korrektheit schwärmten, so schwärmte z.B. auch der CEO von *Destructive Creations* 2015 darüber, wie realistisch die Grafik und fortschrittlich in die Programmierung des damals aktuellen Spiels seines Studios sei, womit er ebenfalls eine technisch-stilistische Überhöhung als Argument für sein Spiel nutzte (Birken 2022, 54). *Destructive Creations* ist allerdings ein Studio, das u.a. 2021 für Verbindungen in rechte Kreise kritisiert wurde (Keinen Pixel dem Faschismus 2021), und das Spiel, um das es ging, war ein Amoklaufsimulator. Damit sind seine Aussagen erst einmal losgelöst von Verhandlungen von Geschichte. Doch was diese und alle anderen Argumentationslinien eint, ist, dass hier entlang von Behauptungen über die Realität u.a. Deutungshoheiten über das Medium Spiel und die Sichtbarkeit Marginalisierter verhandelt wurden und werden. Diese Realität, die hier postuliert wird, ist allerdings eine Realität, in der Frauen, People of Color, queere oder behinderte Menschen und viele andere per se als »politisch« und damit als Störfaktor »weiße« cis Männer hingegen grundsätzlich als »unpolitisch« gelten.³

2.3 Von *Crusader Kings* zu Donald Trump

Beispiele wie Warhorse Studios und Destructive Creations sind Extremfälle. Es ist aber auffällig, wie gerade mittelalterlich inspirierte Settings in den letzten zehn Jahren immer wieder ein prominentes Schlachtfeld im Kontext von

3 Diese Art Behauptung, die die bloße Existenz von allen Personen außerhalb einer cis- und heteronormativen, weißen Männlichkeit zum Problem erklärt, das Spiele angeblich kaputt macht, ist tatsächlich so weit verbreitet, dass sie inzwischen schon als Klischee zum Meme geworden ist. (Vossen 2019; Pfister 2018)

Backlashes gegen Repräsentation und Diversität in Digitalen Spielen waren. »The ghosts of the Middle Ages are unquiet« (Matthews 2017, 1) und als unruhige Geister sind sie immer wieder Streitpunkt der Gegenwart. Das gilt im Allgemeinen für jede Verhandlung von Geschichte u. a. in und mit digitalen Spielen. Bei Spielen sowie Fan- und Internetkulturen zu Spielen sind nun gerade Mittelalterimaginationen häufig ein besonders deutliches Beispiel, weil hier die Anknüpfungspunkte gerade in rechte Kreise auch auf inhaltlicher Ebene gut zu beobachten sind, eben weil die Traditionen der Vereinnahmung des Mittelalters hier weit zurückreichen.

Ein Beispiel für diese Verbindung liefert unter anderem das »Deus Vult!«-Meme, das ab 2014 mehr und mehr an Beliebtheit in Alt Right-Kreisen online gefunden hat. Der Ausspruch selbst hat historisch gesehen als Schlachtruf des Ersten Kreuzzugs 1096–1099 Wurzeln bis ins Mittelalter (Mayer 2005, 18–19), war und ist aber wie die Kreuzzüge im Allgemeinen schon lange immer wieder präsent in rassistischen und insbesondere islamfeindlichen Narrativen und Strömungen. Zum Zeitpunkt, als das »Deus Vult!«-Meme besonders durch 4chan an Popularität gewann, waren diese rechtsradikalen Kreuzzugsbilder längst wieder (oder immer noch) beliebt bei Akteur:innen der Neuen Rechten (Elliott 2017, 132–54; 2018, 3). Doch das Meme im Speziellen gewann vor allem deshalb an Verbreitung, weil es ausgerechnet in Gaming-Subreddits zu den Strategiespielreihen *Crusader Kings* und *Europa Universalis* beliebt war (Hagen 2018). Bevor »Deus Vult!« Teil der Meme-Propaganda des Trump-Subreddits *r/The_Donald* wurde, war es ein Gaming-Meme und eine Gaming-Nähe blieb auch noch 2017 erhalten. Damals tauchte das Meme wieder verstärkt im Subreddit zum Action-Multiplayerspiel *For Honor* *r/forhonor* auf, was damit ins selbe Jahr wie die rechtsradikalen Ausschreitungen in Charlottesville fiel, bei denen Kreuzzugssymbolik und »Deus Vult!« längst Teil der rechtsradikalen Symbolik waren (Hagen 2018). Damit lässt sich kein direkter Zusammenhang zwischen Spielen und Rechtsradikalen herstellen – diesen Zusammenhang gibt es so pauschal auch nicht – aber das Beispiel verdeutlicht, wie Phänomene von Gamingkultur(en) häufig in einer Wechselwirkung mit rechtsradikalen Strömungen stehen oder zumindest Anknüpfungspunkte bieten.

Phänomene wie *GamerGate* lassen sich nur vor dem Hintergrund gekränkter Männlichkeit und Whiteness auf der einen und der Geschichte von digitaler Spielkultur auf der anderen Seite verstehen. Es ist kein Zufall, dass das »Deus Vult!«-Meme ausgerechnet ab 2014/15 und damit zu Hochzeiten von *GamerGate* von Gaming-Subreddits aus verbreitet werden konnte, genauso wenig wie es ein Zufall ist, dass das retuschierte Bild der Angrboda aus *God*

of *War Ragnarök* offenbar aus *GamerGate*-Kreisen kam oder dort wenigstens sehr früh in der Debatte auftauchte. Ebenso sind die Versuche kein Zufall u. a. über Forderungen nach historischer Authentizität und damit Geschichte als Kategorie besonders Frauen, People of Color und/oder queeren Menschen ihre Daseinsberechtigung und Sichtbarkeit in Gaming-Räumen abzusprechen oder wenigstens einzuschränken. Hier fand vielmehr die Autoritätskrise des Gamers als männlicher Nerd in Gamingkulturen mit einer Opfererzählung der Neuen Rechten und altbackenen Geschichtsbildern, wie sie leicht weiter zu vereinnahmen waren und sind, zusammen. Damit war Gaming auch nie allein, Phänomene wie die sogenannten *Sad Puppies* bei den Hugo Awards 2013–17⁴ (Wilson 2018, 440–42) oder die reaktionären Backlashes gegen die neueren *Star Wars*-Filme gingen in eine ähnliche Richtung, wobei beide Kampagnen eint, dass sie besonders von gekränkter Männlichkeit in Nerdkulturen wie Gaming und Science Fiction getragen wurden.

3 Die Geister, die sie riefen: Digitale Spiele, Spielgeschichte und Männlichkeit

Es gibt keinen direkten Zusammenhang zwischen digitalen Spielen und rechtradikalem Gedankengut. Und entgegen populären Behauptungen von Seiten von Gamern, die aus einem Beißreflex heraus jede Kritik am Medium Spiel und seinen Kulturen zu einer neuen Killerspieldebatte deklarieren, gibt es auch keine seriöse Kritik mit belastbarer Datenbasis, die das behaupten würde. Es gibt allerdings einen Zusammenhang zwischen (gekränkter) Männlichkeit, der Radikalisierung insbesondere weißer cis Männer und der historischen Dominanz des Archetyps des Gamers in *Spielkulturen*.

Dieser Zusammenhang fußt auf verschiedenen Phänomenen, deren Zusammenspiel sich gerade in den letzten zehn Jahren sehr gut öffentlich beobachten ließ: Erstens ist die Geschichte digitaler Spiele sowohl kulturell als

4 Hinter den *Sad Puppies* verbarg sich eine koordinierte Kampagne, die sich besonders gegen Diversität in Science Fiction und Fantasy-Literatur wandte und dazu gezielt Kategorien der Hugo Awards und damit einen der wichtigsten Preise der Branche zu kapern versuchte. Die Kampagne folgte einer ähnlichen Logik und hatte außerdem teilweise auch personelle Verflechtungen mit *GamerGate*, bewegte sich allerdings insgesamt in einem kleineren Rahmen. Siehe dazu besonders Wilson 2018 und Vossen 2020.

auch finanziell stark von Männlichkeit dominiert, woraus die Figur des Gamers als Werkzeug geboren wurde, Fragen von Männlichkeit in der Nerd-Nische Gaming zu verhandeln. Dieser Kontext schuf wiederum, zweitens, die Basis für *GamerGate* und ähnliche bzw. damit verbundene Kulturkämpfe, in denen es zum Schulterschluss zwischen reaktionären Autoritätskämpfen von Gamern und offen rechtsradikalen Akteur:innen kam. Und, drittens, lassen sich die Mechanismen vieler dieser Kämpfe besonders gut entlang von Diskussionen über historische Authentizität in digitalen Spielen und ›Mittelalter‹ beobachten, nicht nur, aber auch weil das europäische Mittelalter seinerseits eine lange Tradition als Projektionsfläche für Identität und damit auch rechtsradikale Vereinnahmungen hat.

Damit war und ist Gaming nicht allein. Gerade feministische Forscher:innen haben schon spätestens seit den 90ern immer wieder insbesondere Misygnie, Sexismus und Rassismus in Nerd- und Geekkulturen wie Gaming, Science Fiction oder Hackerkulturen untersucht und kritisiert. Womit sich Gaming allerdings zuletzt tatsächlich hervorgetan hat, ist die Deutlichkeit und Reichweite dieser Phänomene, wobei unklar ist, wie sich diese Strömungen und Debatten wohl weiterentwickeln. Das Schlagwort *GamerGate* ist ein Jahrzehnt nach Beginn der Kampagne inzwischen weitgehend in der Bedeutungslosigkeit versunken, Nachfolgekampagnen mit ähnlichen Methoden innerhalb wie außerhalb von Nerd- und Geekkulturen sind allerdings lebendig wie eh und je.

Quellenverzeichnis

- @TheChowderhead. 2021. »Someone Got so Mad That Angrboda Was Black in God of War That They Went Ahead and Did... Whatever the Fuck This Is. <https://t.co/IqKLKMBksR>«. Tweet. *Twitter*. <http://web.archive.org/web/20230711073624/https://twitter.com/TheChowderhead/status/1436735356217479168>.
- [deleted user]. 2021a. »FIXED«. Reddit Post. *r/kotakuinaction2*. <https://web.archive.org/web/20210910135950/https://www.reddit.com/r/kotakuinaction2/comments/plljh5/fixed/>.
- [deleted user]. 2021b. »FIXED [gelöscht]«. Reddit Post. *r/kotakuinaction2*. https://www.reddit.com/r/kotakuinaction2/comments/plljh5/deleted_by_user/.

- Assassin's Creed Valhalla. 2020. Entwicklung: Ubisoft Montreal. Publisher: Ubisoft.
- Barbie Fashion Designer. 1996. Entwicklung: Digital Domain. Publisher: Mattel Media.
- Beverungen, Jasmin. 2021. »God of War Ragnarok-Macher erklären, warum Thor nicht der Marvel-Version ähnelt«. *GamePro*, 13. September 2021. <https://www.gamepro.de/artikel/god-of-war-ragnarok-aussehen-thor,3373386.html>.
- Birken, Jacob. 2022. *Videospiele: Illusionsindustrien und Retro-Manufakturen*. Digitale Bildkulturen. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Brandenburg, Aurelia. 2020. »If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?« Constructing and Debating the Middle Ages of THE WITCHER 3: WILD HUNT«. In *History in Games*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 201–20. transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454206-011>.
- Brandenburg, Aurelia. 2021. »Digitale Spiele und die (Un-)Authentizität von Gender und Queerness: Ein Beitrag aus der Perspektive der Geschichtswissenschaft«. *Digitale Spiele im Diskurs*, 1–18. <https://doi.org/10.18445/20210914-113841-0>.
- Brandenburg, Aurelia. 2023. »Historiker analysieren«: Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus«. In *Politiken des (digitalen) Spiels: transdisziplinäre Perspektiven*, herausgegeben von Arno Görge und Tobias Unterhuber, 121–36. Bielefeld: transcript.
- Brown, Fraser. 2020. »Crusader Kings 3 Lets You Play as Bisexual or Asexual Rulers«. *PC Gamer*, 14. April 2020. <https://www.pcgamer.com/crusader-kings-3-lets-you-play-as-bisexual-or-asexual-rulers/>.
- Condis, Megan und Jess Morrisette. 2023. »Dudes, Boobs, and GameCubes: Video Game Advertising Enters Adolescence«. *Media, Culture & Society*, 1–18. <https://doi.org/10.1177/01634437231159533>.
- Condis, Megan. 2020. »Hateful Games: Why White Supremacist Recruiters Target Gamers«. In *Digital Ethics: Rhetoric and Responsibility in Online Aggression*, herausgegeben von Jessica Reyman und Erika M. Sparby, 143–59. Routledge Studies in Rhetoric and Communication. London New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Cote, Amanda C. 2020. *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York: New York University Press.
- Crusader Kings III. 2020. Entwicklung: Paradox Development Studio. Publisher: Paradox Interactive.

- Dyson, Jon-Paul. 2023. »Why Barbie Fashion Designer Is a GREAT Selection for the World Video Game Hall of Fame«. *The Strong National Museum of Play* (blog). 5. Mai 2023. <https://www.museumofplay.org/blog/why-barbie-fashion-designer-is-a-great-selection-for-the-world-video-game-hall-of-fame/>.
- Eco, Umberto. 1987. »Dreaming of the Middle Ages«. In *Faith in Fakes*, 3. Aufl., 61–72. London: Secker & Warburg.
- Elliott, Andrew B. R. 2017. *Medievalism, Politics and Mass Media: Appropriating the Middle Ages in the Twenty-First Century*. Medievalism, volume X. Woodbridge, Suffolk: D. S. Brewer.
- Elliott, Andrew B. R. 2018. »Internet Medievalism and the White Middle Ages«. *History Compass* 16 (3): 1–10. <https://doi.org/10.1111/hic3.12441>.
- Felzmann, Sebastian. 2010. »Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele«. In *Technikostalgie und Retrotechnologie*, herausgegeben von Andreas Böhn und Kurt Möser, 197–215. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.
- Game of Thrones. England, USA 2011–2019. HBO.
- Game Two, Reg. 2018. *Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59*. <https://www.youtube.com/watch?v=IixiBjXXFVY>.
- God of War Ragnarök. 2022. Entwicklung: Santa Monica Studio. Publisher: Sony Interactive Entertainment.
- Hagen, Sal. 2018. »Deus Vult!<: Tracing the Many (Mis)Uses of a Meme«. *Open Intelligence Lab (OILab)*, März. <https://oilab.eu/deus-vult-tracing-the-many-misuses-of-a-meme/>.
- Huss, Nicolas. 2018. »Ist das Mittelalter oder kann das weg? Zur Debatte um Authentizität in Kingdom Come: Deliverance«. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, Juni. <https://paidia.de/ist-das-mittelalter-oder-kann-das-weg-zur-debatte-um-authentizitaet-in-kingdome-come-deliverance/>.
- Inderst, Rudolf. 2020. »Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus: die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance als Fallbeispiel«. *Language at Play*, August. <https://languageatplay.de/2020/08/13/paper-digitale-spiele-im-spannungsfeld-mediaevalismus-die-kontroverse-debatte-rund-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-als-fallbeispiel/>.
- Inderwildi, Andreas. 2018. »Kingdom Come Deliverance's Quest for Historical Accuracy Is a Fool's Errand«. *Rock, Paper, Shotgun*, 5. März

2018. <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>.
- Junger, Gil, Reg. 2001. *Black Knight*. 20th Century Fox.
- Juul, Jesper. 2010. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Mass. London: MIT Press.
- Keinen Pixel dem Faschismus. 2020. *GamerGate, eine Retrospektive*. <https://keinapixel.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus. 2021. *Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus*. <https://keinenapixel.de/2021/09/29/destructive-creations-zwischen-neo-faschismus-neuheidentum-antisemitismus-und-antimuslimischem-rassismus-download/>.
- Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. 2014. »Postmoderne Visionen des Vor-Modernen: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo«. In *Frühe Neuzeit im Videospiel*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 11–24. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839425480.11>.
- Kingdom Come: Deliverance. 2018. Entwicklung: Warhorse Studios. Publisher: Deep Silver, Warhorse Studios.
- Kowert, Rachel; Alexi Martel und William B. Swann. 2022. »Not Just a Game: Identity Fusion and Extremism in Gaming Cultures«. *Frontiers in Communication* 7 (Oktober): 1–16. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>.
- Maher, Cian. 2021. »If You're Mad About God Of War Ragnarok's Thor, You Know Nothing About Mythology«. *TheGamer*, 10. September 2021. <https://www.thegamer.com/god-of-war-ragnarok-thor-accurate-mythology/>.
- Matthews, David. 2017. *Medievalism: A Critical History*. Paperback edition. Medievalism, Volume 6. Cambridge: D.S. Brewer.
- Mayer, Hans Eberhard. 2005. *Geschichte der Kreuzzüge*. 10., Völlig überarb. und erw. Aufl. Kohlhammer-Urban-Taschenbücher Geschichte, Kulturgeschichte, Politik, Bd. 86. Stuttgart: Kohlhammer.
- McDivitt, Anne Ladyem. 2020. *Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s-1980s)*. *Hot Tubs and Pac-Man*. Berlin/Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110668575>.
- Medieval Dynasty. 2020. Entwicklung. Reder Cube. Publisher: Toplitz Productions, GS2 Games Inc.
- Meier, Marie-Luise. 2022. »Von der Jungfer und Verführerin zur Heldin und Häretikerin: Fantasy als Werkzeug weiblicher Ermächtigung in Rollenspielen mit mittelalterlichem Setting«. *PAIDIA – Zeitschrift für*

- Computerspielforschung*, November. https://paidia.de/von-der-jungfer-und-verfuehrerin-zur-heldin-und-haeretikerin-fantasy-als-werkzeug-weiblicher-ermaechtigung-in-rollenspielen-mit-mittelalterlichem-setting/#identifier_26_16062.
- Nooney, Laine. 2013. »A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History«. *Game Studies* 13 (2). <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- Pfister, Eugen. 2018. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel«. *Digitale Spiele im Diskurs*, 1–22. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Pfister, Eugen. 2020. »Why History in Digital Games matters: Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths«. In *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, herausgegeben von Martin Lorber und Felix Zimmermann, 47–72. Bielefeld: transcript.
- Shaw, Adrienne. 2012. »Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity«. *New Media & Society* 14 (1): 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>.
- Shimshock, Robert. 2015. »Daniel Vávra on Historical Accuracy and Race in Games«. *Breitbart*, 28. Juli 2015. <https://web.archive.org/web/20230710163620/https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>.
- Sigl, Rainer. 2018. »Kingdom Come: Deliverance«: Rechte Ideologie durch die Hintertür?« *Der Standard*, 19. Januar 2018. <https://www.derstandard.de/story/2000072551592/berufsspieler-kingdom-come-deliverance-rechte-ideologie-durch-die-hintertuer>.
- Strick, Simon. 2021. *Rechte Gefühle: Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*. X-Texte zu Kultur und Gesellschaft. Bielefeld: transcript.
- The Last Duel. 2021. Regie: Ridley Scott. 20th Century Studios.
- The Witcher 3: Wild Hunt. 2015. Entwicklung: CD Projekt RED. Publisher: Bandai Namco Entertainment, Warner Bros. Interactive, Spike Chunsoft.
- Totilo, Stephen. 2015. »My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer«. *Kotaku*, 2. Juli 2015. <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964>.
- Uslenghi, Fabiano. 2018. »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«. *GameStar*, 11. April 2018. <https://www.gamesstar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html>.

- Vávra, Daniel. 2014. »Finally Someone Sane! #Respect #GamerGate <http://Ubm.Io/1rG19gQ>«. Tweet. *Twitter*. <https://web.archive.org/web/20220521161941/https://twitter.com/DanielVavra/status/505737911258861568>.
- Vávra, Daniel. 2015a. »Thanks to Popular Demand by History Revisionists & for the Sake of Accuracy Let Me Introduce You to Our Protagonist! <http://T.Co/OKreKrDj5f>«. Tweet. *Twitter*. <https://web.archive.org/web/20220521170025/https://twitter.com/DanielVavra/status/570203427537625088>.
- Vávra, Daniel. 2015b. »@aegies Yes I Am, Because They Weren't.« Tweet. *Twitter*. <https://web.archive.org/web/20220521165836/https://twitter.com/DanielVavra/status/598885090580635649>.
- Vossen, Emma. 2019. »Gamers Are Still Convinced That There Are Only: Two Races: White and ›Political‹ Two Genders: Male and ›Political‹ Two Hair Styles for Women: Long and ›Political‹ Two Sexualities: Straight and ›Political‹ Two Body Types: Normative and ›Political‹. <https://T.Co/LMDWixXyTD>«. Tweet. *Twitter*. <http://web.archive.org/web/20230823075949/https://twitter.com/emmahvossen/status/1138841342921060354>.
- Vossen, Emma. 2020. »There and Back Again: Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media«. *Feminist Media Histories* 6 (1): 37–65. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>.
- Wagner, Pascal. 2021. »Becoming Their Enemy – Antifascist Gaming Network ›Keinen Pixel Den Faschisten!‹ And Its Right-Wing Backlash«. In *A Ludic Society*, herausgegeben von Natalie Denk, Alesha Serada, Alexander Pfeiffer, und Thomas Wernbacher, 171–86. Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems. <https://door.donau-uni.ac.at/view/o:1399>.
- Wilson, Katie. 2018. »Red Pillers, Sad Puppies, and Gamergaters: The State of Male Privilege in Internet Fan Communities«. In *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, herausgegeben von Paul Booth, 431–45. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch27>.
- Young, Helen. 2012. »It's the Middle Ages, Yo!«: Race, Neo/medievalisms, and the World of Dragon Age«. *The Year's Work in Medievalism* 27: 2–9.
- Young, Helen. 2020a. »Race and historical authenticity: Kingdom Come: Deliverance«. In *The Middle Ages in modern culture: history and authenticity in contemporary medievalism*, herausgegeben von Karl C. Alvestad und Robert Houghton, 28–39. London; New York: Bloomsbury Academic.
- Young, Helen. 2020b. »Whitewashing the »Real« Middle Ages in Popular Media«. In *Whose Middle Ages?*, herausgegeben von Andrew Albin, Mary C. Erler, Thomas O'Donnell, Nicholas L. Paul, und Nina Rowe, 233–42. Fordham University Press. <https://doi.org/10.1515/9780823285594-023>.

Zimmermann, Felix; Jan Heinemann; Eugen Pfister; Aurelia Brandenburg; Nico Nolden und Robert Heinze. 2019. »Vom rechten Bild des Mittelalters« – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von »Kingdome Come: Deliverance« für den Deutschen Computerspielpreis 2019«. *gespielt – Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele* (blog). 11. März 2019. <https://gespielt.hypotheses.org/3071>.

Zimmermann, Felix. 2023. *Virtuelle Wirklichkeiten Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. 1. Auflage. Marburg: Büchner-Verlag. <https://www.buechner-verlag.de/buch/virtuelle-wirklichkeiten/>.

Geschichte im Computerspiel

Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von *Call of Duty: Black Ops Cold War*

Daria Gordeeva

Der Beitrag ordnet Computerspiele mit historischem Inhalt in das Feld der populären Erinnerungskultur ein. Vor diesem Hintergrund wird ein methodologischer Ansatz für eine machtkritische Analyse von Historienspielen entwickelt. Die Anwendbarkeit dieses Ansatzes wird anschließend anhand des US-amerikanischen Action-Shooters *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020) illustriert, der im Setting des Kalten Krieges verortet ist und mit dem Slogan »Know your history« beworben wurde. Das Spiel wird einer mehrstufigen Analyse unterzogen: Neben den Spielinhalten und -mechaniken (Narration und Handlungsoptionen, Figuren und Immersionspotenziale, audio-visuelle Inszenierung, Wert- und Normvorstellungen sowie Authentizitätskonstruktion) werden der Produktions- und Vertriebs hintergrund (darunter Entwicklung, Publishing, Finanzierung und Bewerbung) sowie die Rezeption (Verkaufszahlen, Rezensionen und öffentliche Diskussion) untersucht. Anschließend wird das Spiel in den erinnerungskulturellen bzw. geschichtspolitischen Kontext eingebettet und vor dem Hintergrund der ökonomischen und politischen Logiken der Gaming-Industrie kritisch reflektiert.

1 Einleitung

Computerspiele, die in historischen Settings verortet sind, sind Medien des kulturellen Gedächtnisses. Sie lassen ihre Spieler:innen in komplexe audiovisuelle Lebenswelten eintauchen und am historischen Geschehen unmittelbar teilhaben, halten für sie Identifikationsangebote bereit und besitzen somit das Potenzial, Geschichtsbilder von Gamer-Communities – national wie länder-

übergreifend – zu formen (Pfister und Winnerling 2020). Die Prägekraft von Computerspielen, vor allem jener, die es an die Spitze der Weltcharts schaffen und damit ein beachtliches Publikum erreichen, macht sie zu einem spannenden Untersuchungsobjekt.

Dieser Beitrag stützt sich auf zwei Prämissen: Zum einen fasst er das Feld der populären Erinnerungskultur als gesellschaftspolitisch umkämpftes Terrain auf, auf dem verschiedene individuelle und kollektive Akteure versuchen, ihrer Interpretation der Vergangenheit Legitimation zu verleihen (Assmann 2006; Erll 2005; Molden 2016). Zum anderen begreift dieser Beitrag Geschichtskonstruktionen in Computerspielen als *Diskurse* und folgt dabei dem Diskursverständnis von Michel Foucault. Der französische Philosoph verknüpft diskursive Realitäts- und Wissenskonstruktionen mit Machtinteressen und -strukturen, schreibt den Diskursen eine sinn- und wahrheitsstiftende Funktion zu und plädiert für eine kritische Untersuchung von Regeln und Zwängen, denen Diskurse unterliegen (Foucault 1981, 156, 170, 198, 260).

Auf Basis dieser Annahmen stellt dieser Beitrag einen methodologischen Rahmen für einen diskursanalytischen Zugang zu Historienspielen vor und folgt dabei einer dezidiert erinnerungskulturellen Fragestellung. Hierfür wird auf Basis der Literatur aus unterschiedlichen Disziplinen ein Kategoriensystem entwickelt, das eine systematische und umfassende Untersuchung von Geschichtsdarstellungen in Computerspielen ermöglicht. Der methodische Ansatz wird von einer Beispielanalyse flankiert.

2 Das Computerspiel in der Erinnerungskultur

Das Computerspiel nimmt in der Medienlandschaft eine gewisse Sonderstellung ein: Zwar weisen Computerspiele große Ähnlichkeiten mit Filmen auf, indem sie audiovisuelle Welten kreieren und ihre Rezipient:innen mit wirkmächtigen Bildern versorgen, doch kommt neben der Repräsentation eine weitere relevante Dimension dazu: die *Spielmechanik*. Durch seine prinzipielle Interaktivität, Nonlinearität sowie sein hohes Immersionspotenzial hebt sich das Computerspiel von den »klassisch-linearen Erzählmedien wie Literatur und Film« (Raupach 2016, 34) ab und ist schließlich »ein in seiner Struktur, Rezeption und Wirkung nur bedingt vergleichbares Medium« (Hassemer 2014, 55). Neben diesen Besonderheiten haben Spiele mit historischem Inhalt eine Reihe weiterer Merkmale, die ebenfalls Folgen für die analytisch-methodische Herangehensweise haben.

Wie auch andere Medien des »kulturellen Gedächtnisses« (Assmann 2000), vermitteln Videospiele bestimmte Vorstellungen von der Vergangenheit – und sind somit Träger historischen Wissens. Die Art der Geschichtswissensvermittlung in Computerspielen lässt sich mit dem Begriff *Histotainment* beschreiben – einem Kofferwort aus *history* und *entertainment*, das sich auf populäre Medien – und damit nicht nur Spiele, sondern auch Spielfilme, Dokudramen oder Comics – bezieht, die historische Informationen auf unterhaltsame Weise vermitteln. Historische Zusammenhänge werden dabei zwangsläufig verkürzt (und deshalb häufig verzerrt) dargestellt, Fakten vermischen sich mit Fiktionen, wahre Geschehnisse mit Legenden. Begreift man Geschichtsbilder als Diskurse bzw. als diskursives Wissen, tritt ihr historischer Wahrheitsgehalt in den Hintergrund. Der Analysefokus sollte deshalb auf der Konstruktion von Spielwelten und den damit einhergehenden Wirkungspotenzialen liegen: »[A]nalysis of how specific games or genres selectively reduce complexity to create simulated historical environments that frame player experiences and performances becomes a crucial focus of studies interrogating the potential role of games in the cultural negotiations of shared pasts« (Pötzsch und Sisler 2019, 7–8).

Mit Blick auf die Strahlkraft von Geschichtsbildern wird die Frage entscheidend, »wie, durch wen, warum, mit welchen Mitteln, welcher Absicht und welcher Wirkung Erfahrungen mit der Vergangenheit thematisiert und politisch relevant werden« (Wolfrum 1999, 26). Letztendlich erlaubt die Analyse von Computerspielen mit historischem Inhalt weniger Rückschlüsse darauf, wie es »tatsächlich war«, sondern vielmehr darauf, wie zum Zeitpunkt ihrer Entwicklung auf bestimmte Epochen zurückgeblickt wurde (Pötzsch 2023). Das Zusammenspiel dieser Rückblicke und Perspektiven lässt sich mit dem Begriff »Definitionsmachtverhältnisse« von Ulrich Beck (2017) erfassen. Damit richtet der Soziologe seinen Blick auf Machtmittel und Ressourcen, mit denen gesellschaftspolitische Akteure ausgestattet sind und die schließlich dafür maßgeblich sind, welche Deutungen und Problemverständnisse sich öffentlichkeitswirksam durchsetzen. Das Konzept der »Definitionsmachtverhältnisse« legt nahe, die Zusammensetzung von Entwicklungsteams sowie die Interessenlagen weiterer, an der Produktion von Computerspielen beteiligter Akteure kritisch unter die Lupe zu nehmen.

Die Untersuchung des Produktionszusammenhangs sollte durch die Analyse des Rezeptionskontextes ergänzt werden. Den Ankerpunkt für die Analyse der Kontexte bildet das Konzept der »plurimedialen Konstellationen«, das von den Kulturwissenschaftlerinnen Astrid Erll und Stephanie Wodjanka

für Geschichtsfilme entwickelt wurde, sich jedoch auf andere populärkulturelle Medien übertragen lässt. Es fußt auf der Annahme, dass Medien »erst durch bestimmte Formen des sozialen Gebrauchs zu Medien des kollektiven Gedächtnisses« (Erl und Wodianka 2008, 5) werden. Auf den Untersuchungsgegenstand Computerspiel angewendet, bedeutet das: Kein Videospiele mit historischem Inhalt ist ein publikumswirksames Erinnerungsspiel per se, sondern wird erst dann zum Medium der Erinnerungskultur, wenn es vermarktet, medial aufgegriffen, öffentlich diskutiert wird und schließlich eine breite Spieler:innenschaft erreicht. Wie »plurimediale Konstellationen« konkret erschlossen werden können, wird im nächsten Abschnitt erläutert.

Neben Bildern und Deutungsangeboten, die sich auf konkrete historische Ereignisse und Personen beziehen, vermitteln Computerspiele auch Gesellschaftsbilder, Werthaltungen und Normorientierungen. Tim Raupach (2016, 35) spricht von »Welterklärungslogiken«, die als »Erfolgsnarrative« nationale und transnationale Wertvorstellungen und Denkmuster transportieren«. So legitimieren manche (historisch verortete) Aufbausimulationen die kapitalistische Wachstumsideologie westlicher Industrienationen, indem sie den Spielerfolg über den Grad der wirtschaftlich-technologischen Expansion definieren (Schwarz 2014, 42–43), und reproduzieren dadurch koloniale Sichtweisen (Ford 2016). Daraus folgt, dass Computerspiele nicht bloß audiovisuelle Welten kreieren, sondern auch virtuelle Handlungsräume schaffen, die nach eigenen Logiken und Regeln funktionieren. Diese Gesetzmäßigkeiten und »unterschwellige Leitlinie[n] des Geschehens in der virtuellen Welt« (ebd., 43) zu erkennen und zu hinterfragen, gehört zu den zentralen Aufgaben der machtkritischen Spielanalyse.

3 Methodologischer Ansatz für eine machtkritische Analyse von Historienspielen

Geht man an den Untersuchungsgegenstand Computerspiel analytisch heran, stellt man schnell fest, dass der Analysebreite und -tiefe grundsätzlich keine Grenzen gesetzt sind: Man kann die einzelnen Spielverläufe über ein Screencast-Programm aufzeichnen und noch so akribisch dokumentieren, doch selbst dann kann aufgrund der Komplexität und Nonlinearität des Computerspiels keine Vollständigkeit gewährleistet werden. Die Flüchtigkeit des Untersuchungsgegenstandes, die prinzipielle Unabschließbarkeit der Analysearbeit sowie das Fehlen einer universellen Methode führen zu

einer Vielfalt analytisch-methodischer Zugänge, die sich auf unterschiedliche theoretische Konzepte stützen und je nach Forschungsfrage ihren Blick auf unterschiedliche Aspekte richten.

Das Ziel des hier vorgestellten methodologischen Ansatzes ist es, die prinzipiell endlose Spielanalyse einzugrenzen und aus einer Vielzahl denkbarer Aspekte diejenigen herauszufiltern, die für eine kritische Analyse diskursiver Vergangenheitskonstruktion im Computerspiel relevant sein könnten. Das hierfür geeignete ›Werkzeug‹ ist das Kategoriensystem für eine qualitative Videospiele-Analyse. Das Kategoriensystem bringt Ordnung ins Chaos: Es gliedert einen komplexen Untersuchungsgegenstand – das Computerspiel – in einzelne, analysierbare Teilaspekte (Meyen et al. 2019, 29) und beinhaltet Analysebegriffe, »die jeweils ein zu untersuchendes Merkmal bezeichnen« (Löblich 2016, 76). Dadurch gewährleistet das Kategoriensystem mehr Transparenz: Es erlaubt, die einzelnen Analyseschritte und damit auch die Befunde intersubjektiv nachvollziehbar zu machen.

Die vorgeschlagene Herangehensweise nimmt weder einen Abgleich spielerischer Darstellungen mit historischer Faktenlage vor, noch spürt sie Spiel-szenen nach, in denen sich die Entwicklungs- und Designteams zu viel Freiheit genommen haben. Stattdessen zielt der Ansatz zum einen darauf, durch die Analyse von spielimmanenten Botschaften, Bildern und Deutungen die Grenzen des Sag-, Zeig- und Erinnerungbaren zu erschließen. Zum anderen setzt er Geschichtsdiskurse in Computerspielen in Beziehung zu gesellschaftspolitischen Kontexten und Machtstrukturen und eröffnet dadurch eine macht- und ideologiekritische Analyseperspektive.

Das Computerspiel geisterte lange als »unscharfes Objekt« (Hanke 2008, 13) durch verschiedene Disziplinen. Mittlerweile bietet die aktuelle Videospieleforschung eine Reihe von Handbüchern, die ein vielfältiges methodisches Instrumentarium zur Verfügung stellen, doch bildet ein Framework zur dezidiert erinnerungskulturellen Analyse von Diskursen in historischen Computerspielen eine Lücke. An dieser Stelle setzt dieser Beitrag an: Er nimmt den Ansatz der Kritischen Diskursanalyse nach Siegfried Jäger (2015) als Ausgangspunkt und verknüpft ihn mit relevanten Untersuchungsaspekten des Mediums Computerspiel und dem bereits erläuterten erinnerungskulturellen Konzept der ›plurimedialen Netzwerke‹ von Astrid Erll und Stephanie Wodianka (2008).

In Anlehnung an Medienwissenschaftler Helmut Korte, plädiert der Beitrag für eine »methodische Einheit von Produkt-, Kontext- und Rezeptionsanalyse« (Korte 2010, 27) und erweitert diese um eine dezidiert erinnerungskulturelle Perspektive. Folglich unterscheidet der methodische Ansatz

zwischen vier Analyseebenen: (1) Spielinhalt, (2) Produktionszusammenhang, (3) Rezeptionszusammenhang und (4) Beitrag des Spiels zum Erinnerungsdiskurs. Diese vier Untersuchungsbereiche werden im Kategoriensystem (Tabelle 1) durch weitere Unterkategorien ausdifferenziert.

Tabelle 1: Kategoriensystem (eigene Darstellung)

Spielinhalt	
Spiel-Oberfläche	Genre, Handlung, Figuren (Protagonisten/Antagonisten)
Dramaturgisch-rhetorische Mittel	Narration/Dramaturgie, Erzählperspektive, Spielmechaniken (Gameplay, Immersionspotenziale, Interaktionsmöglichkeiten), Kollektivsymbolik
Inhaltlich-ideologische Aussagen	Ideologie-, Wert- und Normvorstellungen, Ingroup-Outgroup-Polarisierung
Ästhetisch-gestalterische Mittel	Spielsetting/audiovisuelle Inszenierung: Grafik, Farbgebung, Ton/Musik
Authentizitätskonstruktion (spielimmanent)	Realgeschichtliche Verortung: Bezug zu historischen Persönlichkeiten und Ereignissen, Textinserts/Off-Kommentare, Requisiten/Schauplätze, hineinmontiertes Dokumentarmaterial, Reenactments
Produktion	
Beteiligte Akteure	Entwicklungsstudio, Publisher
Vermarktung und Vertrieb	Verkaufsstart, Marketing- und Promokampagnen, Authentizitätskonstruktion (spieltranszendent)
Rezeption	
Reichweite	Verkaufszahlen
Aufnahme bei Kritik und Öffentlichkeit	Rezensionen, öffentliche Diskussionen
Einordnung in den Erinnerungsdiskurs	

Auf der Ebene des Spielinhalts werden Informationen und Aussagen erfasst, die *spielimmanent* – also am Videospiel selbst – feststellbar sind. Über die Analyse der Spielwelt und der Deutungsangebote erfolgt der erste Zugang zum Geschichtsdiskurs. Um das Spiel in einzelne analysierbare Komponenten zu ›zerlegen‹ und die im Spiel enthaltenen narrativen Strukturen, Deutungs-

muster und Identifikationsangebote zu erschließen, greife ich auf den ›Analyse-schlüssel‹ von Siegfried Jäger (2015, 101–108) zurück, der drei Elemente beinhaltet: (1) Text¹-Oberfläche, (2) sprachlich-rhetorische Mittel und (3) inhaltlich-ideologische Aussagen. Diese drei Analysebereiche werden weiter aufgefächert und um zwei Kategorien erweitert, die sich mit Blick auf historische Spielinhalte als unverzichtbar erweisen: (4) ästhetisch-gestalterische Komponente und (5) Strategien der Authentizitätskonstruktion – also Mittel, mit denen im Spiel ein authentischer ›Look‹ der erzählten Zeit kreiert wird.

Im Einklang mit dem Konzept von »plurimedialen Konstellationen« (Erl und Wodianka 2008) sollen neben den *Spielinhalten* auch *spieltranszendente* – also über den Spielinhalt hinausgehende – Faktoren und Prozesse untersucht werden: etwa Produktionszusammenhänge und Marketingstrategien, Reichweite, Medienecho und öffentliche Diskussionen.

Sowohl spielinhaltliche Facetten als auch Produktions- und Rezeptionskontexte werden im Kategoriensystem durch Unterkategorien operationalisiert, so dass ich an dieser Stelle auf eine Wiederholung verzichte. Das Ziel der Analyse-kategorie ›Einordnung in den Erinnerungsdiskurs‹ ist, die erinnerungspolitische Position des Spiels zu ermitteln und es im Kontext einer größeren geschichtspolitischen Debatte zu verorten.

4 Fallstudie: Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)

Im Folgenden wird die empirische Anwendung des Kategoriensystems anhand eines populären Geschichtsspiels illustriert.

4.1 Spielauswahl und Analyseverfahren

Für die Analyse wurde das siebzehnte Spiel der populären Ego-Shooter-Reihe *Call of Duty (CoD)* ausgewählt. *Black Ops Cold War* wurde am 13. November 2020 veröffentlicht, flankiert von einer Marketingkampagne unter der Tagline »Kenne deine Geschichte« bzw. »Know your history or be doomed to repeat it«. Aus einer Reihe von Gründen, auf die später eingegangen wird, sorgte das Spiel für Diskussionen über die ›richtige‹ Erinnerung an den Kalten Krieg.

1 Die von Jäger erarbeiteten Kategorien orientieren sich vornehmlich an schriftlich festgehaltenen Texten und sind deshalb für die Analyse von audiovisuellen Medieninhalten nur bedingt geeignet.

Black Ops Cold War sieht drei Spielmodi vor: eine gescriptete Einzelspieler-Kampagne, einen Mehrspieler-Modus sowie Zombie-Missionen. Der Analysefokus wurde auf die Solo-Kampagne gelegt, in der Spieler:innen an einem vorgegebenen Handlungsstrang (mit beschränkter Variation) entlanggeführt werden. Zwar kann der:die Spielende in der Story-getriebenen Kampagne durch bestimmte Entscheidungen die Ereigniskette und schließlich den Spielausgang beeinflussen, doch ist davon auszugehen, dass die dargebotenen Erzählmuster über das gesamte Spiel hinweg weitgehend konsistent bleiben. Mit Blick auf historisch inspirierte Narrative und Deutungsmuster erscheint der Kampagnenmodus deshalb am aussagekräftigsten.

Dank der Popularität der *CoD*-Reihe konnte auf das Festhalten der gespielten Kampagne durch Bildschirmaufzeichnung – ein gängiges Verfahren – verzichtet werden. Stattdessen wurde auf sogenannte *Let's Plays* auf YouTube zurückgegriffen.² Beim Festhalten von relevanten Darstellungsaspekten erschien die Erstellung von klassischen Protokollen weder für die Beantwortung der Forschungsfrage zielführend noch mit Blick auf das Zeitaufwand-Nutzen-Verhältnis gerechtfertigt. Stattdessen bewährte sich der Ansatz, während der Sichtung der Spielaufzeichnung die einzelnen Analysekategorien direkt zu ›füllen‹: Unter ›Handlung‹ wurden etwa Missionen knapp beschrieben, Figurenportraits um weitere Details ergänzt, auffällige Kollektivsymbole oder Farben notiert bzw. mittels Screenshots festgehalten sowie Schlüsseldialoge protokolliert, die etwa Rückschlüsse auf Wert- und Normvorstellungen sowie Merkmale der Eigen- und Fremdgruppe erlauben. An dieser Stelle sei jedoch angemerkt, dass der Rückgriff auf Spielaufzeichnungen die Möglichkeiten einer differenzierten Auseinandersetzung mit Spielmechaniken einschränkt und die Gefahr birgt, dass das Spiel weitgehend wie ein Film analysiert wird. Vor diesem Hintergrund wurde versucht, trotz einer starken Fokussierung auf die Narration und Deutungsangebote auch spielmechanische Aspekte, etwa Spielregeln, Immersionspotenziale und Interaktionsmöglichkeiten, nicht aus dem Blick zu verlieren.

2 Diese vier- bis fünfstündigen, teilweise kommentierten Aufzeichnungen des Spielens bieten mehrere Vorteile: Neben einer Zeit- und Geldersparnis (man muss weder das Spiel kaufen noch Systemanforderungen beachten und selbst spielen), ermöglicht eine Aufzeichnung eine effizientere Analyse: Relevante Szenen und Dialoge lassen sich dank Pausiermöglichkeit einfacher erfassen.

4.2 Ergebnisse

Im Folgenden werden die Analyseergebnisse entlang des Kategoriensystems präsentiert. Nach einem überwiegend deskriptiven Teil erfolgt eine analytische Zusammenführung der Untersuchungsebenen (Inhalte, Produktion und Rezeption), die eine kritische Einordnung des Spiels in den erinnerungspolitischen Kontext erlaubt.

4.2.1 Spielinhalt

Wie der Titel des Ego-Shooters bereits verrät, spielt die Kampagne im Setting des Kalten Krieges. Dabei vollzieht sich die Erzählung auf zwei Zeitebenen: die Haupthandlung spielt im Frühjahr 1981, in zwei Missionen erfolgt ein Rückblick auf eine US-amerikanische Militäroperation im Vietnamkrieg im Jahr 1968. Breit ist auch die Geografie der Missionen: Spielende kämpfen in Amsterdam und Ost-Berlin, im türkischen Trabzon, vietnamesischen Da Nang und nahe dem kubanischen Havanna, im ukrainischen Transkarpatien, im verschneiten Jamantau-Gebirge im Ural sowie im KGB-Hauptquartier in Moskau. Die narrative Klammer bildet die Jagd eines internationalen Agententeams nach dem sowjetischen Spion Perseus.

In den Missionen versetzt sich der:die Spielende abwechselnd in drei virtuelle Figuren hinein: den CIA-Veteranen Alex Mason, den CIA-Doppelagenten beim KGB, Dimitri Belikow, sowie die zu Spielbeginn selbstgestellte Figur unter dem Codenamen »Bell«. Der Identifikationseffekt wird durch die Möglichkeit potenziell verstärkt, erstmals in der Geschichte des Franchise einen eigenen Hauptcharakter zu erstellen: mit individuell festgelegten Persönlichkeitsmerkmalen (die im Spielverlauf Vorteile bieten), Namen, Geschlecht, Hautfarbe und Geburtsort. Diese selbstkreierte Figur wird zur historischen Schlüsselfigur aufgewertet und dabei »mit der ›Ich-war-ganz-vorne-dabei-Relevanz‹ für das historische Geschehen ausgestattet« (Schwarz 2014, 39). Hinzu kommen – für die früheren Spiele der Serie eher untypische – Antwortmöglichkeiten in den Dialogen, die eine unmittelbare Auswirkung auf den Spielverlauf haben. Dies sorgt nicht nur für die gefühlte Entscheidungs- und Gestaltungsfreiheit, sondern auch für einen Wiederspielwert der Kampagne.

Mit Blick auf das Gameplay verbindet das Spiel die Elemente eines klassischen Shooters, in dem Spielende immer wieder auftauchende Feinde eliminieren sollen, mit Elementen eines Agentenspiels: In einigen Schleichmissionen muss man das KGB-Hauptquartier in Moskau infiltrieren, Schlösser kna-

cken, Beweise sammeln, Leichen in Schränken verstecken, einen General vergiften oder einen Geheimdienstcomputer hacken.

Die große sowjetische Verschwörung gegen die freie westliche Welt durchzieht »als narratives Grundgerüst« (Sigl 2020) die gesamte Spielhandlung. Zu erkennen ist dabei eine klare Ingroup-Outgroup-Polarisierung: Auf der Seite der ›Guten‹ stehen die CIA, das US-amerikanische Verteidigungsministerium, der MI6 und die NATO, die nichts weniger als die ›freie Welt‹ vor einem Atomkrieg bewahren wollen. Das ›Böse‹ verkörpert der sowjetische Agent Perseus und seine Handlanger, etwa iranische Terroristen, Vietcong-Soldaten, ein sowjetischer Waffenhändler in Ost-Berlin, ein KGB-Agent oder ein übergelaufener Ex-CIA-Agent. Mithilfe seiner Schergen plant Perseus einen Angriff auf den Westen und will Europa brennen sehen (»watch Europe burn«). »The CIA's analysts consider him to be the single largest threat to the Free World«, sagt der CIA-Veteran Jason Hudson.

Durch die Bedrohung der »freien Welt« werden die fragwürdigsten, ja illegalen Handlungen des Agententeams und vor allem der Vereinigten Staaten legitimiert: So wird das US-amerikanische Geheimprogramm zur Platzierung von Atombomben in jeder großen europäischen Stadt als »the ultimate countermeasure to a Soviet invasion« Europas dargestellt. Somit rechtfertigt die akute nukleare Bedrohung jegliche Gewalt gegen politisch-militärische Vertreter der sozialistischen Welt: sowjetische und kubanische Soldaten, Vietcong und DDR-Truppen, die Stasi und die KGB. »We don't just sit back and hope for the best... We'll make the best happen. This is how wars are won, Bell«, sagt der Missionsanführer Russell Adler. Die geheime Operation wird vom Präsidenten Ronald Reagan, bei dessen virtuellen Rekonstruktion die Spieldesigner keine Mühe gescheut haben, persönlich autorisiert:

»[W]e're talking about preventing an attack on the free men and women of the world. [...] Gentlemen, you've been given an important task: protecting our very way of life from a great evil. There is no higher duty, there is no higher honor. And while few people will know of your struggles, rest assured the entire Free World will benefit.«

Diese normativ aufgeladene Mission sowie die moralische Delegitimierung der Feinde lassen die von Spielenden ausgeübte Gewalt nicht nur gerechtfertigt, sondern auch ehrenvoll und alternativlos erscheinen.

Mittels vielfältiger Authentizitätsstrategien schlägt das Entwicklungsteam einen Bogen zwischen der Spielwelt und ihrem realgeschichtlichen Referenz-

rahmen. Bereits in der Eröffnungssequenz vermischen sich fiktionale Spielsequenzen mit historischen Dokumenten und Archivaufnahmen von prominenten Politikern, etwa Ronald Reagan, Leonid Breschnew und Fidel Castro, sowie Episoden aus der Ära des Kalten Krieges, etwa Militärparaden auf dem Roten Platz und Bürgerrechtsproteste in den USA. Kaum bemerkbar gehen dokumentarische Bilder ins fiktive Geschehen über. Vielfältige Spielelemente werden eingesetzt, um die historische Spielkulisse möglichst glaubwürdig erscheinen zu lassen: Bemerkbar ist das Bemühen der Entwickler:innen um eine fotorealistiche Rekonstruktion von Soldatenumiformen, Waffen und Fahrzeugen, aber auch von Alltagsgegenständen und Gebäuden. Neben den roten Sternen, Sichttagitationen und Leninstatuen, die zur Ikonografie der Sowjetunion gehören und im kollektiven Gedächtnis mit Sozialismus verbunden werden, wird auf weitere Klischees über ›die Russen‹ zurückgegriffen: »Don't let the smell of cheap vodka and caviar throw you. Belikov is the real deal«, sagt etwa Frank Woods über den CIA-Maulwurf beim KGB.

4.2.2 Produktion

Cold War ist ein Produkt des kalifornischen Publishers Activision, einem der größten Spielhersteller und Publisher weltweit, sowie der Entwicklungsstudios Treyarch und Raven Software. Das in Wisconsin ansässige Raven-Team war zum ersten Mal als Hauptentwickler:innen auch für die Einzelspieler-Kampagne zuständig. Dank dem weltweiten Erfolg der *CoD*-Reihe, die laut Activision Blizzard seit dem Erstrelease im Jahr 2003 mehr als 27 Milliarden US-Dollar an Umsatz generierte (Stand: Februar 2021), wurden die Entwickler:innen und Herausgeber:innen der Shooter-Spiele zu wirkmächtigen Akteur:innen auf der Erinnerungsarena und dem ›marketplace of ideas‹ über den Kalten Krieg und den Beitrag der Vereinigten Staaten zu weltpolitischen Entwicklungen (Gagnon 2010, 6).

Ein umfangreiches ›plurimediales Netzwerk‹ ließ *CoD* zum schlagkräftigen Produkt populärer (Erinnerungs-)Kultur werden. Dem Release am 13. November 2020 lief eine massive Werbekampagne voraus: Auf der Rätselwebseite *pawntakespawn.com* wurden Teile der neuen Geschichte mit Ereignissen aus den vorherigen *Black Ops*-Spielen verbunden und gaben Hinweise darauf, was die Spielenden im Herbst 2020 erwartet. Für Aufsehen sorgte die Kooperation mit den Herstellern der Nacho-Chips ›Doritos‹ und des Softdrinks ›Mountain Dew‹, zwei der beliebtesten Snacks unter Gamern: Promocodes, die man bei jedem Kauf erhielt, konnten im Spiel für Waffentalismane und Embleme eingesetzt werden.

Vielfältige Strategien der Authentizitätsbeglaubigung kamen im Rahmen der Marketing- und Promokampagne zum Einsatz. Auf der offiziellen Spielwebsite wurde den Spielfans versprochen, in der Solokampagne auf »historical figures and hard truths« zu stoßen. In Interviews betonte Dan Bunting, Co-Studio-Head von Treyarch und einer der Köpfe hinter dem Spiel, die Wichtigkeit des realhistorischen Rahmens: »Es umfasst genug zur Geschichte und Realität, dass es einen Bezug zur realen Welt erzeugt. Sodass einige dann sagen: ›Oh ja, daran erinnere ich mich‹ oder ›darüber hab ich mal was im Geschichtsunterricht gelesen‹ oder so« (Galitzki 2020). Dan Vondrak, Creative Director bei Raven Software, unterstrich den Rechercheaufwand: »We went through recently declassified documents, you can dig into all kind of history, and it's a reallife story that really allowed us to inspire this kind of fictional tales we wrote« (Adlan 2020).

4.2.3 Rezeption

Mit mehr als 30 Millionen verkauften Kopien weltweit ist *Cold War* eines der erfolgreichsten Produkte der *CoD*-Reihe. Diese große Reichweite ist nicht zuletzt dem breiten »plurimedialen Netzwerk« zu verdanken und deutet auf das Potenzial des Spiels hin, bestimmte Geschichtsnarrative massenwirksam zu entwerfen und nachhaltig im kulturellen Gedächtnis zu verankern. Das prominente US-amerikanische Videospieldmagazin *Game Informer* gab dem Spiel 8,75 von 10 Punkten. Laut Review-Aggregator *Metacritic* erhielt *Cold War* einen Metascore von 76 von 100. Die vielen positiven Reviews in Fach- und Leitmedien lobten vor allem das abwechslungsreiche Gameplay und die Grafik und attestierten der Solo-Kampagne einen hohen Unterhaltungswert. So sprach Erik Kain (2021) in *Forbes* von einer »solid, exciting campaign with some interesting twists and turns, a trippy ending(s) and some cool puzzles to solve«. Sönke Siemens (2020) von *Games.ch* bescheinigte *Cold War*, »ein wirklich packendes Story-Erlebnis« zu bieten, das von Anfang bis Ende mitreißt und die Kampagnen vieler anderer *CoD*-Teile in den Schatten stelle.

Im insgesamt positiven Medienecho fanden sich vereinzelt Stimmen, die zweifelhaft politische Botschaften, plumpe Klischees und eine einseitige Darstellung von Konfliktparteien nach dem üblichen »Gute Amerikaner, böse Russen«-Schema anprangerten. »Die USA werden ein weiteres Mal als Weltenretter und die Russen als böse Schurken präsentiert und Schauplätze wie Ostberlin strotzen vor historischen Fehlern«, kritisierte Philipp Elsner (2020) von *GameStar*. Der Computerspieljournalist Rainer Sigl (2020) warf der Shooter-Rei-

he vor, mit *Cold War* endgültig in »rechtes Verschwörungsraunen« abzudriften und »plattengeschichtlichen Revisionismus« zu verkörpern.

4.2.4 Einordnung in den Erinnerungsdiskurs

»[W]e are not trying to make any political statement with the game«, sagte Dan Vondrak von Raven Software in einem *GamerBraves*-Interview (Adlan 2020). Auch wenn einer der führenden Entwickler behauptete, keine politische Aussage mit *Cold War* treffen zu wollen, und das Spiel lediglich als »a fictional piece of entertainment« bezeichnete, ist das Spiel von politischen und ideologischen Botschaften durchzogen. Das US-amerikanische Entwicklungsstudio griff auf die Feindbilder aus den Zeiten des Ost-West-Konflikts zurück und reproduzierte in weiten Teilen das westliche Narrativ des »böswilligen Russen« und des »weltrettenden Amerikaners«. In Anlehnung an Überlegungen von Angela Schwarz (2014, 42–43) zu narrativen Mustern in Computerspielen lassen sich für das Zustandekommen des Geschichtsdiskurses in *Cold War* drei wesentliche Gründe erkennen:

- Der erste Grund liegt in der Logik des Mediums Computerspiel: Die Entwicklungsteams greifen bewusst auf das vereinfachte, klare Freund-Feind-Schema sowie gewaltlegitimierende Werthaltungen zurück, um das Verständnis des Spielgeschehens fürs Massenpublikum zu erleichtern und die Chancen auf den Verkaufserfolg zu erhöhen (Hammar 2019).
- Mindestens genauso prägend erscheint der erinnerungskulturelle Kontext: Die im Spiel vorhandenen Deutungsmuster korrespondieren mit kollektiv verankerten Geschichtsbildern und Stereotypen, die zumindest im medialen und populärkulturellen »Mainstream« vorherrschen und ebenfalls für eine breite Anschlussfähigkeit (zumindest für die westliche Gamercommunity) sorgen. Der kommerzielle Erfolg eines Spiels setzt somit voraus, dass die darin enthaltenen Geschichtsbilder »den stillschweigenden Konsens der Gesellschaft über das Historische nicht verletzen« (Kerschbaumer und Winnerling 2014, 12).
- Die beiden Dimensionen – die spielimmanente und die erinnerungskulturelle – lassen sich mit dem Begriff »geschichtliches Erfolgsnarrativ« (Schwarz 2014, 43) verbinden. So zählen der Schutz von Freiheit und der Siegeszug der Demokratie zu den beliebtesten Erfolgsnarrativen der Geschichtsspiele, insbesondere »in Produktionen westlicher Firmen für einen westlichen Markt« (ebd.). Die nationsübergreifenden Werte (Freiheit), die grenzüberschreitende Gefahr (Atomkrieg) sowie die inter-

nationale Zusammensetzung des fiktiven Agententeams erlauben Spielen wie *Cold War*, über das konkrete nationale Geschichtskapitel hinauszugehen, und machen den Kampf im Interesse der ›freien Welt‹ zum Teil der gemeinsamen – inter- bzw. transnationalen – Geschichte. Dass man in *Cold War* am Ende des Spiels auf die Seite der ›Bösen‹ wechseln kann, indem man die einstigen CIA-Verbündeten auf eine falsche Fährte lockt, zementiert lediglich diese Verhältnisse, anstatt sie umzukrempeln: Schließt sich die spielende Person den Sowjets an, muss sie schließlich den Sprengbefehl erteilen, anstatt die Explosion zu verhindern – und damit ein »nuclear disaster« und den Tod von Millionen Menschen in Europa herbeiführen (»The West falls today. Detonate the nukes.«). Die Möglichkeit, die Sowjets erstmals in der Franchise-Geschichte triumphieren zu lassen (»Let the new Soviet era begin«), kann gleichzeitig auch eine der Strategien sein, mit denen das Entwicklungsstudio die Spielenden überraschen bzw. provozieren möchte, um das Interesse am Spiel anzukurbeln.

Black Ops Cold War trägt schließlich nicht zum tieferen Verständnis von Ursachen der Ost-West-Konfrontation, der Rolle der CIA und der Vereinigten Staaten sowie der Besonderheiten der politischen Lage in den frühen 1980er-Jahren bei. Stattdessen schreibt *Cold War* die US-amerikanische Meistererzählung fort und setzt auf ein Freund-Feind-Schema: »Players are invited to perceive historical processes as driven by unambiguous dichotomies such as sanity – madness, good – evil, heroism – cowardice rather than the result of balanced assessments and carefully deliberated decisions by rational actors.« (Pötzsch und Sisler 2019, 14)

5 Ausblick

Dieser Beitrag plädiert für eine machtkritische Untersuchung von medial vermittelten Geschichtsbildern und stattet seine Leser:innen mit einem analytischen Werkzeug aus. Das hier entwickelte und empirisch angewendete Analyseraster ist dabei ausdrücklich dynamisch zu verstehen: Es kann mit Blick auf die jeweilige Fragestellung erweitert und modifiziert werden. Eine Analyse der Einzelspieler-Kampagne des weltberühmten *First-Person-Shooters* *CoD* führt die Vorteile der um Produktions-, Rezeptions- und erinnerungskulturelle Kontexte erweiterten Perspektive vor Augen. Sie erlaubt, den spielimmanenten

ten narrativen Mustern und ideologischen Botschaften auf die Spur zu kommen und ihre Entstehung und Rezeption machtkritisch zu hinterfragen.

Um ein möglichst breites Spektrum an Deutungsangeboten zu erschließen und sie zu dekonstruieren, bietet es sich an, Spiele aus unterschiedlichen Produktionszusammenhängen miteinander zu kontrastieren. So könnte man die Erkenntnisse aus der *CoD*-Analyse in Verbindung zu Narrativen und Deutungen in Spielen setzen, die ebenfalls im Setting des Kalten Krieges spielen, doch von nicht-amerikanischen Studios entwickelt wurden: etwa dem Strategiespiel *World in Conflict* (2007) vom schwedischen Massive Entertainment oder dem Ego-Shooter *The Stalin Subway* (2005) von den russischen Entwickler:innen G5 Software und Orion Games. Im Letzteren schlüpft der:die Spielende in die Rolle eines Tschekisten, der 1952 ein Attentat auf Josef Stalin verhindern soll. Mit Blick auf die Rezeption wäre es außerdem spannend zu untersuchen, wie sich Spielende aus erinnerungskulturell unterschiedlich geprägten Kontexten Deutungsangebote im jeweiligen Spiel emotional und kognitiv aneignen. Dank inter- und transnational vergleichend angelegten Analysen kommen die »Definitionsmachtverhältnisse« (Beck 2017) noch deutlicher ans Licht.

Quellenverzeichnis

- Adlan, W. Amirul. 2020. Running In The 80s – Call of Duty: Black Ops Cold War Interview With Dan Vondrak and Kevin Drew. *GamerBraves* vom 13.11.2020. <https://www.gamerbraves.com/running-in-the-80s-call-of-duty-black-ops-cold-war-interview-with-dan-vondrack-and-kevin-drew/>.
- Assmann, Aleida. 2006. *Der lange Schatten der Vergangenheit: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. München: C.H. Beck.
- Assmann, Jan. 2000. *Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. 3. Auflage, München: C.H. Beck.
- Beck, Ulrich. 2017. *Die Metamorphose der Welt*. Berlin: Suhrkamp.
- Call of Duty: Black Ops Cold War. 2020. Entwicklung: Treyarch, Raven Software. Publisher: Activision.
- Elsner, Philipp. 2020. CoD Cold War: Unser Test mit Wertung. *GameStar* vom 17.11.2020. <https://www.gamestar.de/artikel/cod-black-ops-cold-war-test-wertung,3364062.html>.
- Erl, Astrid und Stephanie Wodianka. 2008. Einleitung. Phänomenologie und Methodologie des ›Erinnerungsfilms‹. In: *Film und kulturelle Erinnerung*:

- Plurimediale Konstellationen*, herausgegeben von Astrid Erll und Stephanie Wodianka, 1–20. Berlin: De Gruyter.
- Erll, Astrid. 2005. *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Ford, Dom. 2016. »eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate«: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. *Game Studies* 16 (2). <https://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Foucault, Michel. 1981. *Archäologie des Wissens*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gagnon, Frédéric. 2010. »Invading Your Hearts and Minds«: Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture. *European Journal of American Studies*. <https://doi.org/10.4000/ejas.8831>.
- Galitzki, Sven. 2020. Kopfhinter CoD Cold War sagt uns: »Spieler wollen mehr von dem, was sie früher schon hatten«. *MeinMMO* vom 13.11.2020. <https://mein-mmo.de/cod-cold-war-interview-treyarch/>.
- Hammar, Emil. 2019. Manufacturing Consent in Video Games – The Hege-
monic Memory Politics of Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015).
In: *Manufacturing Monsters*, herausgegeben von Christian Beyer, Juliane C.
Bockwoldt, Emil Lundedal Hammar und Holger Pötzsch, 279–300. Trom-
sø: Septentrio Academic Publishing.
- Hanke, Christine. 2008. Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Ein-
leitung. In: *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, herausgegeben von
Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch, 7–18. Bielefeld: tran-
script.
- Hassemer, Simon Maria. 2014. Screening the game – screening the play.
Zur videografischen Analyse von Videospiele. In: *Frühe Neuzeit im Vi-
deospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von Florian
Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 55–70. Bielefeld: transcript.
- Jäger, Siegfried. 2015. *Kritische Diskursanalyse: Eine Einführung*. 7. Auflage,
Münster: Unrast Verlag.
- Kain, Erik. 2021. »Call of Duty: Black Ops Cold War« Review. *Forbes* vom
08.01.2021. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2021/01/08/call-of-du-ty-black-ops-cold-war-review/>.
- Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. 2014. Postmoderne Visionen
des Vor-Modernen. Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo. In: *Frühe Neu-
zeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von
Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 11–24. Bielefeld: transcript.
- Korte, Helmut. 2010. *Einführung in die Systematische Filmanalyse: Ein Arbeitsbuch*.
4. Auflage, Berlin: Erich Schmidt Verlag.

- Löblich, Maria. 2016. Theoriegeleitete Forschung in der Kommunikationswissenschaft. In: *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*, herausgegeben von Stefanie Averbek-Lietz und Michael Meyen, 67–79. Wiesbaden: Springer.
- Meyen, Michael; Maria Löblich; Senta Pfaff-Rüdiger und Claudia Riesmeyer. 2019. *Qualitative Forschung in der Kommunikationswissenschaft: Eine praxisorientierte Einführung*. 2. Auflage, Wiesbaden: Springer.
- Molden, Berthold. 2016. Resistant Past Versus Mnemonic Hegemony: On the Power Relations of Collective Memory. *Memory Studies* 9 (2): 125–142.
- Pfister, Eugen und Tobias Winnerling. 2020. *Digitale Spiele und Geschichte: Ein kurzer Leitfaden für Student:innen, Forscher:innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Pöttsch, Holger und Vit Sisler. 2019. Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38–89: Assassination. *Games and Culture* 14 (1): 3–25.
- Pöttsch, Holger. 2023. Towards a Diagnostics of the Present: Popular Culture, Post-Apocalyptic Macro-Dystopia, and the Petrification of Politics. In: *Microdystopias: Aesthetics and Ideologies in a Broken Moment*, herausgegeben von Asbjørn Grønstad und Lene M. Johannessen, 17–40. London: Lexington Books.
- Raupach, Tim. 2016. Geschichte im Computerspiel. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 66 (51): 33–38.
- Schwarz, Angela. 2014. Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospiele. In: *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, herausgegeben von Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 27–52. Bielefeld: transcript.
- Siemens, Sönke. 2020. Call of Duty: Black Ops Cold War – Test/Review. *Games.ch* vom 19.11.2020. <https://www.games.ch/call-of-duty-cold-war/test/review-jOF/seite-4.html>.
- Sigl, Rainer. 2020. Die rechten Verschwörungsfantasien von »Call of Duty«. *Der Standard* vom 13.12.2020. <https://www.derstandard.de/story/2000121837620/die-rechten-verschwuerungsfantasien-von-call-of-duty>.
- The Stalin Subway. 2005. Entwicklung: Massive Entertainment. Publisher: Sierra Entertainment.
- Wolfrum, Edgar. 1999. *Geschichtspolitik in der Bundesrepublik Deutschland: Der Weg zur bundesrepublikanischen Erinnerung: 1948–1990*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

World in Conflict. 2007. Entwicklung: Massive Entertainment. Publisher: Sierra Entertainment.

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 Görge

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 Atmospheren 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 fur eine Ideengeschichte oder eine politische Geschichte digitaler Spiele interessiert, wird sich gleich zu Anfang und unweigerlich der Frage stellen mussen, 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 fur jene Spiele, die auf einen ersten Blick »unpolitisch« erscheinen mussten. Auch Spiele, deren Entwickler:innen keiner konkreten politischen Agenda folgen, konnen namlich – wie eingangs schon erwahnt – nie apolitisch sein, denn sie tragen ebenso die Spuren ihrer soziokulturellen Umwelt in sich: Neben autobiografischen Erfahrungen der beteiligten Entwickler:innen waren hier gelaufige Normen und Tabus ebenso wie Genrekonventionen als Beispiele zu nennen. Als Bestandteil einer groeren Popularkultur funktionieren digitale Spiele somit auch als Medien fur 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 zururckgegriffen (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 Rucksichtnahme auf Ian Bogosts Konzept der prozeduralen Rhetorik (2007, 256–260) konnen 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 zurckgreifen. Dies war auch einer der Grunde, warum die Produktionsanalyse pro Spiel wesentlich zeitaufwandiger ausgefallen ist als ursprunglich angenommen. Im Durchschnitt musste allein fur die Online-Recherche mindestens eine Woche aufgewendet werden. Wahrend 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 ausfuhrlicher und zunehmend aufwendiger Suche konnten sich auch hier Spuren der Produktion im Netz finden lassen.

Eine weitere Herausforderung war die Heterogenitat 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 fur jede Fallstudie bei null anfangen. Die Untersuchung wurde auerdem durch Sprachbarrieren erschwert.

Ziel der Produktionsanalyse war es, wie eingangs erwahnt, nicht nur, die Motive eines:einer Autorin zu ermitteln, sondern den Kontext zu beleuchten, in dem das Werk entstanden ist. Wie gro war das Team? Wie war die demografische Zusammensetzung des Studios wahrend der Produktentwicklung? Was war der biografische Hintergrund der Entwickler:innen? Wovon wurde das Spiel inspiriert? Wie hat sich der Entwicklungsprozess im Laufe der Zeit verandert? Welche Design-Entscheidungen sind hier aufgrund von strukturellen/externen Zwangen und Einflussen entstanden? Welche Konflikte gab es wahrend des Entwicklungsprozesses und wie wurden sie gelost? Was fur 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 ursprunglichen *Pitch*-Dokumenten und dem fertigen Spiel. Das zentrale, ursprunglich deutsche Vornamen tragende Bruderpaar wurde zu Englandern. Chinesische Besatzungssoldaten wurden, vermutlich aus marktechnischen berlegungen heraus, aus dem Spiel entfernt (Pfister 2020).

3.2 Die Produktanalyse

Das Herzstuck unserer Untersuchung war die Produktanalyse, also die Untersuchung der Spiele selbst. Uns war es wichtig, moglichst 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 Spieldausgangs, 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 Spielerfahrungen 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.« (Birnbäum 2016)

Da wir uns bemühten, neben englischen und deutschen auch französische und italienische Rezensionen einzubeziehen, eröffnete jede eine eigene Rezensionskultur 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 Mythe 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.

Das ewige neue Medium

Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte

Tobias Unterhuber

Die Grundsätze, Regeln, Aussagen und Strukturen, kurz, die Disziplin eines Diskurses (Foucault 1993, 22), speist sich aus verschiedensten Quellen, die gar nicht so einfach identifizierbar sind. Diese Bestandteile bestimmen aber nicht nur die Praxis eines Diskurses, sondern auch dessen Selbstverständnis, Selbstbild und, was hier genauer untersucht werden soll, seine Selbsthistorisierung – oder im Falle des Computerspiels deren Fehlen. Die Behauptung, dass es keine Computerspielgeschichte gäbe, scheint angesichts der vor allem populärwissenschaftlichen Spielgeschichten auf den ersten Blick irritierend. Bei einem genaueren Blick aber sind diese Spielgeschichten vor allem Generationengeschichten, genauso wie ein Großteil des Retrogamings. Beides funktioniert also nicht als Geschichte eines Mediums, sondern das Medium wird vielmehr zum Medium der eigenen Geschichte(n).

Der aber viel üblichere Modus, der als solcher meist kaum bemerkt wird, ist, dass sich der Rahmen einer möglichen Spielgeschichte ständig verschiebt (Jannidis 2012, 344). Spiele, die älter als circa fünf (und jünger als 15) Jahre sind, fallen aus Listen, Aufzählungen und sogar als Forschungsgegenstand immer mehr aus der Wahrnehmung heraus. Neuartigkeit oder Novität scheint eine der zentralen und bestimmenden Elemente des Spieldiskurses zu sein. Die Gründe sind wohl mannigfaltig und reichen von der fehlenden Stabilisierung von Wissen (auch bedingt durch die Selbstwahrnehmung als Subkultur inklusive den üblichen Exklusionsmechanismen), materiellen Gründen wie der fehlenden Verfügbarkeit und Archivierung bis hin zum Glauben an eine technische Fortschrittslogik. Diese führt zur dritten, ebenfalls dysfunktionalen, Variante von Geschichtsschreibung: einer reinen Technikgeschichte, die aber aufgrund ihrer inhärenten Teleologie frühere Phasen des Mediums und deren Artefakte immer nur als noch nicht vollständig entwickelte Vorstufen begreifen kann. Der Unterschied zwischen 8bit, 16bit etc. oder

zwischen verschiedenen Konsolengenerationen kann die formalen, inhaltlichen und strukturellen Entwicklungen des Mediums und erst recht seine künstlerischen Eigenheiten nicht wahrnehmen.

Zusätzlich haben alle drei Varianten kein Verständnis (oder kein Interesse) an den Verbindungen des Computerspiels zu prädigitalen oder genuin analogen Entwicklungen, sowie sie auch den Zusammenhang zwischen kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklungen und der Geschichte des Mediums vernachlässigen – alles Aspekte, die eine kritische Historisierung ausmachen. Somit wird das Computerspiel aus der Kultur-, Medien- und Ideengeschichte ausgekoppelt und isoliert. An die Stelle einer möglichen Historizität tritt eine emphatische Gegenwärtigkeit des Mediums, die ebenfalls der Novität als bestimmendem Element der Disziplin des Diskurses folgt (Unterhuber 2020). Entsprechend konnten sich auch kaum chronologische Ordnungsschemata wie Epochen, Phasen oder Strömungen durchsetzen.

Die Folgen dieser ›Geschichtslosigkeit‹ wirken sich auch auf die kulturelle Stellung des Mediums aus. Mit der fehlenden historischen Dimension geht eine fehlende kulturelle Anerkennung einher, die auch einer kritischen Reflexion des Mediums dienen würde. Weiterhin wirken sich diese diskursiven Eigenheiten ebenfalls auf die wissenschaftliche Beschäftigung mit Computerspielen aus. Aufgrund der dem Feld der Game Studies zugrundeliegenden Objektkonstitution (Jahraus 2004, 6) – also dem Prozess, in dem Computerspiele zum Gegenstand von Wissenschaft gemacht werden, wobei dieser Prozess sich auch auf das Verständnis der Wissenschaft selbst auswirkt – kann Novität auch als für sie bestimmend angesehen werden. Hierin liegt auch das Desinteresse an der eigenen Fachgeschichte sowie das Selbstverständnis als junge Disziplin (Unterhuber 2022) begründet, die mitverantwortlich für die immer noch fehlende Institutionalisierung der Game Studies gemacht werden können sowie für die fehlende kritische Selbstreflexion des Feldes.

Dieser Beitrag möchte zunächst an den drei bereits genannten ›Geschichtsformen‹ des Computerspiels – Technikgeschichte, Retrogaming und Generationengeschichte – deren Dysfunktionalität herausarbeiten, um anschließend die Disziplin des Computerspieldiskurses mit seinem Fokus auf Novität in den Blick zu nehmen. Abschließend soll neben den Auswirkungen auf den Spieldiskurs selbst auch die Auswirkungen auf die Game Studies untersucht werden.

1 Computerspielgeschichte(n)

Tennis for Two (1958), *Space War!* (1962), *Pong* (1972). Irgendwo zwischen diesen drei Spielen – und einigen mehr – liegt der Beginn der Computerspielgeschichte. Und sie schreitet mit der Entwicklung neuer Technologien voran bis zur Gegenwart, bis hinein in eine glorreiche Zukunft (Pool 2000, 231), »a tomorrow of more« (Fenty 2008, 20). Wie es Sean Fenty formuliert: »Video games have come a long way since PONG.« (2008, 19) Zumindest, wenn wir den meisten Darstellungen glauben. Die Kritik an der Art, wie die Historie der Computerspiele geschrieben wird, hat spätestens seit einer Gastausgabe der *IEEE Annals of the History of Computing* zu diesem Thema im Jahr 2009 deutlich zugenommen. Henry Lowood und Raiford Guins, die 2016 eine Buchreihe namens *Debugging Game History* begannen, schlugen deshalb vor, sich dem Thema anders zu nähern, genauso wie die Autor:innen einer Sonderausgabe zu *Videogames and History* der Zeitschrift *International Public History* im Jahr 2021. Dabei betrifft diese Kritik sowohl das ›Was‹ als auch das ›Wie‹ sowie das ›Wer‹ der Computerspielhistorie. Schon Jeffrey R. Yost, der Herausgeber der *Annals*, sieht 2009 das Problem, dass »[m]uch of the existing literature is blindly celebratory, or merely descriptive rather than scholarly and analytical.« (2009, 2) Diese Kritik wiederholt sich auch 2021, wenn der Normalfall einer Computerspielhistorie als »hagiographic, collector based« oder als »journalistic histories« beschrieben wird (Lawler und Smith 2021, 50). Eine ähnliche Perspektive findet sich auch schon bei Erkki Huhtamo:

»The existing literature on the history of video games has done little toward achieving this goal [excavating the cultural background of electronic games]. In fact, the (hi)story is usually told in a remarkably uniform fashion, built around the same landmarks, breakthroughs, and founding fathers (not a word about mothers!).« (2005, 4)

Huhtamo beschreibt den gegenwärtigen Stand der Computerspielgeschichte als »its ›chronicle era‹« (ebd.), was auch Lowood und Guins wiederaufgreifen (2016, XIII). So würden solche Chroniken zwar die grundlegende Chronologie festhalten und eine große Quellen- und Datenmenge bereitstellen. Sie hätten aber dennoch auch eine negative Seite, weil sie vornehmlich deskriptiv und kaum interpretativ seien und vor allem eine Zusammenstellung von Fakten aus der Sicht von Sammler:innen und Enthusiast:innen böten, wobei Kontextualisierung, kritische Perspektiven oder ein methodologisch fundiertes Vorgehen

fehle (ebd.). Lowood und Guins fassen das Problem wie folgt zusammen: »This is a mode of writing history consumend with the ›when‹ and ›what‹ to the detriment of the ›why‹ and ›how‹.« (ebd.) Gabrielle Trépanier-Jobin sieht entsprechend auf einer Metaebene ein Problem mit den vorherrschenden Narrativen der Computerspielgeschichte: Die Suche nach dem Ursprung beziehungsweise den Ursprüngen des Computerspiels, aber vor allem die zeitlichen Modelle, die den Historien zugrunde liegen und die zwischen einem chronologisch-teleologischem, einem chronologisch-organischem, einem bi-polaren, einem zyklischem und einem Modell epistemischer Brüche changiere (2021).

All diese Kritiken fokussieren sich anschließend auch selbst darauf, ›wie‹ man Computerspielgeschichte anders schreiben kann. Ich möchte mich aber im Folgendem mehr der Frage widmen, ›warum‹ diese Form der Geschichtsschreibung bisher so prävalent bleibt. Trépanier-Jobin sieht zwar in den Metanarrativen der Historien einen Grund, vernachlässigt dabei aber die Spezifika des Spieldiskurses. Sie bezieht sich in ihrer Kritik entsprechend auch auf Thomas Elsässers bereits früher an der Filmgeschichte geübten Kritik (Trépanier-Jobin 2016, 25), die wohl auch für andere Formen traditioneller Geschichtsschreibungen gelten dürfte. Lowood und Guins stellen zwar ebenfalls fest, dass eine kritische geschichtswissenschaftlichen Perspektive bisher in den Game Studies zu Gunsten anderer Forschungsinteressen vernachlässigt wurde (2016, XIV), können aber die Gründe hierfür nicht benennen. Gleichzeitig gibt es aber auch im populärwissenschaftlichen Bereich eine Vielzahl an Spielgeschichten, auch wenn diese – wie bereits mehrfach angemerkt – nicht den Standards wissenschaftlicher Geschichtsschreibung entsprechen.

Die Lage zeigt sich also wie folgt: Mit der Geschichte der Computerspiele beschäftigen sich vor allem Amateur:innen und Fans, die dabei aber eher deskriptive, journalistische Chroniken entwerfen, denen die kritische Distanz zum Medium fehlt und die dabei problematische Metanarrative bedienen. Dass diese Chroniken dabei patrilinear sind, mit einer ›forward-marching timeline punctuated by sacred litanies of ›founding fathers,‹ ›hacker heroes,‹ and ›game gods‹« (Nooney 2013), sollte an dieser Stelle nicht mehr überraschen. Überspitzt formuliert handelt es sich nicht um ›game histories‹, sondern ›his gamer stories‹. Die Gamer-Identität mag auch einer der Schlüssel für die diskursspezifischen Problematiken sein, die bei aller Kritik bisher zu wenig Beachtung fanden. Doch statt diese Problematiken vorauszusetzen, möchte ich sie aus einigen Beispielen der drei zu anfangs skizzierten Formen herausarbeiten.

1.1 Teleologische Technologie und ein bisschen Revolution

So wenig die technischen Voraussetzungen und Parameter in den meisten Spielanalysen eine Rolle spielen, so omnipräsent sind Hardware-Angaben (Saucier 2022, 8), sobald historisch gearbeitet wird. Dies wird damit begründet, dass die »Entwicklung des Computerspiels [...] stark von der rasanten Weiterentwicklung der Computertechnologie geprägt« (Beil 2013a, 7) war oder dass die Geschichte des Computerspiels eigentlich aus »zwei miteinander verwobene[n] Geschichten« bestünde: »die Geschichte der Hardware und die Geschichte der Software« (Jöckel 2016, 22). Kulturelle und soziale Aspekte spielen hier meist gar keine oder nur eine untergeordnete Rolle. Dieser Fokus auf technologische Aspekte der Spielgeschichte führt sogar dazu, dass eine gewisse Überraschung darüber herrscht, dass immer noch analoge Spiele gespielt werden (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, 62). Entsprechend zeigt sich ein Fokus auf Innovationen (Kent 2001, 63), technischen Fortschritt (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, 75) und »triumphs of engineering« (Stanton 2015, 13), darauf, wie revolutionär die Spiele seien (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020, 68) oder inwiefern Computerspiele selbst eine Revolution wären (Poole 2000, 13; Juul 2010, 3). Dies gilt sowohl für Spielhistorien in den Game Studies, aber noch viel mehr für solche aus dem populärwissenschaftlichen oder Amateurbereich. In allen drei bricht sich dabei eine teleologische Perspektive Bahn, die ältere Spiele immer nur als frühe Stadien gegenwärtiger oder zukünftiger Spiele versteht und die einen sogenannten Fortschritt als unausweichlich betrachtet:

»Thanks largely to the accuracy of Gordon Moore's now famous prediction that computing capacity would double every eighteen months, video games have become an increasingly sophisticated, immensely popular entertainment medium. The advances in computer power – which in part have been driven by our desire to play more advanced video games – have pushed the medium from its simple, blocky, two-dimensional graphics and synthetic blips and beeps to richly rendered, photorealistic, interactive, three-dimensional environments.« (Fenty 2008, 19)

In dieser Perspektive sieht Trépanier-Jobin ein grundlegendes Problem: »Technocentric historical accounts are often imbued of technological determinism and convey the fallacious idea that technology dictates what kind of

story we create with video games and how we use them.«¹ (Trépanier-Jobin 2021, 29) Somit führt eine solche Form der Computerspielhistorie nicht nur zur Vernachlässigung soziokultureller Bedingungen und Implikationen sowie der an der Geschichte beteiligten Akteur:innen, abseits der oft überhöhten Entwickler:innen. Sie nimmt auch die Spiele selbst nur als rudimentäre Vorstufen technisch aufwändigerer Spiele wahr und somit nicht ernst. Damit finden auch die ästhetischen, künstlerischen, narrativen, formalen und anderen Eigenheiten keine Beachtung. Ganz anders, zumindest auf den ersten Blick, sieht es aus, wenn wir uns in der Retro-Szene bewegen.

1.2 Wie damals – Retro und Nostalgie

Retrogaming scheint einen Kontrapunkt zu bilden oder sogar ein Widerspruch (Beil 2013b, 319) zum gerade vorgestellten Narrativ zu sein:

»One would think that in such a medium (when tomorrow is always better than today, and certainly better than yesterday) that the past would be left behind – >played out,< so to speak – but many gamers' lists of their top ten favorite games include classic games right at or near the top. In particular, many older gamers view games they played in their youth as some of the best games of all time – >classic< games played in noisy arcades in intervals measured in quarters and skill.« (Fenty 2008, 20)

Nostalgie scheint ein zentraler Beweggrund für Retro-Gaming zu sein. Fenty beschreibt, dass diese »klassischen Spiele« einen wichtigen Erinnerungsraum für viele Spielenden besäßen, weswegen »klassische Spiele« zu wirkmächtigen nostalgischen Artefakten geworden wären (2008, 20). Er setzt sogar nach, dass sie nicht nur als »reminders of another time and place (a tether to a longed-for past)« fungieren würden, sondern als »yearned-for states of being, desired spaces in and of themselves – digital homes to which gamers yearn to return.« (Fenty 2008, 20) Diese Sehnsucht, diese Mediennostalgie wird inzwischen auch von Spielefirmen nur zu gern bedient (Bowman und Wulf 2022, 2):

»Eine »Retromania«, wie sie Musikkritiker Simon Reynolds bereits 2011 als die gegenwärtige Besessenheit von einer immer kürzere Zeit zurückliegen-

1 Dominic Arsenaault weist darauf hin, dass diese techno-deterministischen Perspektiven eigentlich eher vom Markterfolg bestimmter Spiele, Plattformen etc. geprägt sind, wobei dieser Erfolg durch »superior technology« begründet werde (2017, 13).

den Vergangenheit beschrieb, durchdringt die Spieleszene noch mehr als andere Medien: sowohl im beständigen Strom von Neuauflagen und Remasterings wie in dem selbst seit Jahren anhaltenden Trend, neue Spiele in einer alten Optik zu produzieren.« (Birken 2022, 8)

Retrogaming kann, gerade wenn daraus Remakes, Reboots und ähnliche Formen des Wiederaufgreifens entstehen, auch eine Form populärkulturellen Gedächtnisses darstellen, weil populärkulturelle Medien nicht auf die stabilisierende Macht kultureller Anerkennungspraktiken wie einen Kanon zurückgreifen können (Unterhuber 2020). Gerade durch solche Wiederauflagen kann oft überhaupt erst der Zugang zu inzwischen nicht mehr verfügbaren Spielen gewährleistet werden. Wenn man Populärkultur als »gegenwartsfixiert und dauervergesslich« (Beil 2013, 319) charakterisiert,² dann ist dies eventuell gar nicht selbst gewählt, sondern liegt daran, dass »[i]m Falle eines populären Mediums [...] keiner der Akteure und Institutionen die diskursive Macht hat, »seinen« Kanon anderen verbindlich vorzugeben« (Jannidis 2012, 312) und damit eine Form von Geschichte zu ermöglichen.

Allerdings kann Retro-Gaming diese Funktion auch nur bedingt übernehmen, denn auch das Objekt von Nostalgie und Retro ist wandelbarer als zunächst gedacht. Wurde Retrogaming lange mit der 8-Bit-Grafik der 1980er-Jahre verbunden (Beil 2013b, 323), hat sich, zumindest im Indie-Bereich, der Fokus auf die Playstation 1- und 2-Ära der 1990er-Jahre verschoben. Das Retro-Interesse bezieht sich damit auf eine immer näher liegende Vergangenheit (Birken 2022, 8). Damit stellt sich aber auch die Frage, ob dem Retrogaming tatsächlich auch so etwas wie ein historisches Interesse zugrunde liegt (Bowman und Wulf 2022, 3) oder ob es eben – abseits von einer ästhetischen Kategorie – vor allem ein Erinnern an die eigene Spielbiografie, an die eigene Jugend, »a part of our past« (Thomasson 2013, 343) ist. So gesehen, kann Retrogaming auch als Brücke zur dritten von mir identifizierten Möglichkeit der Spielgeschichten dienen: Generationen-Geschichte(n).

2 Benjamin Beil greift für diese Beschreibung auf Christoph Jacke und Martin Zierold zurück, die aber eigentlich diese populäre Zuschreibung an die Populärkultur aufgreifen, um sie zu dekonstruieren (2005).

1.3 Von Kellern und noch mehr Kellern – Generation und Subkultur

Huhtamo sieht bereits 2005 Gründe dafür, warum den meisten Spielhistorien eine kritische und analytische Einstellung gegenüber ihrem Gegenstand fehlt:

»Game historians such as Steven L. Kent, Leonard Herman, and Van Burnham (introduced as a »video game junkie« in the sleeve) are all roughly the same age (in their early 30s), and became familiar with electronic games in their childhoods in the 1970s. [...] All these writers belong to the first generation that grew up with electronic games; for them gaming became a powerful formative experience. This is both their strength and their weakness. It is a strength, in that the writers are all gamers familiar with their field and observing it with the eyes of a fan and insider. It is a weakness, in that they often lack critical distance to their topic and are unable to relate it to wider cultural framework(s), including contemporary media culture.« (Huhtamo 2005, 4)

Auch Trépanier-Jobin weist darauf hin, dass eines der größten Probleme bisheriger Computerspielhistorien ihre primären Informationsquellen seien, die vor allem aus Aussagen und Zitaten von Vertreter:innen der Spieleindustrie bestünden (2021, 31). Dies betrifft aber oft auch die Wissenschaftler:innen selbst. So erzählen Zach Whalen und Laurie N. Taylor, die mit dem Band *Playing the Past* 2008 eine der ersten wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit Computerspielen und Geschichte veröffentlichten, sie seien beide Teil der Generation Nintendo (2008, 3), weshalb sie Computerspiele selbst als Träger einer gemeinsamen geteilten Vergangenheit einer Generation sowie von Jugenderfahrungen generell beschreiben (2008, 6). Hier fallen gleich mehrere Aspekte zusammen: Nostalgie, Generationen, Gatekeeping und alle drei tragen dazu bei, dass sich Spielkultur oder zumindest deren prominente Vertreter:innen immer noch als Subkultur verstehen (wollen). Dieses Selbstverständnis, das historisch wohl durch die Außenseiterstellung des Mediums in den 1980ern und weiterhin durch die öffentlichen Debatten der 1990er begründet wurde, hält sich hartnäckig, auch wenn ihm durch die massenhafte Verbreitung des Mediums eigentlich der faktische Boden entzogen wurde. Der Begriff der Generation kann hier einerseits einen Erklärungsansatz bieten, verkompliziert aber andererseits die Situation noch weiter. Generationenerfahrungen als Formen kultureller Gedächtnisleistung speisen sich nur zu oft aus den Erinnerungen an prägende Lebensphasen, vor allem aus der Jugend.

Gerade die Gen X und ältere Millennials sind in ihrer Selbstwahrnehmung und in der Wahrnehmung des Mediums Computerspiel immer noch von den Debatten aus ihren Jugendzeiten geprägt: Außenseiterrolle, Sucht, Killerspiel etc. Dies prägt auch die Geschichten, die sie über Computerspiele erzählen. Als anschauliches Beispiel soll hier der historische Abriss aus *Understanding Video Games* dienen, der die Geschichte der Computerspiele als eine Geschichte von Kellern erzählt. Simon Egenfeldt-Nielsen et al. gehen dabei sogar so weit, dass sie eine der möglichen Ursprünge des Mediums, die Entwicklung des Spiels *Spacewar!* am MIT, in einen Keller am MIT oder in einen Keller in Boston (2020, 2) verlegen und diese Szene als Framing der ganzen Historie immer wieder aufgreifen. Die Bedeutung dieser Zuschreibung wird deutlicher, wenn sie die typische Spielsituation von *Pen-&Paper*-Rollenspielen beschreiben: »[g]roups of players, seated around a dining room table or huddled in a basement« (ebd., 64). Der Keller fungiert hier als verbindendes Element und steht als eine Chiffre für Subkultur und Nerdtum und damit für eine spezifische Generationen- und Gamer-Identität (Kent 2001, IIX). Wie problematisch diese Gamer-Identität ist, wurde bereits vielfach dargelegt (Shaw 2011, Brandenburg 2020, Vossen 2020) und zeigte sich mitunter sehr drastisch in der Hasskampagne *GamerGate*. Ein weiteres Problem ist aber das der Generationen-Identität, denn, wie schon oben angeklungen, kann längst nicht mehr von einer Generation an Spieler:innen gesprochen werden, selbst wenn man sich auf die Frühphase des Mediums beschränken würde. Somit aber kann es auch nicht nur eine ›shared past‹ geben, auf die man sich nostalgisch oder retromanisch beziehen kann. Vielmehr gibt es eine Vielzahl an Generationengeschichten und sie alle erzählen iterativ ihre eigene Jugend immer wieder. Gerade da die Mitglieder dieser Generationen aber auch wiederum als Quellen für die bisherigen Computerspielhistorien dienen, verlässt die Geschichte nie den Kreis der Geschichten. Man könnte sogar so weit gehen, dass in dieser Form der Computerspielhistorie gar nicht vom Medium, sondern nur mithilfe des Mediums erzählt wird. Der eigentliche Gegenstand ist die eigene Jugend, die auch immer wieder vor allen, die nicht zur eigenen Generation gehören, verteidigt werden muss. Dies veranschaulicht der Entwickler Peter Molyneux im Vorwort zu Steven Kents *The Ultimate History of Video Games* nur allzu deutlich, wenn er die Kapitel des Buches und damit die der Computerspielgeschichte mit seinem Leben und seiner Geschichte gleichsetzt (Molineux 2001, VII).

Alle drei Formen der Geschichtsschreibung im weitesten Sinne scheinen das Ziel einer Historisierung des Computerspiels und erst recht eine kritische Auseinandersetzung mit der Spielgeschichte zu verfehlen. Gerade die Genera-

tionengeschichte und auch das Retrogaming sind der Grund dafür, dass das Erinnern an frühere Computerspiele meist nur ganz spezifische, für die eigene Sozialisation wichtige Spiele umfasst. Somit erklärt sich auch die zu anfangs erwähnte, sich immer wieder verschiebende Grenze der in Listen wichtigster Spiele zu findenden Titel: Mit dem Generationenwechsel oder mit der Prävalenz einer Generation im öffentlichen Diskurs verschiebt sich auch der mögliche historische Horizont. Meine Schätzung eines zeitlichen Abstands von 10 bis 15 Jahren müsste empirisch überprüft werden, bildet aber im Sinne eines generationellen Abstands eine naheliegende Vermutung. Damit wird die eigene Jugend immer wieder reaktualisiert, so dass man überspitzt davon sprechen könnte, dass der Computerspieldiskurs beziehungsweise das Computerspiel unter einem Peter-Pan-Syndrom leide und vielleicht auch gerade deshalb nicht ›erwachsen‹ werden kann (Schwaiger 2015), auch wenn die Vorstellung des Erwachsenwerdens eines Mediums ohnehin schon problematische Grundannahmen voraussetzt (Trépanier-Jobin 2021, 29).

Doch die ›Geschichtslosigkeit‹ des Computerspiels äußert sich nicht nur in seiner dysfunktionalen Geschichtsschreibung, sondern auch in seinem Fokus auf das Neue, Gegenwärtige.

2 Novität als Disziplin

In seiner Untersuchung zu Bestenlisten von Spielen stellt Fotis Jannidis bereits 2012 fest, dass es einen »Bias zugunsten der neuen Spiele« gibt (344). Dies mag einerseits auf das Kriterium der Innovation zurückgeführt werden (ebd., 342), das sich aus dem Verständnis der Computerspielgeschichte als reine Technikgeschichte speist. Andererseits offenbart sich, dass Aktualität selbst eines der »latenten Hauptkriterien« des Spieldiskurses ist (Unterhuber 2020). Novität oder die Obsession mit dem Neuen, die es sicherlich auch in anderen populärkulturellen Medien gibt, scheint für das Computerspiel diskursbestimmend. Ich behaupte, dass Novität zu dem zählt, was Michel Foucault als Disziplin eines Diskurses beschrieben hat: ein »Bereich von Gegenständen, ein Bündel von Methoden, ein Korpus von als wahr angesehenen Sätzen, ein Spiel von Regeln und Definitionen, von Techniken und Instrumenten« (1993, 25). Erst die Disziplin ermöglicht es, »endlos neue Sätze zu formulieren« (ebd., 22), also den Diskurs auf Dauer zu stellen »durch das Spiel einer *Identität*, welche die Form einer *permanenten Reaktualisierung der Regeln* voraussetzt.« (ebd., 25) Jede Aussage muss »also komplexen und schwierigen Erfordernissen entsprechen,

um der Gesamtheit einer Disziplin angehören zu können. Bevor er als wahr oder falsch bezeichnet werden kann, muß er, wie Georges Canguilhem sagen würde, »im Wahren« sein.« (ebd., 24) Die Disziplin setzt also die Spielregeln des Diskurses. Diese Rolle übernimmt Novität im Computerspieldiskurs aufgrund interner und externer Zuschreibungen. Intern speist sich die Disziplin aus dem Verständnis, dass das Medium auf Fortschritt und Innovation basiert, sowie aus der durch Nostalgie unendlich prolongierten Jugendlichkeit der Gamer-Identität. Extern beeinflusst das Framing als immer noch neues Medium und als Jugendmedium den Diskurs. Das Neue, das Neuartige wird zur diskursiven Voraussetzung dessen, über was gesprochen werden kann und wird.

Novität verschiebt dabei aber auch den Diskurs um die kulturelle Anerkennung des Mediums immer weiter in die Zukunft. Die infolge der Äußerungen des Filmkritikers Roger Ebert (2010) angestoßene und inzwischen zum Gespenst »kultureller und künstlerischer Wertigkeit« (Unterhuber 2020) gewordene Suche nach dem *Citizen Kane* der Computerspiele macht dies nur zu deutlich. Denn auch der Film hatte Probleme mit seiner künstlerischen und kulturellen Anerkennung und löste dies durch eine Bestenliste, die lange Zeit eben von *Citizen Kane* angeführt wurde, der somit »zum Meilenstein des Kinos und absoluten Kritikerliebling« gemacht wurde (Glasenapp 2013, 380). Durch den Fokus auf Novität aber kann die Liste nicht den gleichen Zweck für das Computerspiel erfüllen (Jannidis 2012, 341, Unterhuber 2020). Der Spieldiskurs kann sich durch seine ständige Ausrichtung auf das Neue nicht stabilisieren, aber eben diese Stabilisierung genauso wie eine Historisierung wären für eine Anerkennung des Mediums nötig. Denn nur über solche Mechanismen, die dem des etablierten Kunstverständnisses folgen (Adams 2013), kann sich die nötige diskursive Macht für eine solche Konsekration manifestieren (Parker 2017, 741).³ Die »Geschichtslosigkeit« sowie der Fokus auf Novität verhindern damit die immer wieder eingeforderte Etablierung und Normalisierung des Computerspiels, machen es zum ewig neuen Medium. Doch nicht nur der Spieldiskurs, sondern auch die wissenschaftliche Erforschung von Computerspielen wird von beiden Punkten beeinträchtigt.

3 Dies bedeutet nicht, dass eine solche Konsekration unbedingt angestrebt werden sollte oder sich überhaupt ohne weiteres für das Computerspiel umsetzen lassen würde. Aber der Computerspieldiskurs erzeugt durch seine Obsession mit dem Neuen das Problem fehlender Anerkennung selbst.

3 Et tu, Game Studies?

Emma Vossen stellt fest, dass die Game Studies, neben den sowieso schon existierenden akademischen Hürden, immer auch die Expertise als »lebenslange Gamer:innen« einfordere, gerade für Frauen (2018, 214). Den Grund sieht sie in der Überschneidung zwischen Game Studies und Spielkultur:

»Game studies is unique in this way because it's part of games culture, but also because all game scholars are in some way gamers and therefore even while we study games and those who play them, we still replicate the problems of games culture within our own field and therefore within our own culture.« (Vossen 2018, 214)

Dies betrifft auch den Aspekt der Novität. Nicht nur gibt es auch in den Game Studies einen Fokus auf die Untersuchung gegenwärtiger Spiele oder aber – im Sinne der Generationengeschichte – auf Spiele aus der Jugendzeit der Forschenden. Auch die Disziplin selbst versteht sich als permanent junges Feld. Dies zeigt sich in den (Ursprungs-)Mythen des Feldes, dem fehlenden Interesse an und dem ständigen Vergessen der eigenen Fachgeschichte sowie der schon ritualisierten Rhetorik und dem Selbstverständnis als eben junges Feld. Dies hat auch Konsequenzen für die Game Studies, die von der schleppenden Institutionalisierung bis hin zur Exklusion marginalisierter Forscher:innen (Unterhuber 2022, 340), die nicht dem eingeforderten Selbstverständnis der Game Studies anhängen, reicht. Das Forschungsfeld scheint sich eben doch in manchen Teilen nur schwer von seinem eigenen Gegenstand und dessen diskursiven Praktiken emanzipieren zu können. Das ewige neue Medium und das ewige junge Feld bedingen sich gegenseitig. Es wäre an der Zeit, durch eine Historisierung des Gegenstandes als auch der Forschung diesen Kreislauf aufzubrechen und damit die Grundlage für eine kritische Reflexion zu schaffen.

Quellenverzeichnis

- Arsenault, Dominic. 2017. *Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Beil, Benjamin. 2013. Die Sehnsucht nach dem Pixelklumpen. Retro-Gaming und das populärkulturelle Gedächtnis des Computerspiels. In: *Performativität und Medialität populärer Kulturen: Theorien, Ästhetiken, Praktiken*, herausge-

- geben von Marcus S. Kleiner und Thomas Wilke, 319–35. Wiesbaden: Springer VS.
- Beil, Benjamin. 2013. *Game Studies: Eine Einführung*. Wien: Lit-Verlag.
- Birken, Jacob. 2022. *Videospiele: Illusionsindustrien und retro-manufakturen*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Bowman, Nicholas David und Tim Wulf. »Nostalgia in Video Games.« *Current Opinion in Psychology* 49 (2023): 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101544>.
- Brandenburg, Aurelia. 2020. Opfermythos und Sexismus: »Gamer« und das Gatekeeping einer Hobbyidentität. *Language at Play*. <https://languageatplay.de/2020/04/23/opfermythos-und-sexismus-gamer-und-das-gatekeeping-einer-hobbyidentitaet/>.
- Ebert, Roger. 2010. Video Games Can Never Be Art. *RogerEbert.com*. <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca. 2020. *Understanding video games: The essential introduction*. New York, NY: Routledge.
- Fenty, Sean. 2008. Why Old School Is »Cook«. A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia. In: *Playing the Past History and Nostalgia in Video Games*, herausgegeben von Zach Whalen und Laurie N Taylor, 19–31. Nashville, Tenn: Vanderbilt University Press.
- Foucault, Michel. 1993. *Die Ordnung des Diskurses*. Übersetzt von Walter Seitter. Frankfurt am Main: Fischer.
- Glaserapp, Jörn. 2013. *Filmwissenschaft*. In: *Handbuch Kanon und Wertung. Theorien, Instanzen, Geschichte*, herausgegeben von, Gabriele Rippl und Simone Winko, 379–386. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Huhtamo, Erkki. 2005. Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming. In: *Handbook of Computer Game Studies*, herausgegeben von Joost Raessens und Jeffrey H. Goldstein, 3–21. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jacke, Christoph und Martin Zierold. 2005. Pop – Die vergessliche Erinnerungsmaschine. *Siegener Periodicum zur internationalen empirischen Literaturwissenschaft* 24 (2): 199–210.
- Jahraus, Oliver. 2004. *Literaturtheorie: Theoretische und Methodische Grundlagen der Literaturwissenschaft*. Tübingen: Francke.
- Jannidis, Fotis. 2012. Wertungen und Kanonisierungen von Computerspielen. In: *Kanon, Wertung und Vermittlung: Literatur in Der Wissensgesellschaft*, herausgegeben von Matthias Beilein, Claudia Stockinger und Simone Winko, 312–44. Berlin: De Gruyter.

- Jöckel, Sven. 2018. *Computerspiele: Nutzung, Wirkung und Bedeutung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Juul, Jesper. 2010. *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kent, Steve L. 2001. *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- Lawler, Jeffrey und Sean Smith. 2021. Reprogramming the History of Video Games: A Historian's Approach to Video Games and Their History. *International Public History* 4 (1). <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2018>.
- Lowood, Henry und Raiford Guins. 2016. Introduction: Why We Are Debugging? In: *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, herausgegeben von dies., XIII–XX. Cambridge, MA: MIT Press.
- Molyneux, Peter. 2001. Foreword. In: *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Steve L. Kent, XII. New York: Three Rivers Press.
- Nooney, Laine. 2013. »A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History«. *Game Studies*. <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>.
- Parker, Felan. 2017. Canonizing Bioshock. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/1555412015598669>.
- Pong. 1972. Entwicklung: Atari. Publisher: Atari.
- Poole, Steven. 2000. *Trigger happy. Videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing.
- Saucier, Jeremy K. 2022. The Video Game Age: A Brief History. *IEEE Potentials*. <https://doi.org/10.1109/mpot.2021.3104638>.
- Schwaiger, Tobias Martin. 2015. Das Pubertierende Medium. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. <https://paidia.de/das-pubertierende-medium/>.
- Shaw, Adrienne. 2011. Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>.
- Spacewar! 1962. Entwicklung: Steve Russel et al.
- Stanton, Richard. 2015. *A Brief History of Video Games: From Atari to Xbox One*. Philadelphia: Running Press.
- Tennis for Two. 1958. Entwicklung: William Higinbotham.

- Thomasson, Michael. 2013. Retrogaming. In: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, herausgegeben von Mark J P Wolf und Bernard Perron, 339–43. New York: Routledge.
- Trépanier-Jobin, Gabrielle. 2021. Toward a Foucauldian Genealogy of Video Game (Pre)History. *International Public History*. <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2022>.
- Unterhuber, Tobias. 2020. Mit Kanones Auf Spiele Schießen? – Die (Un)Möglichkeit Eines Computerspielkanons und die Rolle der Game Studies. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung. <https://paidia.de/mit-kanones-auf-spiele-schiessen-die-unmoeglichkeit-eines-computerspielkanons-und-die-rolle-der-game-studies/>.
- Unterhuber, Tobias. 2022. A Magic Dwells in Each Beginning? Game Studies, Its Rhetoric Rituals and the Myth of Being a Young Field. In: *The Magic of Games*, herausgegeben von Nikolaus Koenig, Natalie Denk, Alexander Pfeiffer, und Thomas Wernbacher, 331–44. Krems: Donau-Universität Krems.
- Vossen, Emma. 2018. On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse. UWSpace. <http://hdl.handle.net/10012/13649>.
- Vossen, Emma. 2020. There and Back again: Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media. *Feminist Media Histories*. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>.
- Whalen, Zach und Laurie N Taylor. 2012. Playing the Past: An Introduction. In: *Playing the Past History and Nostalgia in Video Games*, herausgegeben von dies. 1–15. Nashville, Tenn: Vanderbilt University Press.
- Yost, Jeffrey R. 2009. From the Editor's Desk. *IEEE Annals of the History of Computing*. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2009.44>.



SEKTION II
ARBEITEN

Notiz über Ökonomie in Computerspielen

Jens Schröter

Das folgende ist ein kurzer Essay zu Computerspielen, in denen die Spielenden ein simuliertes wirtschaftliches Geschehen lenken. Es wurde verschiedentlich betont, dass derartige Spiele, jedenfalls die meisten, die Operationsweisen der heute hegemonialen kapitalistischen Ökonomie reproduzieren. So bemerkt Serjoscha Wiemer in einem interessanten Text:

»Die Dominanz wirtschaftlicher Paradigmen in Strategiespielen zeigt sich verstärkt seit Anfang der 1990er-Jahre. Zu einer Zeit also, in der sich nach dem Ende des ›Kalten Krieges‹ ein weltweiter Siegeszug des globalen Kapitalismus abzeichnete, der sich als weitgehend alternativloses Wirtschaftsmodell durchzusetzen scheint. In der beschleunigten globalen Ökonomie und unter dem Vorzeichen neoliberaler Ideologien, die den Einfluss des Staates zurückdrängen, werden Menschen unter dem ständigen Druck der Selbstoptimierung zu Arbeitskraftunternehmern. In dieser Situation mag der Einzelne sich zunehmend als Rädchen im Getriebe einer globalen Ökonomie empfinden. Ohne das Vertrauen, auf die Wirtschaftskräfte Einfluss nehmen zu können, fühlt er sich dem ›freien‹ Markt mehr oder weniger hilflos ausgeliefert. Für derartige Gefühle der Ohnmacht bieten Strategiespiele womöglich eine zeitfüllende Kompensation. Was sich realiter dem Einfluss und der Kontrolle des Einzelnen entzieht, kann im Spiel beherrscht und im Detail geplant und gesteuert werden. Dabei stellen die implementierten Wirtschaftssysteme, soweit dies im Rahmen der bisherigen Untersuchung in den genannten Spielen erkennbar ist, aber keine grundsätzliche Alternative zu real existierenden kapitalistischen Wirtschaftsprozessen in Aussicht. Im Gegenteil: Allgegenwärtig ist das Prinzip von Rohstoffausbeutungen, Prozessketten sowie Effizienzsteigerungen, und in ihrer auffallenden Uniformität scheinen die implementierten Wirtschaftssysteme den herrschenden kapitalistischen Diskurs zu affirmieren. Ein bestimmtes Wirtschaftsmodell wird auf diese Weise als weitgehend alternativlos dargestellt. Dabei dramatisie-

ren die Strategiespiele den ökonomischen Konkurrenzkampf in je eigenen Mikro-Narrativen.« (2008, 237)

Wiemer weist also daraufhin, dass in Strategiespielen ein bestimmtes hegemoniales Modell von Ökonomie, eine kapitalistische, marktförmige Ökonomie reproduziert wird. Man kann demnach kritisch argumentieren, dass solche Spiele Ausdruck des globalen Kapitalismus sind und zugleich eine der vielen Formen, in der sich der Kapitalismus reproduziert, insofern hier basale Formen wie Handel, Geld et cetera wiederholt werden und die spielenden Subjekte dazu angehalten sind, sich in eben genau diesen Formen einzuüben. Zugleich, so Wiemer, mag das eine Entlastungsfunktion haben, insofern die Spielenden das ökonomische Geschehen lenken und es nicht als fremde Kraft erfahren, der er:sie hilflos gegenübersteht.

Dieser kritischen Analyse – die in verschiedenen Formen auch andernorts vorgetragen wurde (vgl. Stallabrass 1993; Dyer-Witheford und De Peuter 2009) – stimme ich völlig zu, möchte aber auf einen merkwürdigen Punkt hinweisen. Eine Eigenschaft kapitalistischer Marktwirtschaften (zumindest laut ihrer Selbstbeschreibungen) ist der, dass sie *kein steuerndes Zentrum besitzen* – sieht man von Regierungen ab, die gesetzliche Rahmenbedingungen schaffen und von Zentralbanken, die eine Währung emittieren und auf die Geldmenge, Zinssätze et cetera Einfluss nehmen. Die Debatte dazu ist sehr umfanglich, aber ein zentrales Argument zum Beispiel von Friedrich August von Hayek ist, dass das Wissen in Gesellschaften verstreut und verteilt vorliegt, und dass daher eine zentrale Steuerung von Ökonomien unmöglich ist:

»There are two parts to Hayek's argument. First, he contends that a central planning board cannot possibly perform the millions of calculations necessary to replicate the allocative ability of the market. Second, even if the planning board could perform the necessary calculations, Hayek maintains that the planning board could never gather the information – about costs, technology, and consumer preferences – necessary to execute these calculations. There is no way, in Hayek's view, for a central agency to overcome the problems created by the dispersion of subjectively held knowledge.« (Burczak 2006, 30)

Überdies würde jeder Versuch, derartiges Wissen zu erlangen, ein Abdriften in totalitäre Herrschaft zur Folge haben. Hier soll keineswegs die hochkomplizierte Frage, ob das nun stimmt oder nicht, diskutiert werden. Auch ist

Hayek, als Vertreter der österreichischen Schule, nicht ohne weiteres dem wie auch immer beschaffenen Feld hegemonialer Ökonomik zuzurechnen (er hat durchaus die Neoklassik kritisiert). Wie dem auch sei: Das Selbstverständnis der meisten pro-kapitalistischen Autor:innen war eben, dass der verteilte Markt jeder zentralen Steuerung überlegen ist – *und doch werden die Strategiespiele, die doch den Kapitalismus reproduzieren sollen, zentral gesteuert*, nämlich durch die Spielenden. Diese steuern das Geschehen im vom Programm gegebenen Rahmen – und hierbei werden den Spielenden bestimmte Informationen (je nach Spiel unterschiedlich) über den Zustand der zu steuernden Ökonomie, die Befindlichkeit der Bevölkerung, des Klimas et cetera pp. vermittelt und dann gilt es zu entscheiden, was zu tun ist. Die Spielenden entscheiden und der Verlauf der simulierten Ökonomie ändert sich. Die Ökonomie wird ›im Spiel beherrscht und im Detail geplant und gesteuert‹, wie Wiemer im oben gegebenen Zitat formuliert. Dieser Vorgang *entspricht eher einer zentral geplanten Ökonomie des ehemaligen stalinistischen Ostblocks* (vgl. Vehlken 2004).¹ Dass der Eindruck entstehen konnte (auch bei Wiemer), dass es sich dennoch um eine Darstellung des Kapitalismus handelt, liegt vielleicht daran, dass der im Kalten Krieg zum fundamentalen Systemunterschied aufgebauchte Gegensatz Kapitalismus/Sozialismus eben keine fundamental verschiedenen Systeme bezeichnet, sondern Positionen auf einem Kontinuum zwischen Staat und Markt. Auch die Ostblock-Ökonomien operierten mit Geld, Waren, Lohnarbeit, abstrakter Akkumulation (etwa von Planziffern), auch wenn eben weniger der Markt, sondern eine zentrale Planbehörde die Allokation und Distribution steuerte. Aber auch im Westen hat es stärker staatlich geprägte Phasen gegeben (Keynesianismus nach 1945) und im Osten stärker marktorientierte Phasen (zum Beispiel die Neue Ökonomische Politik in der UdSSR 1921–1928, vgl. Kurz 1994).² Insofern in Strategiespielen eben mit

-
- 1 Zu Vehlken (2004): Das seltsame und tragische Cybersyn-Projekt in Chile war tatsächlich die Idee einer computergesteuerten Planwirtschaft.
 - 2 Kurz beschreibt ›Sozialismus‹ und ›Kapitalismus‹, wie sie im Kalten Krieg verstanden wurden, nur als zwei Formen (eine eher staatszentriert, eine eher marktzentriert) des modernen warenproduzierenden Systems, also des Kapitalismus im weiteren Sinne. Die Ostblock-Ökonomien wären demnach ›Staatskapitalismus‹. Eine wirkliche Emanzipation von der warenproduzierenden Moderne wäre also ein anderer, dritter Weg – nicht jedoch als fauler Kompromiss zwischen beiden Polen –, sondern als komplettes Verlassen dieses Kontinuums in Richtung eines ›Vereins freier Menschen‹ (Marx) jenseits von Waren, Geld, Arbeit, Markt und Staat. Die Vorstellung der Systemkonkurrenz wurde bereits von der ökologischen Kritik angegriffen (vgl. Damus 1986).

Waren gehandelt, gegen Geld getauscht wird, Lohnarbeit existiert, erscheint es – trotz der zum herrschenden Selbstverständnis von marktförmigen Gesellschaften so gar nicht passenden zentralen Steuerung –, dass es sich um die Simulation von Kapitalismus handelt. Und damit wird zugleich unfreiwillig die Vorstellung unterlaufen, die verblichenen Ostblockökonomien eines ›staatszentrierten Kapitalismus‹ (vgl. Postone 2003)³ seien etwas ganz anderes gewesen, als die marktzentrierten Kapitalismen des Westens.

Zugleich wird damit etwas perpetuiert, was gerade in der Diskussion um den Kapitalismus höchst brisant ist. Nohr und Wiemer bemerken völlig zu Recht: »Entscheidend für das Dispositiv des Strategischen in computerbasierten Strategiespielen ist das Paradigma einer effizienten und rationalen Steuerung und Kontrolle komplexer ökonomischer, militärischer oder politischer Prozesse.« (2008, 19) Das setzt voraus, dass sich diese Prozesse überhaupt steuern lassen – ein Phantasma, das zumindest im ›realen Sozialismus‹ gescheitert ist. Und wie Krisentheoretiker:innen behaupten: auch im Westen langsam scheitern wird, da die fundamentale Widersprüchlichkeit und Krisenhaftigkeit des Kapitalismus einfach politisch nicht gesteuert und kontrolliert werden kann (denn natürlich ist auch die Ökonomie im Westen, trotz aller Markt-Rhetorik, politisch gesetzten Rahmenbedingungen unterworfen) – sondern der Kapitalismus zu überwinden sei (vgl. Kurz 1994; Lohoff und Trenkle 2012). So gesehen liegt diesen Spielen die Annahme zugrunde, dass Kapitalismus im Grunde kontrollierbar ist, dass sich die Krisen letztlich beherrschen lassen (auch wenn es im Moment diesbezüglich nicht so gut aussieht). Um nochmal Wiemer zu wiederholen: »Dabei stellen die implementierten Wirtschaftssysteme, soweit dies im Rahmen der bisherigen Untersuchung in den genannten Spielen erkennbar ist, aber keine grundsätzliche Alternative zu real existierenden kapitalistischen Wirtschaftsprozessen in Aussicht.« In der Tat: Zwar können in solchen Spielen Krisen aufkommen, durch Missmanagement etwa hungert die Bevölkerung und es gibt Aufstände – doch man kann neu starten und es dieses Mal besser machen. Jede Krise erscheint als Fehler der Spielenden, übersetzt: Es gibt keine strukturellen und systemischen Krisen, die es vielleicht nötig machen würden, mal ganz grundsätzlich darüber nachzudenken, ob die basalen Formen der Ökonomie zu ändern wären. Es scheint immer bloß Missmanagement der Spielenden zu sein, die Formen selbst sind unfraglich vorausgesetzt. Diese Anordnung

3 Postone verwendet diesen Begriff immer wieder zur Kennzeichnung der stalinistischen Ökonomien des ›realen Sozialismus‹.

ähnelt dem populären Diskurs zur seit circa 2008 anhaltenden Krise, nämlich dass jene auf das Fehlverhalten irgendwelcher Banker:innen zurückzuführen sei. Doch an dieser Vorstellung entzündet sich Kritik: »Es wäre wichtig, überhaupt ein Bild davon zu schaffen, daß [sic!] der Kapitalismus krisenhaft ist, ohne daß [sic!] Leute Fehler machen.« (Thomas Ebermann, in Gremliza 2012, 30) Ist also die Zentrierung des simulierten ökonomischen Geschehens um die spielende Person⁴ eine Wiederholung der personalistischen Illusion eines methodologischen Individualismus, komplexes ökonomisches Geschehen sei auf das Handeln einzelner beziehungsweise auf die Summe vieler einzelner Handlungen rückführbar? Adelman und Winkler schreiben in vergleichbarer Hinsicht: »Unsere Hypothese ist vielmehr, dass das bürgerliche Handlungs-subjekt – und sei es als Untoter, als Wiedergänger – fröhliche Urständ feiert, und zwar u.a. in der unvermuteten Sphäre des Spiels und insbesondere des Computerspiels.« (2010, 102) Man kann diesen Befund – und hier wird dann der Bezug von Computerspielen zur Philosophie noch deutlicher – noch radikalisieren:

»Der Begriff der zentrierten Struktur ist in der Tat der Begriff eines *begründeten* Spiels, das von einer begründenden Unbeweglichkeit und einer versichernden Gewißheit [sic!], die selber dem Spiel entzogen sind, ausgeht. Von dieser Gewißheit [sic!] her kann die Angst gemeistert werden, die stets aus einer gewissen Art, ins Spiel verwickelt zu sein, vom Spiel gefesselt zu sein, mit Beginn des Spiels immer schon in der Weise des Im-Spiele-Seins zu sein, entsteht.« (Derrida 1992, 423)

Interessanterweise spielt der Begriff des Spiels an dieser Stelle bei Derrida eine große Rolle, wobei dieses »Spiel der Struktur« (ebd., 422) genau darauf hinausläuft, dass die Struktur eine Eigendynamik hat, die in der Geschichte der Philosophie immer durch das implizite oder explizite Mitdenken eines Zentrums reduziert und kontrolliert werden sollte.

»Die Struktur oder vielmehr die Strukturalität der Struktur wurde, obgleich sie immer schon am Werk war [...], immer wieder neutralisiert, reduziert und zwar durch einen Gestus, der der Struktur ein Zentrum geben und sie auf einen Punkt der Präsenz, auf einen festen Ursprung beziehen zu wollen. [...] Indem das Zentrum einer Struktur die Kohärenz des Systems orientiert

4 Es gibt aber auch *Zero-Player-Simulationen*, in denen ökonomisches Geschehen ohne den Bezug auf eine spielende Person abläuft.

und organisiert, erlaubt es das Spiel der Elemente im Innern der Formtotalität. [...] Mensch [ist] der Name des Wesens [...], das [...] im Ganzen seiner Geschichte, die volle Präsenz, den versichernden Grund, den Ursprung und das Ende des Spiels geträumt hat.« (ebd., 422 und 441)

Man könnte also argumentieren, dass ein Computerspiel, bei welchem Spielende Wirtschaftsgeschehen steuern, die ›Strukturalität der Struktur‹ ökonomischer Systeme reduziert und auf ein bewusst steuerndes Zentrum bezieht, wo es doch gerade ein bewusstlos wirkender, emergenter, systemischer Prozess ist – wozu man nicht einmal Marx' Begriff des Fetisch bemühen muss, denn gerade auch glühende Apologeten des Kapitalismus wie Hayek betonen unausgesetzt, dass eine bewusste Steuerung unmöglich sei.

Gesetzt, man kann sich dieser Analyse anschließen – was bedeutet das dann? Man kann Computerspielen ja schlecht vorwerfen, dass sie um die Handlungen von Spielenden zentriert sind, denn der Begriff des Spiels scheint vom Begriff der Handlung kaum ablösbar zu sein (vgl. nochmals Adelman und Winkler 2010). Also kann man ihnen eigentlich auch nicht vorwerfen, die Verteiltheit und Zentrumslosigkeit, Eigendynamik und Krisenhaftigkeit ökonomischer Strukturen zu re-zentrieren und dadurch gleichsam ideologisch zu reduzieren. Eher wird ein grundsätzliches Problem der Darstellung der ›Strukturalität der Struktur‹ in verschiedenen Medien sichtbar: Auch in klassischen audiovisuellen Massenmedien sind Strukturen nur schwierig darstellbar, da sie immer an das Sichtbare und Hörbare und das heißt letztlich an das fiktionale oder nicht-fiktionale Handeln von Individuen gebunden bleiben. Im Computerspiel werden sie direkt an das Handeln der Spielenden gebunden – aber genau hierin liegt auch die Chance des Computerspiels: Man könnte sich auch Spiele vorstellen, in denen das Handeln der Spielenden auf die Komplexität und Eigendynamik der dargestellten Strukturen stößt. Dies wären Spiele, die den Spielenden gerade die Grenzen des eigenen Handelns aufzeigen würden. In solchen Spielen wäre der Kontrollverlust eine zentrale Erfahrung. Mutmaßlich wären solche Spiele sehr unbefriedigend zu spielen und letztlich einfach langweilig. Aber vielleicht könnten sie ganz neue Optionen eröffnen – wenn man die selbstverständlichen grundlegenden Formen wie Ware, Arbeit, Geld, Markt, Staat selbst modifizieren könnte. Im spielerischen Erproben völlig anderer Organisationsformen läge eine große Zukunft des Computerspiels, besonders dringlich heute, wo die vorherrschenden Formen in einer tiefen Krise zu stecken scheinen.

Quellenverzeichnis

- Adelmann, Ralf und Hartmut Winkler. 2010. Kurze Ketten. Handlung und Subjektkonstitution in Computerspielen. *Ästhetik und Kommunikation* 41 (148): 99–107.
- Burczak, Theodore A. 2006. *Socialism after Hayek*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Damus, Renate. 1986. *Die Legende von der Systemkonkurrenz: Kapitalistische und realsozialistische Industriegesellschaft*. Frankfurt a.M.: Campus-Verlag.
- Derrida, Jacques. 1992. Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen. In: *Die Schrift und die Differenz*, herausgegeben von Jacques Derrida, 422–442. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter (Hg.). 2009. *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Gremliza, Hermann L. 2012. No way out? Ein Streitgespräch den Kapitalismus in der Krise mit Thomas Ebermann, Michael Heinrich, Robert Kurz und Joseph Vogel. In: *No Way Out? 14 Versuche, die gegenwärtige Finanz- und Wirtschaftskrise zu verstehen*, herausgegeben von Hermann L. Gremliza, 11–52. Hamburg: KVV Konkret.
- Kurz, Robert. 1994. *Der Kollaps der Modernisierung. Vom Zusammenbruch des Kaserne sozialismus zur Krise der Weltökonomie*. Leipzig: Reclam.
- Lohoff, Ernst und Norbert Trenkle. 2012. *Die große Entwertung. Warum Spekulation und Staatsverschuldung nicht die Ursache der Krise sind*. Münster: Unrast.
- Nohr, Rolf F. und Serjoscha Wiemer. 2008. Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts. In: *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, herausgegeben von Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer, 8–28. Münster: LIT.
- Postone, Moishe. 2003. *Zeit, Arbeit und gesellschaftliche Herrschaft: Eine neue Interpretation der kritischen Theorie von Marx*. Freiburg: Ça Ira.
- Stallabrass, Julian. 1993. Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games. *New Left Review* 198: 83–106.
- Vehlken, Sebastian. 2004. *Environment for Decision – Die Medialität einer kybernetischen Staatsregierung. Eine medienwissenschaftliche Untersuchung des Projekts Cybersyn in Chile 1971–73*. Unveröffentlichte Magisterarbeit. Ruhr-Universität Bochum. https://www.researchgate.net/publication/350176389_Environment_for_Decision_-_Die_Medialitat_einer_kybernetischen_S

taatsregierung_Eine_medienwissenschaftliche_Untersuchung_des_Projekts_Cybersyn_in_Chile_1971-73.

Wiemer, Serjoscha. 2008. Strategie in Echtzeit. Ergodik. Zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation. In: *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*, herausgegeben von Rolf F. Nohr und Serioscha Wiemer, 213–248. Münster: LIT.

Pay-to-Skip statt Pay-to-Win

Wie Entwickler:innen von *Free-to-Play*-Spielen Monetarisierungsmechanismen beurteilen und rechtfertigen

Lies van Roessel

»Die Videospieldustrie verdient immer mehr Geld. Auch dank immer mehr *In-Game*-Verkäufen. Battlepasses, Cosmetics, Lootboxen, Items, Extra-Leben. Zeit-Überspringer, Diamanten, um Gold zu kaufen, um damit Splitter zu kaufen. Kurz: Microtransactions. Die sind leider häufig ziemlich ekelhaft und manipulativ. [...] Große Teile der Videospielebranche bewegen sich Schritt für Schritt in eine gierige, rücksichtslose und ausbeuterische Richtung. Von einer Industrie, die viel zu wenig reguliert wird, in der man sich für jeden noch so fiesen psychologischen Trick nicht zu schade ist. In der selbst die größten Entwickler ihre Seele an äußerst fragwürdige Geschäftsmodelle verkaufen. Von Spielen, die kaum mehr sind als Dauerwerbeanzeigen, bei denen echter Spielspaß und die Kunstform an allerletzter Stelle stehen, und die einige, anfällige Menschen ganz bewusst und strategisch ausnehmen.« (Simplicissimus 2021)

Wie diese Einleitung zu einem YouTube-Video mit dem Titel »Wie Videospiele dich ausbeuten« aus dem Oktober 2021 zeigt, sind digitale Spiele, deren Einnahmemodell auf Mikrotransaktionen oder *In-Game*-Käufen basiert, äußerst umstritten. Die in diesem Video kritisierten Spiele, die im Volksmund als *Free-to-Play* oder *Freemium* bekannt sind, sollen ihre Spieler:innen manipulieren und täuschen, um sie dazu zu verleiten, Geld für virtuelle Güter auszugeben, die nur in der fiktiven Welt des Spiels nützlich sind. Darüber hinaus würde das *Free-to-Play*-Monetarisierungsmodell Spiele als »Kunstform« entwerten, die ein Spielerlebnis bieten sollte, das von der Realität losgelöst ist (vgl. Huizinga 1938) – und daher nicht von echtem Geld »kontaminiert« werden darf. Das Konzept eines fairen Wettbewerbs, der allen Spieler:innen gleiche Chancen

bietet, gerät zusätzlich aus dem Gleichgewicht durch die Möglichkeit, sich durch Zahlungen in den Rängen nach oben zu kaufen – eine Option, die sich nicht alle Spieler:innen leisten können oder wollen.

Wenn auch *Free-to-Play*-Spiele oft nicht dem Bild des »idealen Spiels« entsprechen (Alha 2020, Paul 2020), sind sie dennoch kommerziell erfolgreich. Besonders im Bereich der mobilen Spiele generieren *Freemium*-Spiele den Löwenanteil der Einnahmen im Vergleich zu *Premium*-Spielen,¹ also Spielen, die einmalig für einen festen Preis erworben werden (game 2023; Statista 2021a, 2021b, 2021c). Obwohl das *Free-to-Play*-Monetarisierungsmodell sowohl innerhalb als auch außerhalb der Spieleindustrie stark kritisiert wurde und wird, steigt die Beliebtheit von *Freemium*-Spielen weiterhin an. Die große Anzahl an Spieler:innen in Spielen mit diesem Einnahmemodell – das im Allgemeinen auf einer kleinen Minderheit von Spieler:innen basiert, die überhaupt Geld ausgeben – ermöglicht es einigen erfolgreichen Spieleunternehmen, erhebliche Gewinne zu erzielen.

Viele kritische Beiträge, wie das oben zitierte Video, machen Annahmen über die Absichten der Entwickler:innen von *Free-to-Play*-Spielen, die beispielsweise dunkle Designmuster (vgl. Zagal et al. 2013) und ausbeuterische psychologische Tricks anwenden würden, um sogenannte »Wale« zu fangen. Dieser Begriff bezeichnet das kleine Segment der Spieler:innen, die am meisten Geld ausgeben (und auf die das obengenannte Video Bezug nimmt mit der Bezeichnung »einige, anfällige Menschen«). Doch anstatt sich an die Spieleentwickler:innen zu wenden, beruhen die Schlussfolgerungen meist auf Analysen der Spiele oder auf den Reaktionen der Spielenden auf *Free-to-Play*-Spiele – in wissenschaftlichen Texten oft in Form von Diskursanalysen und Rezeptionsstudien (etwa Chew 2016, Švelch 2017).² Um *Free-to-Play*-Spielen sowie den Absichten dahinter auf den Grund zu gehen, sollte man aber auch einen Blick hinter die Kulissen werfen – auch wenn die Welt der Spieleentwicklung schwer zugänglich erscheinen mag.

Dieser Text widmet sich den gelebten Erfahrungen und alltäglichen Praktiken von *Free-to-Play*-Spieleentwickler:innen, um das komplexe Zusammen-

1 *Premium* ist der gängige Begriff in der Branche als Pendant zu *Free-to-Play*/*Freemium*. *Premium*-Spiele sind demnach Spiele, für die man einmalig bei der Anschaffung zahlt oder die auch per Abonnement bezahlt werden.

2 Somit sind die Menschen, die *Free-to-Play*-Spiele entwickeln, selten involviert, was die gezogenen Schlussfolgerungen in diesen Studien zu tendenziell indirekten Deduktionen macht.

spiel von kommerziellen und kreativen Überlegungen bei dieser Art von Entwicklung zu entwirren und um mithilfe einer kritischen Analyse zu erklären, wie Entwickler:innen zwischen akzeptablen und verwerflichen Monetarisierungsmechanismen zu unterscheiden versuchen. Dieser Frage wurde anhand von Interviews mit *Free-to-Play*-Entwickler:innen nachgegangen.

Ziel dieses Textes ist nicht, Rechtfertigungen für umstrittene Monetarisierungstechniken zu finden oder Kritik an *Free-to-Play*-Spielen zu widerlegen. Vielmehr geht es darum aufzuzeigen, wie Entwicklungspraktiken, kommerzielle Strategien, geteilte Normen und – teilweise problematische – Logiken dazu beitragen, die Entscheidungen in den Entwicklungsprozessen von *Free-to-Play*-Spielen zu beeinflussen. Die Ergebnisse der Interviews zeigen, wie Entwickler:innen von *Free-to-Play*-Spielen verschiedene Prinzipien und Argumentationsweisen nutzen, die ihre Arbeit und ihre kreativen Entscheidungen leiten und rechtfertigen. Auch haben sie gemeinsame Logiken und Erzählungen, die sie gegen Vorwürfe verteidigen sollen, unethische Spiele zu entwickeln. Ich werde darstellen, wie Entwickler:innen solche geteilten Erzählungen sowie etablierte Praktiken, wie beispielsweise datengetriebene Entwicklung, nutzen, um ihre Arbeit und problematische Entscheidungen zu rechtfertigen.

1 Moralische Ökonomie der kulturellen Arbeit

Als Rahmen für die Interpretation der empirischen Ergebnisse werde ich einen Ansatz der moralischen Ökonomie der kulturellen Arbeit (*moral economy of cultural work*) übernehmen. Das Konzept der moralischen Ökonomie wurde von William Booth (1994) eingeführt, der behauptete, dass die Wirtschaft von den Normen der Gemeinschaft durchdrungen sei, zu der sie gehört. Deswegen sind »alle Wirtschaften, einschließlich der nahezu allgegenwärtigen Marktwirtschaften, moralische Wirtschaften, eingebettet in den (ethischen) Rahmen ihrer Gemeinschaften« (662; eigene Übersetzung). Mit anderen Worten: Moral hört nicht auf zu existieren, sobald man eine wirtschaftliche oder berufliche Umgebung betritt. Stattdessen liegen Normen und Werte von Arbeit und Gesellschaft in einem Wechselverhältnis.

Beim Ansatz der moralischen Ökonomie der kulturellen Arbeit, wie von Mark Banks (2017) beschrieben, verbindet man Forschung zur kulturellen Arbeit auf der *Mikroebene* tagtäglicher Praktiken mit weiteren sozialen und wirtschaftlichen *Makrostrukturen*. Während eine reine Fokussierung auf die Mikro-

ebene reichhaltig beschreibend, aber auch von breiteren Strukturen abgekoppelt sein kann, könnte eine ausschließliche Konzentration auf die Makrostrukturen die soziale Einbettung von Arbeitspraktiken und lokale Besonderheiten außer Acht lassen (Banks 2017, 42).

Im Einklang mit der Annahme der moralischen Ökonomie, dass moralische Erwägungen kreative Arbeitsumgebungen durchdringen, steht das Konzept der ›eingeschränkten Handlungsfähigkeit‹ (*circumscribed agency*) von Timothy Havens und Amanda Lotz (2017). Dieses Konzept identifiziert gesellschaftliche Normen als einen der Faktoren, die die Autonomie oder Handlungsfähigkeit von Medienschaffenden begrenzen. Havens und Lotz weisen jedoch gleichzeitig auf die relative Isolation von Medienschaffenden von ihren Publika hin, während sie tief in beruflichen Kulturen verwurzelt sind. Diese etablieren Normen für Qualität und Merkmale von Medienprodukten, was dazu führt, dass Medienkreative unbeabsichtigt solche Normen und Werte reproduzieren (11). Dies behauptet auch Booth (1994), indem er vom (ethischen) Rahmen ihrer Gemeinschaften (662) spricht.

Der moralische Ökonomie-Ansatz bringt daher individuelle Darstellungen bestimmter Bedingungen und Arbeitserfahrungen mit umfassenderen Strukturen zusammen, indem er betont, dass *normative Umgebungen* verschiedene Individuen, Institutionen und Strukturen sowohl erden als auch miteinander verbinden (Banks 2017). Dies ist fruchtbar für die Forschung in den kulturellen Industrien, wo die Motivation zur Arbeit oft vielschichtig und diffus ist und teilweise wirtschaftliche Aspekte umfasst, aber auch beispielsweise die Aspiration nach bedeutungsvoller Selbstverwirklichung (Banks 2017, Hesmondhalgh und Baker 2011). Folglich verleihen Fachleute in den kulturellen Industrien, die laut Banks (2017, 43) sowohl Manager:innen als auch Künstler:innen umfassen, ihrer Arbeit unterschiedliche Zwecke, Absichten und Bedeutungen, was die Produktion, Verbreitung und den Konsum kultureller Güter stark beeinflusst. Somit ermöglicht die Berücksichtigung von Ethik und Moral ein besseres Verständnis kultureller Arbeit und zeigt, wie kulturelle Arbeit als sozial komplexes ›moralisches‹ Unterfangen betrachtet werden kann.

Auch in der Videospiele-Industrie prägen andere Gründe als rein wirtschaftliche die Entscheidung, in dieser Branche zu arbeiten. So weist Johanna Weststar (2015) darauf hin, dass die Spielentwickler:innen meist eine selbst erklärte Leidenschaft für Spiele haben und dies zu ihrem Lebensinhalt machen möchten, während laut Casey O'Donnell (2009) Spiele-Designer:innen eine Liebe für und Interesse am Erstellen von Spielen teilen.

Um der Frage nachzugehen, wie sich dieses sozial komplexe moralische Unterfangen der kulturellen Arbeit in der *Free-to-Play*-Spielentwicklung, insbesondere bezüglich der obengenannten umstrittenen Monetarisierungstechniken, ausprägt, wurden in den Jahren 2015 und 2017 18 halbstrukturierte Interviews mit Entwickler:innen (4 weiblich, 14 männlich) von *Free-to-Play*-Spielen durchgeführt. Die Interviewten wurden auf Industrieveranstaltungen rekrutiert (hauptsächlich Quo Vadis 2014 und Casual Connect 2017, beide in Berlin) und waren in verschiedenen Rollen (Game Design, Management/Production, Programmieren, Monetization und Research) bei deutschen Entwicklungsstudios tätig. Die Interviews dauerten etwa 90 Minuten und die meisten fanden im entsprechenden Entwicklungsstudio statt; einige wurden über Video-Konferenz geführt. Die Größen der Studios variierten, von weniger als 10 bis über 800 Arbeitnehmer:innen.³ Besprochene Themen umfassten u. a. die Sichtweise auf das *Free-to-Play*-Monetarisierungsmodell im Allgemeinen, Überlegungen zu unterschiedlichen Monetarisierungstechniken und die Integration dieser Techniken in den Entwicklungsprozess. Die Autorin hat die Interviews transkribiert und mithilfe der Software MaxQDA thematisch ausgewertet.

1.1 Fairness

Eines der am häufigsten in den Interviews genannten Prinzipien, die ›guten‹ Monetarisierungstechniken von ›schlechten‹ unterscheiden helfen sollen, ist Fairness – ein Aspekt, den auch Alha (2020) als relevant für sowohl *Free-to-Play*-Spieler:innen als auch Entwickler:innen bezeichnet. Die Interviewten gaben alle – mit unterschiedlichen Formulierungen – an, dass sie beabsichtigen, dass die Monetarisierung in ihren Spielen fair ist.

Zum Beispiel betonte der interviewte Monetarisierungsexperte, dass ›der Spieler nie das Gefühl haben sollte, dass er unfair behandelt wird‹ (INTB8, männlich, 50er Jahre), und ein Produzent eines kleinen Studios erklärte, dass er »natürlich fair sein möchte« (INTB6, männlich, 30er Jahre). Ein Studio-Spieleentwicklungsleiter nannte *Free-to-Play* »wahrscheinlich den fairsten und interessantesten Monetarisierungsansatz«, weil er den Spieler:innen ermöglicht, das Spiel auszuprobieren, bevor sie etwas bezahlen (INTB7, männlich, 30er Jahre). Dieses gemeinsame Prinzip der Fairness unterstützt die Vorstellung von Banks (2017) von der moralischen Ökonomie der kulturellen Arbeit,

3 Im Anhang findet sich eine Übersicht der Interviewpartner:innen.

da es zeigt, wie die Arbeitspraktiken der *Free-to-Play*-Spieleentwickler:innen von allgemeinen gesellschaftlichen Normen und Werten beeinflusst werden, in diesem Fall von der allgemeinen Tugend der Fairness. Allerdings waren sich die Entwickler:innen gleichzeitig bewusst, dass Fairness ein sehr subjektiver Wert ist, das heißt, was als fair empfunden wird, liegt zu einem großen Teil im Auge des:der Betrachter:in. Dieses Problem versuchten sie mit verschiedenen Strategien zu lösen, auf die ich unten weiter eingehen werde.

Nachdem die Interviewten gebeten wurden, zu konkretisieren, was faire Monetarisierung ausmacht, können ihre Antworten und Beispiele in drei spezifischere Prinzipien kategorisiert werden: 1) den Spielenden einen (empfundenen) Mehrwert für ihr Geld bieten, 2) Transparenz in Bezug auf Monetarisierungstechniken herstellen und 3) sowohl nicht zahlenden als auch zahlenden Spieler:innen ein gleichwertiges Spielerlebnis bieten. Im Folgenden werde ich die Bewertung von einzelnen Monetarisierungsmechanismen mithilfe dieser drei Kriterien aufschlüsseln sowie die möglichen Spannungen zwischen diesen Prinzipien adressieren.

1.2 (Empfundener) Wert des ausgegebenen Geldes

Erstens sollten laut den Interviewten für ein *Free-to-Play*-Spiel die virtuellen Güter oder Vorteile, die Spielende beim Geldausgeben erhalten, einen Wert haben, der dem ausgegebenen Geld entspricht. Obwohl dies trivial klingen mag, ist der Wert der Güter oder Vorteile im Spiel immer künstlich, da die Vorteile von *In-Game*-Käufen, wie etwa das Beschleunigen von Prozessen oder das Kaufen von zusätzlichen Spielzügen, tatsächlich keine (hohen) Kosten für das Entwicklungsstudio verursachen. Daher stehen *Free-to-Play*-Entwickler:innen laut Hamari (2015, 299) vor der Herausforderung, Situationen im Spiel zu schaffen, die die virtuellen Güter rechtfertigen und ihnen einen Wert verleihen, damit Spieler:innen sie als wünschenswert empfinden. Einige Interviewten erkannten die Subjektivität der Preisgestaltung und die Bedeutung der Wahrnehmung der Spielenden an. Ein *Product Lead*⁴ in einem großen Studio erklärte beispielsweise: »Letztendlich verkaufen wir virtuelle Gegenstände, die im Wesentlichen kostenlos sind.« (INTB2, männlich, 30er Jahre)

4 Weil die Jobbeschreibungen in der Gamesbranche nicht einheitlich und außerdem sehr dynamisch sind, werden hier immer die Titel verwendet, mit denen die Interviewpartner:innen sich selbst bezeichneten.

Entsprechend betrachteten die Entwickler:innen eine faire Preisgestaltung für *In-Game*-Käufe als einen heiklen Balanceakt. Um festzustellen, was der richtige Preis für virtuelle Güter ist, greifen die Entwicklungsstudios in früheren Phasen der Entwicklung meist auf (interne) Playtests zurück, in denen entweder die Mitarbeitenden oder eine ausgewählte Gruppe von – im Idealfall zur Zielgruppe gehörenden – Spieler:innen einen ersten Prototypen des Spiels spielen und angeben, für welche Inhalte sie bereit wären, einen bestimmten Betrag auszugeben. In einer späteren Phase des Entwicklungsprozesses, in der es schon eine weiter ausgearbeitete Version des Spiels gibt, wird dies mittels Spieler:innendaten und entsprechenden Analysen getestet. In manchen Fällen geschieht dies sogar mit gezielten »A/B-Tests«, bei denen zwei Versionen mit verschiedenen Preisen getestet und miteinander verglichen werden. Somit wird die Entscheidung der Preisgestaltung gewissermaßen ausgelagert an die Spieler:innen, womit Entwickler:innen versuchen das Risiko zu vermeiden, dass bei der Veröffentlichung des Spiels die Preise der virtuellen Güter als unfair empfunden werden. Die Gründe dafür sind sowohl moralischer als auch wirtschaftlicher Art: Eine negative Rezeption des Spiels und entsprechend niedrige Bewertungen auf den Distributionsplattformen dieser Spiele verringern die Chancen auf einen kommerziellen Erfolg des Spiels erheblich. Außerdem vermeiden Entwickler:innen durch das Verstecken hinter der Auffassung »Die Spielenden zeigen, was fair ist, denn wenn sie es nicht als fair empfinden, werden sie das Geld in der Tasche behalten« eine eigene moralische Verantwortung.

1.3 Transparenz

Ein zweites Fairness-Prinzip kann mit dem Begriff Transparenz zusammengefasst werden und bezieht sich darauf, in welchem Maße das Spiel offen seine monetären Absichten und Monetarisierungsmechanismen kommuniziert, damit die Spieler:innen »wissen, was sie kaufen« (INTB3, männlich, 30er Jahre). Je klarer die Kommunikation über die Monetarisierung ist, desto fairer ist das Spiel aus Sicht der Entwickler:innen. Hier kritisierten die Interviewten auch andere Studios am meisten, indem sie diesen vorwarfen, ihre Monetarisierungsmechanismen undurchsichtig zu halten. Ein *Game Designer*, der sich selbst als Veteran der *Free-to-Play*-Entwicklung betrachtete, lehnte die Nicht-Transparenz ab, indem er erklärte, dass er seine Spieler:innen definitiv niemals »belügen« würde. Um dies zu veranschaulichen, verwies er auch auf die frühen *Free-to-Play*-Spiele auf Facebook, die durch die Einführung einer

begrenzten Anzahl von Spielgegenständen einen irreführenden Eindruck von Knappheit erzeugten (etwa: Das Spiel behauptet, 800 virtuelle Schwerte zu verkaufen, während in Wirklichkeit mehr verkauft wurden).

Andererseits erklärte der *Studio Game Design Director* eines größeren Studios (INTB7, männlich, 30er Jahre), dass seiner Meinung nach das rechtliche Rahmenwerk in den letzten Jahren erheblich verbessert wurde. Er verwies dabei auf eine EU-Verordnung, die 2014 in Kraft trat und vorschreibt, dass App-Stores vor dem Download über mögliche *In-App*-Käufe informieren sollten, sowie auf das entsprechende Verbot des Begriffs ›kostenlos‹ (*free*), um solche Apps zu bezeichnen. Diese Verordnung nahm ihm viele seiner anfänglichen Bedenken hinsichtlich der Moral des *Free-to-Play*-Modells – von dem er zunächst dachte, es sei besonders problematisch, vor allem für Kinder. Die Tatsache, dass seine Ansichten mit denen der EU-Regulierungsbehörden übereinstimmten, und dass er sich aufgrund der strengeren Vorschriften in der Branche wohler fühlte, verdeutlicht, wie die Diskussionen über *Free-to-Play*-Spiele innerhalb und außerhalb der Spieleindustrie sich gegenseitig beeinflussen und breitere gesellschaftliche Werte und Normen (Stichwort: Jugendschutz) die *Free-to-Play*-Entwicklung durchdringen. Auch hier zeigt sich allerdings, wie – doch recht bescheidene – politische Versuche, die Branche zu regulieren, von den Entwickler:innen aufgegriffen werden, um sich weniger eigene Gedanken zu der moralischen Seite ihrer Spiele machen zu müssen.

Ein *Level Designer* des selben großen Studios kritisierte hauptsächlich »manipulierte Algorithmen«: Aufgrund ihrer Undurchsichtigkeit betrachtete er algorithmisch gesteuerte Monetarisierungs- und Preisgestaltungstechniken als »echt schmutzig«, da sie – ohne dass Spieler:innen es wissen – auf dem Prinzip beruhen: »Je mehr Geld du aus gibst, desto geringer sind deine Chancen, etwas zu finden« (INTB1, männlich, 20er Jahre). Außerdem deutete er an, dass es für große Unternehmen wie seinen Arbeitgeber nicht wert sei, das Risiko einzugehen, solche undurchsichtigen Monetarisierungstechniken zu implementieren. Denn er und andere Entwickler:innen wären nicht bereit, an solchen Spielen zu arbeiten. Er nahm demnach an, dass es starke gemeinsame Normen unter ihm und seinen Kolleg:innen gäbe, die sie daran hinderten, Spiele mit moralisch bedenklichen, intransparenten Monetarisierungsmechanismen zu erstellen, obwohl er gleichzeitig zugab, dass diese Ansicht möglicherweise »zu optimistisch« sein könnte. Obwohl die Spiele seines Studios tatsächlich, soweit mir bekannt, kaum wegen angeblicher Glücksspiellogiken kritisiert wurden, hat die persönliche Ansicht dieses Interviewpartners wohl beschränkt

Gültigkeit in der gesamten Branche, wie ich in der weiteren Analyse darlegen werde.

1.4 Nicht zahlende Spieler:innen zufrieden halten

Das dritte Prinzip der Fairness betrifft das Gleichgewicht zwischen dem, was ein Spiel zahlenden Spieler:innen im Vergleich zu nicht zahlenden Spieler:innen bietet.

Fast alle Befragten sprachen über ihre Bemühungen, ihre Spiele für alle Spieler:innen attraktiv zu halten. Die typische Faustregel dabei war, dass Spieler:innen, die nie Geld im Spiel ausgeben, das Spiel genauso genießen sollten wie Spieler:innen, die an irgendeinem Moment in zahlende Kund:innen »konvertieren«. Idealerweise bedeute dies, dass auch nicht-zahlende Spieler:innen Zugang zu den gleichen Inhalten und Levels wie zahlende Spieler:innen haben und in einem direkten Kampf chancengleich sein sollten. Zunächst mag dieses Prinzip im Widerspruch zu den kommerziellen Interessen der *Free-to-Play*-Entwicklungsstudios stehen, da zahlende Spieler:innen benötigt werden, um Einkommen zu generieren. Allerdings ist das Prinzip nicht (nur) von Werten, wie Inklusion oder Zugänglichkeit, geprägt (vgl. Kultima und Sandovar 2016), sondern eine größere allgemeine Spieler:innenbasis bedeutet schlichtweg mehr zahlende Spieler:innen und somit Einnahmen – insbesondere, wenn nur ein kleiner Teil der Spielenden »konvertiert« (vgl. Seufert 2014). Daher ist das Ziel, so viele Spielende wie möglich heranzuziehen, möglicherweise (anfänglich) wichtiger als eine hohe Konversionsrate, und oft werden die verbindenden Eigenschaften von Social-Media-Plattformen genutzt, um ein Spiel zunächst einem breiten Publikum vorzustellen (Evans 2015, Nieborg 2015). Darüber hinaus müssen die Entwickler:innen eine gute Beziehung zu ihrer Community aufbauen und aufrechterhalten, was bedeutet, dass wenn sie zu stark auf Monetarisierung drängen, sie dem Vertrauen der Spieler:innen schaden und das Spiel – und damit ihre Einnahmequelle – zerstören könnten (Paul 2020, 30).

1.5 Spannungen vermeiden mit *Pay-to-Skip*

Es mag aufgefallen sein, dass eine inhärente Spannung besteht zwischen dem erst genannten Prinzip, also den Spieler:innen einen Mehrwert für *In-Game*-Käufe zu bieten, und dem Prinzip, nicht zahlende Spieler:innen zufriedenzustellen: Einerseits müssen zahlende Spieler:innen überzeugt werden, dass der

Kauf von *In-Game*-Gegenständen gut angelegtes Geld ist, während andererseits nicht zahlende Spieler:innen keine Nachteile gegenüber zahlenden Spieler:innen empfinden sollten (eine solche unerwünschte Form von Bevorteilung mittels einer Zahlung wird als *Pay-to-Win* bezeichnet).

Die Interviewten waren sich einig über eine mögliche Lösung für dieses Problem: Monetarisierungstechniken, die eine reine Beschleunigung von Prozessen ermöglichen (auch bezeichnet als *Pay-to-Skip*) wurden als ›gute‹ Art von Monetarisierung hervorgehoben. Mit dieser Art von *In-Game*-Käufen soll sichergestellt werden, dass alle gleiche Chancen haben. Die allgemeine Faustregel, die die Interviewteilnehmer:innen in diesem Zusammenhang anwandten, war, dass jedes Objekt oder jeder Fähigkeitslevel auch durch mehr Zeit im Spiel erreichbar sein sollte – oft durch die mühsame Aktivität des *Grindens* (wiederholtes Durchspielen bestimmter Aufgaben oder Aktivitäten, um Fortschritte zu erzielen). Die allgemeine Argumentation, *Pay-to-Skip* gegenüber *Pay-to-Win* zu bevorzugen, führt zu einer interessanten Logik, die von einigen der Interviewten geäußert wurde: Spieler:innen, die Geld ausgeben, gelten als faul, während ›fleißige‹ Spieler:innen dasselbe erreichen, indem sie mehr Zeit im Spiel verbringen. An dieser Stelle wird sichtbar, wie sehr kapitalistische Logiken in der Denkweise der *Free-to-Play*-Entwickler:innen verankert sind (Zeit = Geld) und von ihnen (unbewusst) reproduziert werden. Diese allgemein akzeptierte Strategie, *Free-to-Play*-Spiele bewusst mit weniger interessanten oder angenehmen Teilen zu gestalten, um das Überspringen solcher Teile zu monetarisieren, widerspricht allerdings dem Konzept eines Spiels als ›unproduktive Tätigkeit‹ (vgl. Huizinga 1938) und einer unterhaltsamen Aktivität bzw. einem Zeitvertreib an sich (vgl. Dippel und Fizek 2017).

Darüber hinaus kann das Warten auf Fortschritte auch als unfair wahrgenommen werden, insbesondere wenn es sich unnötig langsam anfühlt. Rezensionen haben etwa kritisiert, dass einige *Free-to-Play*-Spiele extrem lange Wartezeiten oder langwierige Aktivitäten enthalten, die effektiv Spielende dazu zwingen, entweder zu konvertieren oder zu akzeptieren, dass es unmöglich ist, zahlende Spieler:innen zu schlagen. Zum Beispiel schreibt Dan Whitehead (2014) auf der Spiele-Webseite Eurogamer, dass es bei vielen Spielen technisch zwar möglich sei sie zu spielen, ohne jemals Geld auszugeben, dies den Spieler:innen aber faktisch oft unmöglich gemacht werde, weil die Hürden schlichtweg zu hoch seien. Hier gibt es also eine Diskrepanz zwischen Entwickler:innen und Spieler:innen/Kritiker:innen: Die Tatsache, dass man theoretisch alles durch Warten oder mehr Zeit im Spiel erreichen könnte, rechtfertigt laut letzteren diese Monetarisierungsmechanismen nicht in allen Fällen.

2 Die Wahrnehmung der ›Wale‹

Die Hauptkritik von denjenigen, die *Free-to-Play* als unethisch betrachten, betrifft das sogenannte ›Wale-Jagen‹ (Chew 2016) – die Konzentration auf die wenigen Spielenden, die am meisten Geld ausgeben. Die Interviewten waren sich alle dieser Kritik bewusst, und die meisten hatten sich bereits mit dem Thema auseinandergesetzt. Einige mochten den Begriff ›Wal‹ persönlich nicht (INTB7, INTB8), oder es gab sogar eine interne Studio-Richtlinie, den umstrittenen Terminus nicht zu verwenden (INTB2). Einige Entwickler:innen betonten, dass problematisches oder zwanghaftes Konsumverhalten nicht das sei, wofür ihre Spiele entwickelt wurden – im Gegensatz zu einigen Spielen der Konkurrenz, so die Interviewten; zum Beispiel, weil ab einem bestimmten Zeitpunkt das Ausgeben von mehr Geld (innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens) den Spieler:innen keine weiteren Vorteile mehr bringen würde (INTB1, INTB2, INTB3). Ein *Game Designer* erklärte: »Ich sage nicht, dass es unmöglich ist, dass jemand eine ungesunde Beziehung zu einem *Free-to-Play*-Spiel hat, aber das ist definitiv nicht das Publikum, das ich je ansprechen wollte« (INTB4, männlich, 30er Jahre). Entsprechend erklärte ein Produzent eines kleinen Studios, dass er bei der Frage, welches Konsumverhalten er als problematisch empfinde, größtenteils von seinem Bauchgefühl geleitet werde: »Wenn du nachts schlafen kannst, dann ist es okay, dass Leute viel Geld ausgeben.« (INTB6, männlich, 30er Jahre) Eine solche unpräzise und subjektivierte Rechtfertigung deutet allerdings darauf hin, dass manche Entwickler:innen sich zwar nach außen zum moralischen Aspekt ihrer Arbeit äußern – möglicherweise hauptsächlich als Reaktion zur gesellschaftlichen Debatte – sich allerdings weniger konkret bzw. im Detail damit auseinandergesetzt haben.

Generell bevorzugten die Entwickler:innen es, nicht von einer kleinen Anzahl Spielender abhängig zu sein, um ausreichende Einnahmen für ihre Spiele zu generieren. Ähnlich wie bei dem oben genannten Prinzip, nicht zahlende Spieler:innen zufrieden zu stellen, wurde dies genauso durch ökonomische wie durch moralische Überlegungen begründet. Ein *Game Designer* erklärte beispielsweise, dass eine Strategie zur Optimierung der Monetarisierung eines Spiels darin bestand, nur die Daten von nicht zahlenden Spieler:innen zu analysieren, um herauszufinden, wie sie zur ›Konvertierung‹ motiviert werden könnten. In Fällen, in denen der Konsum eines:einer Spieler:in deutlich höher als durchschnittlich ist, wurde dies als bewusste und freiwillige Entscheidung angesehen, die Spielende laut den Interviewten in der Regel

träfen, weil sie das Spiel wirklich mögen, und nicht aufgrund problematischer Verhaltensweisen.

Darüber hinaus argumentierten die Interviewten, solange die Ausgaben den Spieler:innen keinen wirtschaftlichen Schaden zufügen würden, weil sie über ausreichend finanzielle Mittel verfügen, sei dies nicht problematisch. Die CEO eines kleinen Studios hatte beispielsweise »kein Problem damit, dass Menschen stinkreich sind und viel Geld für einen von uns angebotenen Unterhaltungsservice bezahlen.« Gleichzeitig sagte sie aber, dass es »definitiv etwas ist, über das du zumindest einmal nachdenken solltest.« (INTB5, weiblich, 40er Jahre) Sie kritisierte außerdem, dass sich ihrer Meinung nach die Medien auf die kleine Gruppe mit Problemen konzentrierten und damit nur betonten, »wie unmoralisch es ist, wenn Leute es sich wirklich nicht leisten können« (INTB5). Ein weiterer Interviewteilnehmer nutzte eine Robin-Hood-ähnliche Logik und argumentierte, dass reiche Spieler:innen es den weniger wohlhabenden ermöglichen würden, das Spiel zu genießen (INTB7).

Es existierte und existiert, wie mehrere Interviewte betonen, tatsächlich moralische Panik um *Free-to-Play*-Spiele. Diese wird – wie auch Paul (2020) und Alha (2020) feststellen – gerne gefüttert von sogenannten »real gamers« (Consalvo und Paul 2013), die meinen alleinig bestimmen zu können, was das Kulturgut (digitales) Spiel ausmache. Jedoch ist die unter den Interviewten geteilte Verharmlosung problematischen Konsums als bedenklich zu betrachten. Denn die Arbeitspraktiken der Entwickler:innen werden nach wie vor stark von kommerziellen Interessen und weniger von moralischen Überlegungen geprägt. So dient die obengenannte datengetriebene Art der *Free-to-Play*-Entwicklung lediglich dazu, Gewinne zu optimieren (s. auch Mäntymäki et al., 2020; Seufert 2014) und sie kontrastiert somit stark die angeblichen Robin-Hood-Gründe, diese Spiele auch für nicht zahlende Spielende auf den Markt zu bringen.

Die geteilten Rhetoriken der Entwickler:innen – darunter auch die oben genannte Bewertung von zahlenden Spielenden als »faul« – deuten auf eine in der Branche stark vorhandene »industrielle Reflexivität« (Caldwell 2008) hin, die oft kontroverse Themen anspricht, indem sie die Branche und die von ihr produzierten Inhalte auf eine Art und Weise darstellt, die ihren verschiedenen internen Interessengruppen zugutekommt (Švelch 2020, unter Verweis auf Caldwell 2008). Solche gemeinsamen Denkweisen sind Teil der »Para-Industrie« der Spielebranche, einer »kulturell-industriellen Schnittstelle, die durch sozio-professionelle Gemeinschaften, Handelsnarrative, ritualisierte Interaktionen und konventionalisierte Selbstrepräsentationen miteinander

verbunden ist« (Caldwell 2014, 721; eigene Übersetzung). Die von Havens und Lotz (2017) beobachtete Reproduktion von Normen und Werten unter Medienschaffenden lässt sich hier deutlich erkennen – und manifestiert sich etwa im Branchenbegriff des ›VIPs‹.

3 VIPs und Hobbyist:innen

Trotz der Bemühungen, die Verteilung der Zahlungen unter den Spielenden gleichmäßiger zu gestalten (ob kommerziell oder moralisch getrieben), erkannten die meisten Interviewten die hohe Bedeutung der Top-Konsument:innen für ihre Spiele. Dank der datengetriebenen Natur der *Free-to-Play*-Spielentwicklung sei es relativ einfach herauszufinden, wie viel diese Spielenden innerhalb eines bestimmten Zeitraums und für welche Gegenstände ausgegeben hatten. Einige Entwickler:innen gaben zu, dass es Fälle von Spielenden mit überdurchschnittlichem Konsum in ihren Spielen gegeben hatte, was sie neugierig auf die Motivationen dafür machte. Doch um Vorwürfen von ausbeuterischen Monetarisierungsmechaniken auszuweichen, und um über Spitzenausgaben auf eine neutralere Weise zu sprechen, verwendeten die Entwickler:innen alternativ den (beschönigenden) Begriff ›VIP‹.

Manche Spiele boten solchen Spieler:innen, also VIPs, zusätzliche Möglichkeiten, etwa um sich auszutauschen. Zum Beispiel erklärte ein *Product Lead*, wie sich die Top-Spieler:innen in speziellen Clubs versammeln, in denen sie über das Spiel, aber auch über ihr »echtes Leben« sprechen können (INTB2, männlich, 30er Jahre).

Bei der Rechtfertigung großer Ausgaben in *Free-to-Play*-Spielen verwendeten mehrere Interviewte auch einen anderen Vergleich: Sie stellten ihre Spiele als (kostspielige) Hobbys dar. Die Verwendung des positiv konnotierten Begriffs ›Hobby‹ erlaubte es ihnen, sich von Verbindungen zu Glücksspiel und Sucht zu distanzieren. Entwickler:innen argumentierten, dass Aktivitäten wie Golf oder Segeln ebenfalls sehr kostenintensiv sein können, während niemand die Moral solcher Aktivitäten in Frage stelle. Zum Beispiel bezog sich ein Produzent auf teures Golfequipment, als er nach Spieler:innen gefragt wurde, die in seinem Spiel große Geldbeträge ausgeben:

»Dann sagen sie, ›es liegt daran, dass die Leute süchtig nach dem Spiel sind‹. Aber einige Leute geben gerne Geld aus, es ist genauso wie Leute, die

Tausende von Dollar für Golfschläger ausgeben und Golf spielen.« (INTB6, männlich, 30er Jahre)

Ebenso erklärte der *Product Lead*, wie die Darstellung seiner Spiele als Hobby ihm sogar dabei hilft, Spiele zu gestalten:

»Wenn man es in diesem Zusammenhang betrachtet, dass diese Leute Spiele als Hobbys sehen, ändert das auch das Design des Spiels. Sie sehen das als einen sozialen Club, ein großes Hobby, nicht wahr? [...] Das ist kein Spielautomat, in den sie einzahlen und Tausende von Dollar im Jahr ausgeben. Wenn man sich davon distanziert, dann denke ich, designt man die Spiele besser.« (INTB2, männlich, 30er Jahre)

Diese Darstellung von Spielen als Hobby findet sich auch in mehreren Blog-Beiträgen der Branche, in denen *Free-to-Play*-Spiele verteidigt werden (z.B. Griffiths 2016, Koster 2012, Sinclair 2014). Sie ist daher zu einer gängigen Argumentation innerhalb des *Free-to-Play*-Sektors geworden. Dies bestätigt auch, dass Spieleentwickler:innen eine *Occupational Community* (OC) bilden, da eines der charakteristischen Elemente einer OC darin besteht, dass die Mitglieder sich gegenseitig als primären Vergleichspunkt betrachten, vor allem wenn die OC marginalisiert wird (Weststar 2015), wie Alha (2020) und Paul (2020) im Fall von *Free-to-Play*-Games tatsächlich feststellen. Da sich *Free-to-Play*-Entwickler:innen der Kritik bewusst sind, die sowohl aus anderen Subsektoren der Spielebranche als auch aus der Gesellschaft kommt, hat die Marginalisierung zu gemeinsamen Argumentationen geführt, die Spieleentwickler:innen nutzen, um sich gegen diese Kritik zu verteidigen.

Auch hier soll allerdings angemerkt werden, dass diese Begriffe (VIP und Hobby) sowie die damit einhergehenden Logiken mittels industrieller Reflexivität versuchen, von den problematischen Aspekten der Spiele abzulenken bzw. diese zu verschleiern, indem möglicherweise außer Kontrolle geratener Konsum als bewusste Entscheidung und sogar etwas Anstrebenswertes dargestellt wird. Ein Element etwa, das der Hobby-Vergleich außer Acht lässt, ist die Tatsache, dass bei *Free-to-Play*-Spieleen sämtliches im Spiel ausgegebenes Geld einem einzigen Publisher oder Entwicklungsstudio zugutekommt, während es bei anderen Hobbys höchstwahrscheinlich mehrere (wirtschaftlich nicht miteinander verbundene) Anbieter für beispielsweise Ausrüstung oder Übungsräume gibt. Bei genauerem Betrachten hinkt demnach dieser Ver-

gleich. Daher müssen im Bereich *Free-to-Play* solche Rechtfertigungslogiken kritisch hinterfragt werden.

4 Schlussbemerkung

Dieser Text hat dargestellt, dass *Free-to-Play*-Spieleentwickler:innen sich aufgrund der breit geführten Debatte durchaus über die moralischen Implikationen ihrer Arbeit bewusst sind. Sie wenden verschiedene Prinzipien und Begründungen an, die ihre kreativen Entscheidungen leiten. Auffassungen von Fairness spielen dabei eine wichtige Rolle, allerdings stehen diese teilweise miteinander in einem Spannungsverhältnis. Beispielsweise steht das Prinzip denjenigen, die sich für Mikrotransaktionen entscheiden, ein besseres (empfundenes) Preis-Leistungs-Verhältnis zu bieten, im Widerspruch zum Prinzip, nicht zahlende Spieler:innen nicht zu benachteiligen. Entwickler:innen versuchen die Gratwanderung zwischen diesen Prinzipien zu finden, indem sie sich an anderen (erfolgreichen) Spielen im selben Genre orientieren und davon ausgehen, dass die Akzeptanz der Spieler:innen gegenüber einer bestimmten Monetarisierungstechnik aufgrund des Erfolgs dieser Spiele gewährleistet sei.

Zudem existieren geteilte Narrative innerhalb der Branche, zum Beispiel zu den Motivationen von Spieler:innen mit besonders hohen monetären Ausgaben. Diese nutzen die Entwickler:innen, um sich gegen die Anschuldigung, unethische Spiele zu kreieren, zu rüsten. Die geteilten Rhetoriken bestätigen, dass Entwickler:innen von *Free-to-Play*-Spielen eine *Occupational Community* bilden, die eine eigene industrielle Reflexivität herausgearbeitet hat – die sich fragwürdiger Logiken bedient.

Im Allgemeinen spielt ferner die Vermeidung von Risiken eine große Rolle in den Entscheidungen und Logiken der Entwickler:innen: Wenn sich bestimmte Spielemechaniken in anderen Spielen etabliert haben, können diese ohne Bedenken für die eigenen Spiele übernommen werden. Dies beschränkt sich nicht nur auf die diskursive Ebene, sondern manifestiert sich auch in etablierten Praktiken, wie etwa extensivem, wiederholtem Usertesting und der Analyse von Spieler:innendaten während des gesamten Entwicklungsprozesses. Mit letzterer Praxis werden die moralischen Entscheidungen sozusagen ausgelagert an (potentielle) Spieler:innen, was in das Gesamtbild

der Datafizierung der digitalen und der Medienbranche passt.⁵ Bei *Free-to-Play*-Spielen ist allerdings besonders ausgeprägt, dass Nutzungsdaten nicht nur das (Game-)Design zunehmend bestimmen (vgl. Whitson, 2012), sondern auch die (moralischen) Entscheidungen der Entwickler:innen. Ökonomische Gründe, wie das Streben, den Konsum möglichst gleichmäßig unter den Spieler:innen zu verteilen oder generell eine möglichst große Anzahl auch nicht zahlender Spielender zu erreichen, werden so (mehr oder weniger bewusst) getarnt als moralische Überlegungen.

Beachtlich bei der *Free-to-Play*-Spieleentwicklung ist, dass die Entwickler:innen in diesem Teilbereich der Medienwirtschaft sich nicht nur gegenüber Anschuldigungen rechtfertigen müssen, dass die Nutzung zu einem inaktiven Lebensstil oder aggressivem Verhalten führe, wie es bei anderen audiovisuellen Medien und Spielen ohne Mikrotransaktionen der Fall sein kann. Sie müssen sich darüber hinaus auch zu Themen wie Sucht, monetärer Ausbeutung und undurchsichtigen, zufallsbasierten Mechanismen positionieren. Demnach lehnen sich die Argumente der Entwickler:innen an Rechtfertigungen aus den Bereichen des Glücksspiels oder der Drogen an, indem sie Konzepte wie Fairness und Transparenz ansprechen und an die Eigenverantwortung der Nutzer:innen, ihre Ausgaben zu mäßigen, appellieren.

5 Der Prozess der Datafizierung findet nicht nur bei *Free-to-Play*-Spielen statt (Nieborg 2017), sondern darüber hinaus in der gesamten Games- und Medienbranche (Van Roessel 2022; Dubois und Weststar 2021) und bei der Software-Entwicklung (Seufert 2014).

Anhang: Übersicht der Interviewpartner:innen

Code & Jahr des Interviews	Rolle (kurz)	Eigene Bezeichnung der Rolle	Größe der Firma*	Gender (f/m) & Alter
INTA11 2015	Programmer	Programmer, specialized in prototyping	groß	m/20er
INTA12 2015	Programmer	Flash Programmer & Lead	groß	m/20er
INTA13 2015	Researcher	Lead of Research Team	groß	m/30er
INTA14 2015	Artist	Concept Artist	groß	m/20er
INTA15 2015	Designer	Lead Game Designer	groß	m/20er
INTA16 2015	Designer	Game design, prototyping, research	groß	m/30er
INTA17 2015	Management	Head of Games	groß	m/30er
INTA18 2015	Designer	Game Designer in the core design team	groß	f/20er
INTA19 2015	Designer	Game Designer (und Game Artist als Indie)	groß (und Indie)	f/20er
INTB1 2017	Designer	Level Designer with a focus on creating features	groß	m/20er
INTB2 2017	Producer	Product Lead	groß	m/30er
INTB3 2017	Management	Responsible for all products, monetization and the strategy	klein	m/30er
INTB4 2017	Designer	Lead Game Designer	groß	m/30er
INTB5 2017	Management	Founder, CEO, Creative Director & Vision Keeper	klein	f/40er
INTB6 2017	Producer	Product Manager	klein	m/30er
INTB7 2017	Management	Studio Game Design Director	groß	m/30er

INTB8 2017	Consultant	Monetization Consultant	Freiberu- flicher Berater	m/50er
INTB9 2017	Producer	Producer	klein	f/30er

* Klein: <20 Arbeitnehmende

Quellenverzeichnis

- Alha, Kati. 2020. *The Rise of Free-to-Play. How the Revenue Model Changed Games and Playing*. Tampere: University of Tampere. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123848/978-952-03-1774-4.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- Banks, Mark. 2017. *Creative Justice: Cultural Industries, Work and Inequality*. London: Rowman & Littlefield International.
- Booth, William James. 1994. On the Idea of the Moral Economy. *American Political Science Review* 88(3): 653–67. <https://www.doi.org/10.2307/2944801>.
- Caldwell, John Thornton. 2008. *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham: Duke University Press.
- Caldwell, John Thornton. 2014. Para-Industry, Shadow Academy. *Cultural Studies* 28 (4): 720–40.
- Chew, Matthew M. 2016. Contested Reception of the Free-To-Play Business Model in the North American Video Game Market. In: *Global Game Industries and Cultural Policy*, herausgegeben von Anthony Fung, 227–49. Basingstoke: Palgrave Mcmillan.
- Consalvo, Mia und Christopher Paul. 2013. Welcome to the Discourse of the Real: Constituting the Boundaries of Games and Players. *Proceeding of the FDG 2013*. https://www.fdg2013.org/program/papers/papero8_consalvo_paul.pdf.
- Dippel, Anne und Sonia Fizek. 2017. Ludifizierung von Kultur. Zur Bedeutung des Spiels in alltäglichen Praxen der digitalen Ära. In: *Digitalisierung. Theorien und Konzepte für die empirische Kulturforschung*, herausgegeben von Gertraud Koch, 363 – 384. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Dubois, Louis-Etienne und Johanna Weststar. 2021. Games-as-a-Service: Conflicted Identities on the New Front-Line of Video Game Development. *New Media & Society* 24(10): 2332–2353. <https://doi.org/10.1177/1461444821995815>.

- Evans, Elizabeth. 2015. The Economics of Free Freemium Games, Branding and the Impatience Economy. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 22(6): 563–580.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. 2023. Meistgenutzte Gaming-Plattformen in Deutschland: Smartphone an Der Spitze, Spielekonsole Immer Beliebter. www.Game.de (18. Juli). <https://www.game.de/meistgenutzte-gaming-plattformen-in-deutschland-smartphone-an-der-spitze-spielekonsole-immer-beliebter/>.
- Griffiths, Ian. 2016. Free-to-Play Isn't a Special Case in Ethics. *Game Developer* (6. September). <https://www.gamedeveloper.com/business/free-to-play-isn-t-a-special-case-in-ethics#comments>.
- Hamari, Juho. 2015. Why Do People Buy Virtual Goods? Attitude towards Virtual Good Purchases versus Game Enjoyment. *International Journal of Information Management* 35(3): 299–308. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2015.01.007>.
- Havens, Timothy und Amanda Lotz. 2017. *Understanding Media Industries*. Oxford: Oxford University Press.
- Hesmondhalgh, David, und Sarah Baker. 2011. *Creative Labour: Media Work in Three Cultural Industries*. London: Routledge.
- Huizinga, Johan. 1938. *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: H.D. Tjeenk Willink.
- Kultima, Annakaisa und Aleya Sandovar. 2016. Game Design Values. *ACM: Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference*, 350–357. <http://dx.doi.org/10.1145/2994310.2994362>.
- Mäntymäki, Matti; Sami Hyrynsalmi und Antti Koskenvoima. 2020. How Do Small and Medium-Sized Game Companies Use Analytics? An Attention-Based View of Game Analytics. *Information Systems Frontiers* 22(5): 1163–1178. <https://doi.org/10.1007/s10796-019-09913-1>.
- Nieborg, David B. 2015. Crushing Candy: The Free-to-Play Game in Its Connective Commodity Form. *Social Media & Society* 1(2): 1–12. <https://doi.org/10.1177/2056305115621932>.
- O'Donnell, Casey. 2009. The Everyday Lives of Video Game Developers: Experimentally Understanding Underlying Systems/Structures. *Transformative Works & Cultures* 2. <https://doi.org/10.3983/twc.2009.0073>.
- Paul, Christopher A. 2020. *Free-to-Play: Mobile Video Games, Bias, and Norms*. Cambridge: The MIT Press.
- Phillips, Tom. 2018. Harry Potter: Hogwarts Mystery Forces You to Pay – or Wait – to Save a Kid from Being Strangled. *Eurogamer* (27. April). <https://>

- www.eurogamer.net/articles/2018-04-27-harry-potter-hogwarts-mystery-is-ruined-by-its-in-game-payments#comments.
- Sinclair, Brendan. 2014. Free-to-play Whales More Rational than Assumed. *Gamesindustry.Biz*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-01-free-to-play-whales-more-rational-than-assumed>.
- Statista. 2021a. Distribution of Worldwide Mobile App Revenues in the Google Play Store from 2019 to 2025, by Category (in U.S. Dollars). July 2021. <https://www.statista.com/statistics/1010710/google-play-app-revenue-share-by-category-worldwide/>.
- Statista. 2021b. Leading Android Apps in the Google Play Store Worldwide in October 2021, by Revenue (in Million U.S. Dollars). November 2021. <https://www.statista.com/statistics/271674/top-apps-in-google-play-by-revenue/>.
- Statista. 2021c. Mobile App Store Revenues for Mobile Apps and Games Worldwide in 2021 (in Billion U.S. Dollars). December 2021. <https://www.statista.com/statistics/266489/earnings-forecast-for-mobile-apps-providers/>.
- Švelch, Jan. 2017. Playing with and against Microtransactions: The Discourses of Microtransactions Acceptance and Rejection in Mainstream Video Games. In: *The Evolution and Social Impact of Video Game Economics*, herausgegeben von Casey B. Hart, 101–20. Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Švelch, Jan. 2020. Shadow Academy of Video Game Production – Industrial Reflexivity of Mythic Quest: Raven's Banquet. *Critical Studies in Media Communication* 1: 18–31. <https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1844906>.
- Van Roessel, Lies. 2022. *Thinking Monetization into the Loop. On the Production Context of Free-to-Play Games*. Halle: Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.
- Weststar, Johanna. 2015. Understanding Video Game Developers as an Occupational Community. *Information, Communication & Society* 18(10): 1238–52. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1036094>.
- Whitson, Jennifer R. 2012. *Game Design by Numbers: Instrumental Play and the Quantitative Shift in the Digital Game Industry*. Carleton: Carleton University.
- Zagal, Jose P., Staffan Björk, und Chris Lewis. 2013. Dark Patterns in the Design of Games. *Proceedings of the FDG 2013*. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1043332/FULLTEXT01.pdf>.

»You're so handsome I might just give you a discount«

Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel

Nina Kiel und Fabienne Freymadl

Das Thema Sexarbeit begleitet digitale Spiele seit ihrer Popularisierung als Unterhaltungsmedium in den 80er-Jahren (Evans und Tarver 2017, Ruberg 2018). Bereits im 1982 für den Atari 2600 erschienen *Cathouse Blues* war es nicht nur Teil des Gameplays, sondern zentrales Spielprinzip, Sexarbeitende aufzusuchen, um ihre Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen (Willaert 2021). 1987 führte Larry Laffers Suche nach Liebe im Grafik-Adventure *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (Sierra On-Line 1987) ebenfalls zu einer Prostituierten. In kontemporären Action-Adventures, RPGs und speziell Open-World-Spielen mit erwachsener Zielgruppe gehören – je nach zeitlicher und räumlicher Verortung der Geschichte – Badehäuser, Massagesalons, Strip-Clubs, Bordelle und Straßenstriche zum Worldbuilding-Standard (Feminist Frequency 2014). Exemplarisch zu nennen wären hier Spieleserien wie *The Witcher* (CD Projekt RED 2007–2015), *Mass Effect* (BioWare 2007–2012), *Grand Theft Auto III-V* (Rockstar North 2001–2013) sowie das 2020 erschienene, futuristische Action-Rollenspiel *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED 2020). Auch VR-Technologie wird zunehmend genutzt, um Sexarbeit im virtuellen Raum erfahrbar zu machen, so etwa im 3D-Stripclub *VR Paradise* (Kiel und Manderfeld 2023).

Trotz ihrer historischen Präsenz im Medium und Relevanz im Kontext bestehender akademischer Diskurse zum Thema Geschlechterrepräsentation und sexuelle Vielfalt in digitalen Spielen, sind analytische Auseinandersetzungen mit dem Thema Sexarbeit rar. Der vorliegende Beitrag sucht diese – vor allem im deutschsprachigen Raum – bestehende Lücke zu schließen und legt ein besonderes Augenmerk auf die Fragen, ob Sexarbeit im Medium

als Erwerbsarbeit dargestellt wird und ob bzw. inwiefern stigmatisierende gesellschaftliche Narrative widergespiegelt werden.

1 Methodik

Als Analysegegenstand fungiert eine Auswahl von 31 zwischen den Jahren 1982 und 2020 erschienenen Spielen, die von der vorliegenden Sekundärliteratur sowie früheren Recherchen der Autor:innen (u.a. Kiel und Manderfeld 2023) als themenrelevant identifiziert wurden, also Sexarbeit mittels einer oder mehreren der im nächsten Abschnitt definierten Einbindungsformen in den Fokus setzen.¹ Für diesen Text nutzen wir den Begriff ›Sexarbeit‹ wie von Carol Leigh 1978 eingeführt (Leigh 1997), um die Handlungsfähigkeit der handelnden Person (Sexarbeitenden) in den Vordergrund zu stellen. Als Sexarbeit gilt jede sexuelle und/oder erotische Tätigkeit, die einen entgeltlichen Vorteil für die ausübende Person erbringt und aus dieser Absicht ausgeübt wird. Dabei ist es unerheblich, ob die Tätigkeit in die Legalität der Spielwelt eingebunden und anerkannt ist. Grundlage der Definition ist die Freiwilligkeit der situativen Entscheidung.

2 Einbindungsformen

Die Einbindung von Sexarbeit im Medium findet auf drei zentralen Ebenen statt: Der narrativen, der audio-visuellen und der spielmechanischen Ebene. Der narrative Rahmen umfasst Biografien von NPCs (Non-Player Characters), die sich über Dialogsequenzen erschließen lassen, *Side*- und *Main*-Quests, über die die Spielenden direkt in die Handlung involviert werden, sowie das sogenannte *Environmental Storytelling*. Letzteres hat zum Ziel, durch die Ausgestaltung der Schauplätze – z.B. über Architektur, Graffiti, aber auch die Auswahl und Visualisierung von Statist:innen – zusätzliche Informationen über die Spielwelt zu vermitteln. Diese Form der Informationsvermittlung ist direkt verknüpft mit der audio-visuellen Darstellungsebene. Sexarbeitende sind in der Regel eindeutig visuell markiert (beispielhaft durch auffallend freizügige Kleidung, markantes Make-up) und in *zwei*lichtigen Gegenden verortet,

1 Die Spieletitel sind im Quellenverzeichnis aufgeführt.

in erkennbar abgewirtschafteten Stadtteilen, in denen Kriminalität floriert, auf dunklen Seitenstraßen und in abgelegenen Bars.

Für die vorliegende Analyse ist die spielmechanische Ebene besonders relevant, die Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt definiert. Unabhängig davon, ob Spielende in einem Stripclub einen privaten Tanz oder in einem Bordell ein Full-Service-Angebot buchen, sind diese Interaktionen in der Regel auf folgenden Ablauf limitiert: Die Transaktion beginnt mit einer kurzen Dialogsequenz, darauf folgt die Wahl und Bezahlung der jeweiligen Dienstleistung, und im Anschluss eine nicht interaktive *cut scene* (eine filmisch inszenierte Zwischensequenz) oder eine Schwarzblende (Kiel und Manderfeld 2021). Nur selten sind die sexuellen Handlungen nach der Transaktion interaktiv gestaltet, eine der wenigen Ausnahmen sind die privaten Tänze in den Strip-Clubs von *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2013). Dabei können die Dienstleisterinnen berührt werden, gelingt dies wiederholt, ohne die Aufmerksamkeit des Sicherheitspersonals zu erregen, wird man im Anschluss an die Darbietung von der jeweiligen Tänzerin nach Hause begleitet und hat – unentgeltlich – Sex mit ihr.

Das breite, eine Vielzahl diverser Dienstleistungen umfassende Feld der Sexarbeit, wird in digitalen Spielen im Kern auf zwei Berufszweige reduziert: Tanzen (Strippen) und Full-Service-Sexarbeit, bei der genitaler Kontakt bzw. Penetration stattfindet. Nicht nur in diesem Sinne findet eine deutliche Simplifizierung der vielfältigen Branche statt: Sexarbeitende sind hier Dienstleister:innen, die auf ihre Tätigkeit reduziert, selten außerhalb dieser oder als Individuen dargestellt werden. Persönliche Motivationen wie auch strukturelle Bedingungen, unter denen die Sexarbeit stattfindet, sind so gut wie nie Thema. Insbesondere der gesetzliche Rahmen – ein für die Lebensrealität Sexarbeitender äußerst wichtiger, über Arbeitsverhältnisse maßgeblich bestimmender Faktor (International Committee on the Rights of Sex Workers in Europe 2016) – wird in Spielen allenfalls implizit thematisiert, meist durch die räumliche Verortung. Arbeit im Verborgenen, auf dunklen, abgelegenen Straßenabschnitten suggeriert Illegalität, eine Ausweisung von ›Zonen‹ (fest definierten Gebieten, in denen Sexarbeit gestattet ist) hingegen Legalität, geknüpft an eine starke Regulierung durch die Legislative und Exekutive. Dies fügt sich ein in ein Gesamtbild, das Sexarbeit auf die persönliche Interaktion und Bedürfnisbefriedigung der Spielcharaktere bzw. Spielenden beschränkt und die Arbeitenden als individuell handelnde Akteur:innen überwiegend außen vor lässt.

Eine der relevanten Ausnahmen ist das Action-RPG *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED 2020), in dem Sexarbeit als Form der Erwerbsarbeit wie auch den

Arbeitenden als Menschen eine außergewöhnlich große Rolle zukommt: Im Laufe des Spiels trifft man auf mehrere von ihren Erfahrungen berichtenden Personen, die als Figuren mit individuellen Perspektiven und Sehnsüchten dargestellt werden – so etwa Evelyn, eine für die *Main*-Quest relevante Full-Service-Sexarbeiterin, und Pornofilmregisseurin Judy, mit der die Spielenden sogar eine feste Partnerschaft eingehen können (Bevan 2021). Dem Austausch auf der persönlichen Ebene – wo Themen wie Konsens und Handlungsmotivationen von Sexarbeitenden angeschnitten werden – steht die Verhandlung struktureller Probleme gegenüber, manifestiert vor allem durch die Mox, eine selbstorganisierte Gang für Sexarbeitende, die ihre Mitglieder vor gewaltsamen Übergriffen schützt und deren Gründungsgeschichte Aufschluss über die Lebens- und Arbeitsbedingungen in der fiktiven Stadt Night City gibt (Cyberpunk Wiki). Auch führen mehrere zentrale Handlungsstränge des Spiels an Orte, an denen sexuelle Dienstleistungen angeboten werden, und die Spielenden haben selbst die Möglichkeit, entsprechende Services gegen Bezahlung wahrzunehmen (PowerPyx 2020). Dieser Prozess läuft auch hier ab wie oben beschrieben: Die Spielenden bzw. Spielcharaktere gehen auf die Sexarbeitenden zu, bezahlen für die Dienstleistung und bekommen im Anschluss eine kurze, nicht-interaktive Sequenz aus der Ich-Perspektive zu sehen.

3 Die Transaktion als zentrale Spielmechanik

Während die anderen Dimensionen sexueller Dienstleistungen als Erwerbstätigkeit im Allgemeinen ausgeblendet oder kurz am Rande thematisiert werden, nimmt der Transaktionsprozess – also das Wählen einer Dienstleistung und deren Bezahlung – vergleichsweise viel Raum in digitalen Spielen ein und involviert die Spieler:innen aktiv, indem sie Entscheidungen treffen und Eingaben tätigen. Zudem erfolgt hierbei die Zuschreibung eines festen Werts für die geleistete Arbeit, denn die Arbeiter:innen wissen um den monetären Gegenwert ihres Angebots und kommunizieren diesen selbstbewusst. Wie Amesberger (2017) erörtert, wird »[d]ie Möglichkeit der Preisgestaltung für sexuelle Dienstleistungen [...] nicht nur als wesentliches Merkmal von selbständiger Beschäftigung, sondern auch als Maßstab für die Autonomie der Sexarbeiterin gesehen.« Im Rahmen dieser kurzen interaktiven Sequenzen werden also bisweilen gleich mehrere bedeutsame Aspekte erfasst.

Dem gegenüber steht jedoch in zahlreichen Titeln eine deutliche Minderung dieser Autonomie und eine Abwertung der Arbeitsleistung, sowohl auf der narrativen als auch der spielmechanischen Ebene. So ist es etwa üblich, dass die meist weiblichen Sexarbeitenden sofort und ohne Aufforderung Rabatte anbieten. Beispielhaft wären hier Dazzle aus *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment 2010) und eine namenlose Masseurin aus *Sleeping Dogs* (United Front Games/Square Enix London Studios 2012) zu nennen. Erstere eröffnet die Verhandlungen mit dem Satz »Du bist so attraktiv, dass ich dir vielleicht einen Rabatt gebe«, zweitere äußert ihren Wunsch nach einer (kostenlosen) »double session«. Beide Frauen kommunizieren ein persönliches Verlangen nach dem Spielcharakter – und, daran anknüpfend, der spielenden Person – das ihren Wunsch nach bzw. die Notwendigkeit einer fairen Bezahlung für ihre Arbeit überschreibt (Ruberg 2018).² In diesen und anderen Begegnungen zeigt sich eine Dynamik der Aufwertung der Spielfigur (bzw. der Spielenden) durch die Abwertung der Sexarbeit und der Arbeitsleistung. Zwar wird es nicht als verwerflich dargestellt, sexuelle Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen, doch als besonders heldenhaft gilt jener Charakter, der für Sex möglichst wenig zahlt – obwohl der feilschende Freier die arbeitende Person um ihren Lebenserwerb bringt und damit ausdrücklich unmoralisch handelt. Hier erfolgt die Reproduktion eines toxischen Männlichkeitsideals: *Echte Kerle* kommen regelmäßig und selbstverständlich in den Genuss von Sex, als unmännlich und erfolglos gilt hingegen, wer auf sexuelle Dienstleistungen angewiesen ist. Ruberg (2018) erklärt hierzu:

»Auf diese Weise fungieren die Darstellungen von Sexarbeiter:innen in solchen Spielen und die von ihnen geförderten Fantasien von Exzeptionalität als Instrumente zur Etablierung und Aufrechterhaltung einer Männlichkeit, die bereits prekär und ängstlich ist und ständig der Bestätigung bedarf. [...] Es ist diese prekäre Männlichkeit, die immer wieder bestätigt und bekräftigt werden muss, die versucht, sich zu etablieren, indem sie mit der Abwertung von Sexarbeit in AAA Video Games spielt.«

Wird für die sexuelle Dienstleistung nicht oder weniger gezahlt, entziehen sich die Spielenden der negativen Kategorisierung von Kund:innen und der

2 Als »fair« ist eine entgeltliche Transaktionsleistung zu verstehen, die die sexarbeitende Person als angemessen akzeptiert, unabhängig von einer womöglich moralisch aufgeladenen Betrachtungsebene durch Außenstehende.

damit verbundenen Entwertung ihrer (angenommenen) Männlichkeit – sie werden im Gegenteil durch die hier dargebotenen »Exzeptionalismusfantasien« (Ruberg 2018) besonders bestärkt, sind sie doch so unwiderstehlich, dass professionelle Dienstleister:innen für sie auf ihren Lohn verzichten. Kurz: Der Selbstwert der Spielenden bemisst sich darin, wie stark sie den Wert der Arbeit einer anderen Person mindern können.

Gerade in diesem Kontext ist eine Betrachtung der reproduzierten Geschlechterrollen und -dynamiken relevant. Während Spielende – insbesondere in *Open-World*-Titeln – immer häufiger zwischen einer männlichen und einer weiblichen Figur wählen und auch die Dienste männlicher oder weiblicher Sexarbeitender in Anspruch nehmen können, ist die historisch etablierte und bis heute im Medium gängigere Darstellung die eines Mannes, der auf weiblich gelesene Sexarbeitende trifft. Es sind also ›heldenhafte‹ Männer, die arbeitenden Frauen ihren Lohn vorenthalten – ein moralisches Dilemma, das durch ein Framing von Sexarbeit als Frauenarbeit bzw. Arbeit aus Leidenschaft aufgelöst werden soll. Diese Wahrnehmung verweist, wie das zuvor beschriebene Männlichkeitsbild, auf real existierende Klischees im Kontext von Sexarbeit, wonach die arbeitenden Frauen bereits durch den Sexakt angemessen entlohnt würden. Dieses Narrativ steht in direktem Widerspruch zur weit verbreiteten Darstellung von Sexarbeitenden, insbesondere Sexarbeiterinnen, als Opfer eines zutiefst patriarchalen, ausbeuterischen und von Gewalt dominierten Systems, das Sexarbeit per se die Legitimation als Erwerbsarbeit abspricht (Beloso 2012) und auch im Medium Spiel undifferenziert reproduziert wird.³

4 »Shoot it, kill it, let's do it«: Diskursive Festschreibung von Gewalt

Eine 2017 durchgeführte Analyse von acht populären Konsolenspielen kam zu dem Ergebnis, dass alle der überprüften Spiele Sexarbeitende in Gewaltkontexten verorteten.⁴ »Gewalt war das am weitesten verbreitete Thema, das wir

3 Da sämtliche Erwerbsarbeit im Kontext eines patriarchalen Kapitalismus von Ausbeutung geprägt ist, erscheint es paradox, gerade diese strukturellen Probleme anzuführen, um Sexarbeit als Erwerbsarbeit zu delegitimieren und abschaffungsorientierte Narrative argumentativ zu stützen.

4 Diese Aussage gilt für vollständige *Playthroughs* der jeweiligen Spiele (inklusive aller *Sidequests*). Die Verortung in Gewaltkontexten wird von den Autor:innen definiert als:

bei unseren Recherchen fanden. Zu keinem Zeitpunkt wurden Sexarbeitende in sicheren Umgebungen dargestellt.« (Evans und Tarver 2017) Gewalt als roter Faden findet sich sogar in Spielen, die eine insgesamt differenziertere Perspektive auf Sexarbeit anbieten, so auch in *Cyberpunk 2077*, wo die Gang von Sexarbeitenden in Folge eines Mordes gegründet wird, und an dessen Schauplätzen man regelmäßig auf verletzte oder tote Sexarbeitende trifft. Die für den vorliegenden Beitrag durchgeführte Analyse von 31 Spielen zeichnet ein ähnliches Bild wie die von Evans und Tarvers aus dem Jahr 2017: Lediglich in zwei der überprüften Titel (*Dominatrix Simulator: Threshold*, Deviant Tech 2018–2023; *VR Paradise*, Totem Entertainment 2018) fehlen solche Gewaltakte völlig, in einem weiteren ist Gewalt zwar Teil der Rahmenhandlung, nicht aber unmittelbarer Kontext für die sexuellen Dienstleistungen (*Hardcoded*, Ghosthug Games 2018–2023).

Von großer Bedeutung für die analytische Auseinandersetzung mit diesen Gewaltdimensionen in Spielen ist die erweiterte interaktive Komponente des Mediums, die einen direkten Einfluss auf Handlungsabläufe ermöglicht. Anders als i. d. R. bei Büchern, Serien oder Filmen der Fall, können die Konsumierenden somit gewaltorientiertes Handeln selbst *ausführen* anstatt es lediglich zu beobachten. Entsprechendes Verhalten wird dabei nicht nur durch intrinsische Motivation – im Extremfall etwa die Überzeugung, dass Sexarbeitende Gewalt verdienen – sondern auch durch extrinsische Motivatoren gefördert. So bietet *Grand Theft Auto V* einen entsprechenden Anreiz, indem die Spielenden durch den Mord an einer Sexarbeiterin ihr zuvor für die Dienstleistung gezahltes Geld zurückbekommen können. Zwar sind Gewaltakte grundsätzlich gegenüber allen NPCs möglich, doch erhalten die Spielenden für entsprechendes Handeln keine unmittelbare Belohnung in Form einer Ressource, sondern erleben ausschließlich negative Konsequenzen: Sie müssen im Anschluss einer Festnahme durch die Polizei entgehen. *GTA V* nimmt damit eine Sonderposition ein, es ist zugleich eines der wenigen Spiele, in denen sexuellen Dienstleistungen ein fester (nicht verhandelbarer) Wert zugeschrieben wird, im Anschluss erfolgt jedoch die radikalste Entwertung der Arbeit und der Arbeitenden durch ein incentiviertes Tötungsdelikt. Andere Titel bieten entweder keine oder vom Spielinhalt separierte Handlungsanreize wie *Achievements* an, so zum

Gewalt, die im Rahmen der Arbeit von Sexarbeitenden, aber nicht direkt gegen sie ausgeübt wird; direkte Gewalterfahrungen von Sexarbeitenden im Laufe der Geschichte; und Gewalt, die von Spieler:innen gegen Sexarbeitende ausgeübt wird.

Beispiel *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego 2010) und das 2010 erschienene *Fable 3* (Lionhead Studios 2010; siehe Feminist Frequency 2014, The Fable Wiki). Auf YouTube finden sich Videozuschnitts, in denen die zum Teil drastischen Gewaltakte gegenüber Sexarbeitenden gezeigt und als unterhaltsam dargestellt werden. Die Spielenden geben sich hier gegenseitig Tipps, wie sie die Arbeiter:innen möglichst effektiv oder effektiv voll verletzen und töten können (el farmer 2013, MarleyThirteen 2013, UseleSS ME 2018).

Durch diese starke Verortung von Sexarbeit in gewaltorientierten Kontexten besteht die Gefahr, sowohl das Arbeitsfeld an sich zu delegitimieren als auch Gewalt gegen Sexarbeitende diskursiv festzuschreiben und zu normalisieren. Dies gilt insbesondere, da Sexarbeitende in digitalen Spielen fast ausnahmslos als Objekte, nicht als Subjekte auftreten (Henley 2021). In seltenen Fällen sind sie Nebenfiguren mit ausgearbeiteten Biografien, die zur Identifikation und Empathiebildung einladen, weit häufiger jedoch Statist:innen, Werkzeuge, Trophäen, oder Hindernisse. In nur drei der 31 analysierten Titel ist es möglich, selbst in die Rolle Sexarbeitender zu schlüpfen: Im Adventure *Hardcoded* besteht die Möglichkeit, dass Heldin HC sich über sexuelle Dienstleistungen etwas Geld dazuverdient; *He Fucked the Girl Out of Me* (Taylor McCue 2022) erzählt die autobiografische Geschichte einer trans Frau und ehemaligen Sexarbeiterin, die durch ihre Erlebnisse schwer traumatisiert wird; und in *MISSING* (Missing Link Trust 2016) gilt es, als verschlepptes und zwangsprostituiertes Mädchen der Gefangenschaft zu entkommen. Auch hier werden überproportional Gewalterfahrungen reproduziert – zweifellos wichtige Geschichten, die jedoch nur einen Bruchteil realweltlicher Erfahrungen abbilden. Hervorzuheben ist außerdem die fehlende Differenzierung zwischen Sexarbeit (einer gewerblich ausgeübten Tätigkeit) und Zwangsarbeit bzw. Menschenhandel im Falle des Serious Games *MISSING*. Im Beschreibungstext zum Spiel heißt es: »MISSING ist ein Rollenspiel, das die Spieler in die Lage versetzt, zu entscheiden und zu erleben, was ein ›missinggirl‹ durchmacht, wenn sie in die grausame Welt der Prostitution verschleppt wird [...]. Es soll den Spieler mit der dunklen Welt des Menschenhandels vertraut machen und das Bewusstsein dafür schärfen.« (itch.io 2017) Ferner fällt auf, dass diese drei Spiele kleine Produktionen mit begrenzter Reichweite sind. In AAA-Titeln fehlen spielbare Sexarbeitende völlig, es ist jedoch möglich, in einem DLC zum populären *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft 2015) die Rolle von Jack the Ripper zu bekleiden, einem bekannten Prostituiertenmörder.

In einem Großteil der Spiele sind Sexarbeiter:innen unbedeutende Randfiguren, zu rettende Opfer oder Betroffene von Gewalt durch die Spielenden

selbst. Diese mangelnde Handlungsmacht wird durch eine Objektifizierung insbesondere auf der narrativen und spielmechanischen Ebene weiter verstärkt: Sie existieren am Rande sowohl der fiktiven Gesellschaften als auch der Spielnarrative, sind Mittel zum Zweck, untereinander austausch- und allenfalls durch visuelle Merkmale voneinander unterscheidbar. Sexarbeiter:innen werden damit gemäß aller sieben in Martha Nussbaums Essay *Objectification* (1995) identifizierten Ebenen objektifiziert: Sie sind Werkzeuge (*Instrumentality*), verfügen über wenig bis keine Autonomie und Selbstbestimmung (*Denial of Autonomy*), keine Handlungsmacht (*Inertness*), werden als austauschbar dargestellt (*Fungibility*), die Grenzen ihrer körperlichen Unversehrtheit werden überschritten (*Violability*), sie treten als Besitztum Anderer bzw. als käuflich auf (*Ownership*) und ihre Gefühle und Erfahrungen besitzen keine Relevanz (*Denial of Subjectivity*). Diese Objektifizierung manifestiert sich deutlich auch in der Sprache, die die Darstellung der Sexarbeitenden begleitet: Abwertende Termini wie »ho«, »bitch« oder »the pussy« sind insbesondere in Spielen üblich, deren narrativer Fokus auf (Gang-)Kriminalität liegt (Evans und Tarver 2017), jedoch nicht exklusiv dort zu finden. Hinzu kommen sprachbasierte und visuelle Framings, die Sexarbeitende als moralisch ungefestigt, weniger begehrenswert, und Überträger:innen von Krankheiten darstellen. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Sexarbeiterin in *Leisure Suit Larry 1* (Sierra On-Line 1987), deren Aufeinandertreffen mit Larry wie folgt eingeleitet wird: »Du bist im schäbigen Schlafzimmer der Hure. Das Zimmer sieht schrecklich aus, die Hure auch!« Hat Larry ungeschützten Geschlechtsverkehr mit der Frau, stirbt er kurz darauf an einer nicht näher definierten sexuell übertragbaren Infektion, daher ist es ein integraler Bestandteil der Hauptquest, ein Kondom zu besorgen. Bei den anderen Frauen, mit denen Larry im Laufe des Spiels anbandelt, werden Safer Sex und sexuell übertragbare Infektionen (STIs) nicht thematisiert. Dieses Framing fügt sich ein in eine mediale und gesellschaftliche Darstellung von Sexarbeitenden als »schmutzig« und Menschen zweiter Klasse. Wie Sanders (2017) feststellt:

»[D]iskurse der Verfügbarkeit«, die sich in zentralen Institutionen wie den Medien und in öffentlichen und offiziellen Diskursen zeigen [...] positionieren Sexarbeitende als Nicht-Bürger, als Abfall, um den man sich nicht kümmern muss [...]. Diese Diskurse versuchen, die Sexarbeiterin »anders« zu machen, sie von »normalen Frauen« zu trennen, indem sie sie mit kriminellen Straftätern, unmoralischer und gefährlicher Sexualität, Krankheit, Unanständigkeit und Abscheu in Verbindung bringen.«

Relevant ist schließlich auch die Darstellung beziehungsweise die Sonderstellung von rassifizierten Sexarbeitenden. Diese erfolgt fast ausnahmslos entlang gängiger Stereotype – beispielhaft wären hier devotes Auftreten sowie gebrochenes Englisch zu nennen – und stellt die jungen Frauen mit meist ostasiatischen Wurzeln exotisierend dar. Die Mehrfachmarginalisierung rassifizierter Sexarbeitender ist jedoch nie Thema, die erschwerten Arbeitsbedingungen (die sich nicht nur in der Sexarbeit, sondern auch in anderen Branchen finden) werden nicht expliziert. Auch dies stellt eine verpasste Chance des Mediums dar, Sexarbeit als Arbeit abzubilden und in diesem Zuge relevante Themen wie *class* – also die Klassenzugehörigkeit – oder die inhärente Ausbeutung in kapitalistischen Strukturen zu verhandeln (Beloso 2012). Nur in der 2016 erschienenen Simulation *HunieCam Studio* (HuniePot) geschieht das, scheinbar unbeabsichtigt. Die Spielenden nehmen hier die Rolle eines Managers ein, der einer Gruppe junger Frauen zunächst zu Jobs im Cam-Sex- und schließlich auch im Full-Service-Bereich verhilft und von deren Arbeit über ausgezahlte Anteile profitiert. Im späteren Verlauf des Spiels, wenn die ausschließlich weiblichen NPCs penetrativen Sex gegen Geld anbieten, haben die Spielenden verschiedene Möglichkeiten, ausbeuterische Arbeitspraktiken zu etablieren. Beispielsweise ist es möglich, den Frauen Drogen zu verabreichen, um ihre Produktivität zu steigern, oder ihnen Kondome (eine im Spiel begrenzte Ressource) vorzuenthalten. Letzteres erleichtert einerseits die Abläufe im Spiel, bringt jedoch andererseits das Risiko mit sich, dass der ungeschützte Geschlechtsverkehr eine sexuell übertragbare Infektion nach sich zieht, die sich negativ auf die Arbeitsfähigkeit der betroffenen Person auswirkt. Das bedeutet: »Der Spieler hat nur deshalb einen Anreiz, sich um die Gesundheit der Arbeitenden zu kümmern, weil es negative Auswirkungen auf den [Profit] hat.« (Game Assist 2021) *HunieCam Studio* bietet damit einen Blick auf eine Gewaltdimension, die in Spielen – wie auch in gesellschaftlichen Diskursen rund um das Thema Sexarbeit – oft ausgeklammert wird: Schlechte Arbeitsbedingungen, die Studien zufolge durch abschaffungsorientierte⁵ Gesetzgebungen deutlich begünstigt werden (International Committee on the Rights of Sex Workers in Europe 2016, Sanders 2016, Amesberger 2017, Benoit et al. 2017).

5 Hiermit ist eine *End-Demand*-Politik gemeint, deren Hauptmerkmal darin besteht, Sexarbeit durch eine Reihe von kriminalisierenden Maßnahmen zu verunmöglichen. Dazu gehört u.a. das sogenannte ›Sexkaufverbot‹ – ein Modell, das sich insbesondere für marginalisierte Sexarbeitende als schädlich und gefährlich erwiesen hat.

5 Fazit: Die Reproduktion von Stigmata in den Medien

Die Analyse von 31 Titeln verdeutlicht, dass in digitalen Spielen Stereotype und vornehmlich abschaffungsorientierte Narrative über Sexarbeit reproduziert werden. Zwar treten in Games überproportional viele Sexarbeitende auf, die ihre Arbeit aus Leidenschaft, also eigenmotiviert verrichten und damit im direkten Widerspruch zum Opfernarrativ stehen, das im gesellschaftlichen Diskurs oft kolportiert wird; jedoch verfügen sie in aller Regel über wenig bis keine Handlungsmacht, werden objektifiziert und überdurchschnittlich oft in Gewaltkontexten verortet. Sie werden sowohl auf der narrativen als auch der visuellen Ebene im Schnitt als weniger begehrenswert dargestellt als andere NPCs, von rassistischen Klischees begleitet und mit Kriminalität, Krankheiten und Zwielfichtigkeit in Verbindung gebracht.

Diese einseitige, stereotype und entmachtende Darstellung Sexarbeitender in digitalen Spielen läuft Gefahr, bestehende Stigmata zu erhalten (Evans und Tarver 2017) – Stigmata, die im Verdacht stehen, negative Auswirkungen auf die Lebenswirklichkeit der Betroffenen zu haben. Benoit et al. führen dies wie folgt aus:

»Die Folgen der Stigmatisierung sind weitreichend. Sie steht in einem negativen Zusammenhang mit der Lebensqualität, z.B. mit sozialer Isolation, Beschäftigung und Einkommen, [...] und ist mit einer Reihe von körperlichen und psychischen Gesundheitsproblemen verbunden [...] sowie mit einer Abneigung gegen die Inanspruchnahme von Gesundheitsdiensten. [...] Angesichts der sich häufenden Beweise haben Soziologen in jüngster Zeit das Argument vorgebracht, dass Stigma in der Gesellschaft als eine »grundlegende Determinante« sozialer Ungleichheit wirkt, gleichrangig mit anderen Faktoren wie Klasse, Geschlecht, Rasse und Bildung.« (2017, 3)

Ferner weisen die Forscher:innen darauf hin, dass stigmatisierende Attribute – wie etwa, im Falle Sexarbeitender, die Berufswahl – zu einem *master status* werden und andere Charakteristika überschreiben können, sodass die betroffene Person nur noch oder primär durch die Färbung des Stigmas wahrgenommen wird.

»Gewalt kann nur verringert werden, wenn erhebliche Anstrengungen unternommen werden, um die kulturelle Haltung zu ändern, wie die Gesellschaft Sexarbeitende sieht und behandelt«, schreibt Sanders in *Inevitably violent? Dynamics of space, governance and stigma in understanding violence against sex work-*

ers (2016). Videospiele könnten dieses Unterfangen maßgeblich unterstützen, würden sie auf der narrativen, audio-visuellen und vor allem spielmechanischen Ebene eine differenziertere Darstellung vom Alltag Sexarbeitender anbieten. Das Thema eröffnet eine reiche Perspektivenvielfalt und ließe sich nutzen, um komplexe Sachverhalte wie Arbeitsrechte, *class*, Migrationserfahrungen, sexuelle Gesundheit und vieles mehr zu diskutieren und erlebbar zu machen. Wichtig ist hierbei jedoch die aktive Einbindung von Menschen mit gelebter Erfahrung in die Entwicklung dieser Produkte. Andernfalls besteht die Gefahr, Misinformation, Stereotype und Stigmata zu reproduzieren und Sexarbeitende als ›anders‹ zu markieren und auszugrenzen. Gegenwärtig ist das noch gängige Praxis, wie auch im gesellschaftlichen und politischen Diskurs rund um das Thema Sexarbeit, in dem *über* Sexarbeitende gesprochen wird anstatt *mit* ihnen.

Quellenverzeichnis

- Amesberger, Helga. 2017. Sexarbeit: Arbeit – Ausbeutung – Gewalt gegen Frauen? Scheinbare Gewissheiten. *Ethik und Gesellschaft*, 01/2017: *Sozialethik der Lebensformen*: 1–50.
- Assassin's Creed Wiki. Jack the Ripper. https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Jack_the_Ripper.
- Assassin's Creed: Syndicate – Jack the Ripper DLC. 2015. Entwicklung: Ubisoft Montpellier. Publisher: Ubisoft.
- Beloso, Brooke M. 2012. Sex, Work, and the Feminist Erasure of Class. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, Vol. 38, No. 1: 47–70.
- Benoit, Cecilia; Mikael S. Jansson; Michaela Smith und Jackson Flagg. 2017. Prostitution Stigma and Its Effects on the Working Conditions, Personal Lives, and Health of Sex Workers. *The Journal of Sex Research*. <https://www.doi.org/10.1080/00224499.2017.1393652>
- Bevan, Rhiannon. 2021. Where Cyberpunk 2077 Succeeds: Giving Sex Workers A Story. <https://techraptor.net/gaming/opinions/cyberpunk-2077-sex-workers>.
- Cathouse Blues. 1982. Entwicklung: Mystique. Publisher: Mystique/Play-Around.
- Cyberpunk 2077 Wiki. The Mox. https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Mox.

- Cyberpunk 2077. 2020. Entwicklung: CD Projekt RED. Publisher: CD Projekt/Bandai Namco/Warner Bros./Spike Chunsoft.
- Deux Ex: Human Revolution. 2011. Entwicklung: Eidos Montréal. Publisher: Square Enix.
- Dominatrix Simulator: Threshold. Entwicklung: Deviant Tech. Publisher: Deviant Tech.
- Dragon Age: Origins. 2009. Entwicklung: BioWare. Publisher: Electronic Arts.
- Duke Nukem 3D. 1996. Entwicklung: 3D Realms. Publisher: GT Interactive.
- el farmer. 2013. How to Guide: Killing Hookers – GTA V. <https://youtu.be/FuqAVPE4oIU>.
- Evans, Kaeleigh und Emma Tarver. 2017. Sex Workers and Video Games: An Exploration of the Relationship between Sex Work, Gender, and Violence in AAA Game Titles. <https://www.firstpersonscholar.com/sex-workers-and-video-games/>.
- Fable (I-III). 2004–2010. Entwicklung: Lionhead Studios. Publisher: Microsoft Game Studios.
- Fallout: New Vegas. 2010. Entwicklung: Obsidian Entertainment. Publisher: Bethesda Softworks.
- Feminist Frequency. 2014. Tropes vs Women in Video Games: Women as Background Decoration: Part 1. <https://youtu.be/4ZPSrwdvsg>.
- game – Verband der deutschen Games-Branche. 2021. Knapp jeder zweite Deutsche ist ein Gamer. <https://www.game.de/marktdaten/nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2019>.
- game – Verband der deutschen Games-Branche. 2022. Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games. <https://www.game.de/marktdaten/rund-6-von-10-deutschen-spielen-games-2>.
- Game Assist. 2021. »The Oldest Game«: Gender-based violence, exploitation and sex workers' rights in video games.« <https://youtu.be/-enOAZvpvCg>.
- Gigolo. 1982. Entwicklung: Mystique. Publisher: Mystique/PlayAround.
- Global Network of Sex Work Projects. The Impact of Criminalisation on Sex Workers' Vulnerability to HIV and Violence. https://www.nswp.org/sites/nswp.org/files/impact_of_criminalisation_pb_prf01.pdf.
- Grand Theft Auto (III-V). 2001–2013. Entwicklung: Rockstar North. Publisher: Rockstar Games/Take 2 Interactive.
- GTA Wiki. Prostitutes. <https://gta.fandom.com/wiki/Prostitutes>.
- GTA Wiki. Strip Club. https://gta.fandom.com/wiki/Strip_Club.
- Hardcoded. 2018–2023. Entwicklung: Ghosthug Games. Publisher: Ghosthug Games.

- He Fucked the Girl Out of Me. 2022. Entwicklung: Taylor McCue. Publisher: Taylor McCue.
- Henley, Stacey. 2021. Video Games Need To Get Better At Their Portrayal Of Adult Industries. <https://www.thegamer.com/video-games-portrayal-adult-industries/>.
- Hitman: Absolution. 2012. Entwicklung: IO Interactive. Publisher: Square Enix.
- HunieCam Studio. 2016. Entwicklung: HuniePot. Publisher: HuniePot.
- International Committee on the Rights of Sex Workers in Europe. 2016. Exploitation: Unfair labour arrangements and precarious working conditions in the sex industry. Community Report.
- Itch.io. 2017. MISSING: Game for a Cause. <https://missinggirls.itch.io/missing-game-for-a-cause>.
- Kiel, Nina und Gloria Manderfeld. 2021. Random Encounters: Sexarbeit in digitalen Spielen. <https://insertmoin.de/random-encounters-sexarbeit-in-digitalen-spielen>.
- Kiel, Nina und Gloria Manderfeld. 2023. Random Encounters: Sex on der virtuellen Realität. <https://insertmoin.de/random-encounters-sex-in-der-virtuellen-realitaet>.
- Kiel, Nina. 2021. Sexarbeit in Spielen: Zu viele Stereotype, zu wenig Vielfalt. <https://www.gamepro.de/artikel/sexarbeit-in-spielen-zu-wenig-vielfalt,3369264.html>.
- Leigh, Carol. 1997. ›Inventing Sex Work‹. *Whores and Other Feminists*: 225–231.
- Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. 1987. Entwicklung: Sierra On-Line. Publisher: Sierra On-Line.
- Leisure Suit Larry: Reloaded. 2013. Entwicklung: N-Fusion Interactive. Publisher: Replay Games/Codemasters.
- MarleyThirteen. 2013. Effectively Killing Prostitutes In Grand Theft Auto 5 (GTA V). <https://youtu.be/FqVPootBNPU>.
- Mass Effect (Trilogie). 2007–2012. Entwicklung: BioWare. Publisher: Electronic Arts.
- Max Payne 3. 2012. Entwicklung: R* Vancouver/London/New England/Toronto. Publisher: Rockstar Games.
- Metro: Last Light. 2013. Entwicklung: 4A Games. Publisher: Deep Silver.
- MISSING: Game for a Cause. 2016. Entwicklung: Missing Link Trust. Publisher: Missing Link Trust.
- Nussbaum, Martha. 1995. Objectification. *Philosophy & Public Affairs* Vol. 24, No. 4: 249–291.

- PowerPyx. 2020. Cyberpunk 2077: Where to find Prostitutes (Joytoy Locations). <https://www.powerpyx.com/cyberpunk-2077-where-to-find-prostitutes-joytoy-locations/>.
- Red Dead Redemption. 2010. Entwicklung: Rockstar San Diego. Publisher: Rockstar Games.
- Ruberg, Bonnie. 2018. Representing sex workers in video games: feminisms, fantasies of exceptionalism, and the value of erotic labor. *Feminist Media Studies*. <https://www.doi.org/10.1080/14680777.2018.1477815>.
- Saints Row: The Third. 2011. Entwicklung: Volition. Publisher: THQ.
- Sanders, TLM. 2016. Inevitably violent? Dynamics of space, governance and stigma in understanding violence against sex workers. *Studies in Law, Politics and Society* 71: 93–114.
- Sleeping Dogs. 2012. Entwicklung: United Front Games/Square Enix London Studios. Publisher: Square Enix.
- Statista. 2023. Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2022, by region. <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country>.
- The Fable Wiki. Whorezone. <https://fable.fandom.com/wiki/Whorezone>.
- The Saboteur. 2009. Entwicklung: Pandemic Studios. Publisher: Electronic Arts.
- The Witcher (Reihe). 2007–2015. Entwicklung: CD Projekt RED. Publisher: CD Projekt.
- UseleSS ME. 2018. Let's Kill 100 Prostitutes || GTA San Andreas ||. <https://youtu.be/oALL9vi1k7A>.
- VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action. 2016. Entwicklung: Sukeban Games. Publisher: Ysbryd Games/Limited Run Games.
- VR Paradise. 2018. Entwicklung: Totem Entertainment. Publisher: Totem Entertainment.
- Willaert, Kate. 2021. Porno Hustlers Of The Atari Age. <https://kotaku.com/porno-hustlers-of-the-atari-age-1847622176>.

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 Grafikkengine des Videospiele *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,¹ 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,² 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 Polizeiarbeit³ 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-Witthof und de Peuter 2009, Pfister 2018a, Pfister 2018b, Fizek 2022),⁴ 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.⁵ 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.⁶ 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,⁷ 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.⁸ 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.⁹

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.¹⁰ 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.¹¹ 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.«¹² 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:in 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).¹³

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).¹⁴ 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 unermüdlich 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).¹⁵ 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-Männlichkeit¹⁶ 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).¹⁷ 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*¹⁸ (Neal 2020). *Copaganda* wird vom Schriftsteller Adam Johnson beschrieben als »jede News Story, die das Image einer Polizeibehörde unkritisch fördert oder Reformbemühungen untergräbt.«¹⁹ (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).²⁰ *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.«²¹ (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.«²² (Pichl 2018, 115) Als Gegenentwurf zum liberalen Reformansatz steht die Transformationsstrategie des (Polizei-)Abolitionismus,²³ 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 Polizeiinstituts [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.
- 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/>.



SEKTION III

ERMÄCHTIGEN

Cosplaying Agency

Videospiele als Selbstermächtigungsutopien

Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf (*Total Refusal*)

Zwei Hubschrauber einer privaten Militäreinheit setzen zur Landung auf einer Insel an. Mit dem Laptop auf dem Schoß gehen die Soldaten während des Sinkflugs noch einmal ihr *Mission Statement* durch. Man wechselt Blicke, alles scheint nach Plan zu laufen. Doch plötzlich prasseln Schüsse wie Hagelkörner auf das Fluggerät ein, es gerät ins Trudeln und stürzt über dem Eiland ab. *Sons of the Forest* (Endnight Games 2023) beginnt – wie viele Videospiele – mit einer Katastrophe, durch die der Protagonist fast alles verliert, was er war und was er hatte. Als Habenichtts, mit kaum mehr als der Kleidung am Leib, wird er buchstäblich in eine fremde, feindliche Welt geworfen. Es ist ein Einstieg als *Tabula rasa* – ohne Besitz, Status oder Wissen. Ausgehend von dieser prekären Form der Existenz arbeiten sich die Spielenden durch die *Map*. Sie ist riesig, unbekannt, voller Gefahren – und dafür geschaffen, angeeignet und geformt zu werden. *Explore, expand, exploit, exterminate*: Die Mottos, mit denen normalerweise das Genre der 4X-Globalstrategiespiele¹ umrissen wird (Ford 2016), gelten in übertragener Form für die meisten Videospiele. Spielen bedeutet, *jemand zu werden*, sich einen Platz an der Sonne zu erkämpfen und das Schicksal der Welt in die Hände zu nehmen. Es ist ein Gefühl des Aufstiegs, das die emotionale Grundstimmung der meisten Spielerfahrungen ausmacht – was auch die Kolonisierung und Unterwerfung der Spielwelt impliziert.

In *Survival Games*² wie *Sons of the Forest* ist der Aufstieg des Avatars von der hungrigen, heimat- und machtlosen Randfigur zum sprichwörtlichen *Game*

1 4X Games bezeichnet ein Subgenre von Strategiespielen, bei denen es um das Lenken eines Imperiums geht. Das klassische Beispiel hierfür ist die *Civilization*-Reihe (Diverse ab 1991).

2 *Survival Games* sind Spiele, bei denen das Überleben des Avatars im Zentrum steht. Die Spielenden starten meist in einer *Open World*, Ressourcen und Nahrung sind knapp.

Changer als reiner Topos vorhanden. Dennoch steckt das Motiv in ähnlicher Weise in so gut wie jedem Videospiel – egal ob Strategie-, Rollenspiel oder Sport-Simulation: Der Avatar fängt unten an, und das Spiel besteht daraus, sich nach oben zu arbeiten. Wer sich anstrengt, Geschicklichkeit und vor allem Zeit investiert, dem bietet das Spiel die Erfahrung eines subjektiven *Leveling-Ups* an, an dessen Ende fast gottgleiche Macht über die Spielwelt steht.

In diesem Artikel möchten wir der Frage nachgehen, warum Spieler:innen offenbar nicht müde werden, dieselbe Erfahrung des Aufstiegs in immer neuen Variationen und Spielarten wiederzukäuen. Wie und auf welchen Ebenen formt die dahinterstehende Ideologie der Meritokratie zeitgenössische Videospiele? Wo wird diese gebrochen? Und was hat dies alles damit zu tun, dass viele *Game Spaces* heute immer noch als Trutzburgen der »white men of means« (Paul 2018, 6) fungieren, in denen die *Manosphere*³ toxische Blüten treibt?

Das Leistungsdenken prägt jedoch nicht nur die Erzählung, vielmehr scheint dieses in die DNA von Videospielen und der Kultur, die sie umgibt, eingeschrieben. Über Games reflektiert sich der Leistungskult immer deutlicher auch in andere Sphären. Schließlich ist es nicht nur die Arbeitswelt, in der uns Versatzstücke aus der Logik von Games begegnen – auch der (rechte) politische Aktivismus gamifiziert sich, was anhand des Demagogen Steve Bannon prototypisch nachvollzogen werden kann. Wie kein anderer steht er für den Versuch, aus der im Spiel vermittelten Erfahrung von Handlungsmacht politisches Kapital zu schlagen. Auf verdichtete Weise wird dies am Beispiel von *Tom Clancy's The Division 2* (Massive Entertainment 2019) deutlich. Nicht nur wurde der Angriff auf das US-Kapitol 2021 im Spiel wie in einer Art popkulturellen Prophezeiung vorexerziert, auch gleichen die Charaktere im Spiel auf fast comichafte Weise denen der physischen Welt. Wie passt dies alles zusammen? Und wo verschwimmen Erzählungen maskulinistischer Handlungsmacht im Spätkapitalismus mit tatsächlich politischer Teilhabe?

1 Ohnmacht, Handlungsmacht und Meritokratie

Spiele und Spielweisen treten als Produkte der Massenkultur nicht im luftleeren Raum auf, sondern werden aus einer Gesellschaftsordnung heraus gebo-

3 *Manosphere* bezeichnet ein loses, antifeministisches Netzwerk, das sich vorwiegend in sozialen Netzwerken zusammenfindet und auf Idealen hegemonialer Männlichkeit und der Beherrschung weiblicher Sexualität basiert.

ren, die diese hervorbringt und sich durch sie reproduziert. Sie verweisen auf soziale Realität, jedoch oftmals auf verdrehte, überzeichnete oder kompensatorische Art und Weise. Der Umstand, dass Avatare so häufig als übermächtige Alter-Egos, als *Problem Solver* auftreten, kann somit vor dem Hintergrund einer durch die Erfahrung politischer Machtlosigkeit geprägten Welt gelesen werden.

Das Gefühl, auf gesellschaftliche Dynamiken keinen oder wenig Einfluss auszuüben, beschreiben bereits die Theoretiker:innen der Frankfurter Schule als typisch für den Alltag in der kapitalistischen Massengesellschaft: »Die ganze materielle Welt wird zum Monstrum einer Riesenmaschine, die [dem Individuum] Richtung und Tempo seines Lebens vorschreibt«, so Erich Fromm (1937, 95), während Theodor W. Adorno ein strukturelles »Mißverhältnis zwischen der Macht der Institutionen und der Ohnmacht des einzelnen« (1955, 47) ausmacht. Die Ohnmachtserfahrung prägt den Alltag des entfremdeten Individuums dabei auf verschiedenen Ebenen. Fromm benennt etwa Erfahrungen in der Familie, mit staatlichen Institutionen der Disziplargesellschaft – idealtypisch geschildert etwa in Kafkas *Der Process* (1925) – und im Besonderen den Bereich der Arbeitswelt. Adorno weiter:

»Jeder fast kann an sich erfahren, dass er seine gesellschaftliche Existenz kaum mehr aus eigener Initiative bestimmt, sondern nach Lücken, offenen Stellen, ›jobs‹ suchen muß, die ihm den Unterhalt gewähren, ohne Rücksicht auf das, was ihm als seine eigene menschliche Bestimmung vor Augen steht, wenn anders er von einer solchen noch etwas ahnt.« (Adorno 1975, 16)

Der Kapitalismus ist eine Ohnmachtsmaschine in mehrfacher Hinsicht: Er beruht auf der systematischen Machtlosigkeit der Arbeiter:innen gegenüber der Produktion und zwingt die Subjekte dazu, sich den Spielregeln des Marktes anzuliefern, weil dieser selbst deren Grundbedürfnisse – wie Wohnen, Ernährung oder Gesundheit – bedingt. Als totale Struktur erzeugt er laufend Situationen (vermeintlicher) Alternativlosigkeit, in denen scheinbar niemand etwas an den Verhältnissen ändern kann: »Die Politik des Standorts, der Wettbewerb auf globaler Ebene, der erbarmungslose Druck der Konkurrenz: Die Macht der unsichtbaren Hand führt dazu, dass immer allen ›die Hände gebunden‹ sind.« (Gönitzer et al. 2023)

Es ist davon auszugehen, dass strukturelle Ohnmacht zu Zeiten des Videospiele anders erlebt und erzeugt wird als in der Mitte des 20. Jahrhunderts. Durch den Prozess, den Michel Foucault als »Gouvernementalität« (2005) be-

schrrieb, wurden Disziplinierungspraxen immer weiter ins Innere der Subjekte verschoben und im Neoliberalismus dem Credo der ›Selbstverantwortung‹ übergeben. Die Gesellschaftsordnung wird somit weniger über die Ausübung oder Androhung direkter Gewalt vermittelt, sondern über verinnerlichten Druck. »Am Ende ist das Individuum in der spätmodernen Gesellschaft zwar frei wie nie zuvor, aber es stößt im Alltag ständig an Grenzen«, fassen Carolin Amlinger und Oliver Nachtwey diese paradoxe Machtlosigkeit zusammen (2022, 129). Ohnmacht als Gefühl ist somit beinahe zu einer universellen Erfahrung, einem *public feeling* (Ann Cvetkovich) geworden.

Die Art und Weise, wie Ohnmacht im Alltag erlebt wird, hat dabei viel mit gesellschaftlicher Ungleichheit zu tun, wie Nikolai Huke schreibt (2021, 61–62). Der Umstand, dass die soziale Spreizung in den Industriegesellschaften in den letzten Jahrzehnten immer weiter wird, während die Hoffnungen auf gesellschaftlichen Aufstieg zurückgehen, manifestiert sich in politischer Apathie und Resignation. Ohnmachtsgefühle wirken sich dabei geschlechtsspezifisch unterschiedlich aus. Im Kontext postfordistischer Strukturreformen ab den 1980er-Jahren erlebten viele Männer eine Erosion ihrer Rolle als *Ernährer* und *Pater Familias* und damit einen Einbruch ihrer bis dahin als selbstverständlich erachteten, identitären Handlungsmacht. Diese Erfahrung findet einen Ausdruck mitunter im Hass auf Frauen und Queers, die ihrerseits ihre traditionellen Rollen nicht mehr erfüllen können und wollen, da sie ebenfalls – in der Regel – zur Werkstätigkeit in Niedriglohnsektoren gezwungen werden. Silvia Federici schreibt: »Individual male violence is also a response to women's more assertive demands for autonomy and economic independence and, more simply, a backlash against the rise of feminism.« (2018, 54)

Die Gefühle von Ohnmacht und Apathie treten als Massenphänomene dabei nicht trotz, sondern aufgrund eines Wertesystems auf, innerhalb dessen gesellschaftlicher Erfolg vom Individuum her gedacht wird: der Meritokratie. Sie ist moralisches Rückgrat einer Gesellschaft, die sich zu den Prinzipien von Leistung und Aufstieg als zentrale, hierarchiestiftende Werte bekennt. Dabei setzt sie einen Rahmen, innerhalb dessen sich Menschen mit vermeintlich gleichen Voraussetzungen durch Leistung und Talent – also ›Merit‹ – messen. Meritokratie baut auf der Vorstellung auf, dass sich die Besten durchsetzen, und impliziert dabei notwendigerweise die Produktion von Verlierenden: »It endorses a competitive, linear, hierarchical system in which by definition certain people must be left behind.« (Litter 2018, 17)

Des Weiteren legt die Ideologie großen Wert auf formelle ›Fairness‹ innerhalb des Wettbewerbs, ist aber gegenüber allen Verzerrungen außerhalb ihrer

Logik chronisch blind. Somit kann sich Meritokratie in der Praxis niemals einlösen: »Instead of simply measuring skill, meritocracies also inherently assess a person's good fortune and relative success in the genetic lottery.« (Paul 2018, 49) Meritokratie tritt somit stets nur in unvollständiger Form auf, als utopische Rhetorik, da sie die Art und Weise, wie ›Merit‹ verteilt und produziert wird, außen vor lässt. Durch diesen ›magischen‹ Trick verwandelt die Meritokratie strukturelle Privilegien in individuelle Tugenden.

Sozial wirkt sich dies besonders fatal aus, da es strukturell immer weniger *winner* und immer mehr *loser* gibt: Waren die Industriegesellschaften nach dem Zweiten Weltkrieg von der Möglichkeit des materiellen Aufstiegs breiter Schichten geprägt (›Fahrstuhleffekt«, Beck 1986, 121–160), kam es im Postfordismus zu einer Monopolisierung und damit einer immer rigider werdenden Klassenordnung. Die Aussicht auf sozialen Aufstieg wird von Erfahrungen des Abstiegs – oder Ängsten davor – abgelöst. Gleichzeitig werden Individuen zusehends in eine Rolle als »unternehmerisches Selbst« gedrängt, wodurch meritokratische Diskurse eine Ausweitung und Radikalisierung erfahren (Litter 2018, 230). Solche Erzählungen bleiben weitgehend ungebrochen – auch deshalb, weil durch Meritokratie ein Möglichkeitsraum in die Zukunft projiziert werden kann. »Sehnsuchtsobjekt, Handlungsnorm, politisches Leitbild bleibt der soziale Aufstieg: Aufstieg durch Leistung, Aufstieg durch Chancengleichheit, Aufstieg durch Bildung.« (Nachtwey 2016, 12) In einer zunehmend erdrückenden und prekären Gegenwart produziert dies eine Befriedung durch die sich nie einlösende Erwartung besserer Zeiten. Statt Ungleichheiten aufzulösen, verfestigt Meritokratie diese durch ihre moralische Legitimation. Für Verlierer:innen wirkt sie als Mechanismus der Entmutigung – schließlich hätte man sein Glück selbst *in der Hand gehabt*. Und Scheitern erscheint als logische Konsequenz des eigenen Versagens. Seitens der Gewinner:innen wirkt es hingegen einer Solidarisierung entgegen. Anstelle sozialer Klassen treten in der Meritokratie individuelle Bewertungen wie *Leistungsträger:innen* oder *Sozialschmarotzer:innen* hervor. Misserfolg wird zum Stigma, das zur sozialen Ächtung einlädt.

2 Handlungsmacht und Videospiele: Games als Meritokratie-Simulatoren

In *Games: Agency as Art* argumentiert C. Thi Nguyen (2020), dass das primäre Medium des Spiels die Herstellung einer jeweils spezifischen Handlungs-

macht (*Agency*) ist. Als Spielende nehmen wir, so Nguyen, ein doppeltes Bewusstsein an – »a curious form of double-consciousness« (ebd., 50). Denn einerseits spielen wir ein Spiel aus bestimmten Gründen, etwa um Spaß zu haben. Andererseits funktioniert dies nur, wenn wir unsere real-weltliche Motivation ausblenden und eine vorgegebene *Agency* für die Dauer des Spiels übernehmen. Meistens geht es hierbei um das Überwinden von Hindernissen und/oder um das Gewinnen gegen Mitspielende. Ein gutes Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass die vom Spiel zur Verfügung gestellten Werkzeuge und die zu überwindenden Hindernisse passgenau aufeinander abgestimmt sind, wir uns weder ohnmächtig noch unterfordert fühlen: »In games, we are given the right kinds of abilities, but just barely enough of them – which creates drama and interest.« (ebd., 20)

Dies steht im krassen Unterschied zur Realität außerhalb des Spiels. Während das Verfolgen der *Agency* im Spiel zu einer ästhetischen Erfahrung wird, ist die Problembewältigung in der Realität außerhalb des Spiels oft frustrierend und ernüchternd (ebd., 12–14). Zugleich ist die Handlungsmacht im Spiel von einem klaren Rahmen bestimmt, innerhalb dessen wir nach festgelegten Regeln agieren. Wenn Meritokratie eine spiel-ähnliche Logik auf Fragen der sozialen Mobilität anwendet, geht damit eine Vereinfachung einher, die die Verhältnisse notwendigerweise verzerrt darstellt: »This is the danger of exporting back to the world a false expectation: that values should be clear, well-delineated, and uniform in all circumstances. Games threaten us with a fantasy of moral clarity.« (ebd., 21)

Durch Setzung eines starren Rahmens, innerhalb dessen sozialer Wettbewerb nach vorgegebenen Regeln ablaufen soll (Fairness), durch Vorgabe einer klaren Zielsetzung (Erfolg) und durch Benennung der Spielweise (Aufstieg durch Leistung, Abstieg durch Faulheit) implementiert die Meritokratie ein Spielprinzip in der gesellschaftlichen Realität. Als zentraler Mythos prägt sie die kapitalistischen Gesellschaften des 20. und 21. Jahrhunderts bis ins Mark. Dass Videospiele als »one of the purest spaces of meritocratic rhetoric« (Paul 2018, 11) angesehen werden können, liegt mitunter am Kontext ihrer Entwicklung. Ab den 1990ern kommerzialisiert sich das Videospiele durch den Vormarsch der Heimcomputer und Konsolen vom militärischen Kontext in die Wohnzimmer.⁴ Es erlebt seine Blüte in einer Zeit, die Fredric Jameson als Spätkapitalismus und damit als »reiner« Form des Kapitalismus« (1986,

4 In den 1980ern und 1990ern gelangten sowohl Nintendo NES, SNES, Gameboy als auch die SONY PlayStation und der Sega Saturn auf den Markt. Gleichzeitig wurden PCs mit

78–79) versteht. Diese Phase ist durch eine ungeheure Expansion des Kapitals auf bislang nicht erfasste Bereiche der Warenproduktion gekennzeichnet – sowie durch eine historisch einmalige Durchdringung und Kolonialisierung der Umwelt und des Unbewussten, gekoppelt an den Aufstieg der Medien- und Werbeindustrie.

Es ist wenig verwunderlich, dass sich die Videospielindustrie in dieser Ära zu einem ideologischen Brühwürfel des Spätkapitalismus und der Meritokratie entwickelt. Das meritokratische Paradigma realisiert sich hier auf vielfältige Weise und findet etwa in der Arbeitskultur Niederschlag. Spielefirmen werden zu Biomen der Meritokratie, in deren Namen *Crunch-Times*, der Verschleiß von Entwicklungsteams, interner Wettbewerb und toxische Maskulinität genauso alltäglich sind wie die Allmacht von Marketingabteilungen und Investor:innen. Ein auf konstanten Fortschritt fokussiertes Leistungscredo (»constantly pushing the boundaries«) hat Esther Wright etwa am Beispiel von Rockstar Games festgestellt (2021). Electronic Arts entwickelte mit *A.C.T.I.O.N.* bereits in den 2000ern einen firmeninternen Wertekanon, in dem der erste Buchstabe »A« für *achievement* steht (Dyer-Witthof und de Peuter 2009, 57).

Diese leistungsorientierte Ideologie realisiert sich auch in den Geschichten und im Gameplay der Spiele selbst. Abseits von *Mobile Games*, die größtenteils (glücksspielartige) *Pay-to-Win*-Mechaniken verwenden, ist das meritokratische Spielprinzip eines der wirkmächtigsten. Spielende investieren hierbei Fähigkeit, Arbeit und Zeit und erleben eine direkte Übersetzung dieser Mühen in den Spielerfolg. Zentrales meritokratisches Prinzip ist das *Leveling*. Es erweckt den Wunsch nach dem nächsten Aufstieg und lenkt die spielinterne *Agency* auf Etappenziele. *Open-World*-Titel, wie *Sons of the Forest* oder *Valheim*, zeigen diese Prinzipien meist sehr direkt, indem sie den Avatar in eine Spielwelt werfen, wo er notdürftig bekleidet als »Niemand« beginnt. Um den Aufstieg erspielbar zu machen, ist es notwendig, ganz unten zu starten. Besonders bei den zahlreichen als *Sequels* angelegten Spielen sind erzählerische Kniffe nötig, um den Avatar immer wieder als symbolischen »Tellerwäscher« beginnen zu lassen. So erleidet Lara Croft im Laufe der *Tomb Raider*-Serie sowohl Schiffbruch (*Tomb Raider*, Crystal Dynamics 2013) als auch einen Flugzeugabsturz (*Shadow of the Tomb Raider*, Eidos 2018), wodurch die vom Pech verfolgte Aristokratin stets aufs Neue auf Level 1 zurückgesetzt wird. Neben dem Erfüllen von

Betriebssystemen wie Microsoft Windows 3.1, 95 und 98 für Heimanwender:innen ungleich zugänglicher.

Quests erfolgt der Aufstieg meist durch Sammeln (*Grind*) und Kämpfen (*Loot*), wodurch sich die Fähigkeiten des Avatars schrittweise erweitern. Investierte Arbeit wird grundsätzlich belohnt, während es für Unachtsamkeiten eine Bestrafung gibt, die jedoch meist eher dem Lerneffekt dient – durch den Tod des Avatars in *Valheim* (Iron Gate Studio 2021) etwa verlieren die Spielenden fünf Prozent ihres *Total Levels*. Die *Gaia*, die lebendige Natur im Spiel, ist dazu da, *gefarmt* zu werden, und ist de facto Eigentum der Spielenden, vom Moment des Eintretens (*Spawns*) an. Die Mehrzahl der Spiele ist – wie *Valheim* – auf Wachstum, Akkumulation, Erweiterung und Verbesserung als fundamentale Spielprinzipien aufgebaut. Die Früchte der Arbeit können jedoch – anders als für die meisten Menschen in der Arbeitswelt – behalten werden (Trattner 2022). Wachstum bedeutet materiellen Wohlstand, glänzende Rüstungen, Kisten voller Mineralien. In Spielen wie der *Assassin's-Creed*-Serie (Ubisoft ab 2007) übersteigt das angehäuften Kapital irgendwann sogar das Angebot der bei Händler:innen erhältlichen Produkte. Die Grunderzählung ist dabei meist ein einziger linearer Aufstieg, bis der Avatar in seiner Übermacht die ganze Welt, die *Map* beherrscht – und das Spiel somit ›durchgespielt‹ ist. Dabei ist der Erzähltopos ein zutiefst individualistischer: Schließlich gelingt es dem Avatar *aus eigener Kraft*, die Umwelt zu dominieren – und dabei meist auch die Welt zurück ins Lot zu bringen.

In den meisten Story-basierten Spielen ist eine solche Aufstiegserzählung ungebrochen – aber es gibt auch einige namhafte Ausnahmen. In *Red Dead Redemption 2* (Rockstar 2018) beispielsweise (Spoilerwarnung!) erkrankt der Hauptcharakter gegen Mitte/Ende des Spiels an Tuberkulose. Nach einem langen Spielverlauf, in dem sich die körperlichen Fähigkeiten des Avatars kontinuierlich erweiterten, verringern sich die zentralen Variablen ›Gesundheit‹ und ›Ausdauer‹ danach merklich – bis der Charakter schließlich stirbt. Der Bruch mit der Aufstiegserzählung wird hier als »narratives Vehikel der moralischen Läuterung« (Görgen 2020, 39) des Hauptcharakters verwendet.

Ähnliches passiert im Action-Rollenspiel *Summoner* (Volition 2000): In der zentralen Wendung wird der Protagonist Joseph von seinem Mentor verraten, indem dieser ihn anweist, seine Hand mit vier mächtigen Ringen ins Feuer einer heiligen Schmiede zu legen. Diese Aktion setzt mächtige Dämonen frei – und zerstört die Hand des Avatars. Nicht nur gehen dabei die Ringe und damit die lang erkämpften Beschwörungsfähigkeiten verloren, die Spielenden müssen tatsächlich mit nur einer Hand weiterspielen und können – für eine Zeit lang – keine Zweihandwaffen verwenden.

Einige wenige Spiele wiederum profilieren sich als Ganzes durch die Zurückweisung der Aufstiegsmetapher. Das klassische Beispiel hierfür ist die Überlebenssimulation *This War of Mine* (11 bit studios 2014), in der der Alltag einer im Krieg belagerten Stadt aus Perspektive der Zivilist:innen geschildert wird. Aufstiegsmöglichkeiten gibt es kaum, stattdessen werden die Ressourcen immer knapper und die Spielmechanik schwerer und gnadenloser, je länger der Krieg andauert. Zentrale Spielerfahrung ist also gerade die Verneinung einer Kriegsrealität, die sich irgendwann erobern und beherrschen ließe. All diesen Beispielen ist gemein, dass der Bruch mit der Aufstiegs Erzählung als erzählerisches Alleinstellungsmerkmal eingesetzt ist – als Antithese »zu üblichen Modellen der ludischen Selbstoptimierung« (Görgen 2020, 39).

In etwas anderer Form kommt die Meritokratie in *Online Multiplayer Games* zum Ausdruck. Nachdem die Hauptmesslatte hierbei im Wettkampf mit anderen Spielenden liegt, übersetzt sich Meritokratie direkter in die zwischenmenschliche Spielweise, wodurch die zentralen Logiken ins Spiel mitgenommen werden: »Meritocracy in games teaches players that the only way to succeed is based on their own talent and effort, eliminating concerns about the structural issues surrounding access.« (Paul 2018, 61)

Vor allem im Online-Bereich ist also eine positive Spielerfahrung daran geknüpft, besser performen zu müssen als andere. Besonders lang etablierte Spiele und Genres werden somit tendenziell immer hermetischer. Titel wie *World of Warcraft: Dragonflight* (Blizzard Entertainment 2022) setzen etwa darauf, dass sich die Spielenden bis zu einem fast absurden Grad professionalisieren und die Mechaniken minutiös einlernen müssen, um voll am Spiel teilnehmen zu können. Ein extremes Beispiel für leistungsfokussiertes Gameplay ist die Praxis des *Parsing*, bei dem ein externes Tool die Performances der Spielenden beim gemeinsamen *Raid* – also beim koordinierten Spiel im Team gegen einen Endgegner – aufzeichnet und analysiert. Dadurch wird eine Teamleistung wiederum zu einem Wettkampf aller gegen alle. Es gibt aber auch einige prominente, zeitgenössische Gegenbeispiele, in denen versucht wird, *Online Games* auch ohne zu starken Leistungsdruck spielbar und interessant zu machen. Hinzuweisen ist etwa auf die zahlreichen *Co-Op-Games* der letzten Jahre – oder *Diablo IV* (Blizzard 2023), bei dem die Mechanik in der Release-Version so ausgelegt ist, dass selbst Spielende mit sehr unterschiedlichem Fortschritt gemeinsam spielen können.

Die meisten *Online Games* bestätigen und verstärken jedoch den Fokus auf Leistung durch symbolische oder praktische Belohnungen. In kaum einem anderen Bereich gibt es eine derartige Leistungskultur, verkörpert durch *Trophies*,

Cosmetics, Patches, Scores, Leaderboards oder exklusive Ausrüstungsgegenstände. Dazu kommt noch eine im *Online Gaming* etablierte Kultur der Erniedrigung, die es üblich macht, die Verlierer:innen herabzuwürdigen – verbunden mit einem häufig stark sexualisierten Vokabular. Wie in der Arbeitswelt führt die Meritokratie so zu einer gewissen Ellbogenkultur zwischen Spielenden und zu einer Entsolidarisierung. Die damit verbundene strukturelle »Festungspraxis« (Paul 2018, 25) erschwert den Einstieg von neuen Spielenden. Historisch bedingt betrifft das nicht-männliche Spieler:innen besonders stark und ist somit einer der Gründe für die in vielen *Game Spaces* immer noch anhaltende Toxizität. Tendenziell verunmöglicht sie es besonders nicht-männlichen Personen, sich in ihnen wohlfühlen und trägt dazu bei, dass manche Games immer noch als hypermaskuline Echokammern fungieren.

3 Games als Politisierungsmaschine: Der zweifache Sturm auf das Kapitol

Wie aber wirkt sich der meritokratische Leistungsfetisch der *Gaming Culture* außerhalb der Spiele selbst aus? Das prominenteste Beispiel ist die politische Strategie von Steve Bannon – ehemaliger Berater von Donald Trump, Medienmogul und rechtsradikaler Demagoge. Als einer der Ersten erkennt er das reaktionäre politische Potenzial, das die Erfahrung von (spezifisch männlicher) Handlungsmacht in Videospiele birgt. Seine Faszination mit der Gaming-Kultur geht zurück ins Jahr 2005, als Bannon ins *Gold-Farming*-Geschäft einsteigt: Arbeiter:innen aus Niedriglohnländern sollen für ihn in *Online Games* virtuelles Gold und Gegenstände erspielen, die er dann an Spielende in reichen Ländern weiterverkaufen will. Ein Aufstand der *Clickworker* in den Foren, in denen Bannon sein »Gold« feilbietet, lässt das Projekt zwar scheitern, doch die Faszination für die soziale Dynamik der Gaming-Räume inspiriert ihn (Green 2017, 81). In seiner Zeit in Hong Kong lernt Bannon dann jene weitgehend unsichtbare Online-Welt kennen, die er später als Publikum für das rechtsextreme *Breitbart News Network* vorsieht (ebd.). Er begeistert sich für die jungen Männer, die er dort antrifft und die er als intelligent, zielgerichtet, relativ wohlhabend und hochmotiviert beschreibt: »These guys, these rootless white males, had monster power.« (Bannon nach Green 2017, 145)

In einem Interview erzählt Bannon die paradigmatische Geschichte von Dave, einem fiktiven Mann, der als Buchhalter arbeitet und eines Tages stirbt. Sein Begräbnis beschreibt er als unbedeutend und kläglich: »a 10-minute eu-

logy, [...] a few prayers. [...] And that's Dave.« (Bannon nach Senior, 2022) Ganz anders das Begräbnis von Daves Spiel-Avatar: »Dave in the game is Ajax. And Ajax is, like, *the man*.« (ebd.) Wenn Ajax stirbt, komme der ganze Server zusammen, alle nähmen sich frei, es gebe ein riesiges Begräbnis. »Now, who's more real?« (ebd.), fragt Bannon. Seine Vision ist es also, die Differenzerfahrung zwischen der Potenz des Avatars im Videospiel und einer durch Ohnmacht geprägten physisch-realen Alltagswelt politisch zu kanalisieren. »I want Dave in Accounting to be Ajax in his life.« (ebd.). Das versucht Bannon, indem er in Räumen wie *World of Warcraft*-Foren, *4Chan*, *8Chan* und *Reddit* mit antisemitischen, sexistischen und antiislamischen Posts polemisiert und die Gaming-Szene von Breitbart treibt. »You can activate that army. They come in through GamerGate⁵ or whatever and then get turned onto politics and Trump.« (Bannon nach Green 2017, 147)

Vor dem Hintergrund einer immer stärker resignativen Alltagsperspektive stellt Bannon Selbstermächtigung in Aussicht: Ein Versprechen, das identitär und exklusiv geframed wird – als Handlungsmacht einer von Zuwanderung, Feminismus und *Political Correctness* kulturell bedrohten, abendländischen Männlichkeit. Er schafft »soziale Räume verletzter Selbstbehauptung«, wie sie Amlinger und Nachtwey (2022, 192–199) beschreiben, in denen rechtes Rebelmentum kultiviert wird. Verschwörungsmymen sind dabei ein wichtiges Mittel, denn das darin vermittelte »exklusive Wissen [generiert] ungeachtet seiner objektiven Belegbarkeit subjektiv Handlungsmacht« (ebd., 192) und stellt in weiterer Folge ein »Phantasma der Souveränität« (ebd., 191) her. Nicht von ungefähr haben Verschwörungsmymen einige frappierende Ähnlichkeiten zu klassischen Videospiele-Plots: In ihrer unterkomplexen, manichäischen Erzählung lässt sich die Ungerechtigkeit der Welt auf eine Hand voll Bösewichte zurückführen – und kann somit auch von Wenigen wieder ins Lot gebracht werden. Als Quelle der Bedrohung macht Bannon dabei etwa den Feminismus, »liberale Eliten« oder den »Deep State« aus – ein Narrativ, das sich im Wahlkampf 2016 gegen Hillary Clinton wie maßgeschneidert in politisches Kapital umwandeln lässt.

Fünf Jahre später, am 6. Januar 2021, findet der Hass auf staatliche Institutionen dieser heterogenen, rechten und antifeministischen Masse seinen Ausdruck. Was sich an diesem Tag abspielt, hat nicht nur Ähnlichkeiten mit einem

5 *GamerGate* war eine antifeministische, anti-inklusive Belästigungs- und Hasskampagne, ausgetragen über den Hashtag #*GamerGate* auf Kanälen wie *Breitbart*, *reddit*, *4chan* und *8chan*.

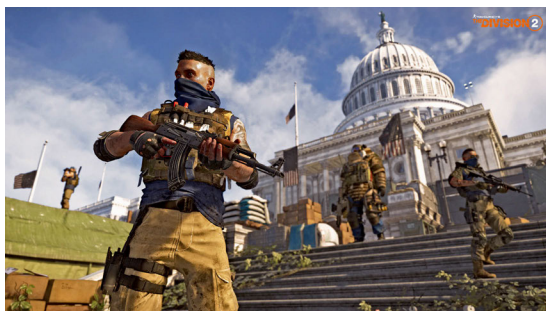
Videospiele-Plot – es stellt auch eine Kulmination der Agitationsbemühungen Steve Bannons dar. Als Donald Trumps Wiederwahl im Kongress zu scheitern droht, versammelt sich eine über *Breitbart* und Social-Media-Kanäle agitierende Masse in Washington, D.C. In einer Rede ermutigt Trump seine Fans, zum Kapitol zu ziehen und gegen seine Abwahl einzustehen. Unter ihnen befinden sich militante Gruppen mit Namen wie *Proud Boys*, *Oath Keepers*, *Three Percenters*, *Kentucky Militia*. Die Aufrührer:innen sind bewaffnet mit Schlagstöcken, angespitzten Hockeyschlägern und Fahnen, Pfeffersprays, Elektroschockern, aber auch mit Messern, Faustfeuerwaffen und teils automatischen Gewehren (Dreisbach und Mak 2021). Die meisten Beteiligten sind Männer mittleren Alters. Viele tragen rote Trump-Kappen, Trump-2020-Pullover, taktische Kleidung, hängen sich Amerikaflaggen um oder sind ver mummt mit Bandanas. Einige stechen durch Kostümierungen mit Fellmützen, Hörnern, Fliegerbrillen, Helmen aller Art oder Cowboyhüten hervor – eine Meute an *Cosplayern*, die die Kapitolpolizei überwältigt und ins Gebäude eindringt. So tragisch die Geschehnisse sind – in einer Zeit, in der die Ästhetik von Games längst im gesellschaftlichen Bewusstsein angelangt ist, wirkt es auf den veröffentlichten Bildern geradezu so, als sei eine Horde an Avataren aus einem Videospiel ausgebrochen und *raide* und *loote* nun das Zentrum der US-amerikanischen Demokratie wie einen *Dungeon*. Die digital konsolidierte und radikalisierte Ohnmachtserfahrung entlädt sich in einem real-weltlichen Sturm (Abb. 1).

Abbildung 1: Mitglieder der *Oath Keepers* am Osteingang des US-Kapitols in Washington, D.C., am 06.01.2021.



AP Photo/Manuel Balce Ceneta, veröffentlicht auf why.org

Abbildung 2: Screenshot aus Tom Clancy's: The Division 2.



The Division Wiki, CC by GhostVikingUSMC, veröffentlicht auf <https://thedivision.fandom.com>

Der Angriff hat ein digitales Vorbild: Im *Loot-Shooter*⁶ *Tom Clancy's The Division 2* (Massive Entertainment 2019) – erschienen zwei Jahre vor den beschriebenen Ereignissen – müssen die Spielenden in der finalen Quest das US-Kapitol erstürmen. Den Rahmen dafür bildet eine postapokalyptische Erzählung, inspiriert von den Werken des mittlerweile verstorbenen, reaktionären Kalter-Krieg-Autors Tom Clancy: Eine Pandemie stößt die Welt ins Chaos und lässt das staatliche Gewaltmonopol zusammenbrechen. Das Virus trägt den Namen ›Dollar-Grippe‹, weil es sich über Bargeld verbreitet, und wird somit mit genau jener Wirtschafts- und Gesellschaftsordnung assoziiert, die der kollektiven Ohnmacht zugrunde liegt. Im Spiel tritt der Avatar – wie so oft – als Ordnungsstifter in Erscheinung, der das Ziel verfolgt, das Chaos wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Die Spielenden schlüpfen dafür in die Rolle eines Mitglieds der *Strategic Homeland Division*, einer Geheimarmee, die im Katastrophenfall zu jeder Gewaltanwendung legitimiert ist. Gegen Ende des Spiels wird die ›Division‹ damit beauftragt, das Hauptquartier der ›True Sons‹ im Kapitol zu erobern. In Umkehrung der Geschehnisse des sechsten Januars ist es hier also nicht die Kapitopolizei, die das Gebäude verteidigt, sondern eine Miliz, die den Staat verachtet und seine Wahrzeichen plündert (Abb. 2).

Zwar ist es möglich, einen weiblichen Avatar zu spielen, Gameplay und Story stehen jedoch in einer heroisch-maskulinistischen Erzähltradition, in

6 Ein *Loot-Shooter* ist ein auf das Sammeln von Waffen, Munition, Ausrüstung und anderen Gegenständen (*loot*) fokussiertes Shooter-Game.

der es nur militärische Lösungen geben kann. Die Spielenden erfahren hier ein Maximum an individueller Handlungsmacht. Schließlich liegt es alleine an ihnen, die Gesellschaft aus den Klauen tyrannischer Milizen zu befreien und das Weiterbestehen der freien Welt zu sichern. Alternative Lösungsoptionen, moralische Dilemmata oder ein multiperspektivischer *Point of View* auf Sachverhalte, Personen und Situationen, die tatsächliche *Agency* im Sinne einer Entscheidungswahl bedingen, fehlen jedoch. Letztlich bleiben die Spielenden in der Rolle, vorgegebene Befehle unhinterfragt ausführen zu müssen. Handlungsmacht bleibt in ihrer digitalen Simulation also zuallererst eine Form der Rhetorik, während die Ebene des politischen Handelns fehlt. Und das ist die eigentliche Hauptparallele zur physischen Realität: Auch Bannon mobilisiert seine zornigen Massen – die Daves, aus denen er Ajaxe zu machen versprach – in erster Linie, um seine Medienprojekte zu monetarisieren. Im von Max Weber beschriebenen »politischen Kapitalismus« (1922, 393), für den Trump und Bannon exemplarisch stehen, wird die Ausübung politischer Macht an wirtschaftliche Bereicherung geknüpft (Ishchenko 2022). Ideologische Rhetorik ist hier Mittel zum Zweck und steckt mit beiden Beinen in der Alternativlosigkeit eines »Capitalist Realism«, wie ihn Mark Fisher beschrieb (2009).

Erst in der Postapokalypse – so die Erzählung – erhält das Individuum seine Handlungsmacht zurück. Hierin besteht die Verführungsmacht der Dystopie (Pöttsch 2022), die an die Stelle des orientierungslosen und vermeintlich dezentralen Kapitalismus einen unterkomplexen Raum setzt, in dem Probleme klar begreifbar und durch das Individuum lösbar sind. Es ist ein hilfloser Traum, denn in der hegemonialen, spätkapitalistischen Vision werden die Probleme einer krisenhaften Zeit in hyperreale Bilder gefasst: ein martialisches Ersatznarrativ für komplexe gesellschaftliche Problemstellungen, aus dem sich keine emanzipative Perspektive ergibt. Gleichzeitig dringen, so scheint es, Elemente der Videospiele-Welten im Kontext real erlebter Machtlosigkeit in die Praxis des politischen (rechtsextremen) Aktivismus ein. Eine Utopie von kollektiver Selbstermächtigung ist nicht Teil dieser Story.

Dank an Adina Camhy, Kathrin Trattner und Franz-Josef Windisch-Graetz.

Quellenverzeichnis

- Adorno, Theodor W. 1979 [1955]. Zum Verhältnis von Soziologie und Psychologie. In: Soziologische Schriften I, Buchreihe *Gesammelte Schriften*, Bd. 8, 42–85, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. 1979 [1965]. Gesellschaft. In: Soziologische Schriften I, Buchreihe *Gesammelte Schriften*, Bd. 8, 9–19, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Amlinger, Carolin und Oliver Nachtwey. 2022. *Gekränkte Freiheit. Aspekte des libertären Autoritarismus*. Berlin: Suhrkamp.
- Beck, Ulrich. 1986. *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Diablo IV. 2023. Entwicklung: Blizzard Team 3 und Blizzard Albany. Publisher: Blizzard Entertainment.
- Dreisbach, Tom und Tim Mak. 2021. Yes, Capitol Rioters Were Armed. Here Are The Weapons Prosecutors Say They Used. <https://www.npr.org/2021/03/19/977879589/yes-capitol-rioters-were-armed-here-are-the-weapons-prosecutors-say-they-used>.
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter. 2009. *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Federici, Silvia. 2018. *Witches, Witch-Hunting, and Women*. New York: PM Press.
- Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism. Is There No Alternative?* Ropley: John Hunt Publishing.
- Ford, Dom. 2016. »eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate«: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. In: *Game Studies. the international journal of computer game research*. 16 (2). <https://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Foucault, Michel. 2005. Die Gouvernementalität. In: Michel Foucault: *Analytik der Macht*, herausgegeben von Daniel Defert und François Ewald, 148–174, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fromm, Erich. 1937. Zum Gefühl der Ohnmacht. *Zeitschrift für Sozialforschung* 6 (1): 95–118.
- Gönitzer, Markus; Robin Klengel und Miriam Schmid. 2023. Willkommen in der Festung Ohnmacht. Rede zum Jahresprogramm FORUM STADTPARK – Festung Ohnmacht. <https://forumstadtpark.at/media/pages/aktuelles/willkommen-in-der-festung-ohnmacht/b317fe5c91-1684752100/willkommen-in-der-festung-ohnmacht.pdf>.
- Görgen, Arno. 2020. Zwischen Pathologisierung und Enhancement. Formen der Medikalisierung digitaler Spiele. In: *Krankheit in Digitalen Spielen*. In-

- terdisziplinäre Betrachtungen*, herausgegeben von Arno Görge und Stefan Heinrich Simond, 17–49. Bielefeld: transcript.
- Green, Joshua. 2017. *Devil's Bargain. Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency*. New York: Penguin Press.
- Huke, Nikolai. 2021. *Ohnmacht in der Demokratie. Das gebrochene Versprechen politischer Teilhabe*. Bielefeld: transcript.
- Ishchenko, Volodymyr. 2022. Behind Russia's War Is Thirty Years of Post-Soviet Class Conflict, *Jacobin Magazin* <https://jacobin.com/2022/10/russia-ukraine-war-explanation-class-conflict>.
- Jameson, Fredric. 1986. Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: *Postmoderne Zeichen eines kulturellen Wandels*, herausgegeben von Andreas Huyssen und Klaus R. Scherpe, 78–79. Hamburg: Rowohlt.
- Littler, Jo. 2018. *Against Meritocracy. Culture, power and myths of mobility*. Abingdon: Routledge.
- Nachtwey, Oliver. 2016. *Die Abstiegs-gesellschaft. Über das Aufbegehren in der regressiven Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Nguyen, C. Thi. 2020. *Games. Agency As Art*. Oxford: University Press.
- Paul, Christopher A. 2018. *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Pötzsch, Holger. 2022. Toward a Diagnostics of the Present: Popular Culture, Post-Apocalyptic Macro-Dystopia, and the Petrification of Politics. In: Lene Johannessen and Asbjørn Grønstad. *Microdystopias: Aesthetics and Ideologies in a Broken Moment* <https://munin.uit.no/handle/10037/27333>.
- Red Dead Redemption 2. 2018. Entwicklung: Rockstar Studios. Publisher: Rockstar Games.
- Senior, Jennifer 2022. American Rasputin. Steve Bannon is still scheming. And he's still a threat to democracy. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2022/07/steve-bannon-war-room-democracy-threat/638443/>.
- Shadow of the Tomb Raider. 2018. Entwicklung: Eidos Montreal. Publisher: Square Enix.
- Sons of the Forest. 2023 (Early Access). Entwicklung: Endnight Games. Publisher: Newnight.
- Summoner. 2000. Entwicklung: Volition. Publisher: THQ.
- This War of Mine. 2014. Entwicklung: 11 bit studios.
- Tom Clancy's: The Division 2. 2019. *Entwicklung*: Massive Entertainment. Publisher: Ubisoft.
- Tomb Raider. 2013. Crystal Dynamics, et al. Publisher: Square Enix.

- Trattner, Kathrin. 2022. Production, accumulation, progress: Capitalism and/in Valheim [Vortrag]. In: *The Gaming Cultures of Valheim* am 29. 4.2022, Online-Konferenz.
- Valheim. 2021 (Early Access). *Entwicklung*: Iron Gate Studio. Publisher: Coffee Stain Publishing.
- Weber, Max. 1922. *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie*. Band 1. Tübingen: J. C. B. Mohr.
- World of Warcraft: Dragonflight. 2022 [2004]. *Entwicklung*: Blizzard Entertainment.
- Wright, Esther. 2021. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and Narratives of »Progress«. In: *European journal of American studies* 16 (3). Special Issue: Video Games and/in American Studies. Politics, Popular Culture, and Populism. <https://doi.org/10.4000/ejas.17300>.

Reicht uns Sichtbarkeit?

Wie Gaming meinen Blick auf queere Lebensrealitäten geprägt hat

Sara Grzybek

Meine erste Begegnung mit Videospiele hatte ich mit etwa zehn Jahren, damals noch in der Grundschule, als ich einen türkisfarbenen *Gameboy Color* und das Spiel *Pokémon Kristall* (Game Freak, Creatures Inc. 2000) in den Händen hielt. Meine damalige Spielerfahrung konzentrierte sich darauf, möglichst viele Pokémon zu fangen und zu trainieren. Und die schwerste Entscheidung meines Lebens bestand darin, mit welchem der drei Starter-Pokémon ich anfangen sollte.

Vor etwa zwölf Jahren habe ich mich als queer geoutet. Seit ungefähr zwei Jahren bin ich nonbinär, *assigned female at birth*. Dieser persönliche Beitrag handelt von meinen Gaming-Erfahrungen, die mich als queere Person begleitet, herausgefordert und bestärkt haben. Und dennoch weiß ich heute, dass vieles, was auf den ersten Blick als queere Repräsentation in Videospiele gelten könnte, einen kritischen Blick erfordert.

In diesem Text werde ich einzelne Titel aus meiner persönlichen Gaming-Erfahrung als Beispiele heranziehen, darüber hinaus auch Spiele, die medial für ihre Repräsentation von Queerness aufgefallen sind. Des Weiteren werde ich mich fragen, wann Charaktere tatsächlich als queer gelten können und ob sich dahingehend ein ›Trend‹ ausmachen lässt. Zuletzt werfe ich einen Blick auf die Repräsentation von queeren Menschen in der Gaming-Industrie.

Ich schaue zu

Die Vorstellung von Videospielecharakteren als Projektionsfläche für meine eigene Identität oder gar als Möglichkeit, andere Lebensrealitäten kennenzu-

lernen, war mir lange fremd. Im Rückblick führe ich das auf das Fehlen einer wertschätzenden Repräsentation nicht-heteronormativer Lebensrealitäten in der damaligen Zeit zurück. Egal ob in Videospiele, im Fernsehen oder in meinem privaten Umfeld – in den frühen 1990ern bis in die 2000er-Jahre wurden queere Menschen in der Popkultur nahezu ausschließlich als »bunte Vögel« dargestellt. Diese Exotisierung dominiert heutzutage immer noch popkulturelle Repräsentationen, von Social Media bis RTL, zum Teil verbunden mit rassistischen und anders diskriminierenden Stereotypisierungen. Sei es die Teilnahme von Lana Kaiser, damals noch vor ihrer Transition, in der ersten Staffel von *Deutschland sucht den Superstar* 2002 und das mediale Ausschachten ihrer nicht-heteronormativen Verhaltensweisen, die verbreiteten Karikaturen von feminin wirkenden Männern oder das Vorführen von Frauenkleidung durch Dirk Bach in der *Dirk Bach Show*.

Abgesehen von meinem *Gameboy Color* sammelte ich Spielerfahrung in meiner Jugend größtenteils passiv. Meine Familie hatte weder die finanziellen Mittel noch großes Interesse daran, mir den Zugang zu Videospiele als Hobby zu ermöglichen. Ich interessierte mich deswegen damals für *Let's Plays* und *Walkthroughs*¹ auf YouTube, wobei *Walkthroughs* mir von Anfang an erträglicher schienen als die mit ständigen Kommentaren unterbrochenen *Let's Plays*. Manchmal durfte ich als Kind mit zu Freundinnen meiner Mutter, wurde in das Kinderzimmer bugsiert und durfte den Kindern der Freundinnen beim Videospiele zuschauen. Meistens genügte mir das, zumal mir auch die *Social Skills* fehlten, um mit den mir fremden Kindern zu interagieren. Meistens war ich das jüngste Kind in der Runde. Die anderen hatten kaum Lust, Babysitter zu spielen und waren fein damit, wenn ich ihnen stillschweigend beim Zocken zuschaute. So lernte ich *Super Mario* auf dem Nintendo kennen, *Doom* oder auch *Diablo*. Von den Hintergrundstories zu den Spielen habe ich vieles damals nicht verstanden, trotzdem war ich froh, aus dem Haus zu kommen.

Selbst damals fiel mir auf, dass Gaming eher ein männlich konnotiertes Hobby war. Jungs spielten Videospiele. Mädchen oder Frauen (oder als solche kategorisierte) sollten – wenn überhaupt – zuschauen. Die Hauptcharaktere in den Videospiele waren größtenteils männlich geschrieben, wie etwa Mario

1 *Let's Plays* sind kommentierte Videoaufnahmen von anderen Spieler*innen beim Spielen von Videospiele. Diese werden auf YouTube oder auch andere Plattformen hochgeladen. Ein *Walkthrough* dagegen soll Betrachter*innen dabei helfen, durch bestimmte Level eines Spiels zu kommen. Diese können kommentiert oder unkommentiert sein.

und Luigi, Ezio Auditore da Firenze und die restlichen Protagonisten aus den frühen *Assassin's-Creed*-Games. Die Liste könnte ewig weitergehen. Der einzige im Mainstream bekannte weibliche Charakter meiner Jugend war Lara Croft aus *Tomb Raider* (Core Design 1996), damals noch mit den großen dreieckigen Polygon-Brüsten. Mehr ein Mannequin als ein Mensch.

Ich spiele

Mit meinem Coming-out als queer bzw. lesbisch in meinen frühen Zwanzigern und dem Beginn meines Studiums fühlte ich mich ermutigt, mein Interesse an Videospiele weiter zu vertiefen und auszubauen. Ich gehöre leider zu den queeren Menschen, die mit ihrem ersten Coming Out eine sehr traumatische und einschneidende Erfahrung gemacht haben. Andere queere Personen kannte ich damals nicht, ich war deutlich introvertierter als heute und hatte es schwer, mit anderen Menschen über meine sexuelle Orientierung zu sprechen. Somit zog es mich automatisch zu Videospiele, wo keine verbale Kommunikation erforderlich war, und niemand meine Identität hinterfragen konnte. Sie waren ein wohlthuender Rückzugsort. Während meines Studilebens wollte ich mir auch einen lang ersehnten Traum erfüllen, eine *Xbox 360*. Im Gamestop in Köln-Kalk konnte ich mir solch eine Konsole besorgen. Die Spielauswahl wurde maßgeblich von meiner (fehlenden) Geduld vorgegeben, davon, wie lange ich bereit war, bestimmte Spielmechaniken zu erlernen. Ich spielte etwa *Lego Indiana Jones* (Traveller's Tales, TT Fusion 2008), was damals einen relevanten Bezug zu mir hatte, weil ich selbst zu dem Zeitpunkt noch Archäologie und Geschichte im Bachelor studierte. Zwar ist die Darstellung des Archäologen in *Indiana Jones* alles andere als realistisch, wie er mit Peitsche und Pistole Nazis bekämpft und Schätzen hinterherjagt. Aber neben Lara Croft, die witzigerweise auch Archäologin war, war Indy das einzig mir bekannte Beispiel von Archäolog*innen im damaligen Mainstream. Zusätzlich interessierten mich auch Spiele mit historischem Kontext, wie die *Assassin's-Creed*-Reihe. Zwar versuchte ich mich auch an Shootern wie *Call of Duty*, brauchte aber mehr Interaktionen zwischen mir als Hauptcharakter und den NPCs als nur zu schießen.

Auch Jahre später hatte sich in meiner Wahrnehmung nicht viel getan: Zwar suchte ich nicht explizit nach Spielen mit weiblichen Hauptcharakteren, aber die meisten Spiele, vor allem die der großen Studios, waren meist mit männlichen Protagonisten in der Hauptrolle besetzt. Die Darstellung der wenigen weiblichen Charaktere war weiterhin sehr eindimensional, dem he-

teronormativen, männlichen Blick entsprechend sexualisiert und irgendwie plump. Was sich bis in die heutige Zeit nicht flächendeckend gebessert hat. Doch irgendwann bin ich auf *Role-Playing-Games* (RPGs) gestoßen. Und somit auch auf erste queere Charaktere in meiner Gaminghistorie.

Ich finde

2013 stieß ich durch ein *Walkthrough* erstmals auf den ersten Teil der Serie *Mass Effect* (BioWare 2007), ein Militär-Science-Fiction-RPG. Ich betrat per Zufall eine für mich neue Welt von queeren oder queer lesbaren Videospielecharakteren. Wie häufig habe ich danach die *Mass-Effect*-Trilogie durchgespielt! Es war in meinen Augen eine sehr spannende Reihe mit komplex geschriebener Storyline und witzigen Dialogen. Und wie es der Zufall wollte, war der erste weiblich gelesene Charakter, mit dem mein weiblicher Commander Shephard in *Mass Effect* eine romantische Beziehung eingehen konnte, Liara T'Soni. Ihres Zeichens Archäologin.

Die nächsten Teile der Serie spielend, stellte ich überrascht fest, dass es eine Vielzahl an Charakteren² im Universum von *Mass Effect* gab, die lesbisch, schwul, bisexuell oder pansexuell waren. Mit diesen konnte eine romantische oder sogar rein sexuelle Beziehung eingegangen werden. Gleichzeitig konnten bestimmte Beziehungen nicht eingegangen werden, wenn Shephard als männlich oder weiblich kategorisiert war. Bestimmte NPCs wollten eine Beziehung nur mit einem der Geschlechter³ und ließen Shepard abblitzen, sobald es zu romantischen Annäherungsversuchen kam. Ernüchternd war hierbei die Tatsache, dass sich die Dialoge im Spiel mit dem männlichen oder weiblichen Avatar nicht veränderten. Klar, es gab NPCs, die nur mit dem männlichen oder weiblichen Shephard eine Beziehung eingehen wollten. Aber die Beziehungsgeschichten wirkten alle damals noch recht einfach und wiesen erzählerisch keine Unterschiede auf, ob es nun eine heterosexuelle oder homosexuelle Beziehung war.

Mit *Mass Effect Andromeda* (BioWare 2017) wurde der erste trans* Charakter der Spielereihe eingeführt, wenn auch nur als NPC: Hainly Abrams. Hainly gab

2 Insgesamt 15, wenn wir *Mass Effect Andromeda* dazuzählen.

3 In *Mass Effect* wird, in Bezug auf den Avatar, nur zwischen zwei Geschlechtern unterschieden.

in einem Dialog preis, trans* zu sein, nannte jedoch dabei gleich ihren *Deadname*, was untypisch unter trans* Personen ist. Viele Gamer*innen kritisierten den Dialog deswegen als schlecht durchdacht und deplatziert. In der Folge wurde mit einem Update die Passage von Hainlys trans*-Outing entfernt. Sicherlich hätte es auch eine andere Lösung geben können als eine queere Lebensrealität gleich aus der Story herauszustreichen. Etwa durch den Einbau einer Nebenmission, in deren Dialogen das trans*sein sinnhaft hätte eingeflochten werden können.

Durch die Tatsache, dass *Mass Effect* und *Dragon Age* aus dem gleichen Entwicklungsstudio kommen, bin ich auf letzteres gestoßen. Und kam damit zum Fantasy-RPG. Es gab bei den Spieleserien große Ähnlichkeiten in der Spielmechanik, was die Beziehungen von Protagonist*innen mit NPCs betrifft. 2014 wurde, drei Jahre vor *Mass Effect Andromeda*, in *Dragon Age Inquisition* mit Krem bereits ein trans* NPC bzw. gender-nonconforming⁴ NPC eingeführt. Positiv ist diese Einführung aus unterschiedlichen Gründen: Zum einen fiel es Gamer*innen nicht sofort auf, dass es sich bei Krem um eine trans* Person handelt. Erst durch mehrere, freiwillige Konversationen unter den NPCs wird klar, dass es sich hierbei um eine Person handelt, die in der Videospieldwelt als trans* gecodet werden könnte. Gleichmaßen wird aber auch die Geschichte von Krem in einer respektvollen und vielschichtigen Weise erzählt. Auch in Artikeln aus der Gamingbranche wird dieser Umgang positiv aufgenommen, in einem Artikel von *Game Rant* beschreibt Jessica Barnes das wie folgt: »Krem alludes to it [trans*-sein] a few times, but the fact that it's not immediately apparent or frequently mentioned, feels authentic and unforced. [...] It's not presented as a big deal or even a defining characteristic for Krem – it is simply a part of his identity.«⁵

4 Da es hier eine Fremdbezeichnung ist und es auch weder *ingame* noch seitens Entwickler*innen eine eindeutige Aussage gibt, werden an dieser Stelle trans* wie auch gender-nonconforming als zwei mögliche Selbstbezeichnungen präsentiert. Da medial die Bezeichnung trans* durchgehend benutzt worden ist, wird hier auch der Einfachheit halber der Begriff trans* verwendet, auch wenn er nicht hundertprozentig richtig sein mag.

5 <https://gamerant.com/dragon-age-inquisition-transgender-character-inclusion-representation-important/>.

Ich steige (nicht) auf

Andere große Development-Häuser haben nachgezogen. Und auch bei der *Assassin's-Creed*-Reihe sind allmählich NPCs aufgetaucht, die nicht dem heteronormativen Standard entsprechen: Neben historischen und queeren Persönlichkeiten wie Leonardo Da Vinci in der *Brotherhood*-Trilogie gab es bei *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft Quebec 2015) einen ersten NPC, der den hetero- und geschlechtsnormativen historischen Kontext sprengte. In *Assassin's Creed Syndicate* erklimmen die Spielenden reihentypisch als Assassin*^e Gebäude und springt über Dächer. Die Handlung spielt im 19. Jahrhundert im viktorianisch geprägten London, eine Epoche, in der die Geschlechter in starren gesellschaftlichen Korsetten stecken. Das nicht-regelkonforme Tragen von Kleidung des ›anderen Geschlechts‹ bedeutete für Frauen wie auch Männer Gefahr zu laufen, von der Obrigkeit bestraft oder sozial geächtet zu werden. Im viktorianischen England herrschten strikte soziale Codes, wie Männer und vor allem Frauen sich in der Öffentlichkeit zu verhalten hatten.⁶ Umso mehr fallen im Spiel Figuren auf, die sich diesen Vorgaben widersetzen und deren geschlechtliches Passing nicht nahtlos ist.

Ein NPC, der in diesem Spieluniversum nun auffällt, ist Ned Wynert. Ein Charakter mit zarten, weiblich kategorisierbaren Gesichtszügen und in viktorianischem Sakko und mit Hut. Zwar wird auf einem *Assassin's-Creed*-Fanwiki⁷ Ned Wyndert als trans*^e aufgeführt. Doch das Tragen von männlich konnotierter Kleidung mit trans*^e sein gleichzusetzen, ist irreführend und binär gedacht. Erstens hat das Development-Team die Geschlechtsidentität des Charakters bis dato nicht bestätigt. Zweitens gibt es seit jeher unter anderem viele lesbische Frauen, die männlich konnotierte Kleidung tragen und sich etwa als ›Butch‹ oder ›Dyke‹ bezeichnen. Kleidung ist weder ein Indikator für die sexuelle Orientierung noch für die geschlechtliche Identität von Menschen.

Die Identität und das Auftreten Ned Wynerts erfährt im Spiel keine weitere Einordnung. Gleichzeitig lässt sich der Charakter und die mit ihm verknüpften Missionen im Spielverlauf einfach ignorieren, da sie für die Hauptstory irrelevant sind. Zwar ist es in *Assassin's Creed Syndicate* möglich – und für den Spielerfolg erforderlich – zwischen den spielbaren Geschwistern, Jacob und Evie Frye, zu wechseln. Jedoch sind die Missionen jeweils sehr eindeutig mit gegenderten

6 <http://arts.brighton.ac.uk/projects/brightonline/issue-number-two/the-fetishization-and-objectification-of-the-female-body-in-victorian-culture>.

7 https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Ned_Wynert.

Stereotypen behaftet, sodass die mit Assassinin Evie Frye deutlich analytischer und gewaltärmer sind, während die Missionen mit dem männlichen Protagonisten Jacob deutlich brutaler ausfallen. Auch die Tatsache, dass Ubisoft die Bisexualität des Protagonisten Jacob über einen tumblr-Post⁸ bestätigt hat, ist nahezu bedeutungslos, wenn diese Information in einem Forum mit geringer Reichweite veröffentlicht wird und somit eher Background-Interessierten vorbehalten bleibt.

Mit *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec 2018) wurde die Möglichkeit, einen männlichen oder weiblichen Charakter zu spielen, weitergeführt. Es war auch das erste Mal möglich, romantische beziehungsweise sexuelle Beziehungen einzugehen – sowohl heterosexuelle als auch homosexuelle. Auf diese Tatsache wurde jedoch innerhalb des Spiels nicht weiter eingegangen, sprich, es hatte überhaupt keine Bedeutung, ob Spieler*innen Cassandra oder Alexios spielen. Die Beziehungen verlaufen – wieder mal – alle identisch ab.

Dann kam *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal 2020). Und es war wieder möglich, das äußere Erscheinende des spielbaren Charakters, Eivor, mit einer männlichen oder weiblichen Vorgabe anzupassen. Interessant ist dabei, dass Eivor ein Name ist, der landläufig als weiblich verstanden wird.⁹ Leider ist unbekannt, was sich die Developer*innen bei der Namenswahl gedacht haben. Eine Vermutung wäre, dass hier auf eines der Attribute Odins Bezug genommen wurde. Denn im Spielverlauf stellt sich heraus, dass Eivor eine Reinkarnation des Gottes Odin ist. Eine von Odins Eigenschaften soll das Gestaltwandeln sein.¹⁰ Derweil spielt es keinerlei Rolle, welches ›äußerliche‹ Geschlecht für Eivor gewählt wird. Auch in der Wahl und der Entscheidung zu romantischen/sexuellen Beziehungen ist dieses irrelevant, denn es ändert an den Gesprächen oder am Spielverlauf rein gar nichts.

Meine Erfahrungen mit den *Assassin's-Creed*- und *Mass-Effect*-Spielen führten mich zu einer zentralen Frage: Sind Protagonist*innen tatsächlich queer, wenn doch die Geschichten, die ihnen auf den virtuellen Leib geschrieben sind, immer dieselben bleiben – wenn es doch für ihre Charakterentwicklung gar keinen Unterschied macht? Denn die Tatsache, dass ›queer‹ ein *umbrella term* ist, der übergreifend alles Nicht-Hetero- sowie Geschlechtsnormative

8 <https://www.thegamer.com/assassins-creed-syndicate-bisexual-jacob-frye/>.

9 Anhand der Daten der schwedischen Statistikbehörde, die auf das Bürgerregister zurückzuführen ist, sind dort 9412 Frauen aufgeführt, die Eivor als Namen haben.

10 <https://historiska.se/norse-mythology/odin-en/>.

meinen kann, kann dazu verführen, dass der Begriff einfach sämtlichen Beziehungskonstellationen übergestülpt wird, die in ihrer Dynamik und ihrem Wesen nach aber eigentlich nur heteronormative Beziehungsmodelle kopieren. Meine Frage machte mich neugierig auf Titel anderer Development-Studios.

Ich suche

Cyberpunk 2077, 2020 erschienen, wurde in vielen Foren und Kritiken als visionär in Sachen queerer Repräsentation gefeiert. Zwar gehört *Cyberpunk 2077* von der Spielerfahrung her zu meinen Favoriten – zumal das Studio CD Projekt Red aus Polen kommt, ein Land, das in der Mehrheit politisch wie gesellschaftlich gemeinhin queere Lebensrealitäten ablehnt. Und ja, zwar können Avatare zugleich große Brüste und einen Penis haben, was binärgeschlechtliche Körperdarstellungen durchkreuzt. Jedoch sind die Pronomen an die jeweils dunkle oder helle Stimme des Avatars namens V gebunden, womit die Stimmen offenkundig als männlich oder weiblich markiert sind und somit nur binär kategorisierbar. Darüber hinaus hat es keinerlei Auswirkung auf die Spielhandlung, welche Körperform der kreierte Avatar hat. Lediglich die Beziehungen variieren in *Cyberpunk 2077* zum Teil je nach ausgewählter Stimme und der zugeschriebenen Geschlechtsidentität. Jedoch ist in den romantischen Cutscenes des Spiels eindeutig zu erkennen, welche Art von Körperteilen, sprich Penis oder Vagina, bei der Erstellung der einheitlichen Cutscenes mitgedacht wurden – ganz gleich, ob die Spielenden sich für einen Penis oder eine Vagina für V in der Charaktererstellung entschieden haben.

Für eine breitere Diskussion innerhalb der queeren Gaming-Community sorgte das Erscheinen des Spiels *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software) im Jahre 2023, angesiedelt im von J.K. Rowling kreierte Harry-Potter-Universum. Die Autorin fällt seit geraumer Zeit mit transfeindlichen Aussagen auf. Laut offiziellen Angaben des Development Studios hatte Rowling selbst weder Einfluss auf die Spiel- noch auf die die Charakterentwicklung. Doch gibt es von einigen Seiten Äußerungen, dass der Name des trans* Charakters Sirona Ryan (der sich im Spielverlauf indirekt outet) ein transphober Name sei, der entwe-

der ›Sir Ryan‹ darstellen oder das Wort ›a ryan‹, also ›arisch‹ beinhalten soll.¹¹ Auch, wenn der Nachname Ryan ein recht geläufiger Nachname in Irland wie auch in Großbritannien ist: Die Sorgen innerhalb queerer Communities in Bezug auf die Kontinuität von Stereotypisierungen und Diskriminierungen sind ernst zu nehmen.

Kurz nach dem Release gab es konkrete Antisemitismus-Vorwürfe, denn: Innerhalb *Hogwarts Legacy* wurden die Kobolde nach den Vorbildern aus den Büchern und Filmen der Harry-Potter-Reihe kreiert. Die Kobolde in der Harry-Potter-Welt werden als kleine, oft haarlose Wesen dargestellt, mit langen Nasen und feingliedrigen Händen mit langen Fingernägeln. Im Spiel selbst will der Hauptantagonist ein Kind entführen. Diese Beispiele entsprechen antisemitischen Stereotypisierungen, die noch dadurch verstärkt werden, dass die Kobolde im Spiel auch größtenteils auf der Seite der Antagonist*innen stehen.¹²

Aus einem Interview ist bekannt, dass es ein Wunsch der Developer*innen war, auch die Gamer*innen der LGBTQIA*-Community anzusprechen.¹³ Dass dies gelungen ist, kann ich persönlich nicht bestätigen. Laut einem Artikel des US-amerikanischen Online-Magazins *Pink News* nahmen viele trans* Gamer*innen den trans* Charakter Sirona Ryan eher als »aufgezwungen« und »unecht« wahr.¹⁴ Der Artikel geht so weit, dass Developer*innen, die um 2021 an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren, zugegeben haben, dass der trans* NPC nur als Token eingeführt worden ist, um von von J.K. Rowlings transfeindlichen Aussagen abzulenken. Im gleichen Jahr trennte sich Avalanche, das Studio hinter *Hogwarts Legacy*, von Lead Designer Troy Levitt, der auf seinem YouTube-Channel mit *Gamergate*¹⁵ sympathisiert hatte, und in vielen

11 <https://www.thepinknews.com/2023/02/09/hogwarts-legacy-sirona-ryan-included-t-o-shut-trans-people-up/>. <https://www.thegamer.com/hogwarts-legacy-sirona-ryan-rans-character-name/>.

12 <https://www.hessenschau.de/kultur/debatte-um-videospiel-was-ist-an-der-antisemitismus-kritik-an-hogwarts-legacy-dran-v2,hogwarts-legacy-100.html>.

13 <https://www.ign.com/articles/avalanche-software-addresses-hogwarts-legacy-s-trans-gender-character>.

14 <https://www.thepinknews.com/2023/02/09/hogwarts-legacy-sirona-ryan-included-t-o-shut-trans-people-up/>.

15 *Gamergate* war eine Belästigungskampagne um die nichtbinäre, in der Spieleentwicklung tätige Person Zoë Quinn, die im Jahre 2014 stattgefunden hat. Die Kampagne war von misogynen und queerfeindlichen Journalisten als auch dem Schauspieler Adam Baldwin befeuert worden und traf bald auch viele weitere queere und weibliche Spie-

weiteren Videos rechte und antifeministische Aussagen tätigte. Eine unveränderte Problematik der Historie von queeren Charakteren ist, dass es keinerlei Eigenidentifikation gibt. In den seltensten Fällen ist es ein Teil der Charakterbeschreibungen, Spieler*innen tiefgehende Hintergrundgeschichten zu den romantischen und sexuellen Interessen von Protagonist*innen zu präsentieren. Der Fokus liegt eher auf anderen Aspekten der Charaktergestaltung, um vermeintlich möglichst realistische und tiefgründige Personas zu gestalten. Tiefgehende, spielmechanisch ausgefeilte romantische und sexuelle Beziehungen bleiben dabei eher *Sidequests*.

Ich hinterfrage

Wer schreibt nun eigentlich diese Charaktere, Beziehungen und Geschichten? Wer bestimmt die sexuelle oder romantische Orientierung der Personen? Wie bei allen fiktiven Werken sind es die Autor*innen und Entwickler*innen, die entscheiden, welche Charaktere nicht-heteronormativ sind und wie diese nach außen hin sichtbar werden sollen. Die *Developer Satisfactory Survey*¹⁶ von 2021 der *International Game Developers Association* belegt eine Veränderung in der Verteilung von Männern und Frauen, die in der Gamingindustrie tätig sind: Seit 2014 ist der Anteil an Frauen von 22% auf bis zu 30% gestiegen. Die Statistik führt Personen als eine dritte zusammengefasste Gruppe auf, die sich als nonbinär, genderfluid bzw. genderqueer, Two-Spirit oder trans* sehen.¹⁷ Wobei hier nicht klar ist, ob trans*männliche und trans*weibliche

leentwickler*innen, Wissenschaftler*innen und Journalist*innen. Siehe hierzu: <https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign>.

16 https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2021/07/31184838/IGDA-DSS-2021-COVID-Report_July-18-2021-1.pdf.

17 In der Umfrage wurden die Umfrageteilnehmenden auf folgende Weise aufgeteilt: »With respect to gender, 61% of respondents identified as men, 30% as women, and 8% as nonbinary, gender fluid, genderqueer or two-spirited. In an additional question, 7% identified as transgender. Throughout this report respondents who identified as non-binary and/or transgender are grouped together into one category when data is presented by gender.« Es ist nicht eindeutig klar, ob nur den 8% oder ob allen diese zusätzliche Frage gestellt worden ist. Da der Abschnitt aber der Aussage folgt, dass alle nonbinären und trans* Personen in eine Gruppe zusammengeführt werden, liegt die Vermutung nahe, dass diese Frage nur den übrigen 8% gestellt worden ist.

Personen in dieser dritten Kategorie Platz nehmen, oder ob sie sich in den beiden anderen Kategorien wiederfinden. Aber auch in dieser dritten Kategorie ist ein kleiner Anstieg seit 2014 von 2% auf 8% im Jahre 2021 feststellbar. Die Studie beantwortet allerdings nicht die Frage, in welchen Positionen Frauen und nichtbinäre/trans* Personen arbeiten, folglich, welchen aktiven Einfluss sie in der Spieleentwicklung in entscheidenden Momenten haben können. Gleichzeitig fehlen mehr Informationen darüber, ob queere Lebensrealitäten, die immer häufiger Teil von Videospiele werden, auch aus der Perspektive von Betroffenen miterschaffen werden. Bei vielen Spielen gibt es zu Beginn mittlerweile einen Hinweis, dass diese Spiele von einem ›diversen‹ Team geschaffen worden sind. Genaue Hinweise oder Zahlen hierzu gibt es bei den einzelnen Studios nicht. Damit bleibt dies nicht mehr als eine Behauptung.

Ob sich tatsächlich ein ›Trend‹ von queeren Charakteren in Videospiele feststellen lassen kann, ist schwierig zu beantworten. Definitiv tauchen queere Charaktere in den letzten Jahren häufiger in Videospiele auf. Sicherlich wird es einen Einfluss haben, dass sich die allgemeine politische und gesellschaftliche Akzeptanz von queeren Menschen in den meisten Produktionsländern der Studios in den letzten Jahrzehnten deutlich verbessert hat. Auch die Arbeitsbedingungen von vielen queeren Menschen innerhalb der Gaming-Branche können sich, je nach Land, verbessert haben.

Nichtsdestotrotz wirken queere Charaktere für mich häufig so, als könnten sie unglaublich leicht übergangen, ignoriert oder aus dem Spiel rausgeschnitten werden. Für Spieleentwickler*innen kann es einfach und sicher sein, potenziell provokante Beziehungen oder Inhalte so einzubauen, dass sie im Fall der Fälle einfach entfernt werden können. Ohne gravierende Sinnlücken oder Verschlechterung des allgemeinen Spielerlebnisses. Denn wenn ein Produkt international verkauft wird, werden immer die jeweiligen Gesetze berücksichtigt, beispielsweise in Ländern, wo Homosexualität unter Strafe steht. Deshalb werden viele *Canon Stories*¹⁸ so heteronormativ gehalten, dass queere Parts relativ einfach übersprungen werden können und nicht den Spieler*innen aufgezwungen werden.

18 Mit *Canon* oder *Canon Story* wird der Verlauf einer Geschichte mit verschiedenen Handlungsmöglichkeiten genannt, welche von Spieleentwickler*innen für eine Figur ange-dacht ist.

Wie kommt es also zur fehlenden Repräsentation an körperlicher und geschlechtlicher Vielfalt in Videospielen?¹⁹ Die Vermutung liegt nahe, dass sich gerade die großen Spielefirmen in erster Linie auf die kaufkräftigste Zielgruppe fokussieren: *weiße* cis-Männer. Dass dieser Fokus auf eine bestimmte Gruppe nicht auf ewig funktionieren wird, ist den Firmen sicherlich schon aufgefallen; denn in vielen anderen Branchen wurden queere Menschen als wichtige Konsument*innen in Marketing- und Produktstrategien entdeckt. Auch ihre Kaufkraft ist infolge von staatlicher Entdiskriminierung und Integration in den Arbeitsmarkt gestiegen. Geht es hier lediglich um *Rainbow Washing*?²⁰ Das kann ich nicht eindeutig beantworten. Die Tatsache, dass Videospiele teilweise über Jahre hinweg entwickelt werden, machen sie zu keiner Ware, die wie Hautcremes mit Regenbogenverpackung jährlich in den Läden zum *Pride Month* herausgeholt und verkauft werden können. Der einzige mir bisher bekannte Fall, in dem eine Firma explizit transinklusive und behindertenfreundliche Inhalte veröffentlicht hat, war jedoch EA mit dem 2023 veröffentlichten, kostenlosen Update zu *The Sims 4*. Mit dem Update sind beispielsweise Mastektomie-Narben zu sehen, gleichermaßen können Hörgeräte und Glukosemonitore für die Sims verwendet werden.²¹

Natürlich freue ich mich darüber, wenn nicht-heteronormative Orientierungen oder nicht-binäre Geschlechtsidentitäten auch in meinem Hobby immer mehr Sichtbarkeit finden, ohne stereotypisierend oder entmenschlichend zu sein. Meine bisherigen Spielererfahrungen zeigen allerdings, dass queere Lebensrealitäten wie folgenlose Add-ons Spielen hinzugefügt werden, die im

-
- 19 Auch Behinderung findet keinerlei Repräsentation in den bisher genannten Videospielen und bleibt weiterhin oft als Lebensrealität unsichtbar.
- 20 Mit *Rainbow Washing* ist der Missbrauch von Symbolen und Darstellungen aus den queeren/LGBTQIA*-Communities zu PR- oder Marketingzwecken gemeint – obwohl zeitgleich queerfeindliche Praktiken in den Unternehmen bestehen bleiben.
- 21 Gleichermaßen muss erwähnt werden, dass *The Sims 4* bereits 2014 erschienen und seit Oktober 2022 in seiner Grundbasis kostenlos für alle frei verfügbar ist. Zwar kommuniziert EA, dass sie 70 Millionen Spieler*innen weltweit haben, die *The Sims 4* spielen, jedoch sagt diese Zahl nichts über die tatsächlich aktiven Spieler*innen aus. Laut dem öffentlich zugänglichen Steam-Charts lassen sich die Spieler*innenstatistiken der letzten drei Jahre verfolgen. Tatsächlich gab es einen Peak zum *Free-to-Play*-Release des Spiels im Oktober 2022, jedoch sank die Anzahl der aktiven Spieler*innen langsam wieder auf durchschnittlich 25.000 im Monat. Wie viele von ihnen tatsächlich die neuen Updates aktiv nutzen, lässt sich nicht anhand von Daten feststellen. Siehe: <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-the-sims-4-i-reaches-franchise-milestone-with-70-million-players> und <https://steamcharts.com/app/1222670>.

Fälle eines Shitstorms einfach gestrichen werden können. Dadurch werden queeren Gamer*innen Möglichkeiten von queeren Lebensrealitäten vorgegaukelt, wahrhaftige Repräsentation bleibt jedoch auf der Strecke.

Sollten auch Charaktere, über deren sexuelle und romantische Interessen bisher nichts bekannt war, nachträglich als queer gecodet werden? Würde denn die häufigere Platzierung von queeren Charakteren wirklich die Repräsentation von diesen nachhaltig verbessern? Wäre nicht ein Zusammenspiel von einem guten Gameplay und gut durchdachten, tief verzweigten *Canon Stories* viel wichtiger als das plakative *Placement* von Queerness? Es ist ähnlich wie bei Filmen und Serien: Queere Charaktere sollten keine Stereotype und Vorurteile präsentieren. Queere Charaktere sollten auch einen wichtigen Part in einer Story spielen können, ohne dass sie auf ihre sexuelle Orientierung oder sonstige Merkmale reduziert werden. Bisher lassen sich nur plumpe oder gar problematische Repräsentationsversuche finden. Inwieweit diese in zukünftigen Videospiele vielschichtiger sein werden, bleibt ungewiss. Neben der Repräsentation von queeren Lebensrealitäten innerhalb von Videospiele, brauchen wir diese aber auch in der Industrie selbst. Gerade in Positionen mit Macht (das gleiche gilt für Personen of Colour, behinderte Menschen und andere Gruppen, die nicht als Teil der sogenannten Mehrheitsgesellschaft gelten). Denn sobald Menschen der bisherigen Minderheiten Entscheidungen bei der Produktion von Videospiele treffen können, können sie theoretisch dafür sorgen, dass diese Menschen die Repräsentation erhalten, die sie verdient haben. Es könnte dazu führen, dass diesen Menschen zugehört wird, wenn sie Kritik an Videospiele äußern, und die Entwicklungsstudios entsprechend aus ihren Fehlern lernen und tatsächlich Spiele entwickeln, die respektvolle und vielschichtige Repräsentationen ermöglichen. Es bleibt zu hoffen, dass dieser Anspruch dann die Profitgier in der Industrie überwiegt.

Waiting for the ›Momification of Games‹?

Repräsentation von Mutterschaft im Videospiegel

Natalie Berner

In diesem Beitrag wird die Darstellung von Mutterschaft in Videospiele qualitativ untersucht. Ziel ist es, bestehende Forschung zur Mutterschaftsrepräsentation im Gaming zusammenzuführen, die Produktionsbedingungen der Spiele mit den sichtbaren oder abwesenden Mutterfiguren in Kontakt zu bringen und so eine kritische Bestandsaufnahme der Konstruktion von Mutterschaft im Videospiegel zu ermöglichen. Während in der Spielforschung die zunehmende Präsenz von Vaterfiguren und Vater-Tochter-Beziehungen bereits kritisch reflektiert werden, scheint es auf Ebene der Mutterschaftsrepräsentanz eine Leerstelle zu geben, wenn es um spielbare und komplexere Figurenkonstellationen geht. Die systematische Erfassung von Repräsentation von Mutterschaft ist daher Gegenstand der qualitativen Inhaltsanalyse. Das Untersuchungsmaterial setzt sich aus 15 Spielen zusammen (theoretische Auswahlkriterien: Relevanz, Reichweite, Zeitraum), die kategoriengeleitet unter anderem nach der narrativen Funktion von Mutterschaft, der Spielmechanik sowie dem Produktionskontext ausgewertet werden. Es zeigt sich, dass die Mutter vor allem im Modus der Abwesenheit konzeptualisiert wird und als emotionaler Trigger fungiert. Ein normatives Ideal von der guten und vor allem anwesenden Mutter aus dem Alltagsdiskurs wird gerade in seiner Umkehrung bestätigt und zeigt, wie Videospiele als Orte der Gegenerfahrung dienen können.

1 Ausgangslage: Forschungsperspektive und Erkenntnisinteresse

Kritische Spielstudien beschäftigen sich mit einer prüfenden Perspektive mit Spielen und ihren Produktionsbedingungen sowie deren Einfluss auf Gesellschaft und Kultur. Ein wichtiger Ansatzpunkt ist dabei die Analyse der

Repräsentationen von beispielsweise Geschlecht, Ethnie, Klasse und anderen Identitätskategorien (Murray 2018, Malkowski und Russworm 2017, Hahn 2017). Die Forschung zeigt, dass Computerspiele (wie andere Populärmedien auch) einseitige oder problematische Darstellungen enthalten können, die dazu beitragen, gesellschaftliche Vorurteile und Machtverhältnisse aufrechtzuerhalten (Cassell und Jenkins 2000). Videospiele können aber auch dazu genutzt werden, Utopien bzw. Dystopien zu entwerfen oder Verteilungsfragen kritisch zu reflektieren (Schulzke 2014a, b). Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung ist ein weiterer Bestandteil kritischer Videospieelforschung die Analyse der Arbeitsbedingungen in der Spieleindustrie (Teipen 2006). Dieses Umfeld ist oft geprägt von prekären Arbeitsverhältnissen und Ausbeutung, insbesondere für Personen in Entwicklungsländern (De Peuter und Young 2019, Bulut 2020, Harvey 2019, Cole und Zammit 2021, Ozimek 2019). Das Verhältnis von Produktion und Inhalt in Videospiele ist eng miteinander verwoben. Es kann davon ausgegangen werden, dass die Produktionsbedingungen die sichtbaren Deutungsstrukturen entscheidend prägen. So legt das Entwicklungsteam beispielsweise die Spielmechanik fest, die bestimmt, wie die Spielenden interagieren können, es bestimmt die Struktur der Spielwelt, die Charaktere und ihre Eigenschaften sowie die gesamte Erzähl- und Storyarchitektur. Erwartungen von Konsumentengruppen und Profitabsichten prägen auch in der Computerspielindustrie die Produktionshintergründe. Die Marktlogik kann dazu führen, dass kritische oder subversive Perspektiven marginalisiert werden (Alford 2015, Hammar 2019, 2020, Hammar et al. 2021).

Das Erkenntnisinteresse dieses Beitrags richtet sich nun vor diesem Hintergrund auf einen spezifischen Gegenstand: Wie wird Mutterschaft in Computerspielen repräsentiert und welche Produktionskontexte sind dabei festzustellen? Der Fokus liegt auf der Frage, in welchen Formen, Rollen oder Narrativen ›Mutterschaft‹ in den untersuchten Spielen vorkommt. Um diese Frage zu beantworten, wird eine empirische und kategoriengeleitete, qualitative Analyse von theoretisch ausgewählten Videospiele durchgeführt und ausgewertet. Warum gerade das Thema Mutterschaft im Videospiele besonders von einer kritischen Perspektive profitiert, legt der nächste Abschnitt dar.

2 »Why do we refuse to feature mothers in games?« – Die Suche nach den Müttern in der Videospieldkritik

In der Videospieldkritik wird in Bezug auf die Darstellung von Mutterschaft immer wieder die Frage aufgeworfen: »Why do we refuse to feature mothers in games?« (Smith 2014) oder »Where are all the video game moms?« (Campell 2016). Warum sind das berechtigte Fragen? Was steckt hinter dem »Gaming's Mom problem« (Smith 2014)? Carly Smith legt zum einen dar, dass das Thema Mutterschaft in Computerspielen vor allem eine untergeordnete und simplifizierte narrative Rolle spielt (ebd.). Es gibt wenige tatsächlich spielbare Charaktere und Mütter sind selten tatsächlich handlungsfähige Protagonist:innen (ebd.). Wenn sie denn auftauchen, werden sie laut Smith oft als »signifying tie to home« dargestellt. Oder aber sie sind schlicht und ergreifend abwesend. Das bedeutet konkret: Sie sind entweder bereits verstorben oder sterben früh in der Storyline. »Where are the heroic moms?«, fragt deshalb auch Colin Campell (2016). In der auf *Polygon* erschienenen Analyse kommt er dabei zu dem Schluss:

»We found that gaming generally treats moms as background narrative props for protagonists, very often dead or absent. Sometimes, older women with children are presented as anti-moms, whose quest for power concludes with sentiments of regret generally absent from games in which male villains are vanquished.« (ebd.)

Laut Campells Auswertung ist die üblichste Form, in der Mütter in Videospiele in Erscheinung treten, die verstorbene/tote Mutter.¹ Dazu kommt, dass Mutterfiguren in vielen Fällen für einen bestimmten erzählerischen Nutzen eingesetzt werden.

»These stories of mothers demonstrate that gaming generally treats moms as cardboard cut-outs whose only function is to create narrative space for protagonists.« (ebd.)

1 Darüber hinaus treten Mütter u.a. im Kontext von Eheproblemen, als Katalysator für den Weg des:der Held:in oder als Kindsmörderin in Erscheinung (Campell 2016, Batti 2017).

Das Thema ›Absent Mothers‹ beschäftigt auch Natalie Flores in Bezug auf *The Last of Us Part II* (2020).² Flores schreibt:

»[Y]ou're left to presume she's [the mother] dead because the story doesn't care about her enough to allude to her existence at all. Where no mention of a father would very likely feel like a noticeable missing piece of her story, given how much videogames prioritize fatherhood-centric stories, the absence of her mother – and the lack of an acknowledgement of said absence – is normalized.« (ebd.)

Flores wirft in ihrem Beitrag die Frage nach der Wertigkeit von Mutterschaft im Videospiel auf und kommt dabei zu dem klaren Schluss: »Motherhood isn't valued.« (ebd.)

Wichtige wissenschaftliche Beiträge im ansonsten wenig bearbeiteten Forschungsgebiet Mutterschaft im Computerspiel kommen von Sarah Stang. Die Autorin hat in »*The Broodmother as Monstrous-Feminine – Abject Maternity in Video Games*« (2019) anhand zweier *Dragon Age*-Spiele die wiederkehrende Erscheinung der Mutter als Monster herausgearbeitet. Mutterschaft und der weibliche Körper (insbesondere während des Geburtsprozesses) werden laut Stang als etwas Erschreckendes, Abstoßendes oder Monströses – »the monstrous-femine« – konstruiert. Die Autorin kritisiert dabei die geschlechtsspezifische Darstellung von Monstrosität sowie reproduzierte misogyne Normen, die Spielende dazu zwingen, symbolische Gewalt gegen entgrenzte und vermeintlich abnormale weibliche Körper anzuwenden (siehe die Monster-Mutter auch bei Harkin 2018). Stang sieht diese Darstellungsweise als problematisches Beispiel für die Konstruktion einer monströsen Weiblichkeit, die sich in eine lange Tradition von Horror-Medien einreicht.

In der Auseinandersetzung mit kritischen Texten zu der Darstellung von Mutterschaft im Videospiel lässt sich konstatieren, dass sich die Vielfalt möglicher Deutungsrahmen von Mutterschaft auf wenige, oft leicht durchschaubare Funktionen reduzieren lässt. Gleichzeitig gibt es hingegen eine wachsende Vielfalt an spielbaren Vaterfiguren. Dies wird in der Spieleforschung bereits kritisch reflektiert und teilweise mit dem Ausdruck »*Dadification of Games*« versehen (u. a. Stang 2017, Voorhees 2016, Flores 2020). So haben sich bereits einige Studien mit der zunehmenden Präsenz von Vaterfiguren und Vater-Toch-

2 In der Streamingserie *The Last of Us* wird Ellies Mutter in Rückblicken mehr Raum gegeben. Hier unterscheiden sich Spiel und Serie.

ter-Beziehungen in Spielnarrativen beschäftigt (u. a. Stang 2017, Pöttsch 2021, Lawlor 2018).³ Auf der Ebene der Mutterschaftsdarstellung scheint es im Gegensatz dazu eine Leerstelle zu geben, wenn es darum geht, ambivalente und komplexere Charaktere, Biografien und Beziehungskonstellationen sichtbar und vor allem spielbar zu machen.

Das Ziel dieser Studie ist es nun, mithilfe eines qualitativen und systematischen Ansatzes der Frage nachzugehen, wie es um den Stand der Mutter im Videospiele tatsächlich bestellt ist und ob die oben genannten Kritikpunkte auch einer empirischen Analyse standhalten. Daher wird, im Gegensatz zu anderen Fallstudien der Videospieleforschung, der Fokus nicht auf die Tiefenanalyse eines Spiels oder einiger weniger Spiele gesetzt, sondern das Untersuchungsmaterial breit aufgestellt. Dies hat den Zweck, Regelmäßigkeiten und strukturelle Muster in der Darstellung von Mutterschaft aufzeigen zu können. Ziel ist es dabei, den Status der Mutter auf der Ebene der Videospiele empirisch exakter zu verorten und gleichzeitig Gesetzmäßigkeiten und Logiken in Bezug auf den Gegenstand, aber auch in Bezug auf das Medium Computerspiel besser zu verstehen. Die forschungsleitenden Fragen lauten daher:

- Wie wird Mutterschaft im Videospiele konstruiert? Welche narrative Funktion nimmt das Thema Mutterschaft ein oder nicht ein? Welche Leerstellen und Machtverhältnisse zeigen sich dabei?
- Welchen Einfluss haben die Produktionshintergründe auf die Darstellungsweisen von Mutterschaft?⁴

3 Untersuchungsdesign und methodische Umsetzung

3.1 Die Methode der kategoriengeleiteten Spielanalyse

Die Methode der Spielanalyse ist ein eigenes differenziertes Forschungsgebiet mit unterschiedlichen Ansätzen (Fernández-Vara 2015, Bogost 2006, 2008a, 2008b, Schröter und Thon 2014, Carr 2017). Sie kann Einflüsse aus

3 Spiele, die dabei auf ihre Vater-Tochter-Beziehungen untersucht wurden, sind etwa *BioShock 2* (2010), *The Walking Dead* (2012), *BioShock Infinite* (2013) oder *The Last of Us* (2013) und *The Last of Us Part II* (2020).

4 Ziel ist es nicht, Kausalzusammenhänge aufzustellen, sondern strukturelle Regelmäßigkeiten zu beschreiben.

der Filmwissenschaft, Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft oder auch der Kommunikationswissenschaft vorweisen. Im vorliegenden Beitrag wird die kategoriengeleitete qualitative Inhaltsanalyse, wie sie insbesondere in der Kommunikationswissenschaft für die Analyse massenmedialer Inhalte verwendet wird (Meyen et al. 2019), um Kategorien der Spielanalyse erweitert und so auf das Medium Videospiele angewandt.

3.2 Das Kategoriensystem

Das Kategoriensystem vereint die Analysekategorien, die für die Untersuchung und die Beantwortung der Forschungsfragen notwendig sind. Kategorien dienen als Raster, um die wesentlichen Aspekte des Materials systematisch erfassen und auswerten zu können. Diese Methode und das Kategoriensystem als effizientes Werkzeug in qualitativer kommunikationswissenschaftlicher Forschung wurde bereits zahlreich angewandt und auf verschiedene Untersuchungsgegenstände adaptiert (u.a. Löblich 2016, Wiedemann 2018, Kellner-Zotz 2018, Schamberger 2022, Berner 2022). Der große Mehrwert besteht darin, den wissenschaftlichen Kriterien nach Systematik, Transparenz und intersubjektiver Nachvollziehbarkeit im Forschungsprozess Rechnung zu tragen und gleichzeitig dem Material mit einem auf die Fragestellung fokussierten und iterativ justierbaren Forschungsinstrument begegnen zu können. Dabei steht jede Kategorie für eine Merkmalsausprägung der Analyseeinheit. Es wird so möglich, auch vielschichtiges und heterogenes Material auf relevante Aspekte zu reduzieren und die Materialmenge handhabbar zu machen. Erkenntnisfördernde Aspekte lassen sich analytisch aus der Fülle der Phänomene bergen.⁵ Für diese Untersuchung wurde das folgende Kategoriensystem aus theoretischer Perspektive, Forschungsstand und Fragestellung entwickelt (Tabelle 1).

Der *Produktionskontext* deckt die Kategorien ab, die sich mit dem Videospiele als Gesamtprodukt beschäftigen (Genre, Popularität bzw. kommerzieller Erfolg, Herausgeberschaft, Zielgruppe, Finanzierung, Entwicklungsstudio und Entwicklungsteams). Die Kategorien des Bereichs *Repräsentationslogik* adressieren die Darstellungsweisen von Mutterschaft in den konkreten Analyseeinheiten der Materialbasis (also den einzelnen Videospiele). Zunächst wird ausgewertet, ob und in welcher narrativen Funktion Mutterschaft im Spiel vor-

5 Für tieferegehende Ausführungen zur Anwendung von Kategoriensystemen in der Computerspielforschung siehe den Beitrag von Daria Gordeeva in diesem Band.

kommt. Es wird auf die Spielmechanik der Mutterfigur sowie die audiovisuelle Konzeptualisierung eingegangen: Welche Handlungsoptionen oder Interaktionen hat eine Mutterfigur im Spiel? Ist sie generell spielbar oder nicht? Welche Symboliken und grafischen Gestaltungsmittel werden bei der Konzeptualisierung eingesetzt? In welchen narrativen Kontexten und Beziehungskonstellationen tritt sie auf? Welche Botschaften werden über die Figur vermittelt? Wie ist das Thema Mutterschaft in die gesamte prozessuale Rhetorik eingebunden? Aber auch: Inwiefern bleibt das Thema oder die Rolle unerzählt oder unsichtbar?

Tabelle 1: Kategoriensystem

Produktionskontext: Videospiele	Genre/Zielgruppe Popularität/Reichweite/Verkaufszahlen Publisher/Entwicklungsstudio/Finanzierung
Repräsentationslogik: Mutterschaft	<p><i>Narrative Funktion:</i> Rollenkonzeption, Sichtbarkeit, Konflikte, Beziehungen</p> <p><i>Spielmechanik:</i> Spielbarkeit, Regeln, Interaktionsmöglichkeiten, prozessuale Rhetorik</p> <p><i>Audiovisuelle Konzeptualisierung:</i> Symbolik, Sprache, grafische Gestaltung</p> <p><i>Themen/Botschaften:</i> Welche Werte werden transportiert? Ideologische Positionierung?</p>

3.3 Untersuchungsmaterial

Das Untersuchungsmaterial umfasst für die Grobanalyse 15 Videospiele, die über einen theoretischen Auswahlprozess selektiert wurden. Unter theoretischen Auswahlprozessen versteht man eine Selektion nach Kriterien, die vom Forschungsstand, der Theorie und des Erkenntnisinteresses abgeleitet werden und die nicht etwa repräsentativen Kriterien folgen. Da keine Vollerhebung möglich ist, wurden zunächst Videospiele vorausgewählt, die seit 2010 eine große Reichweite aufweisen konnten. Hier zählte zum einen der kommerzielle Erfolg des Spiels, aber auch die Resonanz bzw. Aufmerksamkeit (in

Form von Berichterstattung und Blogbeiträgen), die das Spiel ausgelöst hat. Gleichzeitig musste das Videospiel auch relevant für das Thema Mutterschaft sein, sodass inhaltliche Anknüpfungspunkte möglich waren. Zudem musste das Spiel zwischen 2010 und 2023 veröffentlicht worden sein. Die breite Zeitspanne wurde bewusst gewählt, um gegebenenfalls Veränderungen oder Resistenzen im Zeitverlauf darstellen zu können. Auf Basis der Kriterien Relevanz, Reichweite und Zeitraum wurde dann eine Vorauswahl von 25 Spielen getroffen. Diese wurde im Laufe der weiteren Analyse auf 15 reduziert. Die finale Materialauswahl wird in Abbildung 2 aufgelistet. Es ist zu betonen, dass in diesem Auswahlverfahren auch subjektive Faktoren eine Rolle gespielt haben. So wurden insbesondere auch Hinweise zur Materialbasis aufgegriffen, die im Rahmen einer internationalen Fachtagung gegeben wurden. In diesem Zusammenhang wurden beispielsweise die Spiele *Bloodborne* (2015) oder *What remains of Edith Finch* (2017) auf Basis des Kriteriums Relevanz in die Materialbasis integriert. Es handelt sich somit um eine Materialbasis, die mitnichten Vollständigkeit oder Repräsentativität darstellt. Sie legt aber eine Basis für eine qualitative Analyse, die Tendenzen in den Darstellungsmechanismen aufzeigen kann. Diese Arbeit ist ausdrücklich als Anstoß gedacht, durch weitere Forschung die hier aufgestellten Thesen zu differenzieren oder durch erweiterndes Untersuchungsmaterial die dargelegte Argumentation herauszufordern.

Bei dem Untersuchungsmaterial ist zudem die Kontingenz von Videospielen zu beachten. Das bedeutet, dass die Spielenden an verschiedenen Stellen Entscheidungen treffen, die den gesamten Verlauf und insbesondere auch das Ende des Spiels beeinflussen können. Auch die Hauptcharaktere können in manchen Fällen bereits zu Beginn unterschiedlich gewählt werden (z.B. Bei *Fallout 4*). Das hat für diese Studie die Konsequenz, dass manche Aussagen über die Handlung oder Spielfiguren nur dann zutreffen, wenn auch eine bestimmte Charakterauswahl oder bestimmte Entscheidungen im Spiel getroffen wurden.

In den unten genannten Computerspielen wurde der Analysefokus jeweils auf eine zentrale Figur gelegt, die mit dem Thema Mutterschaft verbunden ist. Daraus ergaben sich folgende Schlüsselfiguren für die Analyse: Grace Mars (*Heavy Rain*), Leandra (*Dragon Age II*), Diana (*The Walking Dead*), Norah Gray (*Beyond: Two Souls*), Anna (*The Last of Us*), Ellen Ripley (*Alien: Isolation*), Viola/Aria-

na/Yharnam the Pthumerian Queen (*Bloodborne*), Nora⁶ (*Fallout 4*), Joyce Price (*Life Is Strange*), Ana Amari (*Overwatch*), Elisabet Sobeck (*Horizon Zero Dawn*), Dawn Finch (*What remains of Edith Finch*), Kara (*Detroit: Become Human*), Rosta (*Assassin's Creed Valhalla*) und Mary-Ann Ronan (*Tell Me Why*).

Tabelle 2: Überblick Materialbasis und Auswahlkriterien

Videospiele in der Materialbasis	Heavy Rain 2010, Dragon Age II 2011, The Walking Dead 2012, Beyond: Two Souls 2013, The Last of Us 2013, Alien: Isolation 2014, Bloodborne 2015, Fallout 4 2015, Life is Strange 2015, Overwatch 2016, Horizon Zero Dawn 2017, What Remains of Edith Finch 2017, Detroit: Become Human 2018, Assassin's Creed Valhalla 2020, Tell Me Why 2020
Auswahlkriterien	– Relevanz Thema Mutterschaft/Mutter – Reichweite (Verkaufszahlen, Rezensionen und Bewertungen in Fachmagazinen, Gaming-Webseiten und Medienberichten) – Veröffentlichungsdatum 2010–2023

3.4 Ablauf der Untersuchung

Es gab verschiedene Stufen im Auswertungsprozess: Zunächst wurde die Materialbasis nach den oben genannten Kriterien ausgewählt. In einem nächsten Schritt wurden die Schlüsselfiguren festgelegt, auf denen der Hauptfokus der inhaltlichen Analyse liegen sollte. Dies war bereits zu einem frühen Zeitpunkt nötig, um die große Materialmenge und die vielen potenziell möglichen Spielstunden zu reduzieren. Es folgte die Auswertung entlang des Kategoriensystems. Hier wurde zunächst der Produktions- und Handlungskontext des gesamten Spiels erfasst, um dann die konkreten Schlüsselfiguren fokussiert auszuwerten. Basis für die Auswertung waren Charakter-Datenbanken auf Gaming-Webseiten, Walkthrough-Videos und eigene Spielerfahrungen. Jede Schlüsselfigur bekam zudem eine Ankerszene zugeordnet. Auch dies diente dazu, die systematische Auswertung im Rahmen der verfügbaren Ressourcen zu ermöglichen. Es ist zu betonen, dass die Kategorien des Produktionskontextes mit öffentlich zugänglichen Informationen gefüllt werden mussten.

6 Bei der Wahl eines männlichen Protagonisten zu Beginn des Spiels als *sole survivor* kommt eine Mutterfigur in dieser Form nicht vor.

Es gab bei dieser Kategorie teilweise einen Informationsmangel in Bezug auf Zusammensetzung und Arbeitsbedingungen des Entwicklungsteams. Hier können andere Studien ansetzen.

4 Ergebnisse

Die Ergebnisse der Analyse werden in thematischen Abschnitten dargestellt und basieren auf dem untersuchten Material. Es können im Folgenden nur ausgewählte Ergebnisse dargelegt werden.

4.1 Repräsentation von Mutterschaft: Modus der Abwesenheit

Bei der Darstellung von Mutterschaft in den untersuchten Videospielen zeigt sich ein dominantes Muster: Die Mutter wird im Modus der Abwesenheit oder der Fehlenden konzipiert und verkörpert auf verschiedene Weisen Trennung und Verlust. Das Thema Mutterschaft nimmt hier eine klar umrissene narrative und vor allem emotionale Funktion für die Handlung und die Hauptcharaktere ein. Dabei lassen sich zwei Varianten unterscheiden: zum einen die tote oder sterbende Mutter (1) und zum anderen das Motiv der Suche nach der Mutter, die sich oft durch die gesamte Spielhandlung zieht (2). Im ersten Fall taucht die Mutter oft als Teil der Vergangenheit jener Figur auf, deren Perspektive die spielende Person einnimmt. Beispiele sind hier etwa Diana als Mutter von Clementine in *The Walking Dead* (2012), die bereits zu Beginn der Zombie-Apokalypse stirbt, Anna als Mutter von Ellie in *The Last of Us* (2013), die nach der Geburt gestorben ist, Mary-Ann Ronan in *Tell Me Why* (2020), die ebenfalls zu Beginn bereits tot ist und deren Tod im Verlauf der Geschichte eine zentrale Rolle spielt, oder Rosta in *Assassins Creed Valhalla* (2020), die vor den Augen ihrer Tochter Eivor durch eine Axt im Rücken getötet wird.

In zweiten Fall taucht die Mutter auf als Suchende oder als Objekt der Suche, wenn das Kind entführt wurde, gestorben ist oder die Mutter selbst von ihrem Kind gesucht wird. Das ist etwa der Fall in *Alien Isolation* (2014), wenn Amanda Ripley dem Verschwinden ihrer Mutter Ellen Ripley auf der Spur ist (Kind-Mutter-Suche) oder in *Fallout 4* (2015), wenn Nora als »einzige Überlebende«⁷ den entführten Sohn Shaun sucht (Mutter-Kind-Suche). In *Heavy Rain*

7 Sofern man den weiblichen Charakter gewählt hat. Möglich ist auch die Wahl eines männlichen Charakters und somit einer Vaterfigur.

(2010) tritt Grace Mars ebenfalls als Mutter in Erscheinung, deren Sohn bei einem Unfall ums Leben kommt und deren zweiter Sohn entführt und gesucht wird. Das Motiv der Trennung und der Suche kristallisiert sich auch eindrücklich in *Beyond: Two Souls* (2013) und der Mutterfigur Norah Grey heraus. Aufgrund ihrer übernatürlichen Fähigkeiten wird Norah das Kind Jodie im Kreißsaal abgenommen, weil das Department of Paranormal Activities (DPA) davon ausgeht, dass das Kind ebenfalls übernatürliche Kräfte entwickeln wird. Die Mutter wird anschließend durch die DPA in ein Wachkoma gesetzt, um ruhiggestellt zu werden. Am Ende der Geschichte findet Tochter Jodie ihre Mutter wieder und es kommt zu einer letzten Verbindung, die es ermöglicht, dass Norah schließlich sterben kann und von ihrem komatösen Wachzustand erlöst wird. Nach emotionalen letzten Worten der Mutter nimmt Jodie deren Halskette an sich (*Savage Slayer* 2020). In *Horizon Zero Dawn* (2017) wird die Heldin Aloy als Baby in die Obhut ihres männlichen Begleiters Rost gegeben, der sie in der Folge aufzieht. Die eigentliche Mutter, so stellt sich im Verlauf des Spiels heraus, ist die bereits lange verstorbene Wissenschaftlerin Elisabeth Sobeck.⁸ Auch in *Horizon Zero Dawn* gibt es ein Ende des ›Findens‹, indem die Heldin mit ihrer toten Mutter wiedervereint wird und die Tochter symbolisch einen Gegenstand der verstorbenen Mutter an sich nimmt. Im Hintergrund dieser Szene ist die Stimme der Mutter zu hören, die erzählt, welche Eigenschaften sie sich für ihr potenzielles Kind gewünscht hätte (›curious [...] willful [...] unstoppable even [...] with compassion to heal the world‹, Klone Studios 2017). Auch hier gibt es also eine Suche, eine Wiederverbindung, ja, Heilung der Trennung, indem symbolisch ein Gegenstand der Mutter an das Kind übergeht.

Das wiederkehrende Motiv ist nun also eine fehlende, verloren gegangene oder gestörte Verbindung. Die Mutter im Videospiel wird so vor allem über die Abwesenheit oder die Störung zum Bezugsobjekt Kind definiert (welches in vielen Fällen der Hauptcharakter ist). Die Mutter ist dabei keine spielbare Figur, sondern ein symbolischer Platzhalter und emotionaler Katalysator. Um die narrative Bedeutung in einen größeren symbolischen Kontext einzuordnen, wird die Definition des mütterlichen Archetyps nach C.G. Jung herangezogen. Dort heißt es:

»Das ›Mütterliche‹: [...] das Gütige, Hegende, Tragende, Wachstum-, Fruchtbarkeit und Nahrungsspendende; die Stätte der magischen Verwandlung,

8 Aloy ist, genau genommen, ihr genetischer Klon.

der Widergeburt; der hilfreiche Instinkt oder Impuls; das Geheime, Verborgene, das Finstere, der Abgrund, die Totenwelt, das Verschlingende, Verführende, und Vergiftende, das Angsterregende und Unentrinnbare.« (Jung 1990, 80–81)

Ausgehend von diesem Bedeutungsraum muss scheinbar besonders »das Gütige, Hegende, Tragende, Wachstum-, Fruchtbarkeit und Nahrungsspendende« zunächst für die Hauptcharaktere symbolisch gekappt werden, um die Handlung anzutreiben und mit emotionaler Tiefe zu versehen. Campell schreibt zum Motiv des Waisen:

»[O]rphans are a staple of fiction, allowing characters the space to define themselves separately from parental expectation. It's something of a cliché, most especially in children's fiction in which the protagonist becomes powerful. [...] In games, control, power and individuality are especially important.« (Campell 2016)

Dies lässt den Rückschluss zu, dass die Mutter im Videospiel immer noch als symbolische Figur für die Geborgenheit, aber auch die Begrenzung der subjektiven Entwicklung verstanden wird.

Vergleicht man das Motiv der Abwesenheit und Trennung mit dem Alltagsdiskurs (Berner 2022), also wie Menschen in Alltagsgesprächen ihre Vorstellung von Mutterschaft verbalisieren, dann besetzt die Mutterkonstruktion im Computerspiel hier genau die Antithese zur idealtypischen Vorstellung. Wenn Menschen Mutterschaft im Alltagsdiskurs bzw. in nicht medial vermittelten Umgebungen für sich definieren, sind die dominanten Zuschreibungen nach wie vor: »da sein«, »Zeit haben« (für das Kind), die Artikulation von »Liebe« und liebevolles Verhalten sowie »(emotionale) Fürsorge« (ebd.). Die Mutter im Videospiel ist nun meist genau das Gegenteil: Sie ist nicht da (tot, krank, koma-tös) und kann insbesondere das Kriterium der Präsenz in Bezug auf das »Versorgungsobjekt«, das Kind, nicht mehr ausfüllen. Die abwesende Mutter im Videospiel kann so als Antithese zum ideologisch aufgeladenen Konzept der »guten Mutter« im Alltagsdiskurs verstanden werden, sie ist genau die Umkehrung, die Negation der Idealvorstellung.

Was sagt dies nun über die Handlungslogik des Mediums Videospiel aus oder welche Rückschlüsse können hier induktiv getroffen werden? Paula-Irene Villa schreibt, dass Populärkultur (allgemein, nicht nur Videospiele) ein Ort der Gegenerfahrung von Alltagsroutinen sein kann (Villa et al. 2012, 13). Es ist also

die Gegenerfahrung, die Handlungslogiken in Computerspielen beeinflussen und die sie als medialisierte Erfahrungsräume für die Spielenden so attraktiv macht. Gerade die Umkehrung des Mutterideals im Videospiel (also die Mutter als Abwesende statt Anwesende) bestätigt, wie wirksam das Mutterideal im Alltagsdiskurs nach wie vor ist.

4.2 Die Mutter und ihre narrative Funktion als ›emotionaler Trigger‹

Darüber hinaus hat das Thema Mutterschaft die Funktion, Emotionalität zu transportieren oder zu generieren. Die Mutterrolle fungiert so als ›emotionaler Triggerpunkt‹, um der Handlung eine intensive emotionale Dimension hinzuzufügen oder um Verlust zu personifizieren. Dies wird oft über emotionale Textpassagen zwischen Mutter und Kind gelöst, auch Botschaften aus der Vergangenheit/Zukunft der Mutter an ihr Kind sind beliebte dramaturgische Mittel. In *The Walking Dead* (2012) hört man die Telefonanrufe der Mutter auf dem Anrufbeantworter, wie sie sich angesichts der Zombie-Apokalypse und des nahenden Todes an ihre Tochter wendet (Spottin Games 2020). Auch Susan Holmes (*Beyond: Two Souls*) und Leandrea (*Dragon Age II*) richten sich angesichts des eigenen Todes mit letzten emotionalen Worten an ihre Kinder (Savage Slayer 2020, Imouto Hunter 2015). Auch Ellen Ripley hinterlässt eine Nachricht an ihre Tochter Amanda (RabidRetrospectGames 2014). Dabei wird stets auf emotionale Botschaften und das Motiv der bedingungslosen Liebe für das Kind eingegangen. Im Vergleich mit dem Alltagsdiskurs ist das interessant, weil zwar die Mutter im Modus der Abwesenheit in die Narration eingebunden ist, allerdings dann in den Schlüsselszenen die idealtypische Vorstellung der selbstlosen und liebenden Mutter wieder aktiviert wird.

Eine der wenigen spielbaren Figuren in dieser Materialbasis ist Ana Amari aus *Overwatch*. In ihrer Hintergrundgeschichte wird insbesondere auf das Motiv der Beschützerin verwiesen. Auch sie wird eingeführt, indem sie sich direkt an ihre Tochter wendet: »Meine geliebte Pharah, jede Mutter hofft auf eine bessere Zukunft für ihre Tochter. Dafür war ich bereit zu kämpfen – und zu sterben.« (Overwatch DE 2016) Ana Amari ist als Protagonistin und handlungsfähige Figur hier eine Ausnahme in der Materialbasis, die aber dennoch über den emotionalen Bezug zum Kind eingeführt wird.

Der emotionale Trigger wird aber nicht nur via pathetischer Mutter-Kind-Liebe anvisiert, sondern dockt auch an die ›dunkle‹ Seite des Archetyps an. (In Anlehnung an den bereits zitierten C.G. Jung wäre das »das Finstere, der Abgrund, die Totenwelt, das Verschlingende, Verführende, und Vergiftende,

das Angsterregende und Unentrinnbare«.) So ist in *Tell Me Why* die Mutter die Quelle des Leids der beiden Kinder. Nachdem die Mutter zunächst versucht, eines ihrer Kinder zu ermorden, wird sie schließlich selbst umgebracht. In *Bloodborne* wird das Thema Mutterschaft auf dunkle und mystische Weise in die Narration eingebaut: Mehrere Frauen (Arianna, Iosefka, Yharnam the Pthumerian Queen) gebären ungewollt nicht-menschliche Kreaturen, die meist getötet werden müssen. Das Ziel des Spiels ist u.a. verschiedene Nabelschnüre zu finden, um das Rätsel des Spiels zu lösen. Insbesondere die Antagonistin Yharnam the Pthumerian Queen stellt eine blutende, schwangere Person dar, die besiegt werden muss (Surreal and Creepy 2018). Die Darstellung von Mutterschaft jenseits von Pathos und Mutterliebe ist also – wie Sarah Stang es beschrieben hat – oft im Monströsen, »Abartigen« angesiedelt. Auch das ist als Antithese zum Alltagsdiskurs einzuordnen.

4.3 Vielschichtigkeit doch möglich? – Der Fall Joyce Price und *Life is Strange*

Eine Sonderrolle im Untersuchungsmaterial nimmt das narrative Abenteuer-spiel *Life is Strange* (2015) und die Figur von Joyce Price ein. Joyce Price ist die Mutter von Chloe, der wichtigsten Begleiterin und besten Freundin der Hauptperson Max. Zwar nimmt die Mutterfigur auch hier nur eine Nebenrolle ein, allerdings ist der Charakter von Joyce komplexer angelegt und nicht nur durch eine routinierte Emotionalisierung oder Abwesenheit eingengt.

Insbesondere die komplexe soziale Lage von Joyce Price, die vielschichtige Beziehung zu ihrer Tochter und ihr Ringen um Familie werden im Spiel immer wieder subtil reflektiert. Joyce hat ihren ersten Mann William bei einem Verkehrsunfall verloren, was die beiden zurückgebliebenen Familienmitglieder, Mutter und Tochter, stark belastet. Chloe wird in der Folge zu einer rebellischen Punkerin, die laut ihrer Mutter entschieden habe, wütend zu bleiben, während sie selbst sich Mühe gebe, über den Schicksalsschlag hinwegzukommen. Joyce wird als Figur gezeichnet, die den Wunsch hat, mit ihrem neuen Partner David, einem traumatisierten Kriegsveteranen, eine stabile Familiensituation herzustellen. David ist aufbrausend und, bedingt durch seine Erfahrungen im Militär, kontrollsüchtig. Sein Verhältnis zu Chloe ist schwierig. Diese wünscht sich immer wieder die Trennung der beiden. Joyce bemüht sich als Vermittlerin (»I just want us to be a family soon«, sagt sie zu Max) und wird als Mutter hier zum einen in dem Bemühen dargestellt, die komplexe Beziehung mit ihrer Tochter, den Verlust des verstorbenen Vaters und ersten Ehemanns

sowie die Integration des neuen Partners zu einem funktionierenden und ›heilen‹ System zusammenzufügen. Gleichzeitig ist sie nicht nur um ein funktionierendes Zuhause bemüht, sondern versucht auch durch ihren Job als Kellnerin und Köchin die Familie finanziell zu versorgen. Auch ihre berufliche Tätigkeit ist auf die Versorgung von anderen ausgelegt. So reflektieren die Spielnarration und die Konzeption der Figur die komplizierte soziale Lage von Joyce, in der sich auch der Zusammenhang von patriarchalen Strukturen und kapitalistischer Ausbeutung zeigt. Denn nachdem der Vater von Chloe gestorben ist, bleibt Joyce in prekärer Lage mit beschränkten Handlungsspielräumen zurück. Joyce als Mutterfigur wird nun als sich abmühende Person konzipiert, die trotz schwieriger Ausgangslage und Ressourcenengpässen den Widrigkeiten standzuhalten versucht, mit dem Aufbegehren ihrer heranwachsenden Tochter kämpft und an das Gute in ihrem neuen Partner glauben möchte. Dabei ist sie auf das Wohlergehen ihrer Bezugspersonen (Tochter Chloe, Partner David und auch Max als Freundin von Chloe) ausgerichtet, passt sich an ihre neue Situation an und funktioniert im Rahmen ihrer beschränkten Möglichkeiten. Ihr Schmerz und ihre eigenen Bedürfnisse werden dabei nicht explizit.

Die Beziehung zwischen Mutter und Tochter im Verlauf des Spiels hängt im Wesentlichen von vorhergegangenen Entscheidungen ab. Nähe oder Distanz in den Dialogen der beiden oder Textnachrichten können unterschiedliche Stimmungen und Verständnis transportieren, je nachdem, welche Entscheidungen und Antworten von Chloe zuvor ausgewählt wurden. Hier zeigt sich die Möglichkeit der Beziehungsgestaltung aufgrund des Verhaltens der Spielenden. Auch in dem Prequel *Life is Strange: Before the Storm* (2017) spielt Joyce als Mutter von Chloe eine zentrale Rolle. Allerdings konstatieren Pötzsch und Waszkiewicz (2019), dass in beiden Spielen das kritische Potenzial letztendlich untergraben wird, indem die vermeintlich starken und rebellischen Hauptfiguren letztlich doch vom Tod oder einem konservativen Status quo eingeholt werden. Nichtsdestotrotz ist die Rolle der Joyce Price eine Mutterfigur, die weniger eindimensional konstruiert ist und soziale Problemlagen aufzeigt – auch wenn die Rolle an sich einmal mehr keinem spielbaren Hauptcharakter zukommt. Die Mutterschaftskonstruktion von Joyce Price in *Life is Strange* ist auch insofern hervorzuheben, da dieser Themenkomplex in den Spielen von großen Entwicklungsstudios ansonsten selten verhandelt wird.

4.4 Der Produktionskontext

Aufgrund des Untersuchungsdesigns und vielen unbekanntem Einflussfaktoren lassen sich keine Aussagen zu Kausalzusammenhängen treffen, wie sich der Produktionshintergrund und die Ressourcenlage auf die Darstellung und Spielmechanik unterschiedlicher Charaktere auswirken. Es können aber trotzdem die Ausgangsbedingungen untersucht werden, die Voraussetzung für das kreative Endprodukt sind. Der Videospiegel-Markt wird von global agierenden internationalen Unternehmen dominiert (u.a. Tencent, Sony, Nintendo, Activision Blizzard, EA, Ubisoft, vgl. Fortune Business Insights 2023). Insgesamt erwirtschaftete die Videospiegel-Branche 2021 global 180 Milliarden Dollar, in Deutschland lag der Umsatz bei 9,8 Milliarden Euro (iwd 30.08.2022). 37,5 Prozent der Deutschen ab 14 Jahren gaben 2022 an, dass sie mindestens einmal im Monat Videospiele in ihrer Freizeit spielen. Das entspricht etwa 26,5 Millionen Menschen. Mehrmals die Woche spielen etwa 19 Prozent der über 14-Jährigen Videospiele, was 14,41 Millionen Menschen in Deutschland zu regelmäßigen Spieler:innen macht (GIK 2022).⁹

Es herrscht sowohl auf Seite der Entwicklungsstudios als auch aufseiten der Publisher eine große Machtkonzentration (Dietrich und Bathge 2020). Dies zeigt sich auch in der Materialbasis. Obwohl der Produktionshintergrund kein Auswahlkriterium war, finden sich in der Materialbasis drei Spiele des Entwicklungsstudios Quantic Dreams (*Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls*, *Detroit: Become Human*), Ubisoft und Activisions Blizzard haben jeweils ein Spiel in der Materialbasis (*Assassin's Creed Valhalla*, *Overwatch*), Dontnod Entertainment ist mit *Life is Strange* und *Tell Me Why* zweimal vertreten. Auf Publisherseite ist Sony Computer Entertainment direkt oder indirekt (via Naughty Dog bzw. Guerilla Games) insgesamt sechsmal beteiligt, Electronic Arts einmal (*Dragon Age II*), Sega und Microsoft ebenfalls je einmal (*Alien: Isolation*, *Fallout 4*). Indie-Spiele sind in der Materialbasis unterrepräsentiert, da ein Auswahlkriterium die Reichweite bzw. der kommerzielle Erfolg war. Hier müsste für einen soliden Vergleich die Materialauswahl entsprechend angepasst werden, um gezielt Spiele aus Indie-Kontexten in das Untersuchungsdesign mit einzubinden. Das Spiel *Thrilled* (n.d.) als Universitätsprojekt ist ein Beispiel dafür, wie sich ein nicht-kommerzieller Ansatz auf die Storyline und die sichtbaren Charaktere auswirken kann. So kann angenommen werden, dass

9 Davon waren nach Eigenaussage zwei Drittel männlich (63,6 Prozent) und ein Drittel (36,4 Prozent) weiblich (GIK 2022).

in einem solchen Projekt die Orientierung an der Marktlogik und potenziellen Konsumgruppen weniger ausschlaggebend ist und kreative Ideen nicht nur in Bezug auf kommerziellen Erfolg evaluiert werden, sondern eben auch in Bezug auf alternative Storylines und Protagonist:innen. So wird in dem Spiel die Protagonistin als flüchtende Frau dargestellt, die mit ihrem Baby dem portugiesischen Sklavenmarkt zu entkommen versucht. Dabei ist es die Anwesenheit des Kindes im Spiel auf dem Arm der Hauptfigur, die eine gänzlich andere Präsenz von Mutterschaft transportiert als in den Beispielen in der Materialbasis.

Eine Konsequenz aus der starken Konzentration und Vernetzung innerhalb der Branche ist auch, dass die Entwicklungsleitung und damit auch die kreative Entscheidungsautorität oftmals bei den gleichen Individuen liegt (z.B. David Cage in *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* und *Detroit: Become Human*). Erschwerend kommt hinzu, dass die Orientierung an den Zielgruppen und der Profitlogik auch die inhaltlichen Erwägungen beeinflussen. Dies führt zu marktkonformen Entscheidungen, wie etwa, dass Mutter-Charaktere wenig oder nur undifferenziert vorkommen, weil sie für bestimmte große Zielgruppen (z.B. junge Männer) nicht interessant sind oder kein Identifikationspotenzial bieten.

Die Kapitalakkumulation auf unternehmerischer Ebene spiegelt sich also auch in einer ›kreativen Machtkonzentration‹ wider. Dies zeigt sich auch dann, wenn Spiele aus einem bestimmten Entwicklungsstudio eine wiedererkennbare Handschrift haben, was Farben, Stimmung sowie Machart der Spiele angeht. Die Entwicklung leiteten anscheinend bei allen Spielen Personen mit wenig variierenden sozioökonomischen Hintergründen. Das kann mit Qualifikation und Ausbildungswegen zu tun haben, heißt aber auch, dass Homogenität auf den Positionen besteht, die Ressourcenverfügung haben und strategische Entscheidungen treffen. Strukturelle Veränderungen in den Entwicklungsteams könnten auch eine Veränderung in den Konzeptualisierungen nach sich ziehen.

5 Fazit

In diesem Beitrag wurden 15 Videospiele hinsichtlich ihrer Repräsentation von Mutterschaft und ihrer Produktionskontexte untersucht. Die Ergebnisse zeigen, dass Mutterschaft in erster Linie im Modus der Abwesenheit vorkommt und als emotionaler Trigger fungiert. Die Produktionskontexte der Spiele in

der Materialbasis weisen in Bezug auf Besitzverhältnisse und in Bezug auf leitende Entwicklungspositionen wenig Heterogenität auf. Dies kann eine der Ursachen für die wiederkehrenden Muster in der Repräsentation von Mutterschaft sein. Da die empirische Datenlage dieser Studie hier allerdings eingeschränkt war (z.B. Zusammensetzung der Entwicklungsteams), kann dies lediglich als Vermutung geäußert werden.

Auf Basis dieser Studie kann allerdings im Vergleich zur Repräsentation von Vaterschaft nicht von einer ›Momification of Games‹ gesprochen werden. Mutterschaft kommt in stark typisierten und engen Mustern vor. Komplexe und vielschichtige Biografien sind zumindest in der Materialbasis überwiegend nicht zu finden. Eine Ausnahme ist hier Joyce Price in *Life is Strange*. Überwiegend bleibt die Mutter allerdings seltsam reduziert auf ihre Emotionalisierungsfunktion und scheint vor allem als Objekt der Leerstelle, des Schmerzes oder der Suche vorzukommen (statt als tatsächlich handlungsfähiges, ggf. auch ambivalentes Subjekt). Das Mutterleitbild des Alltagsdiskurses findet hier in seiner negativen Umkehrung seine Entsprechung. Während Mutterschaft im Alltagsdiskurs vor allem über Anwesenheit definiert wird, zeigt die Ebene der Videospiele (in dieser Materialbasis) genau das Gegenteil. Gemein ist allerdings beiden Diskursebenen, dass Mutterschaft mit starker emotionaler aufgeladenheit einhergeht, die wenig Platz für Subjektivität zu lassen scheint.

Bei allen Einschränkungen, die in Bezug auf die Aussagekraft des untersuchten Materials gemacht werden müssen, sind doch Tendenzen klar zu erkennen. Komplexere spielbare Mutterschaftsfiguren würden den Markt der Ideen im Bereich der Videospiele sicherlich bereichern. Die Mutter als komplexer Spielcharakter bleibt dabei eine Leerstelle, die auch daraufverweist, wie die stark aufgeladenen normativen Zuschreibungen den Handlungsspielraum der Mutter (auch, aber nicht nur) im Videospiel einschränken. Die Gaming-Journalistin Carly Smith (2014) bringt es auf den Punkt, wenn sie bereits vor fast einem Jahrzehnt schrieb: »Mothers are people with their own journeys, too. What are we waiting for?«

Quellenverzeichnis

Alford, Matthew. 2015. How Useful Is a Propaganda Model for Screen Entertainment? In: *Noam Chomsky*, herausgegeben von Alison Edgley, 141–164. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Alien: Isolation. 2014. Entwicklung: Creative Assembly. Publisher: Sega.
- Assassin's Creed Valhalla. 2020. Entwicklung: Ubisoft Montreal. Publisher: Ubisoft.
- Batti, Bianca. 2017. Clone Club: Motherhood and Technology in Orphan Black and Horizon Zero Dawn. *feminist game studies*. <https://www.nymgamer.com/?p=16704>.
- Berner, Natalie. 2022. *Die Konstruktion der Mutter in Politik, Wirtschaft, Medien und Alltag: eine kommunikationswissenschaftliche Diskursanalyse am Beispiel Mutterschaft*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Beyond: Two Souls. 2013. Entwicklung: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- BioShock 2. 2010. Entwicklung: 2K Marin. Publisher: 2K Games.
- BioShock Infinite. 2013. Entwicklung: Irrational Games. Publisher: 2K Games.
- Bloodborne. 2015. Entwicklung: FromSoftware. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- Bogost, Ian. 2006. Comparative Video Game Criticism. *Games and Culture* 1(1): 41–46. <https://www.doi.org/10.1177/1555412005281775>.
- Bogost, Ian. 2008a. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, Massachusetts. London: MIT Press.
- Bogost, Ian. 2008b. The Rhetoric of Video Games. In: *The ecology of games: connecting youth, games, and learning*, herausgegeben von Katie Salen Tekinbaş, 117–140. Cambridge: MIT Press.
- Bulut, Ergin. 2020. *A precarious game: the illusion of dream jobs in the video game industry*. Ithaca: ILR Press, an imprint of Cornell University Press.
- Campell, Colin. 2016. Where are all the video game moms? *Polygon*. <https://www.polygon.com/features/2016/7/7/12025874/where-are-the-video-game-moms>.
- Carr, Diane. 2017. Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture* 14(7–8): 707–23. <https://www.doi.org/10.1177/1555412017728641>.
- Cassell, Justine und Henry Jenkins. 1998. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Cole, Alayna M. und Jessica Zammit. 2021. *Cooperative Gaming: Diversity in the Games Industry and How to Cultivate Inclusion*. Boca Raton, Florida: CRC Press.
- De Peuter, Greig und Chris J. Young. 2019. Contested Formations of Digital Game Labor. *Television & New Media* 20(8): 747–55. <https://www.doi.org/10.1177/1527476419851089>.

- Detroit: Become Human. 2018. Entwicklung: Quantic Dream. Publisher: Sony Interactive Entertainment.
- Dietrich, Martin und Peter Bathge. (2020). Die Endbosse: Microsoft, Electronic Arts & Co. werden zu mächtig. *GameStar*. <https://www.gamestar.de/artikel/microsoft-ea-co-werden-zu-maechtig-monopole,3363201.html>.
- Dragon Age II. 2011. Entwicklung: BioWare. Publisher: Electronic Arts.
- Fallout 4. 2015. Entwicklung: Bethesda Game Studios. Publisher: Bethesda Softworks.
- Fernández-Vara, Clara. 2015. *Introduction to game analysis*. New York: Routledge.
- Flores, Natalie. 2020. Absent Mothers. *Bullet Points Monthly*. <https://bulletpointsmoonthly.com/2020/07/17/absent-mothers-the-last-of-us-part-ii>.
- Fortune Business Insights. 2023. *Retailing: Video Game Market*. <https://www.fortunebusinessinsights.com/video-game-market-102548>.
- Gesellschaft für integrierte Kommunikationsforschung (GiK). 2022. *Best for Planning 2022*. [Datensatz]. München: GiK.
- Hahn, Sabine. 2017. *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: transcript.
- Hammar, Emil. 2019. The Political Economy of Cultural Memory in the Videogames Industry. *Digital Culture & Society* 5(1): 61–84. <https://www.doi.org/10.14361/dcs-2019-0105>.
- Hammar, Emil. 2020. Imperialism and Fascism Intertwined. A Materialist Analysis of the Games Industry and Reactionary Gamers. *Gamevironments* 13, 317–357. <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de>.
- Hammar, Emil; Lars De Wildt; Souvik Mukherjee und Caroline Pelletier. 2021. »Politics of Production: Videogames 10 Years after Games of Empire«. *Games and Culture* 16(3): 287–93. <https://www.doi.org/10.1177/1555412020954996>.
- Harkin, Stephanie. 2018. »The Only Thing You've Managed to Break So Far Is My Heart«: An Analysis of Portal's Monstrous Mother GLaDOS. *Games and Culture* 15(5): 529–543. <https://www.doi.org/10.1177/1555412018819663>.
- Harvey, Alison. 2019. Becoming Gamesworkers: Diversity, Higher Education, and the Future of the Game Industry. *Television & New Media* 20(8): 756–66. <https://www.doi.org/10.1177/1527476419851080>.
- Heavy Rain. 2010. Entwicklung: Quantic Dream. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- Horizon Zero Dawn. 2017. Entwicklung: Guerrilla Games. Publisher: Sony Interactive Entertainment.

- Imouto Hunter. 2015. Dragon Age 2 – Leandra Death. <https://www.youtube.com/watch?v=S1vsCdVSG00>.
- Informationsdienst des Instituts der deutschen Wirtschaft (iwd). 30.08.2022. *Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe*. <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882>.
- Jung, Carl Gustav. 1990. Archetypen. München: dtv.
- Kellner-Zotz, Bianca. 2018. *Das Aufmerksamkeitsregime – wenn Liebe Zuschauer braucht: eine qualitative Untersuchung zur Medialisierung des Systems Familie*. Leipzig: Vistas.
- Klone Studios. 2017. Horizon Zero Dawn – Aloy finds Elisabet Sobeck! – Beautiful Ending Scene, 1:51. <https://www.youtube.com/watch?v=ip729J5ydhk>.
- Lawlor, Shannon. 2018. Your Daughter Is in Another Castle: Essential Paternal Masculinity in Video Games. *The Velvet Light Trap* 81 (März): 29–42. <https://www.doi.org/10.7560/VLT8104>.
- Life is Strange. 2015. Entwicklung: Dontnod Entertainment. Publisher: Square Enix.
- Life is Strange: Before the Storm. 2017. Entwicklung: Deck Nine Games. Publisher: Square Enix.
- Löblich, Maria. 2016. Theoriegeleitete Forschung in der Kommunikationswissenschaft. In: *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*, herausgegeben von Stefanie Averbek-Lietz und Michael Meyen. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://www.doi.org/10.1007/978-3-658-01656-2>.
- Malkowski, Jennifer und Treaandrea M. Russworm (Hg.) 2017. *Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games*. Digital Game Studies. Bloomington: Indiana University Press.
- Meyen, Michael; Maria Löblich; Senta Pfaff-Rüdiger und Claudia Riesmeyer. 2019. *Qualitative Forschung in der Kommunikationswissenschaft. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Springer.
- Murray, Soraya. 2018. *On video games: the visual politics of race, gender and space*. International Library of Visual Culture 27. London: I.B. Tauris & Co. Ltd.
- Overwatch DE. 2016. Hintergrundgeschichte von Ana Overwatch (DE). <https://youtu.be/sorQZ6r3tvo>.
- Overwatch. 2016. Entwicklung: Blizzard Entertainment. Publisher: Blizzard Entertainment.
- Ozimek, Anna M. 2019. Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers. *Television & New Media* 20(8): 824–35. <https://www.doi.org/10.1177/1527476419851088>.

- Pöttsch, Holger und Agata Waszkiewicz. 2019. Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World): The Poetics and Politics of Life Is Strange. *Game Studies* 19(3). <https://gamestudies.org/1903/articles/waszkiewiczpottsch>.
- Pöttsch, Holger. 2021. Farsfigurer, skeive døtre og voldens egendynamikk i The Last of Us: Part II. *Tidsskrift for kjønnsforskning* 45(1): 39–55.
- RabidRetrospectGames. 2014. Alien Isolation Ellen Ripley's Message to Amanda Ripley. <https://www.youtube.com/watch?v=EXrAeQoSV4A>.
- Savage Slayer. 2020. Beyond: Two Souls – Jodie meets her Mother (Norah Grey). <https://www.youtube.com/watch?v=ZVpuQd-3Noo>.
- Schamberger, Kerem. 2022. *Vom System zum Netzwerk: Medien, Politik und Journalismus in Kurdistan*. Frankfurt: Westend.
- Schröter, Felix und Jan-Noël Thon. 2014. Video Game Characters: Theory and Analysis. In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 3(1): 40–77.
- Schulzke, Marcus. 2014a. The Critical Power of Virtual Dystopias. *Games and Culture* 9(5): 315–34.
- Schulzke, Marcus. 2014b. The Virtual Culture Industry: Work and Play in Virtual Worlds. *The Information Society* 30(1): 20–30.
- Smith, Carly. 2014. Gaming's mom problem: Why do we refuse to feature mothers in games? *Polygon*. <https://www.polygon.com/2014/11/10/7173757/mothers-in-video-games>.
- Spottin Games. 2020. The Walking Dead Collection – All Diana and Ed (Clementine's Parents) Death Scenes. <https://www.youtube.com/watch?v=svXoZKC8dHo>.
- Stang, Sarah. 2017. Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 10(16): 162–74. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/180/212>.
- Stang, Sarah. 2019. The Broodmother as Monstrous-Feminine – Abject Maternity in Video Games. In: *Nordlit*, Bd. 42., herausgegeben von Christian Beyer, Juliane C. Bockwoldt, Emil Lundedal Hammer und Holger Pöttsch, 233–256. Tromsø: Septentrio.
- Surreal and Creepy. 2018. Bloodborne: the dark side of birth, maternity, infants and conception. <https://surrealandcreepy.wordpress.com/2018/11/15/bloodborne-the-dark-side-of-birth-maternity-infants-and-conception/>.
- Teipen, Christina. 2006. *Arbeit und Beschäftigung in kreativen Industrien: Entwicklungen in der Computerspielindustrie in Deutschland, Schweden und Po-*

- len. Discussion Papers/Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, Forschungsschwerpunkt Organisationen und Wissen, Forschungsgruppe Wissen, Produktionssysteme und Arbeit. Berlin: Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-113830>.
- Tell Me Why. 2020. Entwicklung: Dontnod Entertainment. Publisher: Xbox Game Studios.
- The Last of Us Part II. 2020. Entwicklung: Naughty Dog. Publisher: Sony Interactive Entertainment.
- The Last of Us. 2013. Entwicklung: Naughty Dog. Publisher: Sony Computer Entertainment.
- The Walking Dead: Season One. 2012. Entwicklung: Telltale Games. Publisher: Telltale Games.
- Thralled. n.d. <https://www.thralled.org/>.
- Villa, Paula-Irene; Julia Jäckel, Zara S. Pfeiffer, Nina Sanitter und Renate Steckert. 2012. Banale Kämpfe? Perspektiven auf Populärkultur und Geschlecht. Eine Einleitung. In: *Banale Kämpfe? Geschlecht und Gesellschaft, Band 51*, herausgegeben von Paula-Irene Villa, Julia Jäckel, Zara S. Pfeiffer, Nina Sanitter und Renate Steckert, 1–14. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-18982-6_1.
- Voorhees, Gerald. 2016. Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in The Last of Us and BioShock Infinite. *Ada – A Journal of Gender, New Media, and Technology* (9): 1–22. <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/26813>.
- What remains of Edith Finch. 2017. Entwicklung: Giant Sparrow. Publisher: Annapurna Interactive.
- Wiedemann, Thomas. 2018. Die Diskursanalyse als Verfahren einer sozialwissenschaftlichen Filmanalyse. In: *Auswertung qualitativer Daten*, herausgegeben von Andreas M. Scheu, 177–89. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Das politische Potenzial der *Folk Mechanic* in indigenen Videospielen

Astrid Ensslin

Meine Arbeit für diesen Band ist von meiner gelebten Erfahrung inspiriert. Zwischen Januar 2016 und Dezember 2020 lehrte und forschte ich auf dem Territorium von Treaty 6, einem traditionellen Versammlungsort für verschiedene indigene Völker wie die Cree, Blackfoot, Métis, Nakota Sioux, Irokesen, Dene, Ojibway/Saulteaux/Anishinaabe und Inuit (University of Alberta 2023). Ich erkenne mit Bescheidenheit und Respekt an, dass meine Forschung als weiße Siedlerin und ungebetener Gast durch die reichen Traditionen, die Geschichte und die Kultur indigener Völker auf und jenseits von Turtle Island bereichert wurde.

In diesem Kapitel wird das politische Potenzial indigener Videospiele hinsichtlich ihrer Verwendung kolonialkritischer Gestaltungselemente und insbesondere der sogenannten *Folk Mechanic*, eines hier neu eingeführten Analysebegriffs, untersucht. Folklore und andere volksbezogene Themen manifestieren sich in Videospielen und in der Spielkultur auf unterschiedliche Weise und erlauben es Spieler:innen, sich mit Begriffen von Nation, kulturellem Erbe und der Beziehung zwischen Land, Menschen und anderen belebten Daseinsformen auf vielfältige Weise und aus unterschiedlichen Blickwinkeln auseinanderzusetzen. Traditionelle audiovisuelle Darstellungsweisen stehen dabei in produktivem Dialog mit prozeduralen Handlungserfahrungen, die den Spielenden durch aktivierbare Algorithmen und Datenstrukturen kommuniziert werden (Bogost 2007, Hawreliak 2019). Diese ›prozedurale Rhetorik‹ bestimmt und vermittelt durch systemisches Feedback, welche Handlungen im Spiel möglich, erwünscht oder verboten sind, und bringt dadurch indirekt die Intentionen der Spieleentwickler:innen zum Ausdruck. Dass man im schwedisch-folkloristischen Horrorspiel *Year Walk* (Simogo 2013) beispielsweise nur dann den Schlüssel zum Kirchhof erhält, wenn man bestimmte Konsonanzen im Gesang der Huldra erkennt und dadurch Schritt

für Schritt den Weg zu ihr durch den Wald findet, zeigt, wie traditionell auditive Darstellungsmöglichkeiten im digitalen Puzzlespiel mit Aktionen des Rätsellösens und des Navigierens in Verbindung gebracht werden können. Prozeduralität ist daher an die Verknüpfung mit anderen semiotischen Modalitäten gebunden und kann medienspezifisch folkloristische Inhalte nicht nur darstell- sondern auch spielbar machen.

Diese Mischung darstellerischer und aktionsorientierter semiotischer Elemente erlaubt es Spieler:innen, sich mit Begriffen von Nation, kulturellem Erbe und der Beziehung zwischen Land, Menschen und anderen belebten Formen des Seins auf vielfältige Weise und aus unterschiedlichen politischen Blickwinkeln auseinanderzusetzen. Um ein tiefergehendes Verständnis dieser prozeduralsemiotischen Vorgänge zu ermöglichen, führe ich in diesem Kapitel das Konzept der *Folk Mechanic* als medienspezifisches Game-Design-Prinzip ein. Dabei stehen indigene Videospiele und die Art und Weise, wie sie relationale Werte und postkoloniale anthropozentrische Kritik vermitteln, im Vordergrund.

In einem ersten Schritt werde ich *Folk Mechanic* als Analysewerkzeug kulturwissenschaftlicher Videospieforschung genauer umreißen und dabei auf drei ihrer Vorkommensarten besondere Rücksicht nehmen. Ich verwende hier bewusst einen terminologischen Anglizismus, da er die Spannungen zwischen nationalistischem Volks-Begriff und folkloristisch-fantastischen Erzählformen besser einfängt als Eindeutschungsversuche wie ›Volksmechanik‹ oder ›Folkloremechanik‹. Wie ich im Folgenden erläutern werde, können erzählerische Spielwelten beispielsweise zur nationalistischen Identitätsbildung und zum Aufbau rechtsextremer Gemeinschaften beitragen, die sich dann in den diskursiven Handlungen paratextueller Fanggemeinschaften und -produkte widerspiegelt. Umgekehrt können folkmechanische Spielstrukturen auf sozialistisch anhauchende Weise eine ›dritte Spielkultur‹ ankündigen und als revolutionär-subversive Design- und Spielpraktiken mit kulturspezifischen Inhalten gelesen werden (Cohn 2020); alternativ dazu, und das ist das Hauptargument dieses Kapitels, können *Folk-Mechanics* durch prozedurale Spieldesigns indigene Epistemologien und Wertesysteme handlungsorientiert vermitteln. Wie ich im Hauptteil dieses Aufsatzes näher erläutern werde, können folkmechanische Spielstrukturen so das kolonial-ludologische Agon-Prinzip (Caillois 1961) anthropozänkritisch und relational umdeuten. Anhand einer Auswahl souverän-indigener Games aus aller Welt werden zur Veranschaulichung drei Arten relationaler *Folk Mechanic* erörtert: (1) die Ersetzung kolonialistischer Kartographie mit alternativen, indigenen Navigationsfor-

men (dekoloniale Entkartierung), (2) relationales Trommeln und (3) *Survivance* durch Zusammenarbeit mit anderen Lebewesen und Daseinsformen. Diese Fallbeispiele dienen der Veranschaulichung des ›relationalen Agons‹ als eines sich gegenseitig unterstützenden und respektvollen Zusammenspiels zwischen Mensch, Mehr-als-Mensch, Land und Umwelt.

1 Indigene Spielstudien als digitale Transregionalwissenschaft

In den letzten zehn Jahren hat die Disziplin der Spielstudien eine ›regionale Wende‹ erlebt (Liboriussen und Martin 2016), die durch eine Zunahme der Forschung in und mit Regionen außerhalb Westeuropas und Nordamerikas gekennzeichnet ist. Als Teil dieses Trends haben sich nationale und sprachspezifische Abteilungen globaler Organisationen wie der DiGRA (Digital Games Research Association) entwickelt. Gleichzeitig gibt es inzwischen wissenschaftliche Veranstaltungen und Initiativen, die sich speziell auf regionale Industrien und Spielpraktiken konzentrieren, wie z.B. die jährliche Konferenzreihe *Replaying Japan* und das dazugehörige *The Replaying Japan Journal*. Der dezidiert regionale, im Sinne von territorial und/oder national gedachte Fokus der Regional Game Studies hat gezeigt, dass sich die globale Spieleindustrie und die akademische Disziplin der Spielstudien in einem Maße entwickelt haben, das regionalspezifische Forschungsansätze erfordert, um den ortsspezifischen Bedingungen, unter denen Spieler:innen, Produzent:innen und Wissenschaftler:innen stehen, Rechnung zu tragen. Gleichzeitig muss davon ausgegangen werden, dass Spiele und ihre Erforschung nicht in einem rein regionalen Kontext stattfinden können, da Spiele – mehr als jedes andere Medium – für ein globales Publikum konzipiert und daher standardmäßig durch kulturell angepasste Übersetzungen lokalisiert werden, um sich an bestimmte kulturelle Paradigmen, Erwartungen und Bedeutungen anzupassen, die sich von den Ursprungskulturen unterscheiden. In ähnlicher Weise können Spiele weit über Unterhaltung und Edutainment hinausgehen und zu einer politischen Kraft werden, die territoriale Grenzen überschreitet. Als globale Supermedien, die »leichterhand die Stile und Modalitäten ihrer Vorgängermedien annehmen können« (Fuchs 2015, 7; meine Übersetzung), können Spiele gezielte lokale Auswirkungen haben, die nicht nur politische Grenzen, sondern auch die von Fiktion und Wirklichkeit, Propaganda und Journalismus überschreiten können (Ensslin 2022, Hammond und Pöttsch 2020).

Anstelle der Regional Game Studies ist folglich ein neuer, transkultureller Fokus erforderlich, der die Polyzentralität unserer Welt sowie die Künstlichkeit nationaler und kultureller Grenzen und Abgrenzungen erfasst. In diesem Beitrag wird daher das Konzept der Transregional Game Studies als Teilbereich der Digital Area Studies eingeführt, einer aufstrebenden Disziplin, die per Definition transregional, transkulturell und transmedial ist und gleichzeitig ihr Augenmerk auf lokalisierte Phänomene, wie einzelne Spiele und Spielende-/Designer:innen-Communities, in spezifischen regionalen Kontexten richtet. Das Studium indigener Spiele, deren Herstellung, Verwendung und Wirkung, kann als ein Beispiel dafür angesehen werden. Schließlich entsprechen indigene Raumvorstellungen im Allgemeinen nicht den territorialen Grenz begriffen der sesshaften, kolonialen Nationen. Land wird grundlegend als transregional, gemeinschaftlich genutzt und naturbestimmt angesehen, und das gilt auch für viele der Werte, Traditionen, Sprachen und andere epistemologische und praktische Aspekte indigener Kulturen. Meine eigene Arbeit, die ich größtenteils auf dem Territorium von Treaty 6 entwickelt habe, verdankt sich wichtigen Vorreiter:innen des indigenen Spieldesigns und der Spielforschung auf Turtle Island, wie Elizabeth LaPensée, Jason Edward Lewis, Skawennati, Katherine Meloche, Kat Barnes und Elizabeth ›Biz‹ Nijdam.

2 Transregionalität in der Relationalität zentrieren

Ein Schlüsselkonzept, das an der Schnittstelle zwischen (trans)regionalen Studien und indigener Erkenntnistheorie liegt, ist die Relationalität. Allgemein gesprochen bezieht sich Relationalität darauf, wie räumlich verortete und räumlich kontingente Elemente miteinander verwoben und auf gegenseitige Unterstützung angewiesen sind. In der siedlungskolonialen Welt des euro- und US-zentrischen Westens wurden die Regionalwissenschaften oder Area Studies während des Kalten Krieges aus dem nationalen Interesse heraus geboren, den Feind zu kennen und die Welt zu erschließen (Engerman 2009). Dies führte zu einer geopolitischen und territorialen Verräumlichung von Gebieten, die dezidiert nach US-amerikanischen politischen Interessen definiert wurden (Marung 2019, 48). Dabei wurde Kolonialhegemonie beispielsweise durch die künstliche Gruppierung von Staaten, in Gebiete wie Südostasien, Lateinamerika und den Nahen Osten, aufrechterhalten. Nach dem Fall des Eisernen Vorhangs und dem »Ende der Geschichte« (Fukuyama 1989) wurde das Interesse an der Erforschung des nicht-westlichen ›Anderen‹ zunehmend von

postkolonialen Projekten abgelöst, die ihren Schwerpunkt von den Zentren auf die Peripherien und auf die Bedeutung (g)lokaler Phänomene verlagerten, die zeigen, wie globale Kräfte in lokalen Praktiken gespiegelt, angeeignet und kritisiert werden. Gleichzeitig wuchs das Bewusstsein dafür, wie einzelne Bereiche, die zuvor isoliert voneinander untersucht wurden, untrennbar miteinander verflochten sind, was wiederum zur Entstehung der Transregionalstudien führte, die den Schwerpunkt auf das »relative Verschwinden« (Middell 2019, 1) von Grenzen legen, insbesondere unter dem wachsenden Einfluss des World Wide Web. Die Idee einer durch digitale Vernetzung entstehenden »grenzenlosen« Welt führte jedoch Anfang und Mitte der 1990er-Jahre zu einer Art Blindheit gegenüber den sehr realen Konsequenzen faktischer Grenzen für alle, die nicht der relativ kleinen globalen Oberklasse (»wir« im »Westen«) angehörten und deren soziale und geographische Mobilität entsprechend eingeschränkt blieb.

In jüngerer Zeit und unter dem Einfluss der Sozialgeographie und der Kulturwissenschaften wird »Region« weniger im Sinne eines abgegrenzten Territoriums als vielmehr im Sinne von multiskalaren Beziehungen und Netzwerken zwischen Nationen, Regionen, lokalen und translokalen Gemeinschaften betrachtet (Pike 2007, 1143). Die territoriale Sichtweise neigt dazu, Hierarchien und Grenzen zu betonen. Bei der relationalen Sichtweise hingegen wird Raum durch eine unendliche Reihe vielschichtiger Interaktionen konstituiert. Er enthält das Potenzial für Vielfalt als Ausdruck sozialer Pluralität und ist ständig im Aufbau begriffen. Relationale Regionalität stellt Konnektivität, Offenheit und Diskontinuität in den Mittelpunkt, und sie konstruiert die Region nicht als räumlich definiertes Gebiet, sondern als »komplexes und unbegrenztes Gitter von Verbindungen« (Allen et al. 1998, 65), das geographischen Grenzen zwar unterliegt, sie jedoch sozial zu relativieren vermag.

Während relationale Theorien, die aus westlichen institutionellen Kontexten hervorgegangen sind, dazu neigen, sich entweder auf zwischenmenschliche Beziehungen (Mitchell 2022) oder auf die materiellen Verflechtungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Entitäten (Latour 1993, Kittler 1990, Coole und Frost 2010, Bennett 2010) zu konzentrieren, haben sie eine im Wesentlichen anthropozentrische Weltsicht beibehalten, die die Menschheit in eine binäre Beziehung zum Nicht-Menschlichen oder zum »Mehr-als-Menschlichen« stellt (Whatmore 2001). Indigene Epistemologien hingegen stellen Relationalität oft als kosmozentrische Lebenspraxis in den Mittelpunkt. Ihre Ontologie »umfasst alles von Ameisen, Erinnerungen, Menschen, Feuer, Gezeiten und Forschung« (Tynan 2021, 597; meine Übersetzung),

die in einer ebenbürtigen wechselseitigen Beziehung stehen. Alles, vom Gestein bis zum Insekt, von der Pflanze bis zum Wetter, vom Menschen bis zum Planeten, ist Teil einer sich gegenseitig bedingenden Kosmologie, die ihre Bestandteile in integrierten, nicht-hierarchischen Verwandtschaftsbeziehungen verbindet. Darüber hinaus ist die indigene Relationalität untrennbar mit dem mündlichen Geschichtenerzählen der Stammesältesten verbunden und wird durch Zuhören und praktisches Umsetzen erlernt. Mündliches Erzählen und Land stehen daher im Mittelpunkt jeglichen Lernens und Wissens. Indigene Relationalität ist somit, so Tynan, »das Netz, das die Menschen mit einem System von Überlieferung/Gesetz und Wissen verbindet, das niemals menschenzentriert sein kann« (ebd.).

Nach dem Cree-Gelehrten Shawn Wilson impliziert relationales Denken die Anerkennung, dass »wir alle in Beziehung zueinander, zur natürlichen Welt, zu Ideen, zum Kosmos, zu Objekten, zu den Vorfahren und zu künftigen Generationen existieren und dass wir darüber hinaus für diese Beziehungen verantwortlich sind« (2008, zitiert in Littletree et al. 2020, 414; meine Übersetzung). Rechenschaftspflicht als ein inhärent relationales Konzept (>wähkóhtowin<) impliziert die Notwendigkeit, kosmische Beziehungen zu erhalten und zu pflegen. In diesem Sinne fungiert Relationalität als zentrales Organisationsprinzip indigener Wissenssysteme, die die Identitätsbildung (Volkstum), Wissensformen (Fragen stellen, den Ältesten zuhören, Beobachten, Geschichten erzählen, Schaffen, gelebte Erfahrungen etc.), kulturelle Ausdrucksformen und Institutionen bestimmen. Die ethische Grundlage dieser Erkenntnistheorie ist die >Wiege< der drei Werte Respekt, Verantwortung und Gegenseitigkeit, die künftige Generationen schützen sollen, indem sie der gegenseitigen Fürsorge, dem Schutz und der Unterstützung aller Elemente im kosmischen Netz Vorrang einräumen. Als erkenntnistheoretische Haltung kann diese Sichtweise dazu beitragen, »koloniale Mentalitäten, die die Wissensorganisation dominieren, zu erschüttern und zu entlarven« (ebd., 413; meine Übersetzung). Wie ich im Folgenden zeigen werde, ist die *Folk Mechanic* untrennbar mit Wissenssystemen und kulturspezifischen Lernmethoden verbunden. Ein umfassendes Verständnis dessen, wie Spiele kulturspezifische Inhalte vermitteln können, kann daher nur durch die Erforschung der ihnen zugrundeliegenden Wissensstrukturen und Weltvorstellungen und der Analyse, wie diese prozedural und multimodal im Spiel in Erscheinung treten, entstehen. Dabei kann relationales Spiel wiederum dazu beitragen, essentialisierende, stereotypisierende und andere koloniale, binäre Denkweisen

zu überwinden und mit nachhaltigeren Weltbildern zu verquicken oder zu ersetzen.

3 Indigene Erkenntnistheorie als relationaler Agon und *Folk Mechanic*

Folk Mechanic macht Werte und Epistemologien, die bestimmten Gemeinschaften und Kulturen innewohnen, spiel- und dadurch erlebbar. Der Begriff bezieht sich darauf, wie Videospiele kulturelle, insbesondere ethnische und folkloristische Botschaften, sowie Elemente des kulturellen Erbes und Gedächtnisses, durch eine medienspezifische, systemische Ästhetik vermitteln und dadurch Spieler:innen kulturelle Einsichten und Praktiken vermitteln. *Folk Mechanic* basiert somit auf dem semiotisch-prozeduralen Modus (Hawreliak 2019), der es Spieler:innen ermöglicht, die Schlüsselbotschaften eines Spiels durch spielerisches Handeln zu erlernen und zu verstehen. Diese Vermittlung wird durch die Aktivierung und Ausführung von Algorithmen ermöglicht und ist in andere semiotische Modalitäten, wie audiovisuelle und haptische Darstellungen, eingebettet. *Folk Mechanic* kann sich jedoch auch in paratextuellen, metaludischen Handlungen manifestieren, die außerhalb des Spiels selbst stattfinden, aber von Elementen der Spielwelt inspiriert sind. So kann beispielsweise der Volksbegriff romantische und/oder biblische Vorstellungen von Nation, nationaler Identität und, in einer extremistischen Version davon, Nationalismus, Faschismus, Rassismus, Antisemitismus und/oder Fremdenfeindlichkeit inspirieren. In dieser Bedeutung manifestiert sich *Folk Mechanic* etwa als politisiertes, neonazistisches Rollenspiel in Fantasy-Games wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011; vgl. Bjørkelo 2020). In gegenläufiger Weise kann ›folk‹ Vorstellungen von linkspolitischem Aktivismus, Subversion und Emanzipation hervorrufen. Der Begriff vermittelt hier einen sozialistisch-revolutionären Geist, der die Unabhängigkeit von hegemonialen Kräften des Mainstreams anstrebt, indem er deren eingesessene Strukturen und Machtmechanismen stört. Diese subversive Bedeutung des Begriffs kommt in Cohns (2020) Theorie der ›dritten Spielkultur‹ in Anlehnung an das gegen den Konsumzwang des hegemonialen Hollywood-Kinos gerichtete ›Third Cinema‹ zum Tragen (s. Ensslin 2024).

Die für diesen Beitrag wichtigste Bedeutung von ›folk‹ bezieht sich in erster Linie auf die Folklore indigener Völker, die in medienspezifischer *Folk Mechanic* als ludosemiotische Praktizierung von Relationalität auftritt. Zur Ver-

anschaulichung habe ich drei Aspekte der *Folk Mechanic* ausgewählt, die Relationalität als ein sich gegenseitig unterstützendes und respektierendes Zusammenspiel zwischen Menschen, Tieren, Land und Umwelt darstellen: dekoloniale Entkartierung (die Ersetzung kolonialistischer Kartographie mit alternativen, indigenen Navigationsformen), relationales Trommeln und *Survivance* (s. Abschnitt C) durch Zusammenarbeit mit anderen Lebewesen und Daseinsformen. Drei indigene Spiele aus verschiedenen Teilen der Welt sollen als Fallbeispiele dienen: *Kisima Injitchuṅa – Never Alone* (Upper One Games 2014), *When Rivers Were Trails* (La Pensée und Indian Land Tenure Foundation 2019) und *Skábma-Snowfall* (Red Stage Entertainment 2022).

Kisima Injitchuṅa/Never Alone (KI/NA) ist ein seitwärts scrollendes Abenteuerpiel, das von Upper One Games, dem ersten Entwicklungsstudio in den USA, das einem Menschen indigenen Ursprungs gehört, in Zusammenarbeit mit dem Cook Inlet Tribal Council entwickelt wurde. Es spielt in der arktischen Landschaft Nordalaskas und basiert auf der Iñupiaq-Geschichte *Kunuksayuka* von Robert Nasruk Cleveland. Gespielt wird als Nuna, ein junges Mädchen, das versucht, das Geheimnis der Zerstörung ihres Dorfes zu lösen. Das Spiel beginnt inmitten eines Schneesturms, in dem Nuna einen Polarfuchs (Fox) trifft, der sie während des gesamten Spiels begleitet und zu einem wichtigen *Ko-Op*-Element im Spiel wird. In ihrem Überlebenskampf muss Nuna lernen, die Kraft der Polarwinde zu nutzen, um sich auf anderweitig unüberwindbare Hindernisse zu katapultieren, und gleichzeitig lernen, den zerstörerischen Kräften des Windes zu widerstehen um zu überleben. Nuna lernt von und mit Fox, den Kräften der Natur, die als geistige Wesen dargestellt werden, zu trotzen und zu vertrauen. Nuna und Fox verschmelzen dabei zu einer ludischen Einheit über den irdischen Tod des Tieres hinweg. Die damit einhergehende, spirituelle und körperliche Entwicklung wird in dem Wort ›isuma‹ zusammengefasst. Es bedeutet geistiges Bewusstsein, Reife und Intelligenz in Bezug darauf, dass der Mensch wie jedes natürliche Lebewesen lernen muss, sich in seiner natürlichen Umwelt zu behaupten und diese gleichzeitig zu bewahren und zu pflegen. Laut Katherine Meloche (2017) macht die Gesamtstruktur des Spiels *KI/NA* zu einem digitalen Simulakrum des *qargi*, einem Gemeinschaftsraum, der von den Iñupiaq für gemeinschaftliches Lernen und Spielen genutzt wird. Die im Titel reflektierte Bedeutung des ›Nie-Alleinseins‹ tritt daher in allen Aspekten des Spiels in den Vordergrund (Barnes 2020). *KI/NA* wird dadurch zum Paradebeispiel für eine kritische, dekoloniale *Folk Mechanic*, die im multimodalen Zusammenspiel mit audiovisuellen Informationen das

anthropozentrische Agon (Caillois 1961) durch eine relationale Kosmologie ersetzt, die von Respekt, Verantwortung und Gegenseitigkeit geprägt ist.

When Rivers Were Trails (WRWT) ist ein souveränes (von Ureinwohner:innen verfasstes) 2D-Abenteuerspiel, dessen Entwicklung von Elizabeth LaPensée geleitet und gemeinsam mit dem Games for Entertainment and Learning Lab der Michigan State University mit Unterstützung der San Manuel Band of Mission Indians und »den vielen indigenen Kreativen, die Design, Kunst, Musik und Texte beigesteuert haben« (LaPensée 2021, 281; meine Übersetzung), gestaltet wurde. Als dekoloniale Antwort auf *The Oregon Trail* beschreibt das Spiel die Reise eines Anishinaabe-Flüchtlings aus Fond du Lac durch zahlreiche indigene und andere Minderheitenkulturen von Minnesota nach Kalifornien vor dem historischen Hintergrund der von der Regierung verordneten Landzuteilung in den 1890er-Jahren. Auf ihrem Weg trifft die Avatarfigur auf eine Vielzahl von meist indigenen Individuen und Gruppen, mit denen sie Informationen und Geschenke austauscht, deren Gastfreundschaft sie genießt, denen sie hilft und deren Geschichten sie hört. Das Spieler:innen-Repository besteht aus Nahrung, Medizin und (geistigem, emotionalem, körperlichem und spirituellem) Wohlbefinden, von dem er:sie lernt, auf nachhaltige Weise zu wirtschaften, z.B. durch Jagen, Fischen, Handel, Geschenke und Teilen von Ressourcen. Der Tod droht bei Erschöpfung mindestens eines Ressourcentyps. Überleben ist möglich durch eine angemessene Mischung aus Einfühlungsvermögen, Freundlichkeit, Großzügigkeit, Gegenseitigkeit, Reaktionsgeschwindigkeit und beziehungsorientierter Entscheidungsfindung, die den Bedürftigen hilft und gleichzeitig das eigene Überleben sichert.

Skábma-Snowfall schließlich ist ein 3D-Abenteuerspiel, das aus der *Third-Person*-Perspektive von Áilu, einem jungen samischen Rentierzüchter, gespielt wird. Áilu stößt auf eine uralte Noaidi-Trommel (Goavddis), die ihn auf der Suche nach einem verlorenen Rentier und einem Heilmittel für eine zerstörerische Epidemie, die sich in seiner natürlichen Umgebung ausbreitet, begleitet. Auf seiner Reise durch die Taiga von Sámiland (Sápmi) lernt er, die Hilfe von vier vertrauten Geistern (Sáiva Ealli) – der Eule (Skuolffi), dem Bären (Guovža), der Forelle (Čámsa) und dem Fuchs (Rieban) – in Anspruch zu nehmen und Goavddis zu nutzen, um mit den Geistern zu kommunizieren und von ihnen Unterstützung zu erhalten. Der zerstörerische Einfluss des Siedlerkolonialismus und des kapitalistischen Extraktionismus wird zur wichtigsten antagonistischen Kraft, die symbolisch durch einen verheerenden Unfall in einer nahegelegenen Teergrube dargestellt wird. Der Spielerfolg hängt von der Fä-

higkeit des Spielenden ab, alle vier Geister bei dem Versuch einzubinden, eine Art Gleichgewicht in einer sich schnell verändernden Welt wiederherzustellen.

A) Dekoloniale Entkartierung

Die erste *Folk Mechanic*, die ich erörtern möchte, ist die Verwendung dessen, was ich als dekoloniale Entkartierung bezeichne. Diese Technik kommt in allen drei ausgewählten Spielen vor, wird jedoch durch unterschiedliche ästhetische Gestaltungsmittel umgesetzt. Kartographische Werkzeuge als Navigationsgeräte sind weithin als »unverzichtbares Element zeitgenössischer Videospiele« anerkannt (Horbiński und Zagata 2022, 118; meine Übersetzung). Sie stellen Spielwelten ikonisch oder schematisch dar, und sie zeigen den Spielenden, wo sie sich in der Spielwelt befinden, wohin sie gehen müssen, um Aufgaben zu erfüllen, und auf welche anderen Requisiten und Hindernisse sie möglicherweise stoßen oder überwinden müssen. Aus einem postkolonialen Blickwinkel betrachtet, stehen Videospieldkarten für eine kolonialistische Haltung, die es den Spielenden ermöglicht, das Land, das durch den primären [mimetischen] Raum (Punday 2017) der Spielwelt repräsentiert wird, zu entdecken, zu erschließen, zu verstehen, und/oder zu erobern. Schon der Akt der Erstellung und Nutzung einer Karte ist ein Akt kolonialer Gewalt, da er territoriale Machtverhältnisse konstruiert und greifbar macht, den Status quo stärkt und soziale Interaktion innerhalb der kartierten Linien einfriert (Harley 2002, 79). Dabei stimmen die vom Kolonisator gezogenen Linien meist nicht mit den räumlichen Vorstellungen der Menschen überein, deren Heimatland auf diese Weise angeeignet und umstrukturiert wird. Kolonisator und Kolonisierte werden auch jeweils andere Elemente der vorliegenden Landschaft hervorheben oder vorhandene Elemente der Landschaft unterschiedlich interpretieren. Ein Flusslauf mag beispielsweise dem Kolonisator als Grenze dienen, während er in indigener Weltsicht eher als Transportmittel, Nahrungsquelle und als Symbol räumlicher Gemeinschaftsbildung und Selbstidentifizierung dient (Tipa 2009).

Wie zuvor erörtert, agieren indigene Völker überregional, wobei die von den Siedlerkolonialist:innen auferlegten geopolitischen Grenzen in ihren territorialen Vorstellungen nicht oder nur gezwungenermaßen gelten. Die Inuit beispielsweise leben und jagen in großen Gebieten, die zu den arktischen und subarktischen Regionen von Alaska (USA), Labrador, den Nordwest-Territorien, Nunavut, Quebec (alle Kanada) und Grönland (Dänemark) gehören. Anishinaabe-Völker leben in den Regionen der Großen Seen in Kanada und den

USA, und Sámi-Gemeinschaften sind in den nördlichen Regionen Finnlands, Norwegens, Schwedens und auf der Kola-Halbinsel in Russland beheimatet.

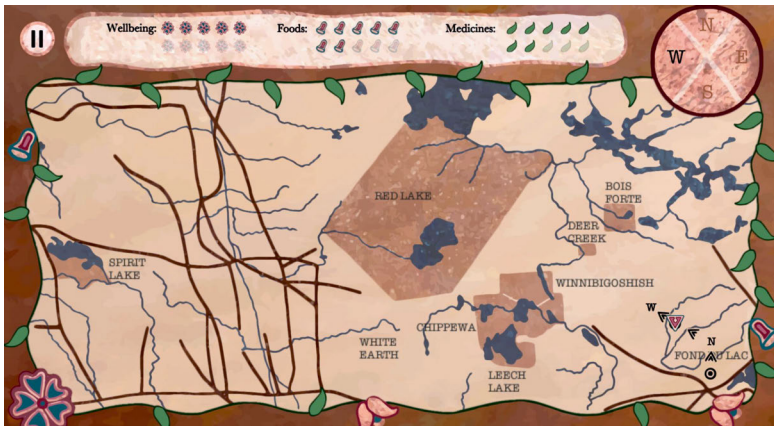
Die Diskrepanz zwischen der Kartierung als Schlüsselinstrument für Spieler:innen, die in koloniale Auseinandersetzungen verwickelt sind, und relationalen Auffassungen von Land, das sich der Territorialisierung entzieht, wird in allen drei untersuchten Spielen thematisiert: Der Plattformer *KI/NA* geht elliptisch vor, indem er auf jede Art von Kartierungsinstrument verzichtet. Begünstigt durch seine *Side-Scrolling*-Struktur folgen die Spieler:innen einer monolinearen Storyline ohne jegliche Wahlmöglichkeiten der räumlich-dreidimensionalen Erkundung. Zu den wichtigsten Herausforderungen gehören das Manipulieren von Objekten und das abwechselnde Überwinden natürlicher Hindernisse durch Fox und Nuna. Nuna, das Iñupiat-Wort für ›Land‹, wird hier zu einem spielbaren und nachhaltigen Kontrapunkt zur kolonialistischen Sichtweise von Natur als Bedrohung und Objekt von Beherrschung und Ausbeutung.

Skábmá verfolgt einen ähnlichen elliptischen Ansatz. Allerdings sind hier, da es sich um ein 3D-Spiel mit enormen räumlichen Ausmaßen handelt, die Navigationsherausforderungen beträchtlich – und zwar ganz bewusst. Spielende müssen sich ganz auf den Klang der Trommel und ihr räumliches Gedächtnis verlassen (s. Abschnitt B). Beides erfordert Fähigkeiten, die die Menschen in der heutigen digitalisierten Welt mit ihren mobilen Geräten, GPS-Navigation und skalierbaren Karten verlernt haben. Die dekoloniale Entkartierung lenkt somit unsere Aufmerksamkeit – ex negativo – auf die Hegemonie der Kartografie als Symptom und Werkzeug kolonialer Machtasymmetrien und bringt die Spielenden dazu, eine relationale, physisch verkörperte Verbindung mit der gelebten Umwelt herzustellen. Dadurch, dass keine Karte im Spiel besteht, kann hier jedoch kaum – oder eher rein elliptisch – von *Folk Mechanic* gesprochen werden.

Alternativ dazu wird in *WRWT* eine alternative Form spielbarer Kartografie verwendet. Wie in Abb.1 dargestellt, zeigt die nahezu ausschließlich aus natürlichen Landschaftsmerkmalen bestehende Vogelflugperspektive dieses Ausschnitts der spielbaren Welt die Windrichtungen sowie skizzenhaft eingetragene Siedlungen indigener Gemeinschaften an. Schrittliche Bezeichnungen beschränken sich auf Flüsse, Seen und Siedlungen. Koloniale Städte, Straßen oder das sich im Entstehen befindliche Eisenbahnnetz sind nicht festgehalten, und die Farbgebung ist auf Erdtöne beschränkt. Zudem ist die so entkartete Übersicht nicht für direktes Navigieren, sondern rein zur groben Orientierung nach Windrichtungen und der räumlichen Narrativierung vorhergegangener

Spielhandlungen vorgesehen. Obgleich hier also durchaus von handlungsorientierter *Folk Mechanic* gesprochen werden kann, erfolgt diese Handlung nicht mit dem Zweck des Eroberns oder der kolonialen Erweiterung (wie so oft in Strategiespielen und ganz speziell in *The Oregon Trail*), sondern der Aufzeichnung einer Flucht vor der Tilgung indigener Kulturen im Nordamerika des 19. Jahrhunderts.

Abb. 1: Dekoloniale Übersichtskarte in WRWT



B) Relationales Trommeln

In vielen indigenen Kulturen der Welt spielt die Trommel eine wichtige Rolle bei Tanz-, Erzähl- und Heilungsritualen. Sie ist dabei weit mehr als Musikinstrument oder Kommunikationsmittel. Vielmehr steht sie für die Verbindung mit der spirituellen Welt. Sie symbolisiert Ausgewogenheit, Gleichheit und Gleichgewicht und steht daher oft im Mittelpunkt von Ritualen wie Powwows und Rundtänzen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass die Trommel in zahlreichen indigenen Spielen eine Schlüsselrolle einnimmt und zu einem Instrument für medien-spezifische Experimente wird, die weit über die Hintergrundgestaltung hinausgehen. Interessanterweise kommt die Trommel in *WRWT* während des Spiels überhaupt nicht vor, nicht einmal im Soundtrack, der stattdessen von indigenen Flöten dominiert wird. Erst zu Beginn des Abspans wechselt der Soundtrack zum langsamen und rhythmischen Schlag einer Trommel, begleitet von Klatschen und Gesang, wie man sie oft bei nord-

amerikanischen Powwows hört. Über die Bedeutung dieses Wechsels lässt sich nur spekulieren, aber er könnte ganz im Sinne der *Survivance* (s. Abschnitt C) ein Zeichen dafür sein, dass das indigene Leben und die indigene Kultur trotz der Widrigkeiten des kolonialen Siedlerrealismus allgegenwärtig und unverwundlich sind. Als *Folk Mechanic* kommt die Trommel in diesem Spiel hingegen nicht zum Vorschein.

Umgekehrt steigt die Trommel sowohl in *KI/NA* als auch in *Skábma* zur medien-spezifischen *Folk Mechanic* auf, wenn auch in unterschiedlichem Maße: Im zweiten Level von *KI/NA* trifft Nuna den Eulenmann, der verspricht, ihr bei der Suche nach dem Zerstörer ihres Dorfes zu helfen, wenn sie seine gestohlene Trommel findet und zurückbringt. Nachdem sie und Fox das Objekt von den kleinen Leuten, die es gestohlen und versteckt haben, zurückerhalten haben, belohnt der Eulenmann sie mit einer Bola, einer Wurf-Waffe, die sich beim Durchbrechen von Eiswänden und -bergen als unerlässlich erweist, und vor allem auf der Flucht vor dem immer wiederkehrenden Eisbären. Als Nuna und Fox sich vom Eulenmann verabschieden, sieht man diesen frohlocken. Er beginnt zu trommeln und selbstvergessen zu singen, was darauf hindeutet, dass ein Teil des durch die feindlichen Kräfte verursachten Ungleichgewichts behoben wurde und dass Nuna und Fox das Potenzial haben, das volle Gleichgewicht der gestörten Welt wiederherzustellen. Obwohl die Trommel hier in erster Linie ein ludisches Sammelobjekt ist, das an einen Questgeber weitergegeben werden muss, wird ihre relationale Bedeutung darin deutlich, wie sie Ganzheit und Stabilität in einer Welt symbolisiert, die sowohl lebensbedrohlich also auch selbst existenziell bedroht ist. Diese Symbolkraft wird folkmechanisch durch eine Kombination von Spielpraxen (Suchen, Rätsellösen, Geschicklichkeit und Navigation) und audiovisuellen Effekten übermittelt.

Ihre stärkste Relationalitätssymbolik findet die Trommel in *Skábma* (Abb. 2). Hier geht die Trommel über den Status eines Sammelobjekts hinaus: Sie wird zu einer Schlüsselmechanik relationaler Orientierung. Sie begleitet die Spielenden dauerhaft und wird besonders wichtig, wenn Áilu ohne visuelle Navigationshilfen durch unbeleuchtete Höhlen irrt. In Kombination mit der 3D-Umgebung und ihren gegebenen Orientierungspunkten, ersetzt die Trommel die in Abenteuerspielen üblichen kartografischen Hilfsmittel und sensibilisiert die Spielenden eher für den Klang als für das Sehen. Diese Verbindung zur mündlichen Kultur und zum Land, das allem Leben zugrundeliegt, legt eine ganzheitliche Form der Verkörperung des:der Spieler:in nahe und überschreibt damit die uns aus der kommerziellen Games-Kultur bekannte, koloniale-sichtzentrierte Haltung. Sie führt ein Element

der Orientierungsunsicherheit ein, das Spielende auf die Notwendigkeit des Erfahrungslernens durch den Kontakt mit der Natur ausrichtet, welches wiederum für indigene Erkenntnisformen von entscheidender Bedeutung ist.

Abb. 2: *Áilus* Trommel wird zum zentralen Navigationsinstrument.



C) *Survivance* durch Zusammenarbeit mit anderen Lebewesen und Lebensformen

Die Beziehung zu anderen Lebewesen und Lebensformen, und vor allem zu Tieren und anderen beseelten Naturerscheinungen, ist der Schlüssel zum Spielen aller drei untersuchten Spiele. Sie symbolisiert das Prinzip der *Survivance* (Vizenor 2008) – einer Kombination aus Überleben und Widerstand, die die indigene Mentalität und Robustheit angesichts kolonialer Ausbeutung und Missbrauchs ausmacht. Der Begriff betont, dass indigene Völker nicht nur überleben, sondern auch ihre kulturelle Stärke, ihre Traditionen und ihre Identität aktiv bewahren und weiterentwickeln, um ihre Zukunft zu gestalten. Traditionell entnehmen indigene Völker der Natur nur das, was sie zum Überleben brauchen, und geben ihr im Gegenzug das zurück, was sie zum Überleben braucht. In den drei Spielen wird *Survivance* durch verschiedene Formen der Kooperation zwischen unterschiedlichen Lebensformen ermöglicht, welche sich als relationale *Folk Mechanic* manifestieren. In *WRWT* ist

erfolgreiches Jagen algorithmisch auf eine begrenzte Anzahl von Fängen pro Sitzung beschränkt. Der/die Spielende hat nur wenige Sekunden Zeit, um Fische, Rehe, Kaninchen oder Büffel zu fangen, und das Zielen ist so knifflig, dass es auf manche wie ein Glitch wirken mag. Die Kollisionslogik ist jedoch sorgfältig kalibriert, um die Beute der Avatarfigur auf das zu beschränken, was für das unmittelbare Überleben notwendig ist. So bekommt die Hauptfigur beispielsweise die Möglichkeit, zwei Raben zu helfen, die ein Spielzeug verloren haben. Nachdem die Raben den verlorenen Gegenstand durch einen glänzenden Stein aus der Tasche der Avatarfigur ersetzt haben, belohnen sie diese mit einem Silberdollar. Bei der Frage, ob ein gefangenes Dickhornschaf gerettet werden soll, bewahrt die positive Entscheidung nicht nur das Leben des Tieres, sondern führt auch dazu, dass der Anishinabee-Flüchtling den dringend benötigten Schutz vor dem Regen findet, welchen er bei unterlassener Hilfe verpasst hätte. In ähnlicher Weise wird die Avatarfigur gesättigt und beruhigt, wenn sie Nahrung und/oder Lebensraum mit wilden Tieren geteilt hat, wodurch das physische und/oder geistige Überleben beider Seiten gewährleistet wird.

In *Skábma* ist das Überleben der Menschen untrennbar mit dem der Tiere und insbesondere der Rentierherden verbunden. Den Rentieren wird ebenso viel Respekt entgegengebracht wie den Menschen, und das verlorene Rentiergeweih erhält eine spirituelle Bedeutung, da seine Wiedererlangung am Ende des Spiels Áilus Status zu dem des angestrebten Sehers und Heilers hebt. In ähnlicher Weise erscheinen die geistigen Helfer in Tiergestalt, um die lebenswichtige Verbindung zwischen den verschiedenen Arten in Bezug auf Überleben und *Survivance* zu verdeutlichen.

Die vielleicht allgegenwärtigste Form der Zusammenarbeit zwischen den Spezies findet sich in der Relationsmechanik von *KI/NA*, in der die Spielenden zwischen Nuna und Fox wechseln müssen, um Naturgewalten und Hindernissen, wie Eisbergen, steilen Klippen (Abb. 3), engen Schluchten und nicht zuletzt dem periodisch wiederkehrenden Eisbären zu trotzen, den Fox bei mehr als einer Gelegenheit überlistet, um Nuna zu retten. Gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass der Lebensraum des Bären in Gefahr ist und dass menschliches Eindringen und Zerstörung das Hauptmotiv für seinen Widerstand ist (Meloche 2017). Der Bär wird somit zum Komplementärsymbol für Macht und Verwundbarkeit. Er repräsentiert eine Gewalt, der man entfliehen, die man aber auch gleichermaßen schützen muss in einem Lebensraum, der zunehmend vom Klimawandel bedroht ist.

Abb.3: Fox hilft Nuna beim Erklimmen einer Klippe



4 Schlussbemerkungen

In souveränen, indigenen Videospielen bewirken Techniken der *Folk Mechanic* eine »Pädagogik der Relationalität« (Barnes 2020; meine Übersetzung), die sich durch eine dekoloniale Perspektive auf Land und Natur als Quelle und Grundlage des Lebens auszeichnet. Dabei geht die Medienspezifik über die audiovisuelle Repräsentation hinaus und integriert prozedural-multimodale Semiotik, um indigene und anthropo-dezentralisierende Werte, wie Relationalität und *Survivance*, zu vermitteln. Das Videospiel wird zu einer systemischen Umgebung für emergente Erfahrungen und eingebettetes, erfahrungsbasiertes, landverbundenes Lernen und Reflektieren.

Folk Mechanic geht jedoch über den Text des eigentlichen Spiels hinaus. Im Wesentlichen ermöglichen Spiele Handlungen, Gedanken und Gefühle, und diese Effekte können sich in diversen paratextuellen Aktivitäten widerspiegeln (Bjørkelo 2020). Wenn sie sich auch in tatsächliche Verhaltensänderungen oder sogar Aktivismus umsetzen lassen, könnten wir vielleicht, mit Jonathan Cohn (2020), von einer dritten Spielkultur sprechen – obwohl hierbei eine bereits bestehende Bewegung, die der Games for Change (Antle et al. 2014), als disziplinärer Rahmen angemessener sein könnte. Wie in diesem Kapitel

gezeigt wurde, tritt die *Folk Mechanic* in Spielen in den Vordergrund, die Land als soziales und relationales Konzept in den Mittelpunkt stellen – im Gegensatz zu kolonialen, nationalistischen Vorstellungen, die Land als festen, territorialen, umkämpften und eroberbaren Besitz konstruieren. *Folk Mechanic* kann daher als transformatives Werkzeug für dekoloniale, inklusive und diversitätstiftende Spieldesigns und Analysen dienen, die unsere kritische Aufmerksamkeit auf die situierten und kontextualisierten Realitäten und Epistemologien von Minderheiten, Migrant:innen und anderen marginalisierten Bevölkerungsgruppen lenken und sie aus ihren Peripherien heraus ins Zentrum postanthropozentrischen Denkens bewegen können. Für die Spieelforschung und -entwicklung kann dies, wie hier gezeigt, zu neuen kritischen Analyseansätzen und Gestaltungsoptionen führen, die auf Nachhaltigkeit ausgerichtet sind und sowohl dem Edutainment als auch dem politischen Aktivismus dienen.

Quellenverzeichnis

- Allen, John; Doreen Massey und Allan Cochrane. 1998. *Rethinking the Region: Spaces of Neo-liberalism*. London: Routledge.
- Antle, Alissa N.; Theresa J. Tannenbaum; Anna Macaranas und John Robinson. 2014. Games for Change: Looking at Models of Persuasion Through the Lens of Design, In: *Playful User Interfaces. Gaming Media and Social Effects*, herausgegeben von Anton Nijholt, 163–184. Singapore: Springer.
- Barnes, Kat. 2019. Agniq Suannaktuq and Kisima Ingitchuna (Never Alone): »Cause Gaia likes it cold«, *First Person Scholar*: <http://www.firstpersonscholar.com/agniq-suannaktuq-and-kisima-innitchuna-never-alone/>.
- Bennett, Jane. 2010. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham, NC: Duke University Press.
- Bjørkelo, Kristian A. 2020. »Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic«: White Nationalist Readings of The Elder Scrolls V: Skyrim. *Game Studies* 20(3): <https://gamestudies.org/2003/articles/bjorkelo>.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Caillois, Roger. 1961. *Man, Play and Games*. Chicago, IL: University of Illinois Press.
- Cohn, Jonathan. 2020. The Folklore Mechanic. Vortragsmitschnitt. University of Alberta, 11. September. <https://youtu.be/Z5KkorrhEhc>.

- Coole, Diana und Samantha Frost (Hg.). 2010. *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*. Durham, NC: Duke University Press.
- Engermann, David C. 2009. *Know Your Enemy: The Rise and Fall of America's Soviet Experts*. Oxford: O.U.P.
- Ensslin, Astrid. 2022. Video Games as Complex Narratives and Embodied Metalepsis. In: *The Routledge Companion to Narrative Theory*, herausgegeben von Paul Dawson and Maria Mäkelä, 411–422. New York: Routledge.
- Ensslin, Astrid. 2024. Folk Mechanic as Transregional Anthropocene Criticism in Indigenous Video Games. In: *Indigenous Peoples in/and Video Games*, herausgegeben von Ann de Leon, Ashlee Bird, Naithan Lagace und Wendi Sierra. Berlin: de Gruyter.
- Fuchs, Mathias. 2015. Total Gamification. In: *Diversity of Play*, herausgegeben von Mathias Fuchs, 7–20. Lüneburg: meson press.
- Fukuyama, Francis. 1978. The End of History?. *The National Interest* 16: 3–18.
- Hammond, Philipp und Holger Pötzsch (Hg.). 2020. *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury.
- Hawreliak, Jason. 2019. On the Procedural Mode. In: *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, herausgegeben von Astrid Ensslin und Isabel Balteiro, 13–38. New York: Bloomsbury.
- Horbiński, Tymoteusz und Krzysztof Zagata. 2022. View of Cartography in Video Games: Literature Review and Examples of Specific Solutions. *KN – Journal of Cartography and Geographic Information* 72: 117–128.
- Kisima Innitchuna – Never Alone. 2014. Entwicklung: Upper One Games, E-Line Media. Publisher: E-Line Media.
- Kittler, Friedrich. 1990. *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- LaPensée, Elizabeth. 2021. When Rivers Were Trails: Cultural Expression in an Indigenous Video Game. *International Journal of Heritage Studies* 27(3): 281–295.
- Latour, Bruno. 1993. *Wie Have Never Been Modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Littletree, Sandra; Miranda Belarde-Lewis und Marisa Duarte. 2020. Centering Relationality: A Conceptual Model to Advance Indigenous Knowledge Organization Practices. *Knowledge Organization* 47(5): 410–426.
- Marung, Steffi. 2019. Area Studies, Regionalwissenschaften, Aries Culturelles: The Respatialization of Area Studies from a Bird's Eye View. In: *The Routledge Handbook of Transregional Studies*, herausgegeben von Matthias Midell, 46–57. Abingdon: Routledge.

- Meloche, Katherine. 2017. Playing in the Digital Qargi: Inupiat Gaming and Online Competition in Kisima Injitchuᅇa. *Transmotion* 3(1). <https://www.doi.org/10.22024/UniKent/03/tm.246>.
- Middell, Matthias. 2019. Transregional Studies: A New Approach to Global Processes. In: *The Routledge Handbook of Transregional Studies*, herausgegeben von Matthias Middell, 1–16. Abingdon: Routledge.
- Mitchell, Stephen A. 2022. *Relationality: From Attachment to Intersubjectivity*. New York: Routledge.
- Mukherjee, Souvik. 2017. *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Mukherjee, Souvik. 2018. Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism. *Games and Culture* 13(5), 504–520.
- Pike, Andy. 2007. Editorial: Whither Regional Studies. *Regional Studies* 41(9): 1143–1148.
- Skábma – Snowfall. 2022. Entwicklung: Red Stage Entertainment. Publisher: PID Games, Sunsoft.
- The Elder Scrolls V: Skyrim. 2011. Entwicklung: Bethesda Game Studios. Publisher: Rockville, MD: Bethesda Softworks.
- Tipa, Gail. 2009. Exploring Indigenous Understandings of River Dynamics and River Flows: A Case from New Zealand. *Environmental Communication* 3(1): 95–120.
- Tynan, Lauren. 2021. »What Is Relationality? Indigenous Knowledges, Practices and Responsibilities with Kin. *Cultural Geographies* 28(4): 597–610.
- University of Alberta. 2023. *Acknowledgement of Traditional Territory*. University of Alberta: <https://www.ualberta.ca/toolkit/communications/acknowledgment-of-traditional-territory.html>.
- Vizenor, Gerald (Hg.). 2008. *Survivance: Narratives of Native Presence*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Whatmore, Sarah. 2001. *Hybrid Geographies: Natures Cultures Spaces*. London: Sage.
- When Rivers Were Trails. 2019. Entwicklung: Elizabeth LaPensée, Games for Change Accelerator, Michigan State University. Publisher: Indian Land Tenure Foundation.



SEKTION IV

AGI(TI)EREN

Open Source Tool – Prototyp : Playtest

SpielRäume Partizipativer Kunst:multiverse*+~

Sarah Fartuun Heinze

Intro

»Das pandemiebedingte #physicaldistancing hat Theatermacher*Innen in den unterschiedlichsten Konstellationen und Kontexten erneut dazu inspiriert, sich mit den Möglichkeiten und Begrenzungen von digitalen Theaterräumen und interaktivem Storytelling zu befassen. Die Mechanismen und Spielweisen, die hier beforscht, bespielt und ausprobiert wurden, sind Fans digitaler Spiele wohlvertraut: Es geht darum, Geschichten und (Lebens-)Welten nicht nur passiv zu betrachten, sondern sie tatsächlich erleben und durch die eigenen Entscheidungen und Interaktionen gestalten zu können.«¹

So fing ein Text an, den ich 2020 für nachtkritik (»das erste unabhängige und überregionale Theaterfeuilleton im Internet«) geschrieben habe, und in welchem ich auch und vor allem eine »kleine Auswahl künstlerischer Games für Theatermenschen« zusammengestellt sowie besprochen hatte.

Wenn ich Heute, zum Beispiel Auch 3 Jahre Später, versuche einen : d i e s e n : Buchbeitrag wie 1 Open Source Tool – Prototyp zu Bauen, schreibenderweise, und zugleich Einen Playtest durchzuführen, Material dafür Auch meine eigene Praktische Ästhetische Forschung mit&/zu SpielRäumen Partizipativer Kunst, Damit sich Beides in 1 Tutorial verwandeln Kann : Dann finde ich das Erstmal

1 Heinze, Sarah Fartuun. 2020. Die Schönheit des Kontrollverlusts. https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18991&catid=53&Itemid=83.

//Verwirrend & Überfordernd//

Im Kontext meines multiverseneurodiverse

Meines Neurodivergent

: my Black Queer Neurodivergent :

Finden Mich Manchmal Worte wie Sprache nicht So, dass es genügen würde sie aufzuschreiben. Manchmal finden Sie mich Auch Gar nicht, Schlendern und Wundern als Strategie und weil's Schön ist, Verschlendern Sich Ohne mich (?) multiversezeittraumlogisch. Das macht Leuchtenden Sinn & Unsinn, Auch und Gerade beim Versuch, Etwas über SpielRäume Partizipativer Kunst zu Schreiben.

Warum?

Zum Beispiel weil

*+~

.

Wie Immer Wäre es Hilfreich, wenn es direkt zu Anfang ein eigenes Glossar gäbe. Eine Übersicht Aller Wichtigen Worte wie in einem Phantastik – Roman, der Oft noch Vor dem Vorwort einlädt, Alle Mitspielenden mit Allen Namen kennenzulernen.

Doch Welche Worte für Wen Wichtig sind ist, wie Meistens, unterschiedlich. Also : Habe ich Fragen Dabei.

Fragen finde ich Oft interessanter als Definitionen und Antworten. Fragen als Widerständige Strategie ?

Fragen als Kern – Mechanik Dieses Open Source Tool – Prototyp.

»Ich Baue ein mächtiges Open Source Tool, das Allen die mögen Dabei Helfen Kann die eigene Künstlerische Praxis in &/mit SpielRäumen Partizipativer Kunst [...] zu überprüfen«

Diesen Prototyp Teste ich Selbst : Spielmaterial meine eigene Praxis der Letzten Jahre.

Dieses mächtige Open Source Tool, das Dabei entsteht, Also Auch Communitycare : with Love & Care for my multiverseCommunities : Also For Myself Too

:

und: Für Alle die Mögen so wie sie können.

zum Beispiel

~+*

(Spiel-)Mechanik &/Tutorial

Hier also Direkt

:

Das Allgemeine FRAGENINVENTAR

- 1 : Was sind SpielRäume Partizipativer Kunst?
- 2 : Was bedeutet Partizipation?
- 3 : Was bedeutet Interaktion?
- 4 : Wo sind Unterschiede &/Gemeinsamkeiten von Partizipation und Interaktion?
- 5 : Wenn deine Praxis ein Raum wie ein Ort ist: Welche Regel ist so wichtig wie das Gesetz der Schwerkraft?
- 6 : Was ist für dich ein Anfang?
- 7 : Was ist für dich ein Ende?
- 8 : Für wen baust du die Dinge, die du baust?
- 9 : Was ist dein Lieblingstool?
- 10 : Welche Rolle spielt Verantwortung bei dem, was du tust?
- 11 : Wie sicher sind die Räume, die du baust?
- 12 : Was macht sie sicher?
- 13 : Was macht sie un-sicher?
- 14 : Was verunsichert dich?
- 15 : Was be-/verstärkt dich?
- 16 : Was würdest du nie tun?
- 17 : Was willst du so oft wie möglich wiederholen?
- 18 : Was inspiriert dich?
- 19 : Was macht dich glücklich?
- 20 : Was ist (mindestens) eine Lieblingsfrage?

Das istwarist ***Das Allgemeine Frageninventar***.

Die Fragen Darin können hilfreich sein für das, was du vorhast.

Wähle also Jetzt

//mindestens 4 Fragen aus//

(Fragen Können Klaro immer auch zum Beispiel ausgewürfelt Werden. Zum Beispiel mit einem 20seitigen Würfel, und Auch mit Allen Anderen Würfeln. Wie liegt, wie Immer, gänzlich bei den Würfelnden.)

.
Die 4 Fragen, die du ausgewählt hast, kommen Jetzt in **Dein Persönliches Frageninventar**.

Das kann ein Analoges Stift & Papier – Ort sein und auch ein digitaler Ort wie ein Dokument und Auch Etwas Ganz Anderes. Am Ende dieses Textes gibt es Auch Raum für Notizen, zum Beispiel auch Dafür.

Als Nächstes brauchst du

(d)ein Lieblingsspiel (Analog, Digital, Egal).

Wenn du nicht Gerne Spielst kann das auch Etwas Anderes sein. Zum Beispiel ein Lieblings...

(was dir Als Erstes eingefallen ist, ist es Dann wahrscheinlich.)

Wunderbar.

Jetzt :

Ein Ort für ein Gespräch, an dem du Dich Jetzt Sehr Wohl Fühlen Würdest &/ Immer und Meistens Sehr Wohl fühlst.

Also : Eine Gesprächssituation, in der du dich Sehr Wohl Fühlst. und : Gespräche Können Auch Selbstgespräche sein.

Und Als Viertes, das vorläufige Finale Dieser Reihe :

ein Gegenüber.

Das **kann** eine Person sein. Es kann Auch eine Wolke sein. Ein Baum. Eine Tasse Tee. Eine Lieblingsmelodie. Ein wundersames Wesen. Ein Freundlicher Vogel. //zum Beispiel//

.
Gut. Dann haben wir jetzt Ja Alles und der Playtest kann beginnen.

Der Playtest

Mein Persönliches Frageninventar

1 : Was sind SpielRäume Partizipativer Kunst ?

20 : Was ist (mindestens) eine Lieblingsfrage ?

9 : Was ist ein Lieblingstool ?

7 : Was ist für dich ein Ende ?

(d)ein Lieblingsspiel (Analog, Digital, Egal).

Pen & Paper.

**Ein Ort für ein Gespräch an dem du Dich Jetzt Sehr Wohl Fühlen Würdest
&/Immer und Meistens Sehr Wohl fühlst.**

Meine Küche.

ein Gegenüber.

Ein wundersames Wesen.

:

Ein Freundlicher Vogel.

Ich sitze Also in meiner Küche, genau wie als ich Das Hier Schreibe. Ein Ort, an dem ich mich Jetzt Sehr Wohle Fühlen Würde/& mich Immer und Meistens Sehr Wohl Fühle wie Heute Auch. Mein Gegenüber ist ein wundersames Wesen : ein Freundlicher Vogel. Zum Beispiel der Schöne Vogel der direkt in dem Moment aufgetaucht ist und mir Gegenüber landete, als ich diese Beiden Dinge Aufschrieb. Vielleicht ist mein Gegenüber also Auch Friend Zufall, Lieb* Friend. mhm.

also :

Für mich, Friends, sind Spielräume Partizipativer Kunst Alles, wo Raum ist für »Das Wichtigste Ist Dass Es Allen Gut Geht Alles Andere Entsteht Daraus. – was das bedeutet finden wir gemeinsam raus.«. Spielräume Partizipativer Kunst sind für mich Auch und Vorallem Erfahrungsräume. Mit Viel Platz für Wohlbefinden und Entspannung und Erholung. Radical Kind-&-Soft. Versuche von Barrierearm und Hierarchyarm und Machtkritisch und Inklusiv. Auch Überäume für Intersektional Solidarische Praxis. Räume, in denen mit Spielen als widerständige Strategie (!) auch Dinge geübt und Probiert werden Können. Und mit Raum zum Träumen. Auch.

Zum Beispiel : Im März 2023 hat sich mein multiverse Spielprinzip (das ist eine Abkürzung wie ein Spitzname : their whole Name is : »partizipatives, performatives, musiktheatrales Spielprinzip«) »Let's Play : MusicTheatre« das Erste Mal in einen WorkshopWeltenwandel verwandelt. Das war Gans Vewirrend und Gans Schön. Während einer Passiven Traumreise, zu der ich in Smaragd-

grün eingeladen hatte, ist eine Person eingeschlafen. A Black Queer Neurodivergent Sibling. Einfach Eingeschlafen. Das hatte ich Vorher noch Nie erlebt. Ich habe mich gewundert und war Sehr Glückliche. Irgendwann ist die Person Wieder aufgewacht und hat sich gewundert und war, glaube ich, auch ein Bisschen Erholt. Das War Gans Schön. Oder : Im November 2022 hab' ich »Let's Play : MusikTheatre« zum Ausklang des »Theater der Dinge« – Festivals @ Schaubude Berlin gespielt »mit allen die mögen so wie sie können«. Nachdem wir gewiss 2 Stunden gespielt hatten, kam eine Person zu mir, die während der letzten 2 Stunden Viel Verantwortung übernommen hatte. Sowohl für den Raum im Kontext von Wohlbefinden als auch gestalterisch. Diese Person kannte ich vorher Nicht. Die Ersten Worte, die nachdem wir Alle ZuEnde gespielt hatten, diese Person also an mich richtete, ganz herzlich,

»Ich Hoffe Es War Nicht Langweilig ?«

Sehr Verwirrend. Und Auch : phantastisch :

~+*

.

Ja, ich Glaube Das ist Auch eine Lieblingsfrage : »Ich Hoffe Es War Nicht Langweilig ?«

Und Auch 18 & 19 aus dem **Allgemeinen Frageninventar** (»18 : Was Inspiriert dich ? & 19 : Was macht dich glücklich ?«)

*+~

Hm ein Lieblingsstool. Ich Sage, dem Regelbruch, auch 1 lieb* Friend, zuLiebe : Auch Methoden Können Tools sein. Ein Lieblingsstool von mir Also radikal-prozessorientiertes Gestalten und ein Beispiel Dafür : 1 Jam. (mit) Was Dann bei Diesem Jam Gespielt wird, ist Egal. Theatre, Games, Music. Programmiert mit Blender, Unity oder Twine undoderund mit der Phantasie als Krasser Engine. Alles Was Da ist Ist Alles, was es braucht. Alle Können Gans Viel. Eh. Dementsprechend sind Ohnehin schon So Viele Expertisen im Raum. Alles Was Da Ist Ist Alles Was Es braucht. Und Alles Davon ist Wundervoll im Wortsinne.

Zum Beispiel.

Auch.

~+*.

Ein Ende. Ein Ende ist für mich Vorallem Verwirrend und hat Viel mit dem mächtigen, Auch und Nicht Ausschließlich, theatralen Zauber der Behauptung zu Tun.

Denn : Was würde ohne die Behauptung tatsächlich Enden ?

Deswegen Langweilen und interessieren und Überfordern mich Enden.

Auch.

Zum Beispiel.

Mhm

*+~

//Sehr Lustig. (m)ein Lieblingsspiel habe ich Nicht nur vergessen, es ist mir Auch Schlendernd & Wundernd & Leuchtend Antonym Bei Keiner der Gelegenheiten, bei denen ich in den letzten Wochen zwischen dem Moment, als Dieser Text und ich uns das Erste Mal begegnet sind, und Jetzt Davon erzählt hatte, Aufgefallen. Ich bin Gut im Vergessen und im Erinnern. Widerstände sind Informierend und manchmal All Das Auch Anlässe wie SpielEinladungs-Brücken ins Land Hinter der Langweile. An Der Stelle Danke ans Liebe LektoratHerausgeber*Innen – Team <3. haahaamhm.

Ich Frage Mich Auch, warum ich Mich Jetzt für Pen&Paper entschieden habe : Ist Pen&Paper in dem Sinne ein Spiel &/Mehr eine SpielMechanik? Und Taucht Pen&Paper nicht ohnehin schon in der Engine dieses Open Source – Tools auf ? Dies also Auch als lieb* Friend Zufall – Feature Schönheit der Randomness BonusContentDrop wie Seasonal Event wie Loot.

:

multiversecurious,
Sarah &//& Fartuun
Fartuun/&&/Sarah

Spielräume partizipativer Kunst/& Raum für Notizen

~+*

*+~

~+*

*+~

~+*

*+~

~+*

*+~

~+*

*+~

~+*

*+~

~+*

Grundlagen der Pokémonologie

Laura Laabs

Nahe der Ostküste einer fernen Insel spielt sich angeblich Seltsames ab. Um davon Zeugin werden zu können, soll ich mir zuerst von einem alten Mann in einer Kleinstadt längst erlerntes Grundlagenwissen erläutern lassen, dann per Flug zur Insel reisen, ohne Umschweife ans Meer gehen und in Ufernähe surfen und dann, endlich, soll mir wohl ein geheimnisvolles Wesen erscheinen und mich mit Vermögen überhäufen, das mich von einer Sekunde auf die andere zum wohlhabendsten Menschen der Region macht. Das kommt einem gleich suspekt vor, aber was tut man nicht alles für die Aussicht auf plötzlichen Reichtum. Was genau es mit diesem geheimnisvollen Wesen auf sich hat, darum ranken sich die wildesten Spekulationen. Ist es das Ergebnis eines missglückten Genforschungsexperiments (vgl. Morrow 2021) oder Ausgeburd katter Daten von zu lange gelagerten und verwaisten Kreaturen (vgl. Rechichi 2023); vielleicht das fehlende Glied in einem verstörenden Evolutionsstammbaum (vgl. Knauer 2016) oder aber ein übergriffiger, gespenstischer Gestaltwandler mit Riesenpenis (vgl. ProbablyNoctis 2022)?

So sucht der Glitch MissingNo., dieses geheimnisvolle Wesen, seit knapp 30 Jahren *Pokémon* heim und treibt sein Unwesen in Fan- und Videospiel-Mythologien. Die ersten *Pokémon*-Editionen waren, wenn ich mich richtig erinnere, die ersten oder zumindest unter den ersten Videospiele, mit denen ich in Kontakt kam. Wie genau ich damals von MissingNo. erfuhr, weiß ich nicht mehr. Sicher ist aber, dass der Glitch und sein Effekt – die Vervielfachung seltenster, mächtigster und gewinnbringendster Gegenstände und damit der entscheidende Vorteil in einer ansonsten restriktiven Spielökonomie – einen bleibenden Eindruck hinterließen und mitverantwortlich für meine eigenen affektiv-nostalgischen Bindungen an und Zuneigungen für das Medium sind. *Pokémon* spiele ich immer noch sehr gerne. Aber rollen wir das Feld von vorne auf.

1 Erkundungen

»Hallo! Herzlich willkommen in der Welt der POKÉMON! Mein Name ist EICH! Man nennt mich den POKÉMON-PROFESSOR! Diese Welt wird von Wesen bewohnt, die man POKÉMON nennt! Für manche Leute sind POKÉMON Haustiere, andere tragen Kämpfe mit ihnen aus. Ich selbst habe mein Hobby zum Beruf gemacht und studiere POKÉMON. Wie lautet Dein Name? [...] Richtig! Dein Name ist [NAME].«¹ (*Pokémon: Rote Edition* 2016 [1999])

So lauten die ersten Zeilen der roten und blauen Editionen von *Pokémon* in ihren deutschen Fassungen. Kaum aus dem Startmenü entlassen, beginnt die Wissensproduktion im Dienst eines Professors. Eich macht klar, worum es geht: Wissenslücken sind zu schließen, Kreaturen zu fangen und zu studieren. Als Erstes helfen die Spieler:innen dem vergesslichen Professor auf die Sprünge und vergeben Namen an sich selbst bzw. ihre Spielfigur. Sie schreiben diesen damit gleichzeitig dem professoralen Gedächtnis und dem Random Access Memory (RAM) ein, sorgen für ihre eigene Adressierbarkeit. Diese Namenswahl wird sich noch als folgenschwere Entscheidung herausstellen.

Am 27. Februar 2016 erschienen die Wiederveröffentlichungen der ersten *Pokémon*-Editionen als digitale Ausgaben für die Nintendo 3DS Virtual Console, einer Produktsammlung älterer Spiele. Zum 20. Jahrestag der Erstveröffentlichung in Japan 1996 erschienen so für die vierte Nachfolgekonsolle des Game Boy die ersten *Pokémon*-Spiele. In ihrer Folge wurde das Pokémon-Franchise² um Ableger und Adaptionen mit enormer Popularität und medialer Sichtbarkeit erweitert (zur Videospieldreihe und ihren Spin-Offs kamen u.a. das Kartenspiel, unzählige Merchandise-Produkte, die Anime-Serie, zahlreiche Animations- und zuletzt ein Live-Action-Film). Marktanalysen zufolge dominiert Pokémon heute den globalen Unterhaltungsmarkt als weltweit lukrativstes Medien-Franchise (vgl. Buchholz 2021).³ Aber nicht nur die Marke

-
- 1 In den zitierten Passagen gebe ich die Schreibweise mit der im Spiel verwendeten Großschreibung von Eigennamen wieder. Wann immer in den Spielen das Wort POKÉMON auftaucht, wird, wie auch im Markenlogo, das kleine é im ansonsten großgeschriebenen Wort verwendet.
 - 2 Wann immer ich mich auf die einzelnen Spiele beziehe, ist »Pokémon« kursiv gesetzt; ist das Franchise oder die Marke gemeint, bleibt der Eigenname recte.
 - 3 *Statista* zufolge hatte Pokémon seit 1996 und Stand Januar 2021 weltweit Umsätze in Höhe von 100 Milliarden US-Dollar zu verzeichnen. Demnach folgen Hello Kitty, Win-

selbst überdauerte und expandierte im Lauf der Jahre. Weil die Wiederveröffentlichungen für Virtual Console keine Überarbeitungen, sondern Software-Emulationen der ursprünglichen Spiele waren,⁴ blieb ein ursprünglich kleiner Fehler im System erhalten: MissingNo. Auch er hatte in der Zwischenzeit ein Eigenleben entwickelt. Der Begriff ›Eigenleben‹ ist keine bloße Rhetorik: Glitches, verstanden als unerwartete, nicht zwangsläufig destruktive Vorkommnisse in einem oder Störungen eines (informatischen) Prozesses, verweisen auf die den Programmen und Geräten eigene Handlungsmacht (Janik 2017; Kemper 2023, 49–50) und stören, zumindest potenziell und vorübergehend, die Vermittlungs- und Ordnungsabläufe eines Mediums (Menkman 2011, 7–9). Dabei sind sie aber nicht inhärent subversiv. »[G]litch transitions [...] between radical breakages and commodification processes.« (ebd., 9) MissingNo. ist das zufällige Ergebnis einer Reihe von Programmierungsfehlern – ein seltsames und unbeabsichtigtes Überbleibsel, das sich der Produktions- und Rezeptionsgeschichte von *Pokémon* dauerhaft eingeschrieben hat. Über welche Ordnungslogiken kann MissingNo. Aufschluss geben? Was hat es, und was haben wir als Spielende, in *Pokémon* zu suchen?

Kurze Zeit nach Spielbeginn erhalten die Spieler:innen von Professor Eich ihr erstes Pokémon und wenig später außerdem den Pokédex, eine Art Lexikon, in der alle in der Welt vorkommenden Pokémon verzeichnet werden können und sollen. Mit den gefangenen Kreaturen stellen die Spielenden außerdem Teams zusammen, die im Laufe des Spiels immer stärker werden, und kämpfen mit ihnen gegen andere wilde Pokémon und Pokémon-Trainer:innen, um sich schlussendlich in der Liga gegen die stärkste Konkurrenz durchzusetzen. Neben dem Kampf gilt es auch auf dem Gebiet der Besitzerweiterung und Wissensproduktion Überlegenheit herzustellen. Findet und fängt der:die Spieler:in eine der insgesamt 151 Kreaturen, wird diese im Pokédex gelistet und ihr Lexikoneintrag mit spezifischen Angaben und Beschreibungen freigeschaltet. »And because you're intrigued, you want to fill

nie the Pooh, Mickey Mouse, Star Wars, Disney Princess, Anpanman, Marvel Cinematic Universe, Super Mario und auf dem zehnten Platz Harry Potter (vgl. Buchholz 2021). Die Spiele der ersten *Pokémon*-Generation sind, ebenfalls laut *Statista*, mit knapp 32 Millionen weltweit verkauften Einheiten dabei die verkaufstärksten Videospiele des Franchise (vgl. Clement 2023).

- 4 Überarbeitungen waren zuvor 2004 für den Game Boy Advance erschienen: *Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün* sind inhaltliche wie auch grafische Neuauflagen, die den MissingNo.-Glitch nicht enthalten.

in all the blanks, right?»⁵ (Dr Lava 2021) Tajiri Satoshi,⁶ Spieleentwickler und Erfinder von *Pokémon*, beschreibt hier den Reiz am allmählichen Ausfüllen des Pokédex als Reiz des Sammelns, also der Besitzaneignung von Objekten, der auch im Slogan das Motto des Franchise bildet. »Gotta catch 'em all!«, oder im Deutschen: »Schnapp' sie dir alle!«.

Gleich zu Beginn weist Professor Eich den Spielenden die Rolle lernender Subjekte zu, die sich das in der Spielwelt über die Spielwelt angelegte Wissen aneignen sollen. Spielfigur und Spieler:in sind explizit forschungsreisende Subjekte, die sich mit Neugierde und Wissensdrang ihres Studienobjekts annehmen, das sie mit fortschreitender Zeit immer besser verstehen und (im spielwelteigenen Kanon des Pokédex) einordnen können. ›Aneignung‹ ist keine Metapher: Um einen vollständigen Lexikoneintrag über ein Pokémon freizuschalten, muss es gefangen, also ins Eigentum überführt werden. Ein Spielziel ist das lückenlose Ausfüllen des Pokédex mit den Daten aller in der Welt vorkommenden Pokémon, also das Zusammenstellen eines Universallexikons, dem sich kein erklärtes Monster entziehen kann. Dieses Ziel setzt die Erkundung und Eroberung einer wilden Natur und die Einordnung ihrer Geschöpfe in ein klassifikatorisches und taxonomisches System voraus; einer Welt also, der eine spezifische zivilisatorische Wissensordnung übergestülpt wird, deren Paradigmen wiederum Bezüge zu kolonialistischen Prinzipien von Entdeckung und Unterwerfung aufweisen (Allison 2006, 212). Den Pokédex ausfüllen bedeutet gleichzeitig: einen Produktkatalog und eine Firmengeschichte (ab-)schreiben, erlenen und verinnerlichen. Meine eigene Zuneigung zu Glumanda als Start-Pokémon ist schlicht auch eine Zuneigung zum Markenprodukt Pokémon, die ich seit meiner Kindheit hege und in den Spielen folgender Generationen immer wieder erinnere, aktiviere und kultiviere – jedes Mal, wenn ich mich über Glumanda freue oder Pokémon in neuen Spielen finde, denen ich zum ersten Mal vor vielen Jahren begegnet bin. Diese Produktgeschichte wird mittels einer Kolonialgeschichte erlernt.

Die Lexikon-Logik des Pokédex ist dabei mit einer Datenbank-Logik verschaltet. Maximal sechs Pokémon (ein Kofferwort aus *pocket* und *monster* –

5 Bei der Quelle, von der ich aus diesem Interview zitiere, handelt es sich um eine Fan-Übersetzung von Jacob Newcomb aus dem Jahr 2021. Mir liegt keine offizielle Übersetzung vor. Zuerst erschienen ist das Interview in einer Ausgabe des japanischen Magazins *Famimaga* 64 vom November 1997 (Tokuma Shoten Intermedia 1997, 8–13).

6 Für japanische Namen folge ich der im Japanischen gängigen Namensreihung mit dem Familiennamen an der vorderen und dem Eigennamen an der hinteren Stelle.

wörtlich handelt es sich also um Monster im Taschenformat) können gleichzeitig im aktiven Team mitgeführt werden; die übrigen werden als Daten in einem Computer gelagert. In der Diegese sind Pokémon lebende Kreaturen, die – sobald eingefangen – die meiste Zeit entweder entmaterialisiert oder komprimiert (so viel lässt das Spiel unklar)⁷ im Pokéball verbringen oder alternativ im PC gelagert werden (daraus ergibt sich die eingangs zitierte Fan-Theorie, MissingNo. sei eine gruselige Ausgeburt zu lange im Ball eingesperrter Pokémon). In *Pokémon* sind lebende Kreaturen auch immer schon potenziell objekthafte Forschungsdatensätze. Anne Allison paraphrasiert die detailreiche Entstehungsgeschichte der »Pokémonologie«, die ein japanisches Spielhandbuch bereithält, und die die diegetische Populärverwissenschaftlichung zusätzlich rahmt, indem es dem Forschungsfeld einen Namen, eine internationale Disziplingeschichte und eine nationalstaatliche Funktion gibt und Eich sogleich als eminenten Star-Professor etabliert (ebd., 208–209). Auch über die Andersartigkeit des Forschungsobjekts gibt es Aufschluss:

»As [Professor Oak] later notes [...], the precise nature of pocket monsters is difficult to pin down. They are not a race per se (because, for one thing, they evolve), nor are they merely pets or monsters. What they do share, however, is the quality of entering a monster ball and possessing qualities that ›come in handy‹ for the humans they live alongside (like Pickachu's electric powers, which Professor Oak uses to fuel his house) – a cyborgian interface with humans and their portable machines. Such queer creatures are fascinating because they both resemble and deviate from natural categories and organisms.« (ebd., 208–209)

Als Paratext dient das Handbuch zum einen der Orientierung in den Spielen sowie als Lexikon zweiter Ordnung: als bereits vollständiges Lexikon, das bei der Vervollständigung des Spiel-Pokédex unterstützt. Die »queer creatures« sollen nicht lange queer bleiben, sondern in eine hegemoniale Ordnung integriert werden. Ihnen wird eine monströse, d.h. normabweichende und grenzüberschreitende Andersartigkeit zugeschrieben, sie passen also nicht ganz in eine bereits vorhandene »Normalität«. Somit taugen sie zum Studienobjekt,

7 »Little is actually known about Pokéballs. When the ball hits a Pokémon, they are converted into a form of energy, and the creatures are swiftly trapped inside of it – at least, that's the case in the anime. In the games, *Pokémon* visibly shrink into the balls.« (Gramuglia 2023 [2020])

an dem ein spezifisches klassifikatorisches und taxonomisches Ordnungssystem entworfen wird. Gleichzeitig sind sie aber in der Regel nicht so monströs und gefährlich,⁸ dass sie nicht gezähmt werden könnten, sondern sogar ausgesprochen nützlich. Denn, wie im Handbuch erwähnt, ist es die Zähmung von Pokémon und anschließende Indienstnahme ihrer Fähigkeiten durch ihre Trainer (Meister?), die letztere erst zu den Kulturtechniken befähigen, ohne die die für das Forschungsprojekt nötige geografische Exploration ziemlich schnell an ein natürliches Ende geriete: Büsche zerschneiden, Höhlen beleuchten, Steine verschieben, schwimmen, fliegen.

Räumliche Fortbewegung als Mittel der Exploration und damit Unterwerfung von Raum funktioniert nicht ohne diese Fähigkeiten, die den Pokémon mittels VM beigebracht werden. VM ist die Abkürzung für ›Versteckte Maschine‹; Gegenstände, mit denen Pokémon in den ersten Editionen jeweils die Fähigkeiten *Zerschneider*, *Fliegen*, *Surfer*, *Stärke* und *Blitz* beigebracht werden können. Symbolisch werden VM in den neueren Spielen als Datenträger, eine Art CD, dargestellt – weitergedacht impliziert dies eine Konzeptualisierung der lernfähigen Pokémon als Geräte, die durch Installation bestimmter Fähigkeiten dem Gebrauch angepasst werden können. Um die im Vergleich zu den spannenderen Kämpfen eher langweiligen und lästigen Routineaufgaben effizient zu erledigen und den Rest des Teams nicht mit Fähigkeiten zu belasten, die nicht immer ideale Kampfmanöver darstellen, verwenden einige Spieler:innen für die Feldfertigkeiten einen sogenannten »VM-Sklaven«, der auch einen eigenen Eintrag im deutschsprachigen *Pokéwiki* hat. Obwohl Pokémon häufig als gleichwertige Partner oder, wie Eich zu Beginn berichtet, Haustiere bezeichnet werden, gibt der Fan-Terminus »VM-Sklave« explizit Aufschluss über die Verdinglichung der Pokémon im interpretativen Kontext einer Art Besitzklaverei. In jüngerer Zeit wurden die *Pokémon*-Spiele beispielsweise hinsichtlich vergeschlechtlichter Relationen der Fürsorge zwischen Spielenden und den Kreaturen (Salter et al. 2019), oder auch potenziell lehrreicher Botschaften über Umwelt, Klimawandel und Artenschutz (Hernandez 2023) diskutiert. Diese Analysen sind wichtig, weil sie die affektiven Bindungen zu dem Medienfranchise ethisch fruchtbar machen. Gleichzeitig sollten wir mitbedenken, in welchen narrativen Kontexten diese affektiven Bindungen

8 Ausnahmen stellen in gewisser Hinsicht die sogenannten Legendären Pokémon mit ihrer oftmals als überwältigend inszenierten Macht dar, die letzten Endes jedoch genauso gezähmt werden können wie die gewöhnlichen Pokémon. Ich komme darauf zurück.

entstehen. »Computers and video games as technical things are not free of politics. Furthermore, the aesthetic of digital play is not apolitical.« (Fizek 2022, 11)

Unter den Pokémon selbst gibt es kaum morphologische Konsistenz; es finden sich tierähnliche Kreaturen ebenso wie humanoide oder spektrale, mechanische oder geologische, pflanzliche oder mythische. Einige Pokédex-Einträge sprechen von Transformationen von Menschen zu Pokémon; in einer späteren Edition (*Pokémon Diamant und Perle*) ist die Rede von einstmals möglichen Ehen zwischen Mensch und Pokémon (vgl. Cassone 2021, 546–547, 553). Es existiert somit keine inhärent stabile Differenz zwischen Mensch oder auch Tier und Pokémon, sondern jede dieser Differenzen ist das Produkt der taxonomischen und klassifikatorischen Katalogisierungsleistung und damit gleichzeitig auch einer Hierarchisierung von Mensch und Kreatur (Mensch weist Kreatur einen Platz in einem eigens errichteten Ordnungssystem zu), die (neben der Binnenhierarchisierung stärkerer und schwächerer, seltener und gewöhnlicher Pokémon) beim Spielen prozessual hergestellt und eingeübt wird. Legitimiert durch Wissenschaft und Wissenschaftspraxis als Zweck und Mittel ergreifen Spielfigur und Spielende Besitz von der unbekanntem Welt und ihrer Geschöpfe (Allison 2006, 206–215). Allmählich den Pokédex auszufüllen, bedeutet auch, immer mehr des im Code enthaltenen Wissens aufzudecken, ihm seine Geheimnisse zu entlocken. Die insgesamt 151 Pokémon, die die Forschungsobjekte der ersten Generation darstellen, sind dabei immer schon im Spielwissen, weil im Programm und damit dem vom Spiel eröffneten Möglichkeitsraum⁹ enthalten. Der begrenzte Umfang sichert gerade die Möglichkeit des Erfolgs der Forschungsreise. Es können keine genuin neuen Kreaturen gefunden werden, die nicht immer schon Teil des diegetischen Pokémon-Kanons wären. Deswegen sind Entdeckungen hier auch immer Entdeckungen dessen, was anderswo bereits bekannt ist. Es existieren nur sehr wenige Ausnahmen von dieser Regel. Eine davon ist MissingNo.

9 In Game Design und Game Studies fällt der Begriff des Möglichkeitsraums häufig in Zusammenhang mit Handlungsoptionen und Entscheidungsfreiheit der Spielenden (vgl. Bogost 2008, Salen und Zimmermann 2003, Wright 2004). Mir geht es in Anschluss an Aaron Trammell (2020, 2022, 2023) eher um die politischen Implikationen solcher kulturtechnisch verfertigten Möglichkeitsräume (vgl. u.a. Woodhouse 2022).

2 Raumordnungen

Datenbasierte und geografische Wissensproduktion ist das Organisationsprinzip des Spiels (Allison 2006, 207–209). Es ist so programmiert, dass wilde Kreaturen technisch nur an spezifischen räumlichen Stellen erscheinen können. Index- und Wissenslücken zu schließen, setzt in *Pokémon* (wie in vielen anderen Spielen auch) geografische Erkundungen voraus: unterschiedliche *Pokémon* leben in unterschiedlichen Regionen, die mit unterschiedlichen Mitteln bereist werden müssen. Zentrales Prinzip so gut wie aller *Pokémon*-Spiele ist also die Aneignung der Welt durch aktives Aufsuchen und Einsammeln verschiedener Kreaturen an verschiedenen Orten – womit die Vorstellung eines autonomen, selbstbestimmten Subjekts, das die Freiheit dieser Mobilität genießt, einhergeht. Die Politiken dieses Prinzips entlarvten sich 2016, also im selben Jahr der Wiederveröffentlichungen der ersten Spiele für Virtual Console, mit dem Smartphone-Spiel *Pokémon GO!* und dessen medialer Verschränkung fiktiver Welten und realer Orte. Für Menschen, denen freie Mobilität historisch und soziopolitisch, explizit oder implizit, gar nicht erst zuerkannt wird, steht mit ihrer Ausübung in Form eines unbekümmerten, neugierigen Umherwanderns und der spielerischen Exploration der Umgebung potenziell das eigene Leben auf dem Spiel. Kurz nach Release von *Pokémon GO!* schreibt Omari Akil:

»When my brain started combining the complexity of being Black in America with the real world proposal of wandering and exploration that is designed into the gameplay of Pokemon GO, there was only one conclusion. *I might die if I keep playing.* [...] The premise of Pokemon GO asks me to put my life in danger if I chose to play it as it is intended and with enthusiasm. Let's just go ahead and add Pokemon GO to the extremely long list of things white people can do without fear of being killed, while Black people have to realistically be wary. *Honestly, I wish this was a joke post or a satire of some sort. It isn't.*« (Akil 2016; Hervorh. i. Orig.)

Ein Spiel und sein Möglichkeitsraum sind gerade nicht einfach ›nur ein Spiel‹ (Ruberg 2019, 60) oder inhärent unschuldig (Trammell 2020, 2022). Spiele machen nicht immer nur Spaß, und »›fun‹ is itself never ›just fun‹. Fun is cultural, structural, gendered, racialized, and inseparable from larger structures of power, privilege, and oppression.« (Ruberg 2019, 167) Zu den von Spielen produzierten Affekten gehören nicht nur Freude und Spielspaß, sondern auch

unangenehme Gefühle wie Schmerz, Unbehagen, Ausgeschlossenensein (Trammell 2023, 53–54). »Akil's point is that the gameplay of *Pokémon GO!* encourages players to transgress a number of unwritten rules that Black folk adhere to for safety. [...] It ain't all fun and games.« (ebd., 42–43) Akils Text legt offen, was passiert oder passieren kann, wenn die Spielregeln einer fiktionalen Welt mit der realen Welt überlappen, bzw. dass die beiden Regelsysteme gerade nicht voneinander abgesondert sind.

Abbildung 1: Beim Surfen halb an Land, halb im Wasser, kann MissingNo. erscheinen.
Fotos L.L.



MissingNo. ist ein Glitch-Pokémon, der Fehler im System, der seit fast 30 Jahren sein gespenstisches¹⁰ Unwesen in der ersten Generation der *Pokémon*-Spiele treibt und 2016 mit den Spielausgaben für Virtual Console erneut veröffentlicht wurde. Es nimmt die Gestalt eines seltsamen Pixelhaufens an, dessen bekannteste Form sich annäherungsweise als Stuhl, als spiegelverkehrtes ›L‹ oder ›d‹ oder auch als Treppenstufe oder Tetromino beschreiben lässt (Abb. 1). MissingNo. ist ein Grenzgänger, ein Produkt raumzeitlicher Non-Linearität. Das Glitch-Pokémon kann nur zu einem weit vorangeschrittenen Zeitpunkt im Spielablauf erscheinen, aber unter der Voraussetzung, dass Spielende erneut ein Einführungstutorial vom Beginn des Spiels aufsuchen, das ihnen ei-

10 Jack Halberstam spricht vom »glitch« as a queer ghost in the machine« (2017, 193). Jakko Kemper (2023) fasst einige Geist-Metaphern im Schreiben über Glitches zusammen und führt das Gespenstische des Glitches u.a. auf dessen Vorwegnahme des Todes bzw. des »eventual demise of the machine« zurück (2023, 50). Der Tod ist eine notorisch unbeantwortete Frage der Welt von *Pokémon*.

ne grundlegende Funktionsweise des Spiels nahebringt: Ein Greis in Vertania City erklärt den Spielenden das Fangen wilder Pokémon. MissingNo.s Territorium ist ein schmaler Grat: eine nur wenige Pixel breite Demarkationslinie zwischen Stadt und Ozean an der Zinnoberinsel. Die Linie ist keine feste Grenze, sondern eher eine Übergangszone oder Schwelle, an der die raumordnende Differenz zwischen Zivilisation (Stadt, keine wilden Pokémon) und Wildnis oder Barbarei (Meer, wilde Pokémon) visuell und programmtechnisch ausgehandelt wird. Beim Surfen befindet sich die Spielfigur teils auf der Linie, teils im Wasser, eben auf der Schwelle, »jener Zone, die weder dem Innen noch dem Außen angehört und deshalb ein höchst gefährlicher Ort ist.« (Siegert 2010, 155) MissingNo. ist Symptom eines räumlichen Kollapses: des Zusammenbrechens einer binärlogischen kolonialen Raumordnung der Trennung von Land und Wasser, Stadt und Natur, Zivilisation und Barbarei. Insbesondere letztere Dichotomie – Zivilisation/Barbarei – strukturiert nicht nur *Pokémon*, sondern viele Videospiele und ihre Ordnungssysteme, aber auch kanonisierte wissenschaftliche Theorien des Spiel(en)s, z.B. von Johan Huizinga oder Roger Caillois (Trammell 2023, 21–39). Am schmalen Küstenstreifen der Zinnoberinsel, dieser Stelle räumlicher Uneindeutigkeit, kommt es zu einer Verwirrung der Datenzuordnung im Rechenprozess. Wo Meer und Stadt in *Pokémon* zusammenkommen, hören rationalistische Operationen, koloniale Subjektivierungsstrategien und scheinbar verlässliche Rechen- und Wissensproduktionsprozesse auf, wie gewohnt zu funktionieren. Uneindeutigkeiten treten an die Stelle des Katalogisierbaren.

3 Forschungszwecke

Das Auftreten von MissingNo. ist seit Veröffentlichung der ersten *Pokémon*-Spiele selbst zu einem Forschungsgegenstand geworden. Zunächst zirkulierte der Glitch als Legende und Gerücht in Freundeskreisen, auf Schulhöfen und in Chat-Räumen. Nintendo äußerte sich nur spärlich zu MissingNo. Das Unternehmen nahm im offiziellen Magazin *Nintendo Power* Stellung zur Gerüchteküche, warnte vor Nachahmung. »Many people claim [MissingNo.] is the 152nd Pokémon, but don't believe them. MissingNo is a glitch, and any contact with it (even if you don't catch it) could easily erase your game file or disrupt your graphics.« (Nintendo of America 1999, 101) Nintendos Stellungnahme schließt MissingNo. hier explizit aus der Ordnung des Universallexikons aus und markiert es so als genuin monströs. Trotzdem erklärt der Text die zur Reprodukti-

on nötigen Schritte. Die Kommunikation scheint ein ambivalentes Verhältnis zu dem Glitch zu zeigen. Seine Popularität – vermutlich erkundigten sich viele bei der Kundenhotline nach MissingNo. – schien eine Positionierung zu erfordern. Nintendo setzte den Glitch einerseits als unabsichtlichen »programming quirk, and not a real part of the game« (zit. in Preskey 2019) herab und warnte dazu vor der größtmöglichen Strafe aller passionierten Videospiele:r:innen – Spielstand- und damit Statusverlust. Der Marketing-Wert einer »queer creature«, die wilde Spekulationen auslöst und eine vergleichbare Mobilität und Autonomie (Steinberg 2012, 83–84) besitzt wie ein offizielles Maskottchen, war jedoch offenbar klar. Bitte nicht nachmachen, in Anführungszeichen. Diese bewusst halbherzige Warnung ist auch ein Manöver, den Fehler im System der offiziellen Produktgeschichte einzuschreiben.

Abbildung 2: Der Name der Spielfigur (hier LRLBS) wird im Tutorial durch GREIS ersetzt. Fotos L.L.



Die Frage, wie genau es technisch zu dem Glitch kommt, ist seither Thema vieler Fanwiki-Einträge, Videos und Artikel geworden, auf die sich mein Text im Folgenden stützt, auch wenn ich nur einen groben Abriss geben kann. Das Fang-Tutorial in Vertania City wird aus der Perspektive eines alten Mannes präsentiert, dessen Name – GREIS – die Lücke im angezeigten Text einnimmt, die sonst der Name der Spielfigur füllt (Abb. 2). Erscheint beim Fangen normalerweise der Text »[NAME] setzt [BALL] ein!«, sehen wir im Tutorial »GREIS setzt POKÉBALL ein!«. Die Daten über den Namen der Spielfigur werden zu diesem Zweck vorübergehend an einer anderen Stelle zwischengespeichert, und zwar in einem Abschnitt, der beim Aufenthalt in Städten un-

genutzt bleibt, ansonsten aber Daten über die möglichen aufzufindenden Pokémon enthält. Der Streifen zwischen Land und Wasser an der Ostküste der Zinnoberinsel ist fälschlicherweise so programmiert, dass statt Wasser-Pokémon Land-Pokémon auftauchen. Weil der Stadt aber keine solchen zugeordnet sind, greift das Spiel auf die letzten an der entsprechenden Adresse hinterlegten Daten zurück. Beim Fliegen in eine andere Stadt werden diese Daten nicht zurückgesetzt (dazu müsste die Spielfigur in einen Abschnitt reisen, der das Auftauchen wilder Pokémon vorsieht). Das Spiel liest nun den im Arbeitsspeicher hinterlegten Namen der Spielfigur – aber eben nicht als Namen, sondern als Pokémondaten. Anders ausgedrückt, wird das scheinbar subjektivitätskonstituierende Element des Namens so behandelt und prozessiert, als wäre er als Pokémon lesbar. Aus diesen Daten wird dann ein Pokémon gebildet, das keinen diegetischen Sinn ergibt. Wenn dieser Name bestimmte Buchstaben an bestimmten Stellen enthält, erscheint MissingNo.¹¹ Pokémon können im Pokédex entweder als der Spielfigur unbekannt, als gesehen oder als gefangen gelistet sein. Das Spiel versucht dann, das eigentlich ungültige MissingNo. als ›gesehen‹ zu kategorisieren, schreibt dabei Daten über die dafür vorgesehenen Abschnitte hinaus, und ändert die Menge des sechsten Gegenstands im Inventar; das Ergebnis ist dessen plötzliche Vervielfachung.¹² Die Spielenden profitieren also von einer Verkettung mehrerer Zufälle in der Programmstruktur, die dafür sorgen, dass sich der Glitch so und nicht anders auswirkt, also eben nicht spielzerstörend. Besonders beliebte Gegenstände für diese Item-Vervielfältigung sind Nuggets (das gewinnbringendste Objekt), der Meisterball (der jedes Pokémon mit Sicherheit fängt und eigentlich nur einmal erhältlich ist) und Sonderbonbons (die ein Pokémon um je ein Level aufsteigen lassen). Dank MissingNo. können sich Spielende also der restriktiven Spielökonomie entziehen, insbesondere weil eine unerschöpfliche Menge an Meisterbällen und Sonderbonbons einen Gutteil der Spielhürden eliminiert. So belohnt der Glitch die Spielfigur und katapultiert sie an die Spitze der ›Ein-Prozent‹ von Kanto, der

11 Neben *MissingNo.* können auch einige weitere Glitch-Pokémon in Form von Pixelhaufen, aber auch vorgesehene Pokémon auftreten, die normalerweise nicht im Wasser gefangen werden können. Für einen Überblick über die Glitch-Pokémon vgl. »List of Glitch Pokémon«. Für eine Tabelle über die Glitch-Resultate einzelner Buchstaben in den europäischen und englischen Sprachfassungen vgl. »Old Man Glitch«.

12 Ich beziehe mich in dieser Wiedergabe der technischen Prozesse insbesondere auf LiveOverflow 2020a und 2020b.

fiktiven Spielwelt. Es handelt sich hier weniger um ein subversives Außerkraftsetzen der Spielregeln als um einen beschleunigten Spielablauf durch Umgehen der ökonomischen Beschränkungen, das das Spielziel der Herstellung von Dominanz unangetastet lässt. So verweist der Glitch als *außerordentliches*, also außerhalb der Ordnung befindliches Monster¹³ auf die Arbitrarität der Ordnungssysteme und lässt dabei die Kontingenz der Spielregeln erkennen (vgl. Janik 2017). Jedoch zeigt er auch, dass sie eben nicht immer für alle gleichermaßen gelten – nur Eingeweihte können sich ihnen widersetzen. Wissen über den Glitch und seine Effekte ist Zeichen von Kennerschaft und *Pokémon*-Expert:innen und damit auch Statussymbol.

Auch auf der Zinnoberinsel wird an Code geforscht: im Pokémon-Labor, an den genetischen Daten von Pokémon. Dort können Spielende Sedimentationen der Geschichte, nämlich Urzeitfossilien prähistorischer Pokémon, wiedererwecken lassen. Eigentlich ausgestorben zu sein schützt nicht davor, erforscht, kategorisiert, katalogisiert, in den Kampf geschickt und in den Dienst eines linearen Forschungs- und Fortschrittsnarrativs gestellt zu werden. In einer benachbarten, zerstörten Villa zeugen vereinzelte Textfragmente von Klonforschung. Sie berichten davon, dass das mysteriöse Pokémon Mew im Zuge einer Forschungsreise tief im »Dschungel im Niemandsland«¹⁴ (*Pokémon: Rote Edition* 2016 [1999]) entdeckt und anschließend auf die Zinnoberinsel verfrachtet wurde, wo es schließlich seinen Klon Mewtu gebar – ein künstliches Pokémon, das laut Pokédex »das Resultat eines jahrelangen und skrupellosen Experimentes« (ebd.) ist. In den englischen Fassungen ist konkreter von »horrific gene splicing and DNA engineering experiments« die Rede (*Pokémon: Red Version* 2016 [1998]). Der chronologisch letzte Tagebucheintrag vom 1. September (Jahreszahl ungenannt) impliziert, dass Mewtu für die Zerstörung der Villa verantwortlich war: »MEWTU wird immer stärker. Wir konnten die unkontrollierten Wutausbrüche nicht eindämmen!« (*Pokémon: Rote Edition* 2016 [1999]) Auf diesen Fragmenten basiert die eingangs erwähnte Fan-Theorie, MissingNo. könnte ein Nebenprodukt der Genexperimente sein. Sie explizieren darüber hinaus die kolonialistische Forschungsmotivation der Pokémonologie. Ein fremdes Wesen aus dem tiefen Dschungel wird ins Labor überführt und grausamen Experimenten unterzogen, die gerufenen Geister

13 »Das Wort *Monster* selbst wurde von lateinischen Verben abgeleitet, die unter anderem »zeigen« und »warnen« bedeuten (*monstrare*, *monere*).« (Schmitz-Emans 2013, 11)

14 In den englischen und japanischen Fassungen wird Mews Fundort spezifiziert, und zwar als »Guyana, South America«.

(Wut und Zerstörung) können letztlich nicht gebannt werden. Noch! Denn Mewtu, eines der mächtigsten und gefährlichsten unter allen Pokémon, lebt seither in einer Höhle unweit von Marmorita City. Nachdem sie zum Ende des Spiels die stärksten Pokémon-Trainer:innen der Liga im Kampf besiegt und Ruhm und Ehre erlangt haben, können die Spielenden und ihre Figur auch schaffen, was dem Genforscher seinerzeit nicht gelang: Mewtu aufzuspüren, zu zähmen, damit die Kontrolle über das künstliche Wesen wiederherzustellen und ihm seinen Platz (Nummer #151) im Pokédex zuzuweisen. Das Scheitern der Forschung, das sich in den Ruinen der Villa offenbart, bleibt ein vorübergehendes; ihre Wissensordnung wird schlussendlich wiederhergestellt. Nichts und niemand soll dem Universallexikon auf Dauer entkommen.¹⁵

Unweit der unheilvollen Genforschungsstätte also zeigt sich MissingNo, dieses fremde und rätselhafte Wesen, das zu ungeahntem Reichtum verhilft. Seine visuelle Gestalt als Pixelhaufen resultiert ebenfalls aus nicht vorgesehenen Daten-Prozessierungen (Retro Game Mechanics Explained 2020). Es kann zwar gefangen werden, entzieht sich aber dabei als Eintrag #000 der Logik des Index – der Abschnitt vom Exklärtext bleibt leer. Es ist im Lexikon gleichzeitig enthalten und nicht enthalten. Insofern bleibt MissingNo. eine offene Frage, auch wenn kontinuierlich an ihrer Beantwortung gearbeitet wird. »[M]onsters are *cognitively* disorienting because they transgress category boundaries. [T]hey are categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless.« (Švelch 2023, 12; Hervorh. i. Orig.) Gilt es in *Pokémon*, einer kolonialistischen Logik folgend, im Spielverlauf aus Monstern – dem unbekanntem Anderen – gezähmte Kampfgefährten bzw. domestizierte Nutzwesen zu machen, so bleibt MissingNo. ein Anderes ohne Lexikoneintrag, das auf die Ideologien von Universalkatalogisierung und Lückenlosigkeit verweist, die den Möglichkeitsraum von *Pokémon* als Spiel und insbesondere als Konsumprodukt mitstrukturieren. Dennoch bleibt es dabei vorrangig ein Nutzwesen. Sein geheimnisvolles Auftreten, seine komplizierten technischen Entstehungsbedingungen und seine kaum destruktiven, sondern vielmehr extrem lukrativen Effekte sind Gründe für seine langlebige und eigenwillige Zirkulation. Nintendos Warnung vor ruinierten Spielständen hat sich in der Zwischenzeit als weitgehend leere Drohung erwiesen. Wird MissingNo. gefangen, korrumpiert es jedoch die Einträge in der Ruhmeshalle, die im späten Spiel Zeugnis vom Triumph über die Pokémon-Liga ablegen.

15 Mit Arceus kann ab der vierten Generation sogar der Gott des *Pokémon*-Universums höchstpersönlich gefangen werden.

MissingNo. zu fangen hat einen Preis, den andere Pokémon nicht verlangen: Es überschreibt die Daten über siegreiche Kämpfe und verweigert ihr Zurschaustellen. Dass es ausgerechnet der Name der Spielfigur ist, der als Objekt prozessiert wird und in die nicht vorgesehene Lexikonlücke schlägt, deutet auf unsere persönlichen Verwicklungen mit unseren Geräten und Spielen und deren Handlungsmacht gegenüber uns, den Spieler:innen (Fizek 2022, 75–81; Janik 2021). Das seltsame MissingNo. mit seinen widersprüchlichen Effekten und Implikationen ist ein Zeichen der »surprising liveliness of our gadget companions« (Halberstam 2017, 189), von Game Boys und Pokémon, die auch in Fan Fiction weitergedacht wird, wenn dem Protagonisten des Spiels ein handlungsmächtiges und in jeder Hinsicht weit überlegenes MissingNo. mit Riesenpenis begegnet oder, besser gesagt, widerfährt (vgl. ProbablyNoctis 2022). Auf der Schwelle zwischen Stadt und Meer an die Oberfläche gespült, zeugt MissingNo. als unbeabsichtigtes Überbleibsel von der Errichtung der Prozesse und Systeme, die unsere Sozialisierungen in und Zuneigungen zur digitalen Spielkultur mitformen.

Quellenverzeichnis

- Akil, Omari. 2016. Warning: Pokemon GO is a Death Sentence if you are a Black Man. *Medium*, 07.07.2016. <https://medium.com/dayone-a-new-perspective/warning-pokemon-go-is-a-death-sentence-if-you-are-a-black-man-acacb4bdae7f>.
- Allison, Anne. 2006. *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Bogost, Ian. 2008. The Rhetoric of Play. In: *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games, and Learning*, herausgegeben von Katie Tekinbaş Salen, 117–140. Cambridge: MIT Press.
- Buchholz, Katharina. 2021. The Pokémon Franchise Caught 'Em All. *Statista*, 24.02.2021. <https://www.statista.com/chart/24277/media-franchises-with-most-sales/>.
- Cassone, Vincenzo Idone. 2021. Gotta Face 'Em All: Pokémon, Japanese Animated Characters, and the Emergence of Playful Visual Animism. *Sign Systems Studies*. <https://www.doi.org/10.12697/SSS>. 2021.49.3-4.15.
- Clement, Jessica. 2023. Best-selling Pokémon video games worldwide as of March 2023, by units sold. *Statista*, 11.05.2023. <https://www.statista.com/statistics/1072224/pokemon-unit-sales-worldwide/>.

- Dr Lava. 2021. Translation: Satori Tajiri Cuts Lose (1997 Interview). Übers. v. Jacob Newcomb. *Lava Cut Content*, 17.09.2021. <https://lavacutcontent.com/atoshi-tajiri-1997-interview/>.
- Fizek, Sonia. 2022. *Playing at a Distance. Borderlands of the Videogame Aesthetic*. Cambridge: MIT Press.
- Gramuglia, Anthony. 2023 [2020]. Pokémon: What Happens Inside of a Pokéball? *CBR*, 01.05.2023. <https://www.cbr.com/what-inside-pokeball-pokemon>.
- Halberstam, Jack. 2017. Queer Gaming: Gaming, Hacking, and Going Turbo. In: *Queer Game Studies*, herausgegeben von Bo Ruberg und Adrienne Shaw, 187–199. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Hernandez, Lucas. 2023. Pokémon Conservation: Gotta Save 'em All! *Multiplay*, 31.05.2023. <https://multiplaynetwork.org/2023/05/31/pokemon-conservation-gotta-save-em-all-by-lucas-hernandez/>.
- Janik, Justyna. 2017. Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Object. *TransMissions: The Journal of Film and Media Studies* 2(2): 65–82.
- Janik, Justyna. 2021. Intra-acting Bio-object: A Posthuman Approach to the Player-Game Relation. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 13 (1). https://www.doi.org/10.1386/jgvw_00026_1.
- Kemper, Jakko. 2023. Glitch, the Post-digital Aesthetic of Failure and Twenty-First-Century Media. *European Journal of Cultural Studies* 26(1). <https://www.doi.org/10.1177/13675494211060537>.
- Knauer, Steve. 2016. Top 5 Pokemon Theories. *Gamezone*, 29.02.2016. <https://www.gamezone.com/originals/top-5-pokemon-theories-jz59/>.
- List of Glitch Pokémon. n. D. *Bulbapedia*. https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/List_of_glitch_Pok%C3%A9mon.
- LiveOverflow. 2020a. Researching MissingNo Glitch in Pokemon. *Youtube*, 02.05.2020. <https://youtu.be/p8OBktd42GI>.
- LiveOverflow. 2020b. Why MissingNo Multiplies Items! *Youtube*, 11.05.2020. <https://youtu.be/bxzrtU7VtPU>.
- Menkman, Rosa. 2011. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Morrow, Brandon. 2021. Is Pokémon's Most Infamous Glitch Actually Its Most Powerful Character? *CBR*, 14.11.2021. <https://www.cbr.com/pokemon-missingno-glitch-most-powerful-character-theory/>.
- Nintendo of America. 1999. *Nintendo Power* 120 (Mai 1999). Internet Archive. <https://archive.org/details/NintendoPower1988-2004/>.

- Old Man Glitch. n. D. *Glitch City Laboratories*. https://archives.glitchcity.info/wiki/Old_man_glitch.html.
- Pokémon: Red Version. 2016 [1998]. Entwicklung: Game Freak. Publisher: Nintendo.
- Pokémon: Rote Edition. 2016 [1999]. Entwicklung: Game Freak. Publisher: Nintendo.
- Preskey, Natasha. 2019. The Mythos and Meaning Behind *Pokémon's* Most Famous Glitch. *Ars Technica*, 18.02.2019. <https://arstechnica.com/gaming/2019/02/the-mythos-and-meaning-behind-pokemons-most-famous-glitch/>.
- ProbablyNoctis. 2022. Bad Eggs. *Archive Of Our Own*, 05.09.2022. <https://archiveofourown.org/works/41502003>.
- Rechichi, Taylor (Taetora). 2023. 20 Pokemon Conspiracy Theories That Will Give You Chills. *Gamerant*, 10.03.2023. <https://gamerant.com/pokemon-creepiest-conspiracy-theories/>.
- Retro Game Mechanics Explained. 2020. MissingNo.'s Glitchy Appearance Explained. *Youtube*, 27.04.2020. <https://youtu.be/ZI5oXUeN6QE>.
- Ruberg, Bo. 2019. *Video Games Have Always Been Queer*. New York: New York University Press.
- Salen, Katie Tekinbaş und Eric Zimmermann. 2003. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Salter, Anastasia; Mel Stanfill und Anne Sullivan. 2019. But Does Pikachu Love You? Reproductive Labor in Casual and Hardcore Games. *FDG 2019: Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://www.doi.org/10.1145/3337722.3337739>.
- Schmitz-Emans, Monika. 2013. Monster: Eine Einführung. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 63(52): S. 11–17.
- Siegert, Bernhard. 2010. Türen. Zur Materialität des Symbolischen. *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*. <https://www.doi.org/10.28937/1000106306>.
- Steinberg, Marc. 2012. *Anime's Media Mix. Franchising Toy's and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Švelch, Jaroslav. 2023. *Players vs. Monster. The Making and Breaking of Videogame Monstrosity*. Cambridge: MIT Press.
- Tokuma Shoten Intermedia. 1997. *Famimaga* 64 26 (Nov. 1997). *Internet Archive*. <https://archive.org/details/famimaga-64-issue-26-november-1997-6oodpi-ozidual/>.

- Trammell, Aaron. 2020. Torture, Play, and the Black Experience. *GAME. The Italian Journal of Game Studies* 9: 33–49. <https://www.gamejournal.it/torture-play>.
- Trammell, Aaron. 2022. Decolonizing Play. *Critical Studies in Media Communication* 39(3). <https://www.doi.org/10.1080/15295036.2022.2080844>.
- Trammell, Aaron. 2023. *Repairing Play. A Black Phenomenology*. Cambridge: MIT Press.
- VM-Sklave. n. D. Pokéwiki. <https://www.pokewiki.de/VM-Sklave>.
- Woodhouse, Taylore Nicole. 2022. Digital Archives, Fandom Histories, and the Reproduction of the Hegemony of Play. *Transformative Works and Cultures* 37. <https://www.doi.org/10.3983/twc.2022.2105>.
- Wright, Will. 2004. Sculpting Possibility Space. [Audio-Mitschnitt]. *Accelerating Change*, 07.11.2004. <http://itc.conversationsnetwork.org/shows/detail376.html>.

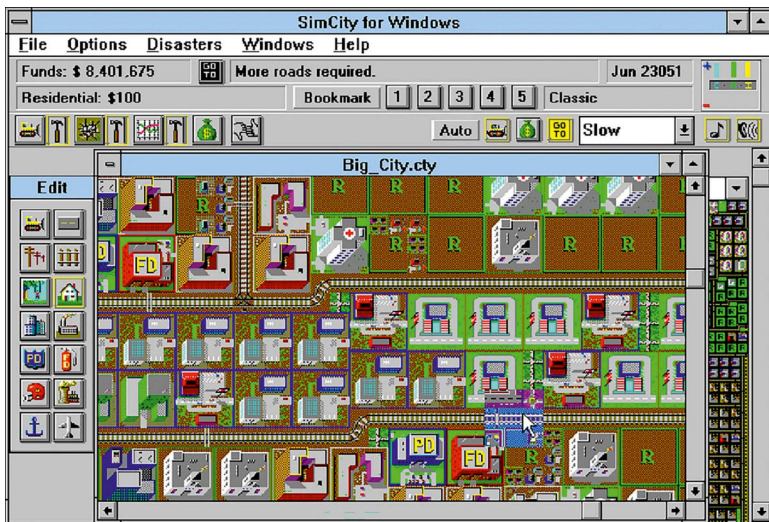
Grenzen des Spielfelds

SimCity und die Frage der gerechten Stadt

Sinthujan Varatharajah

Wie vielen Millennials begegnete mir *SimCity* zum ersten Mal in meinen frühen Jugendjahren. Die 2000er-Version des Videospieles war damals beim Kauf von vielen Windows-PCs in Deutschland im Preis inbegriffen. Sie sollte einen Kaufanreiz für potenzielle Konsument:innen bieten, zu denen auch mein Vater zählte. Für ihn war das Spiel jedoch kein relevanter Faktor, der seine Entscheidung großartig beeinflussen sollte. Er kannte die Spielserie, trotz ihres massiven Erfolgs, bis dahin nicht. Er war damit Teil einer wachsenden Minderheit.

Als der erste Teil der von Maxis herausgebrachten Spielserie zehn Jahre zuvor 1989 (europäische Zeit, von nun an e.Z.) in Turtle Island erschien, der Landmasse, die von Europäer:innen einseitig zu ›Nordamerika‹ erklärt wurde, eroberte er in kürzester Zeit weite Teile der technologisch erschlossenen Welt – auch weit über die sogenannten USA hinaus. Ursprünglich nur für Macintosh und Amiga erhältlich, wurde das Spiel aufgrund der unerwartet hohen Nachfrage kurze Zeit später auch für IBM, Commodore 64 sowie den Super Nintendo herausgebracht (Abb. 1 zeigt einen Screenshot der Windows-Portierung). Dies potenzierte die globale Reichweite des ohnehin schon erfolgreichen Spiels. Innerhalb kürzester Zeit würde sich *SimCity* mehr als eine Million Mal verkaufen. Es wurde damit zum meistverkauften Videospiel seiner Zeit. Für das junge kalifornische Start-Up Maxis, das später für 125 Millionen USD an EA verkauft werden sollte, wurde die Marke *SimCity* zur Lebensader, deren finanzieller Erfolg über die Jahrzehnte mit unterschiedlichen Ablegern verlängert wurde.

Abbildung 1: Die Spielsicht von *SimCity* (Version für Windows 3.1); Screenshot S.V.

Als Will Wright, der Entwickler des Spiels, die Idee zu *SimCity* unterschiedlichen Videospiele-Firmen anbot, stieß er auf große Skepsis. Wright sah sich deshalb gezwungen, 1988, gemeinsam mit einem Partner, eigens für den Vertrieb von *SimCity* Maxis zu gründen. Die weitläufige Skepsis der US-amerikanischen Videospieleindustrie gegenüber *SimCity* beruhte auf seinen konzeptionellen Grundsäulen, die einen Bruch zu gängigen Spielformen bildeten. Laut einer Reportage des Forschers und Stadtplaners M. Nolan Gray¹ wurde angezweifelt, dass Spieler:innen diese Veränderungen wohlwollend annehmen würden. Zu diesen Innovationen gehörte das Fehlen eines üblichen Spielziels, was den damals neuen Effekt hatte, die Spieldauer in die Unendlichkeit zu dehnen. Spieler:innen bot sich die Möglichkeit, nach eigenem Belieben, Zeitdruck und eigenen Interessen das Spiel zu gestalten. Der Titel drängte Spieler:innen daneben auch keine Antagonist:innen auf. Das war für ein (digitales) Spiel ungewöhnlich. Auch in Spieleproduktionen aus der europäischen Siedler:innenkolonie *Turtle Island*, die auf einer genozidalen, kolonial-kapitalistischen Ideologie fußt, war ein Spielsieg, ähnlich wie in der analogen Welt, häufig nur durch Unterwerfung oder Zerstörung Anderer erlangbar. Dies setzte zwangsläufig Spielgegner:innen voraus. *SimCity* widersetzte sich diesem antagonis-

1 <https://reason.com/2020/02/09/simcity-created-a-generation-of-urban-planners/>.

tischen Prinzip. Hier gab es weder ein formelles Ende noch einen formellen Sieg. Es ging mehr um das eigentliche Spielen als um das Gewinnen. Solche und andere Veränderungen sprengten damals gängige Spielerfahrungen sowie -erwartungen. Sie zwangen Spieler:innen dazu, anders zu spielen, Spiele gar anders zu denken. Die Ziele in *SimCity* hatten damit eine pädagogische Prägung. Es erzog förmlich seine Spieler:innen.

Dieser damals neue Ansatz ließ viele Kritiker:innen daran zweifeln, ob es sich bei dem Videospiegel überhaupt um ein Videospiegel handelt. Die augenscheinlich reaktionäre Frage war aber vielleicht nicht komplett unberechtigt. Der europäisch-amerikanische Videospieldesigner Wright selbst verstand das Spiel mehr als Simulation denn als Videospiegel. Als Zielpublikum für dieses Simulationsspiel stellte er sich vor allem Architekt:innen und Stadtplaner:innen vor. Wright lag mit dieser Einschätzung nicht vollkommen falsch. Das Spiel erfreute sich besonders unter diesen beiden Berufszweigen großer Beliebtheit. So fand es von selbst seinen Weg in Lehrpläne für Stadtplaner:innen und Architekt:innen, für die das Spiel dem Zweck diente, grundlegende Fragen in Bezug auf Städtebau, -planung und -verwaltung spielerisch erproben zu können. Dies entsprach weitestgehend den Erwartungen Wrights. Doch war er nicht darauf vorbereitet, dass *SimCity* auch weit über diesen kleinen Kreis von Menschen hinaus großen Anklang finden würde. Anders als erwartet, nahmen auch weite Teile der sogenannten Allgemeinbevölkerung, unabhängig von gängigen Altersgrenzen, das Spiel dankbar an. So spielten nicht nur lernende oder arbeitende Menschen *SimCity*, sondern vor allem auch Kinder, die in den sogenannten Industrienationen lebten, beziehungsweise Zugang zu der notwendigen Technik und den notwendigen Finanzen hatten.

In diesem Sinne war *SimCity* revolutionärer als von Wright selbst gedacht und erwartet. Das Spiel blieb kein Nischenphänomen. Ganz im Gegenteil: Es wurde schnell Teil der Popkultur der postmodernen Welt. Im Angesicht des großen Erfolgs sahen sich selbst Feuilletons der traditionellen Medien gezwungen, auf das Spiel zu reagieren und dessen kulturelle Wirkkraft zu kommentieren. Letztere zeigt sich unter anderem auch an der Langatmigkeit des Spiels. *SimCitys* Einfluss reicht bis in die Gegenwart, ob in Form der nachfolgenden *The Sims*-Ableger, etlichen Kopien und Weiterentwicklungen oder der popkulturellen Wiederverwertung des Spiels, wie etwa in Form von Memes. *SimCity* prägte Millionen von Menschen, die damit eine bestimmte biographische sowie kulturelle Epoche in Verbindung bringen, die heute vor allem Millennials an das Spiel nostalgisch bindet.

Für viele damals vor allem jüngere Spieler:innen war das Spiel das erste berufsnah Simulationsspiel. Es war auch für sehr viele der erste Berührungspunkt mit spezifischen Fragen zur urbanen Raumplanung und -verwaltung. Die Entwickler:innen waren sich dieser Verantwortung von Anfang an bewusst. Sie nahmen den damit verbundenen Bildungsauftrag an und auch ernst. So lag jedem Spiel ein Begleitheft bei mit Informationen über Aspekte der urbanen Infrastruktur, wie etwa der Stromproduktion sowie -verteilung, wie auch über das öffentliche Verkehrsnetz. Das Heft beinhaltete erstaunlicherweise ebenfalls eine Liste an Leseempfehlungen für Spieler:innen, die wichtige Einblicke in die politische Ideologie, die dem Spiel unterliegt, erlaubte. Darunter befanden sich unter anderem Empfehlungen für Texte von Stadtplanern, Architekten und Theoretikern, wie etwa David Clark, Richard Register, Donald Kueckeberg oder Le Corbusier – abgesehen von einem Text der Theoretikerin Jane Jacobs alles ausnahmslos Männer und natürlich durchweg europäischstämmig. Die Bibliographie des Spiels weist darauf hin, dass Wright vor allem von Stadtplanungstheorien der 1960er-Jahre geprägt war und dabei vor allem von denjenigen europäischstämmiger cis-Männer aus unterschiedlichen europäischen Siedler:innenkolonien. Dies zeigt sich auch im Spiel selbst: Bei genauer Betrachtung liefert *SimCity* seinen Spieler:innen Schlüsselinformationen über die Gestalter:innen als auch über die Orte und Gesellschaften seiner Entstehung.

Die Stadt, die in *SimCity* gebaut wird, ist eine großflächig geplante Stadt. Sie gleicht den vielen urbanen Siedlungsräumen, besonders innerhalb der europäischen Siedler:innenkolonien, die nach einem Rasterplan gestaltet und in ihrem Wachstum von Oben sorgfältig gesteuert wurden. Dies geschah häufig in Planungsbüros, die in den Stadtzentren lagen, deren Entscheidungen jedoch realpolitische Konsequenzen weit über diese Zentren hinaus schufen. Auch Spieler:innen von *SimCity* sitzen in einem imaginären Planungsbüro, aus dessen Fenster hinaus sie die Welt unter sich erblicken. Dabei nehmen sie die Rolle der:des Bürgermeister:in an, die:der gleichzeitig Stadtbegründer:in und -planer:in ist. Ohne demokratisches Mandat und ohne Gefahr, von den Bewohner:innen abgesetzt werden zu können, verfügen sie über uneingeschränkte Macht, die es ihnen ermöglicht, nach Belieben Städte zu bauen und sie umzugestalten. Nur um die Städte mit spielerischen Features, wie einem plötzlich auftauchenden Monster (inspiriert von der japanischen Popikone Godzilla), Tornados, Erdbeben oder Flugzeugabstürzen, zumindest in Teilen wieder zerstören zu können. Das heißt, die Spielenden können über den Anfang sowie über das Ende des Spiels, der Stadt und ihrer Bewohner:in-

nen entscheiden; sie können darüber entscheiden, ob sie wohlwollende oder grausame Herrscher:innen sind. Dies lässt sie zu göttergleichen, faktisch diktatorischen Wesen werden, die, ohne jemals Rechenschaft ablegen zu müssen, über das Schicksal von Millionen von Bewohner:innen walten können.

Die Spielfläche, die ihnen für ihre Machenschaften zur Verfügung steht, ist eine quadratische Landschaft, die in der topographischen Abbildung dezidiert den Landschaften Turtle Islands ähnelt. Zu Spielbeginn wird diese Landschaft als entleerte Fläche dargestellt. Das Land, das es zu bebauen gilt, wird im Spiel als unbelebt und dementsprechend auch geschichtslos gezeichnet. Es steht den Spielenden damit ohne weitere Bedenken zur Verfügung. Es wird keine Sensibilität von den Spieler:innen gefordert. Es gibt nichts, was geschützt, bewahrt und inkludiert werden muss. Hierin spiegelt sich das europäische Konzept von *terra nullius* wider, mit dem europäische Kolonialist:innen die Welt außerhalb Europas über Jahrhunderte hinweg bis in die Gegenwart verklärten und sich gewaltvoll zu eigen machten. Diese genozidale Ideologie, die Konzepte wie die der ›Neuen Welt‹ gebar, leugnet alles Vorherige. Sie erlaubt die physische Unterwerfung/Überschreibung einer Landschaft durch die ideologische und rhetorische Entledigung jeglicher Verantwortung für alles Vorangegangene. In *SimCity* lebt diese Ideologie, die den Städtebau in den Kolonien tiefgreifend prägte, unschuldig weiter. Die Landschaft unterliegt vollständig den Interessen der Spieler:innen.

So werden Spielende angespornt, die begrenzte Spielfläche, das heißt die Baufläche, auszuweiten, Land zu erschließen und es für die Bebauung zur Verfügung zu stellen. Hierfür soll all das, was der modernen Stadt im Wege steht, weichen: Hügel, die niedergewalzt, natürliche Wälder, die gerodet, Seen, die ausgetrocknet und Flüsse und Meere, die mit Sand aufgeschüttet werden. Doch das, was zerstört werden muss, soll nicht vollständig verschwinden. Es soll, zumindest in Teilen, in künstlicher und besser ausnutzbarer Form wieder aufgebaut werden. So auch in der Gestalt von Parkanlagen, Zoos oder Schwimmbädern, die die Luft- und Lebensqualität von Stadtbewohner:innen in *SimCity* und damit die Zufriedenheitswerte der Bevölkerung verbessern. Auch in diesem Umgang mit den Naturen zeigt sich, dass *SimCity* nicht nur das Produkt seiner Zeit war, sondern im Speziellen einer europäischen und kolonialkapitalistischen Weltordnung entstammt. Dies wird vor allem auch über das im Spiel erzwungene Verhältnis der Spielenden zur Erde und ihren Umwelten deutlich. Vor allem sehr viele junge Spieler:innen wurden damit schon sehr früh unkritisch einer destruktiven Ideologie ausgesetzt, die das Kapitalozän in weiten Teilen ausmacht, und schon seit dem sogenannten

17. Jahrhundert (e.Z.) die europäischen Menschen von ihren Umwelten zu entkoppeln versucht hat – mehr noch, sie verzweifelt über die Naturen zu stellen versucht hat. *SimCity* propagiert auch diese Weltsicht munter weiter.

SimCity zwingt Spielende darüber hinaus auch, das Spielfeld aus einer sterilen Entfernung heraus zu betrachten. Der vorgegebene Blick, dezidiert von oben, erlaubt nicht nur einen besseren Überblick über die Spielfläche, er gibt auch eine Perspektive und eine Beziehung vor. Entkoppelt vom Boden erlaubt das Spieler:innen, die Landschaft ›unter‹ ihnen besser zu kontrollieren, sie großflächig und vorausschauend zu planen. Tatsächlich aber schafft dies auch eine Distanz zu den Geschehnissen auf dem Feld selbst, die abstrakt bleiben und unsichtbar werden. Spielende können nur aus der Entfernung beobachten, welche Konsequenzen etwaige Planungs- sowie Verwaltungsentscheidungen und -veränderungen haben. Sie sehen zum Beispiel nie, was sich, abgesehen von Autos, auf den Straßen und innerhalb der Gebäude selbst abspielt. Die Konsequenzen des Bauens und Verwaltens sind für das Auge nicht im Detail sichtbar und erscheinen unwichtig. Damit werden Spieler:innen emotional den Verantwortungen für das gesellschaftliche Miteinander, die mit dem Gestalten, Bauen und Verwalten verbunden sind, entzogen. Sie werden stetig entsensibilisiert. Diese Spielvorgabe entspricht der ideologischen Nähe des Spieleentwicklers Wright zu Stadtplanern wie Robert Moses oder Le Corbusier, die aus Planungsbüros heraus Städte wie Manna-hata, Chandigarh oder das sogenannte Brasilia großflächig auf dem Reißbrett erfanden oder neugestalteten – und das ganz unabhängig von den lokalen Baugeschichten, Umwelten und Bedürfnissen der lokalen Menschen. Auch wenn diese maskulinen und kolonialen Planungsideologien schon in den frühen 1980ern, als *SimCity* entwickelt wurde, stark unter Kritik standen, sie zunehmend als veraltet und nicht zeitgemäß galten, fanden sie durch die Veröffentlichung des Spiels 1989 eine Neuaufwertung. *SimCity* gab damit einer regressiven Ideologie ein modernes Kostüm und machte diese dabei jungen Menschen nicht nur leichter zugänglich, sondern auch schmackhaft. Es forderte sie nicht heraus, die Welt neu zu lernen, sondern sie in ihren Gewaltverhältnissen digital zu reproduzieren.

In diesem Sinne versuchte das Spiel auch, einfache Lösungen für komplexe Probleme zu finden. Auch wenn *SimCity* davon lebte, relativ realitätsnah zu sein, so war es gleichzeitig ein Spiel, das die komplexe Realität des Städtebaus und der -planung nur in einigen Aspekten authentisch darzustellen versuchte. In vielen anderen verkürzte es diesen Prozess. So ist ein wichtiger Kritikpunkt, dass das Spiel demographische Verhältnisse nie genügend aufge-

schlüsselt hat. Demnach gibt es keine Angaben zu Ethnien, Geschlechtern, Alter, sexuellen Identitäten und anderweitigen gesellschaftlich relevanten Bevölkerungsdaten, die im Kontext einer Stadtentwicklung von Bedeutung sind und maßgeblich das Planen, Bauen sowie Entwickeln beeinflussen. Klassenverhältnisse werden maximal an dem Bautypus sichtbar, also an der Qualität, Anzahl und dem Wert der Häuser, doch auch das nie wirklich im Detail und in all seinen Vielschichtigkeiten. Das Auslassen dieser sozialen und ökonomischen Komponenten lässt das Spiel an einem zentralen Punkt für das Leben in der Stadt unterkomplex wirken. Es spiegelt aber auch die sozialpolitischen Erfahrungen und Sichtweisen der Zeit und der Entwickler:innen wider.

Betrachtet man* den Verkehrsfaktor in *SimCity*, fällt etwas anderes auf. Auch wenn das Spiel die autogerechte Stadt zelebriert, in diesem Sinne das Wachstum der Stadt im Spiel unmittelbar an die Ausweitung des Straßenverkehrsnetzes gekoppelt ist, werden die Folgen einer solchen Politik für Spieler:innen nicht ausreichend dargestellt. Diese zeigen sich nämlich nicht nur in Form von etwaiger Luftverschmutzung, sondern auch in der Frage des Parkraums. *SimCity* ignoriert ein fundamentales Problem, dem sich verkehrsgerechte Städte seit der Motorisierung stellen müssen: Wohin mit den vielen Autos, wenn sie nicht verkehren? Spieler:innen werden bei *SimCity* quasi gezwungen, auf Verkehrsstaus mit mehr Straßen zu antworten, doch müssen sie sich nicht damit beschäftigen, was der damit verbundene Anstieg an Kraftfahrzeugen für die Verfügbarkeit von menschlichem Nutzraum in der Stadt bedeutet. Gleichzeitig werden in *SimCity* öffentliche Verkehrsmittel auf ihre Ausgaben reduziert, nicht aber eine realistische Kostengleichung angeboten, die die Kosten der Instandhaltung sowie die Einnahmen durch Ticketverkäufe miteinbezieht. Weder Gehsteige noch Fahrradwege sind beim Stadtmanagement mitgedacht, was uns noch einmal daran erinnert, dass in *SimCity* Spieler:innen nicht nur eine x-beliebige Stadt bauen, sondern eine Stadt einer europäischen Siedler:innenkolonie.

Bei der Frage des urbanen *Zonings* stützt sich *SimCity* auf Binäritäten, die wenig mit dem städtischen Alltag zu tun haben. So schließt das Spiel gemischte Nutzraumzonen von beispielsweise Wohn- und kommerziell genutzten Räumen kategorisch aus. Dies steht im Widerspruch zur analogen Welt, in der Innenstädte vor allem für diese Art Vermischung bekannt und beliebt sind. Diese statische Interpretation entspricht einer beim Erscheinen des Spiels schon als veraltet geltenden Stadtentwicklungsform, die der Motorisierung. Sie ermöglichte erst die Trennung von Arbeitsplatz und Wohnraum, was wiederum eine räumliche Verlagerung zur Folge hatte. Das Auto

erlaubte vor allem bürgerlichen, europäisch-stämmigen Menschen, als Teil eines sogenannten *white flights* aus den Innenstädten der Metropolen in die neu entstehenden Vororte zu ziehen. Für diese Bevölkerungen war damit der Arbeitsraum nur noch durch den Akt des Pendelns erreichbar, was entweder private PKWs oder eine gute Anbindung an das öffentliche Verkehrsnetz voraussetzte. Doch konnten sich viele Menschen weder PKWs noch suburbane Wohnungen oder Häuser leisten. Die Motorisierung hatte damit auch die Präkarisierung sowie Minorisierung von Innenstädten zur Folge, was dazu führte, dass vor der darauffolgenden Gentrifizierung viele metropolitane Innenstädte der Turtle Islands lange Opfer von Verarmung und Kriminalisierung wurden. Bis heute prägt diese Suburbanisierung die Landschaften vieler europäischer Siedler:innenkolonien.

Ein weiteres Problem, das sich in *SimCity* manifestiert, ist die fehlende Beteiligung von Bewohner:innen bei Fragen der Stadtentwicklung: Essentielle Bestandteile des öffentlichen, nachhaltigen und partizipativen Bauens, wie etwa langwierige Studien, öffentliche Konsultationen oder Ausschreibungen für ein Bauvorhaben, gibt es im Spiel nicht. Diese hätten mit hoher Wahrscheinlichkeit das Spielerlebnis negativ beeinflusst, es vielleicht zu einer ähnlich frustrierenden Erfahrung gemacht, wie es das städtische Bauen häufig für reale Stadtplaner:innen ist. Es hätte sehr wahrscheinlich auch dem Erfolg des Spiels im Wege gestanden. Denn auch wenn Realitätsnähe häufig erwünscht ist, so ist es eine in allen Facetten authentische Wiedergabe dieser Realität jedoch häufig nicht. Für viele Konsument:innen ist es nicht das, was sie in Unterhaltungsmedien und in diesem Genre suchen. Gleichzeitig müssen diese konzeptuellen Verkürzungen auch kritisch betrachtet werden, das heißt in ihren Konsequenzen untersucht werden. Da das Spiel von sehr vielen Laien gespielt wurde, bestand von Anfang an die Gefahr, dass Annahmen aus dem Spiel sich in die gelebte Realität übertragen und Konsequenzen für die materielle Welt haben können. Diese Gefahr verstärkte sich dadurch, dass *SimCity* nicht nur dafür bekannt ist, von mehreren Millionen Menschen gespielt worden zu sein, sondern auch viele Menschen überhaupt erst dazu gebracht hat, Ausbildungsfelder wie die der Architektur, der Stadtplanung oder des Transportmanagements aufzusuchen. Das Spiel hat sie mitgeprägt. Da die Entwickler:innen in *SimCity* von Anfang an mehr als nur ein Spiel sahen, nämlich eine Simulation mit Bildungswert, deren Erfahrungen auch auf die analoge Welt übertragbar sein sollten, muss das auch in weiten Teilen als schwierig verstanden werden. Der Einfluss des Spiels beschränkte sich jedoch nicht nur auf die Institutionen einer Stadt, sondern teilweise auch auf

den Aktivismus in der Stadt. So berichten unter anderem auch Stadtraum-Aktivist:innen davon, erste Berührungspunkte zu relevanten Stadtraumfragen beim Spielen von *SimCity* gehabt zu haben.

Während *SimCity* sich in einigen Fragen der Stadtentwicklung Vereinfachungen hingibt, bedient sich das Spiel auch realpolitischen Dynamiken, wie neoliberale Stadtentwicklungen. So werden auch bei *SimCity* arme Bevölkerungen und deren Bezirke schnell als Probleme dargestellt, die negative Folgen für die städtische Entwicklung haben. Ihre Existenz und Verbreitung können zur Folge haben, dass es zu einem sozialen und ökonomischen Verfall in betroffenen und angrenzenden Zonen kommt, was wiederum einen Bevölkerungsrückgang vorantreibt. Dieser kann sich schnell in geringeren Steuereinnahmen ausdrücken. Um dem Einhalt zu gebieten, bleiben den Spielenden nicht viele andere Optionen, als diese Nachbar:innenschaften durch Erneuerungsprozesse – anders ausgedrückt: Gentrifizierungsprozesse – oder radikale Neubebauung zu beseitigen. Armut wird damit beseitigt, nicht indem der Reichtum besser verteilt, die Armut mit politischen Maßnahmen angegangen wird, sondern die Armen schlichtweg vom Spielfeld getilgt werden. Die Unmöglichkeit, mit dieser wichtigen sozioökonomischen Frage gerechter und weniger gewaltvoll umgehen zu können, macht in *SimCity* zwangsläufig aus jede:r Bürgermeister:in eine:n neoliberale:n Stadthalter:in – eine:n Feind:in von verarmten und benachteiligten Bevölkerungen.

Ein ähnliches Dilemma ergibt sich auch aus der Beziehung des Spiels zur Frage der urbanen Kriminalität, für die es bei *SimCity* nur eine eingleisige Lösung gibt: ein höheres Polizeiaufgebot. Konkret bedeutet das, dass steigende Kriminalitätsraten im Spiel nur mit dem Bau neuer Polizeiwachen unterdrückt werden können. Die Entwickler:innen gaben dabei die Polizei als alleinigen Garant des städtischen Friedens vor. Dies widerspricht unzähligen kritischen Studien, die nachweisen, dass eine hohe Polizeipräsenz nicht unbedingt zur Lösung von Kriminalität führt, manchmal sogar das komplette Gegenteil bewirkt: Es kommt zu einem statistischen Anstieg von Kleinkriminalität sowie von innerstädtischer Gewalt.² Vor allem in armen und rassifizierten Stadtteilen führt eine vermehrte Polizeipräsenz häufig zu mehr Polizeigewalt, was gleichzeitig den Unmut unter Bewohner:innen verstärkt und letztlich in Protesten mündet. *SimCity* erlaubt Spieler:innen nicht, eine sozialere, gerechtere

2 Siehe dazu bspw.: Loick, Daniel (Hg.). 2018. Kritik der Polizei. Frankfurt a.M.: Campus Verlag.

und nachhaltigere Lösung für gesellschaftliche Probleme dieser Art zu entwickeln. Es bietet keine Alternativen zur Bekämpfung von Armut und Kriminalität, wie etwa soziale und kommunale Institutionen in betroffenen Stadtteilen. Stattdessen mündet Kriminalität auch bei *SimCity* auf der Polizeiwache und letztlich im Gefängnis – denn auch Gefängnisse lassen sich natürlich errichten.

Ja, *SimCity* weist in einigen Aspekten, wie etwa dem sozialen Bauen, dem Verkürzen von Pendelwegen, der Reduktion von Luftverschmutzung sowie dem Bau von Schulen und Parks, progressivere stadtpolitische Ansätze auf. Obgleich die Entwickler:innen über die Jahre hinweg auch auf einige der hartnäckigen Kritikpunkte am Spiel reagierten, und diese teilweise in neueren Versionen behoben wurden, kann das Spiel nicht von seinem Kontext und den damit verbundenen Politiken komplett entkoppelt werden. Der Entstehungsort und die ideologische Prägung seiner Entwickler:innen verbleiben im Spiel und geben damit auch Grenzen des Handelns und Denkens vor.

SimCity gleicht einem Rückspiegel, der uns erlaubt, die Welt, die uns Europäer:innen im Zeitalter des Kapitalozäns geschaffen und hinterlassen haben, in ihren gewaltvollen Verkettungen und in ihren Gerüsten Detail für Detail nachzuahmen. Das Spiel erlaubt uns jedoch nicht, diese Welt neu zu denken und uns ihren dominanten Ordnungen zu widersetzen; uns ihnen zu entziehen. Die Perspektiven, die auch mir das Spiel damals offenbarte, musste ich langsam in ihren Begrenzungen verstehen lernen. Ich musste lernen, dass auch der Handlungsraum, den mir das Spiel bot, klare Grenzen aufwies, die tiefgreifender waren und für ein Kind vielleicht weniger offensichtlich als das, was die Spielfläche verdeckte. Dass meine Erwartungen als Kind einer armen, geflüchteten und staatenlosen Familie, die ich an eine Stadt und Welt stellte, und die Vorstellungen, die ich an sie hatte, andere waren als die der Entwickler:innen dieses Spiels; dass sich meine Wünsche nach einem gerechten und sicheren Ort für Menschen wie uns auch in dieser digitalen Verwirklichung einer Stadt und Welt nicht erfüllen würden.

Die Städte, die ich damals, als Kind, in *SimCity* baute, trugen die Namen von Orten, die wir im Zuge des Völkermordes verloren hatten. Dabei waren sie in ihrem Wesen und ihren Dynamiken nach Welten von den Orten und Gesellschaften entfernt, aus denen wir kamen, und für deren Erhalt und Raum wir im Analogen kämpften. Die digitale Stadt bot keine ideologischen Fluchtmöglichkeiten. Auch sie unterlag den Welten- und Gewaltenlogiken, die uns in der analogen Welt in die Peripherie trieben. Doch stand davon leider nichts in dem *SimCity* beigefügten Lektüreheft.

Spielend bilden?

Kritische Betrachtungen zu Videospiele vor deren Einsatz im Unterricht

Holger Pötzsch

Dieser Beitrag operationalisiert das spielontologische Cybermedia-Modell von Espen Aarseth und Gordon Calleja und stellt eine Matrize für eine systematische Evaluierung von Videospiele vor deren Gebrauch im Unterricht vor. Ausgehend von den Feldern Zeichen und Repräsentation, Spielregeln und -mechaniken, Materialität und politische Ökonomie sowie institutionelle Rahmen, ermöglicht die Matrize das Stellen einer Reihe spezifischer Fragen zu Inhalt, Spielpraktiken, Produktionskontext, Kosten, Nachhaltigkeit, Zugänglichkeit und mehr, die vor didaktischer Nutzung reflektiert und geklärt werden müssen. Der Beitrag hofft so, einer kritischen sowie didaktisch und pädagogisch sinnvollen Nutzung des Mediums Videospiele in schulischen Kontexten Vorschub leisten zu können.

1 Spielend bilden?

Videospiele sind heute mehr als nur Unterhaltung und Zeitvertreib. Sie werden zunehmend als Kulturgüter angesehen, mit deren Hilfe auch schwierige und komplexe Themen aufgegriffen und bearbeitet werden können (Sicart 2011, Flanagan und Nissenbaum 2014, Jørgensen und Karlsen 2018). Auch aus diesem Grund halten Videospiele zunehmend in Schulen und andere Bildungseinrichtungen Einzug und werden vermehrt zum Objekt pädagogischer und didaktischer Forschung.

Studien zur Pädagogik des Spiels behandeln eine Reihe von Fragen, wie unter anderem die Nutzung von Spielen in formalen Bildungskontexten (Marklund 2016, Boelmann und Stechel 2020, Schniz 2020), deren Anwendbarkeit

in bestimmten Schulfächern (Köhler 2020, Weßel 2019, Bunnenberg 2017, Busse und Uzunoff 2015), deren Zweckmäßigkeit für die Erwachsenenbildung (Ganguin 2010, Wobik 2020), oder deren Rolle in Sozialisierungsprozessen (Fromme 2015). Oft werden Spiele als Mittel für bestimmte Lernzwecke in konkreten pädagogischen Kontexten analysiert (siehe unter anderem Herber et al. 2013 und Staaby 2021) oder sie werden als Objekte kritischen Hinterfragens in Bildungsanstrengungen integriert (Boelmann 2010, Philipp und Hoffmeier 2015, Weßel 2019).

In diesem Kapitel argumentiere ich dafür, dass eine kritische Perspektivierung von Videospieldnutzung in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen eine kontextualisierende Verortung dieser Technologie in weiteren sozio-ökonomischen Rahmen voraussetzt (siehe hierzu auch Becker und Gopin 2016 sowie Groff et al. 2016). Dies schließt Fragen nach z. B. zu erwartenden Kosten für Schulen und Erziehungsberechtigte, technischen und administrativen Voraussetzungen, ökologischen Folgekosten sowie möglichen nicht intendierten Konsequenzen der Spielnutzung mit ein. Studien, die versuchen solchen Fragen in all ihrer Komplexität zu begegnen, sind leider bisher eher eine Seltenheit. Werden derartige Studien durchgeführt, zeigt sich jedoch häufig, dass die Nutzung digitaler Technologien – Videospiele eingeschlossen – oft komplizierte administrative Prozesse voraussetzen und erhebliche Investitionen in schulische IT-Infrastruktur erfordern, die knappe Schulhaushalte mit neuen Kosten belasten, die an anderer Stelle eingespart werden müssen (Harton und Dabisch 2023, Pötzsch und Buck 2023). Der hier vorgelegte Beitrag schlägt ein Modell für die systematische Evaluation von Spielen vor deren Nutzung im Unterricht vor.

2 Das Cybermedia-Modell als konzeptioneller Rahmen

Lehrer:innen und Erzieher:innen sind oft keine Videospiele-Expert:innen und Spieleforscher:innen fehlt häufig ein Hintergrund in der Lehrer:innen-Ausbildung. Dies kann zu Vereinfachungen in der Herangehensweise und zu einer Verflachung von Diskursen zum Einsatz digitaler Technologien in der Bildung führen und begünstigt dann, in einem nächsten Schritt, häufig den raschen Einkauf kostspieliger neuer Lösungen, ohne dass das zu lösende Problem klar definiert worden wäre (zu solchem technologischem Solutionismus siehe Morozov 2013). Mein Beitrag hofft, durch die Operationalisierung spieltheoretischer Konzepte in solche Dynamiken eingreifen und kritisch-reflek-

tierten Praktiken Vorschub leisten zu können. Dazu wende ich mich dem von Espen Aarseth und Gordon Calleja (2015) entwickelten Cybermedia-Modell zu. Ich werde das Modell kurz einführen und dann seine Anwendbarkeit für kritische Analysen von Videospiele vor deren Einsatz im Unterricht demonstrieren.

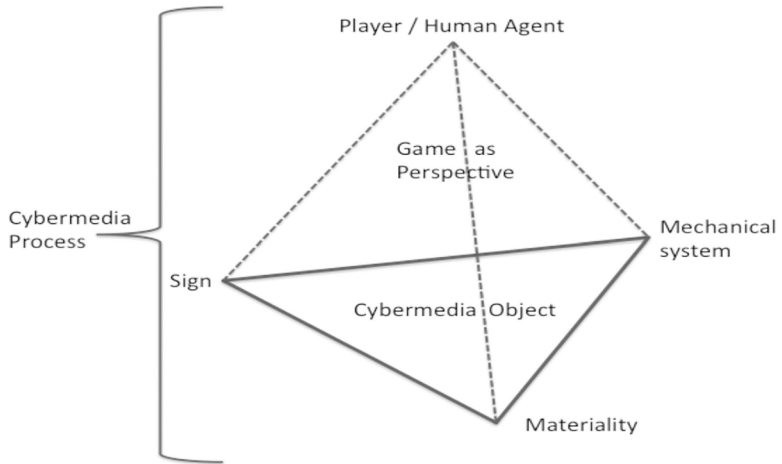
Videospiele sind hochkomplexe Phänomene, die sowohl Objektstatus besitzen als auch prozessuale Eigenschaften aufweisen und Spielende auf unterschiedlichste Weise in Spielwelten und -narrative inkorporieren (Calleja 2011, Aarseth und Calleja 2015). Es ist daher schwierig, sie definitorisch klar zu fassen und eindeutig abzugrenzen. Diese kontingente ontologische Grundlage wiederum schafft Herausforderungen für ein wissenschaftliches Engagement mit diesem Medium – ob in Studien zu deren pädagogischen und didaktischen Potentialen oder anderen.

Auf meiner gemeinsamen Arbeit mit Hansen und Hammar (2023a, 2023b) aufbauend, entwickle ich in diesem Beitrag einen Ansatz weiter, der eine systematische und kritische Evaluierung von Videospiele vor einem möglichen Einsatz in schulischen Kontexten ermöglicht. Dazu operationalisiere ich das Cybermedia-Modell von Espen Aarseth und Gordon Calleja (2015) und zerlege das komplexe Phänomen Videospiele in die analytisch fassbaren Komponenten Zeichen, Mechanik, Materialität und die Spielenden. Auf dieser Einteilung basierend erarbeite ich sodann eine Matrize zur systematischen Evaluierung bestimmter Titel vor möglicher Nutzung im Unterricht. Aufgrund der spielontologischen Ausrichtung des Modells wird so eine ganzheitliche Planung der Nutzung von Videospiele im Unterricht möglich. In einem weiteren Schritt erweitere ich das Modell, um auch Aspekte von Ökologie und politischer Ökonomie sowie technische und institutionelle Voraussetzungen und Implikationen miteinzubeziehen. Die Matrize kann als Werkzeug zur Planung und Evaluierung von Videospielenutzung in pädagogischem Kontext sowohl für Lehrer:innen als auch Schulleiter:innen und Schulbürokratie von praktischem Nutzen sein.

Ausgehend von Problemen mit etablierten Spieldefinitionen (Juul 2005, Sircart 2013), die entweder von Grenzfällen herausfordert oder durch den Doppelcharakter von Spielen als sowohl Objekt als auch Prozess unterlaufen werden, teilt das Cybermedia-Modell von Aarseth und Calleja (2015) das Phänomen Spiel in vier unterschiedliche Domänen auf: 1) Zeichen und Repräsentation, 2) Spielmechanik und Regeln, 3) Materialität und 4) die Spielenden. Während die drei ersten zusammen das statische Cybermedia-Objekt formen, fügt die vierte Dimension – die Spielenden – einen Prozesscharakter hinzu, der,

abhängig von Input, das statische Objekt in immer neuen emergenten Konstellationen hervortreten lässt (Ill. 1). Bei Unterrichtsplanung ist es wichtig, alle vier Dimensionen des Modells einer kritischen Analyse zu unterwerfen und auch deren variierendes Zusammenspiel auszuleuchten.

Illustration 1: Das Cybermedia-Modell von Aarseth und Calleja (2015)



3 Das Cybermedia-Modell als Werkzeug zur Evaluierung von Spielen

Ausgehend von dem Modell lassen sich jeder Dimension eine Reihe spezifischer Fragen zuordnen, die einer Unterrichtsplanung zuträglich sein könnten.

Dimension 1: Zeichen/Repräsentation

Spiele erzählen Geschichten und können komplexe Welten, Handlungsabläufe und Charaktere darstellen. Dies geschieht häufig über Dialoge oder kurze Filmsequenzen, sogenannte *Cut Scenes*, in denen visuelle und andere Stilmittel zur Anwendung kommen, um das Narrativ voranzutreiben. Für Analysen der über Dimension 1 vermittelten Geschichten können damit Methoden aus der Narratologie sowie Film- oder Literaturwissenschaft gewinnbringend herangezogen werden.

Die erste Komponente – Zeichen/Repräsentation – ermöglicht damit den Fokus auf Fragen wie: Was wird im Spiel dargestellt und wie? Welche impliziten Werte und Normen werden durch erzählte Geschichte, Spielwelt und handelnde Charaktere vermittelt? Entsprechen historische Darstellungen faktischen Verhältnissen? Was wird nicht gezeigt? Kommen im Spiel Gewalt oder andere potenziell abstoßende oder provokative Inhalte vor? Ist die Rollenverteilung in der Spielwelt divers oder dominiert eine bestimmte Gruppe? Mit Fokus auf diese erste Dimension des Modells lassen sich also Fragen nach ideologischer Ausrichtung der erzählten Geschichte, möglichen Auslassungen und tendenziösen Darstellungen stellen, deren Beantwortung eine wichtige Voraussetzung für eine reflektierte Nutzung im Unterricht ist.

Dimension 2: Mechaniken und Regeln

Wie unter anderem Alexander Galloway (2006, 2) oder Ian Bogost (2006, 2007) schreiben, sind Spiele Handlungen. Im Gegensatz zu rein repräsentativ ausgerichteten Medien wie Filmen oder Comics sind Videospiele auch interaktiv, also von konstantem Input abhängig – Spieler:innen interpretieren nicht nur, sie konfigurieren teilweise auch selbst Elemente der Handlung, der Spielwelt, sowie der Personengalerie. Allerdings sind Spielende dabei nicht völlig freigestellt, sondern mehr oder weniger strammen Begrenzungen durch Spielmechaniken und Regelsysteme unterworfen. Anders als Regeln analoger Spiele, sind jene von Videospiele zumeist in der Programmierung festgeschrieben und daher normalerweise nicht verhandelbar. Dimension 2 von Aarseth und Callejas (2015) Modell – Mechaniken und Regeln – ermöglicht kritischen Fokus auf die Art und Weise, durch die Videospiele den Handlungsspielraum von Spieler:innen mehr oder weniger systematisch begrenzen und dadurch das Aufkommen bestimmter Inhalte oder Perspektiven bedingen.

Ian Bogost (2007, 256) zufolge können Spielregeln und -mechaniken damit als rhetorische Stilmittel angesehen werden, durch die ideologische Positionen vermittelt und bestimmte Werte und Normen naturalisiert werden können. Er nennt diese spezifisch regelbasierte Form ideologischer Ausrichtung in Spielen und Simulationen »prozedurale Rhetorik« und fordert spezifisch prozedurale Kompetenzen für deren kritisches Hinterfragen ein. Vor diesem Hintergrund kann Dimension 2 von Aarseth und Callejas (2015) Modell folgende Fragen zu Videospiele vor deren Nutzung im Unterricht aufwerfen: Wie beeinflussen Regeln und Spielmechaniken Inhalt und Perspektivierung der dargestellten Welten? Welche Handlungen machen sie möglich,

welche schließen sie aus? Machen die Mechaniken ein *Counter-Play* oder transgressives Spielen möglich? Werden Spielpraktiken möglich gemacht, die von Lehrer:innen so nicht geplant oder erwartet werden? Ist das Spiel für (viele) Schüler:innen zu schwierig oder zu leicht? Gibt es eine Version zum speziellen Einsatz in Bildungskontexten, die zum Beispiel Lehrer:innen direkten Zugang zu allen Leveln oder Abschnitten gewährt? Wie ist das Verhältnis von prozeduraler Rhetorik zu anderen rhetorischen Stilmitteln?

Dimension 3: Materialität

Die dritte Komponente des Cybermedia-Modells ist Materialität. In ihrer ursprünglichen Arbeit begrenzen Aarseth und Calleja (2015) diese Dimension auf die technischen Geräte, die für das Spielen notwendig sind, also Spielkonsolen, Computer, Controller, Monitore und Ähnliches. Mit Blick auf potenzielle Nutzung von Videospiele im Unterricht lassen sich hier wichtige Fragen zu Kosten der Anschaffung und Wartung für Schulen sowie Tempo der technologischen Veralterung stellen, die vor einem möglichen Einsatz in schulischen Kontexten klargestellt werden müssen.

Ich habe bereits früher zusammen mit Hammar (2022) sowie Hansen und Hammar (2023a) die Dimension der Materialität im Cybermedia-Modell um die Aspekte politische Ökonomie, Arbeitsbedingungen in der Spielindustrie sowie ökologische Nachhaltigkeit erweitert, um den Blick auf zusätzliche zentrale Problemstellungen freizulegen (siehe auch Kerr 2017 oder Nieborg 2015). Ein solcherart erweiterter Materialitätsbegriff macht eine Reihe zusätzlicher wichtiger Problemstellungen sichtbar, die vor einer Nutzung von Videospiele in Bildungskontexten einer kritischen Analyse unterzogen werden müssen: Auf welchen Geschäftsmodellen basieren die für den Unterricht ausgewählten Titel? Hier ist vor allem zu beachten, dass scheinbar kostenfrei herunterladbare Videospiele oft über Hintertüren Profite erwirtschaften und sich zum Beispiel durch komplizierte *Terms-of-Service*-Vereinbarungen weitreichenden Zugang zu Daten und Profilen von Spieler:innen sichern. Andere Produkte sind durch Werbung finanziert, ermöglichen ein *Lock-In* von Spieler:innen in Infrastrukturen kommerzieller Anbieter oder sichern Gewinne durch den Verkauf rein digitaler Güter in Spielwelten (*Loot-Boxen*). Auch hat der Ankauf von teurer und leistungsstarker Hardware Implikationen auf Gebieten ökologischer und gesellschaftlicher Nachhaltigkeit: Wie schnell veralten Produkte? Wie können sie recycelt werden? Welche Ressourcen werden für Produktion, Instandhaltung und Betrieb verbraucht? Wie sind die Arbeitsbedingungen in Produkti-

on, Distribution und Rückgewinnung? Sowohl Schulleiter:innen als auch Lehrer:innen müssen sich solche kritischen Fragen stellen, bevor neue Technologien – Videospiele eingeschlossen – für den Unterricht angeschafft werden.

Dimension 4: Die Spielenden

Die vierte Dimension von Aarseth und Callejas (2015) Cybermedia-Modell ist die dynamische Komponente von Spielenden, die in unterschiedlichen Kontexten und begrenzt durch Regeln und Mechaniken mit dem statischen Cybermedia-Objekt interagieren und es dadurch in emergenten Prozessen ständig neu aushandeln. In pädagogisch-didaktischem Kontext ist es jedoch wenig sinnvoll, diese Komponente auf Spieler:innen zu reduzieren, da in einer schulischen Anwendung von Videospiele auch Lehrer:innen, Schulleiter:innen und Eltern als zentrale Akteur:innen angesehen werden müssen. Stattdessen benenne ich diese vierte Komponente des Modells als menschliche Akteur:innen. Folgende zentrale Fragen erschließen sich auf diesem Gebiet: Welche möglichen Implikationen für didaktische Nutzung haben dominierende Haltungen zu Videospiele unter Schulleiter:innen, Schüler:innen, Kolleg:innen, Eltern sowie in Gesellschaft und Politik? Wie spielkompetent sind Lehrer:innen und Schüler:innen? Sind exkludierende oder toxische Milieus für bestimmte Spieltitel typisch? Hat das zu verwendende Spiel eine Altersgrenze? Ist es für alle gleichermaßen zugänglich (Neuro-Diversität, erforderliche Sprachkenntnisse und mehr)? Sorgfältige Planung eines Einsatzes von Spielen im Unterricht erfordert kritische Auseinandersetzung mit solchen Fragestellungen.

Dimension 5: Institutionelle Rahmenbedingungen

Eine erweiterte Dimension der Materialität kann zwar Faktoren wie technische Infrastruktur sowie Geschäftsmodelle und deren Konsequenzen ausreichend erfassen, doch bleiben anderweitige kontextuelle Faktoren für eine erfolgreiche schulische Nutzung von Spielen weiterhin außen vor. Um auch Aspekte wie Inhalte von Lehrplänen, im Fach verfügbare Stundenzahl, an der Schule zugängliche technische und didaktische Expertise, schulische Regulative und mehr miteinbeziehen zu können, muss das Modell um die Komponente der institutionellen Rahmenbedingungen ausgebaut werden. Durch Einführung einer solchen fünften Dimension werden Fragen zur genauen Unterrichtsplanung und zur Integration der geplanten Aktivitäten

in Lehrpläne, Lehrer:innenkollegium und schulische Verwaltungsstrukturen möglich, die über rein materielle Bedingungen hinausweisen.

Dimension 6: Interferenzen

Die Zerlegung eines komplexen Phänomens in konstitutive Komponenten, wie im Cybermedia-Modell durchgeführt, zieht die Gefahr nach sich, einzelne Elemente als scheinbar eigenständig zu isolieren und deren Interaktion mit anderen Teilen des Modells zu übersehen. Eine solche Aufteilung kann nützlich sein, um bestimmte Elemente analytisch greifbar zu machen und sie für Interventionen zu öffnen. Gleichzeitig werden die fünf Komponenten des erweiterten Modells in spielerischer wie pädagogischer Praxis jedoch mit Notwendigkeit verfließen und ineinander übergehen. Um solchen Prozessen ausreichend Rechnung tragen zu können, führe ich eine sechste Komponente ein – Interferenzen –, die das Zusammenspiel zwischen Teilen des Modells beschreibbar und für Lehrende und Lernende hantierbar machen kann.

Die Dimension der Interferenzen macht es z.B. möglich, Fälle von ludonarrativer Dissonanz und Konsonanz zu beleuchten, also zu untersuchen, wie Spielwelten, -narrative und -charaktere mit Regelsystemen zusammenwirken oder wie sie sich gegenseitig unterlaufen (siehe Grabarczyk und Kampmann Walter 2022). Alternativ kann analysiert werden, wie Profiterwartungen und Geschäftsmodelle Inhalte und Spielmechaniken beeinflussen oder wie Praktiken des Modding oder Hacking von Spieler:innenseite auf Regelsysteme oder Handlung einwirken. Auch Fokus darauf, wie Controller, Computer-Mäuse oder Bildschirme (also die Dimension der Materialität) den Zugang bestimmter Spieler:innen-Gruppen (Dimension der Spielenden) behindert, kann hier kritisch erfasst werden. Sind die physischen Spielkomponenten auch für neuro- oder senso-motorisch diverse Spielende nutzbar? Kritische Betrachtungen solcher möglichen Interferenzen sind für eine Planung der Nutzung von Spielen in schulischem Kontext zentral.

Sollte die systematische Befragung eines bestimmten Videospieles mit Hilfe des Cybermedia-Modells eine Nutzung in Bildungskontexten als problematisch erscheinen lassen, muss der Titel als Konsequenz nicht notwendigerweise verworfen werden. Wie weiter oben bereits ausgeführt, basieren kostenfreie und leicht installierbare Spiele oft auf Geschäftsmodellen, die Einnahmen durch Überwachung, Datensammlung, Nutzer-Profilierung oder *In-Game*-Transaktionen sichern. Natürlich sind solche Titel als didaktische Werkzeuge für den Unterricht wenig tauglich. Anstatt *mit* derartigen Spielen

zu unterrichten, können Lehrer:innen jedoch genau solche Einsichten als Grundlage für ein Unterrichten *über* den Titel nutzen, um Schüler:innen für solche Problemstellungen in Spielkultur und -industrie zu sensibilisieren.

4 Beispiel für eine Anwendung des Modells

Als konkretes Beispiel für eine Anwendung des auf dem Cybermedia-Modell beruhenden Analyseapparates, werfe ich jetzt einen näheren Blick auf das 2021 von Charles Games veröffentlichte Spiel *Train to Sachsenhausen*. Ich werde jede der sechs Dimensionen des erweiterten Modells kurz durchgehen und so systematisch Vor- und Nachteile einer möglichen schulischen Nutzung ausleuchten. Sowohl ein Unterrichten mit als auch ein Unterrichten über das Spiel werden in Betracht gezogen, um möglichst weitgefächerte Alternativen aufzeigen zu können. Zunächst wende ich mich dem statischen Cybermedia-Objekt zu, bevor ich den Fokus ausweite und dynamische Interaktionen mit Spieler:innen, notwendige institutionelle Rahmenbedingungen sowie mögliche Interferenzen zwischen den genannten Elementen in die Analyse miteinbeziehe.

Auf dem Niveau Zeichen/Repräsentation stellt sich die Frage, welche Inhalte auf welche Weise von *Train to Sachsenhausen* vermittelt werden. Das Spiel erzählt von der Besetzung der Tschechoslowakei durch deutsche Truppen im Jahr 1939. Spielende erleben die Geschehnisse aus Sicht eines fiktiven Charakters – des Studenten Antonín Neděla, der in Prag Medizin studiert. Spieler:innen können weder Geschlecht noch Alter, Herkunft oder Aussehen Nedělas selbst bestimmen.

Die Handlung schreitet in Form von kurzen Situationsbeschreibungen auf Karten voran, die entweder nach links oder rechts gezogen werden können, um Entscheidungen für Neděla zu treffen. Auf diese Weise vermittelt das Spiel die historischen Geschehnisse in Prag nach der Ermordung des Studenten Jan Opletal durch deutsche Besatzungssoldaten im Oktober 1939. Es ist dann den Spielenden überlassen, entweder an Demonstrationen und Protestaktionen teilzunehmen oder sich auf das Studium zu konzentrieren und politische Aktivitäten zu meiden. Alle Alternativen enden jedoch mit einer Verhaftung durch die SS. Eine Deportation ins KZ Sachsenhausen kann nur dann vermieden werden, wenn Spieler:innen in einer letzten Frage über ihr Alter lügen und sich als unter 20 Jahre ausgeben.

Neben der durch Karten vermittelten Handlung enthält das Spiel auch ein virtuelles Museum, das über ein Hauptmenü zugänglich ist und Kurzinforma-

tionen sowie Illustrationen zu bestimmten Personen und Geschehnissen dieser Zeit enthält. Jedes Durchspielen von *Train to Sachsenhausen* eröffnet außerdem Zugang zu Dokumenten, in denen Erfahrungen echter Studierender aus dieser Zeit nachgezeichnet wurden, die z.B. in Sachsenhausen inhaftiert worden waren. Auf dem Niveau von Repräsentation und Zeichen gibt das Spiel also Zugang zu historischen Fakten und authentischen Personen und lässt Spieler:innen mit Einschränkungen das Schicksal des fiktiven Protagonisten Neděla bestimmen. Durch Museum und Erfahrungsberichte wird zum engagierten Verstehen ermutigt, das z. B. im Geschichtsunterricht gut nutzbar gemacht werden kann.

Vor der Nutzung von *Train to Sachsenhausen* im Geschichtsunterricht ist es wichtig, die Spielmechanik des Titels kurz kritisch zu beleuchten. Die Mechanik zwingt Spielende binäre Handlungsalternativen auf und lädt so zu einer Vereinfachung historischer Prozesse als relativ klare Ursache-Wirkung-Zusammenhänge ein. Dies ist mit Blick auf Bogosts (2006) prozedurale Rhetorik interessant und kann Lernenden im Zusammenhang mit der Nutzung des Titels nahegebracht werden.

Die prozedurale Rhetorik von *Train to Sachsenhausen* ist jedoch auch in einem anderen Sinne von Interesse. Im Spiel hat nur die allerletzte Entscheidung der Spieler:innen, bei der Frage nach dem Alter zu lügen oder nicht, Einwirkung auf das Schicksal des Protagonisten Neděla. Alle anderen möglichen Handlungen führen unausweichlich zur Verhaftung durch die SS. Dieses Faktum kann als ein prozeduraler Ausdruck staatlicher Willkür gelesen werden, der aufzeigt, dass in totalitären Systemen Entscheidungen von Menschen politisch zu handeln oder sich ins Private zurückzuziehen für deren Schicksale keine Rolle spielen. Die Willkür totalitärer Systeme kann alle überall treffen, egal wie sehr man versucht sich anzupassen, um Verfolgung zu entgehen. Das Spiel argumentiert durch die Mechanik hier also für politisches Handeln und für Mobilisierung als einzige gangbare Alternativen in Konfrontation mit totalitären Systemen, weil eben auch Versuche unpolitisch zu bleiben nicht vor staatlicher Willkür schützen können. Zuletzt entscheidet der Zufall, nicht politisches Agitieren darüber, wer ins KZ kommt und wer nicht. *Train to Sachsenhausen* bietet also inhaltsmäßig gute Anschlusspunkte für Unterrichtsstunden, die sich mit der Geschichte des Zweiten Weltkrieges oder einem Leben im Totalitarismus auseinandersetzen.

Auch aus der Perspektive eines um Faktoren der politischen Ökonomie erweiterten Materialitätsbegriffs erscheint *Train to Sachsenhausen* als ein in schulischen Zusammenhängen gut nutzbares Werkzeug. Das Spiel ist mit öffentli-

cher Unterstützung entwickelt worden und kann gratis von der Internetseite der Entwickler:innen bei Charles Games heruntergeladen werden. Es erfordert nur geringe Rechnerkapazität und kann auch auf verhältnismäßig alten Computern und Smartphones gut gespielt werden. Die Entwickler:innen sammeln und verwerten keine Nutzerdaten und erstellen keine Spieler:innen-Profile. Es ist keine Registrierung erforderlich und das Spiel funktioniert, nach Herunterladen, auch ohne Internetverbindung und Serverzugang.

Train to Sachsenhausen ist für verschiedenste Spieler:innen-Gruppen zugänglich. Das Spiel ist auf Tschechisch, Deutsch und Englisch verfügbar und erfordert nur mitteltute Sprachkenntnisse. Die Mechanik bietet keine sensorischen Herausforderungen und kann durch einfache Bewegungen eines Fingers bedient werden. Die vermittelten Inhalte sind wenig kontrovers und verzichten auf Schockeffekte und Spannungsmomente. Das Spiel kann von Schüler:innen einzeln, in Gruppen oder kollektiv im Unterricht gespielt werden. Letzteres ermöglicht sorgfältige Diskussionen jeder Handlungsalternative, da das Spiel ohne Zeitbegrenzungen operiert.

Was die institutionellen Rahmen schulischer Einrichtungen angeht, bietet *Train to Sachsenhausen* ebenfalls nur wenig Herausforderungen und bietet sich als einfaches, zugängliches und kostenfreies Werkzeug für den Geschichts- und Politikunterricht an. Einzig das Downloaden auf schuleigener Hardware via Appstore kann administrative oder technische Unterstützung und Genehmigung erfordern. Das Durchspielen von *Train to Sachsenhausen* erfordert nicht mehr als zehn Minuten. Daher kann der Titel auch in Fächern mit begrenzter Stundenzahl zum Einsatz kommen und es ist möglich, es mehr als einmal durchzuspielen, um mehrere der zugänglichen Handlungsalternativen auszuprobieren und miteinander zu vergleichen.

Was das Zusammenspiel der oben kurz durchdeklinierten Dimensionen angeht, lässt sich v.a. das Verhältnis von Spielmechanik und Narrativ hervorheben. Hier lassen sich z.B. durch Vergleiche zu Medien wie geschichtlichen Romanen oder historischen Filmen lineare Geschichtsverständnisse und scheinbar binäre Entwicklungsstränge problematisieren. Die Interferenz zwischen Materialität und institutionellen Rahmen wiederum ermöglicht Betrachtungen zum Verhältnis zwischen Profitinteressen, Inhalten, und pädagogischer Nutzbarkeit am Beispiel eines öffentlich finanzierten Titels.

5 Fazit

Videospiele sind heute überall präsent. Dieses Faktum kann als Begründung für deren Anwendung in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen herangezogen oder als Grund angesehen werden, wenigstens den schulischen Raum von dieser Unterhaltungstechnologie reinzuhalten, um Schüler:innen einen sozial akzeptierten nicht-digitalen Rückzugsraum zu sichern. Unabhängig davon, wie man sich zu dieser Debatte stellt, muss man einsehen, dass Videospiele als heute dominierendes Produkt der Kulturindustrie auch in Lehrpläne aufgenommen und in schulischer Praxis behandelt werden müssen. Um dies zu tun, müssen diese Spiele jedoch nicht im Klassenraum zugänglich sein. Eine kritische Positionierung kann auch durch Unterrichten *über* Spiele, Spielkulturen und Spielindustrie erreicht werden, ohne dass das Medium dabei direkt zum Einsatz kommen.

Wenn Spiele als didaktische Hilfsmittel herangezogen werden, ist eine kritische Evaluierung relevanter Titel vor Einsatz im Unterricht zentral. Die hier vorgestellte, an Aarseth und Callejas (2015) Cybermedia-Modell ausgerichtete Matrize hat zum Ziel, solche Planung zu systematisieren und Lehrer:innen und Schulleiter:innen so ein leicht hantierbares Werkzeug zur ganzheitlichen Beurteilung unterrichtsrelevanter Spiele vor deren Einsatz an die Hand zu geben.

Den wichtigsten Faktor für eine erfolgreiche Nutzung von Spielen im Unterricht kann die Matrize jedoch nicht liefern – die sorgfältige Planung und Vorbereitung der Stunden, in denen ein bestimmtes Spiel zum Einsatz kommen soll. Wie sowohl Staaby (2021) als auch Groff et al. (2016) schreiben, liegt der wichtigste Faktor für eine gelungene didaktische und pädagogische Anwendung nicht im Spiel, sondern in dessen reflektierter Nutzung durch kompetente Lehrer:innen im produktiven Zusammenspiel mit Lernenden.

Quellenverzeichnis

- Aarseth, Espen und Gordon Calleja. 2015. The Word Game: The Ontology of an Indefinable Object. *Proceedings of the FDG*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Word-Game%3A-The-ontology-of-an-undefinable-Aarseth-Calleja/505c0ff292fea483cd34620053eab4fc95d1eb03>.
- Becker, Katrin und Elisa Gopin. 2016. Selection Criteria for Using Commercial Of-the-Shelf Games (COTs) for Learning. In: *Learning, Education and Games*

- Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*, herausgegeben von Karen Schrier, 43–60 Pittsburgh: ETC Press.
- Boelmann, Jan und Janek Stechel. 2020. Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten. *Id.: Informationen zur Deutschdidaktik* 44(2): 9–21.
- Boelmann, Jan. 2010. Narrative Computerspiele als Gegenstand des Literaturunterrichts: Computerspielbasiertes literarisches Lernen mit dem Adventure-Spiel ›Ceville‹. In: *Aspekte literarischen Lernens: Junge Forschung in der Deutschdidaktik*. Münster, herausgegeben von Gerhard Rupp, Jan Boelmann und Daniela Frickel, 61–76. Münster: Lit Verlag.
- Bogost, Ian. 2006. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Bunnenberg, Christian. 2017. Digitale Zeitreisen in die Vergangenheit? Computerspiele mit historischen Inhalten und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht. In: *Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht*, herausgegeben von Wolfgang Zielinski, Sandra Aßmann, Kai Kaspar und Peter Moorman, 117–126. Düsseldorf: Kopaed.
- Busse, Arne und Matthias Uzunoff. 2015. Politische Bildung und Computerspiele. In: *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*, herausgegeben von Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunter Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick, 81–92. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: Form Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Flanagan, Mary und Helen Nissenbaum. 2014. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge: MIT Press.
- Fromme, Johannes. 2015. Game Studies und Medienpädagogik. In: *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noël Thon, 279–315. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Galloway, Alexander. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ganguin, Sonja. 2010. *Computerspiele und lebenslanges Lernen: Eine Synthese von Gegensätzen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Grabarczyk, Pawel und Bo Kampmann Walther. 2022. A Game of Twisted Shouting: Ludo-Narrative Dissonance Revisited. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 13(1): 7–27. <https://www.doi.org/10.7557/23.6506>.

- Groff, Jennifer, Jermiah McCall, Paul Darvasi und Zack Gilbert. 2016. Using Games in the Classroom. In: *Learning, Education and Games Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts*, herausgegeben von Karen Schrier, 19–42. Pittsburgh: ETC Press.
- Hammar, Emil L. und Holger Pöttsch. 2022. Bringing the Economy into the Cybermedia Model: Steps towards a Critical-Materialist Game Analysis. *Proceedings of the Game Analysis Perspectives Conference* (pp. 42–46). Copenhagen: IT Universität von Kopenhagen. https://blogit.itu.dk/msgproject/wp-content/uploads/sites/35/2022/05/conference-proceedings.docx_.pdf.
- Hartong, Sigrid und Vito Dabisch. 2023. Datafizierte Schulaufsicht?! Zur Erfassung des komplexen Zusammenspiels von wirkmächtigen Dateninfrastrukturen und vielfältigen Datenpraktiken. In: *Die datafizierte Schule*, herausgegeben von Annkatrin Bock et al., 37–60. Wiesbaden: Springer VS.
- Herber, Verena, Adam Alfred und Stefanie Eliden. 2013. *Lernen im Spiel – mit neuen Medien: Wie Computerspiele das Lernen fördern können*. München: Books on Demand.
- Jørgensen, Kristine und Faltin Karlsen (Hg.). 2018. *Transgression in Games and Play*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kerr, Aphra. 2017. *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. New York: Routledge.
- Köhler, Stefan. 2020. Spiele erzählen. Anders. Über den Umgang mit Computerspielen im Deutschunterricht. *Ide: Informationen zur Deutschdidaktik* 44(2): 57–65.
- Nieborg, David B. 2015. Crushing Candy: The Free-to-Play Game in Its Connective Commodity Form. *Social Media & Society* 1 (2). <https://www.doi.org/10.1177/205630511562193>.
- Philipp, Claudia und Judith Hoffmeier. 2015. Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht. In: *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*, herausgegeben von Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunter Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick, 117–128. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Pöttsch, Holger, Therese Holt-Hansen und Emil Hammar. 2023a. Digital Games as Media for Teaching and Learning: A Template for Critical Evaluation. *Simulation & Gaming* 54(3): 348–374. <https://www.doi.org/10.1177/10468781231166213>.
- Pöttsch, Holger; Therese Holt-Hansen und Emil Hammar. 2023b. Teaching and Learning about Audio-Visual Media: A Critical Media Literacy Perspec-

- tive on the Use of Games in the Contemporary Upper-Secondary Classroom. In: *Deutsche und norwegische Schulmedien im Vergleich*, herausgegeben von Christina Lentz und Heike Wolters, 163–188. Berlin: Peter Lang.
- Pötzsch, Holger und Mark F. Buck. 2023. Digitalisierung, Daten, Eigentum: Bildung im digitalen Kapitalismus. In: *Eigentum, Medien, Öffentlichkeit*, herausgegeben von Selma Güney et al., 385–406. Frankfurt a.M.: Westend.
- Schniz, Felix. 2020. Videospiele im pädagogischen Schulalltag: Fünf Fragen und Antworten für den praktischen Einsatz. *Ide: Informationen zur Deutschdidaktik* 44(2): 45–56.
- Sicart, Miguel. 2011. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT press.
- Staab, Tobias. 2021. Still in Another Castle: Asking New Questions about Games, Teaching and Learning. *Gamevironments* 15: 102–129.
- Train to Sachsenhausen. 2021. Entwicklung: Charles Games. Produktion: Charles Games.
- Weßel, André. 2019. Sinnvolle Beschäftigung oder wert(e)loser Zeitvertreib? Potenziale digitaler Spiele für Medienbildung und Werterziehung in digitalen Gesellschaften. In: *Aufwachsen mit Medien: Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend*, herausgegeben von Stapf, Ingrid, Marlis Prinzing und Nina Köberer, 143–156. Baden-Baden: Nomos.
- Wobik, Gerda. 2020. »Ich und Computerspiele haben ein zwiespältiges Verhältnis«: Videospiele als Thema der LehrerInnen-Fort- und -Weiterbildung. *Ide: Informationen zur Deutschdidaktik* 44(2): 80–88.

Anhang

Die Autor:innen

Natalie Berner, Dr., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienforschung der TU Chemnitz, zuvor war sie seit 2017 am IfKW der LMU München tätig. Natalie hat zur Konstruktion von Mutterschaft im gesellschaftlichen Diskurs promoviert. Sie ist Teil des Netzwerks Qualitative Methoden sowie des Netzwerks Kritische Kommunikationswissenschaft.

Aurelia Brandenburg hat Geschichte, Digital Humanities und Cultural Landscapes in Würzburg studiert und arbeitet inzwischen als Doktorandin im Forschungsprojekt *Confoederatio Ludens* an der Hochschule der Künste Bern. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen besonders in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies und der Geschichte digitaler Spiele, meist mit Schwerpunkt auf Gender und Queerness. Sie ist außerdem sowohl Mitglied im Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele als auch Teil des Game Studies-Blogs *Language at Play*.

Astrid Ensslin ist Professorin für Dynamiken virtueller Kommunikationsräume an der Universität Regensburg. Sie ist Autorin und Herausgeberin zahlreicher Bücher über literarische Computerspiele, Ludolinguistik, Medien-Erzählwissenschaft, digitale Kultur und elektronische Literatur. Ihre Aufsätze erschienen u.a. in *Digital Creativity, Games and Culture* und *Discourse, Context and Media*. Sie leitet das Research-Creation-Projekt *Writing New Body Worlds*, das sich mit digitaler Erzähltherapie für junge Frauen mit Körperbildproblemen beschäftigt, und ist Mit-Antragstellerin des Verbundprojekts *FEMTRACK: Menstruation, Tracking Apps, Bodies & Identities*. Sie ist Direktorin der *Electronic Literature Organization* und Herausgeberin der Buchreihe *Electronic Literature* bei Bloomsbury.

Fabienne Freymadl leitet das BDSM Studio LUX, das Dominastudio, Kurswesen und Contentproduktion vereint. Fabienne arbeitet seit 18 Jahren als Sexarbeiterin und engagiert sich als Aktivistin für die Rechte von Sexarbeitenden. Im Mittelpunkt steht ein intersektioneller Ansatz und das Empowerment von Community. Sie co-organisiert die *SW Un-conference*, ein internationales SW-Treffen von und für die Community. Nebenbei kümmert Sie sich um Jugendschutz und Impressum für Sexarbeitende.

Daria Gordeeva, M.A., ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kommunikationswissenschaft und Medienforschung an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Im BMBF-geförderten interdisziplinären Forschungsverbund *Das mediale Erbe der DDR* verantwortet sie seit 2019 das Projekt *Die DDR im Film* und ist für die Verbundkoordination zuständig. In ihrer Dissertation befasste sie sich mit der diskursiven Konstruktion der DDR und der Sowjetunion im deutschen und russischen Kino. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen auf Mediendiskursen und audiovisuellen (vor allem filmischen) Realitätskonstruktionen sowie in den Bereichen Erinnerungskultur und Geschichtspolitik im internationalen Vergleich.

Arno Görgen, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergía-Projekts *Confederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000* an der Hochschule der Künste Bern. Zuvor war er von 2018 bis 2022 Mitarbeiter des SNF-Ambizione-Projektes *Horror-Game-Politics*. Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, Medikalisierung digitaler Spiele, Systemtheorie und Ideengeschichte.

Sara Grzybek arbeitet seit mehreren Jahren im Online-Marketing und berät verschiedene Branchen. Sara schreibt nebenbei freiberuflich zu unterschiedlichen Themen. Zudem hat Sara Queermed Deutschland gegründet und kümmert sich darüber um den Abbau von Diskriminierungserfahrungen im Gesundheitswesen in Form von Vernetzung zu sensibilisierter Gesundheitsversorgung für Patient:innen. Sara gibt Workshops und Vorträge zu gesundheits-spezifischen Themen.

Sarah Fartuun Heinze Loves To Play :&: Am Liebsten Zusammen & ist Teil von dgtl fmnm & dem MusikTheaterGameStudio SFHVerse :&: Gestaltet Spiel-Räume Partizipativer Kunst Mit Allen die Können & Mögen So Wie Alle Mögen

& Können. Zum Beispiel. Aktuelle Ästhetische Forschungsarbeit: *Let's Play: Music Theatre* (1 multiverse SpielPrinzip).

Nina Kiel beschäftigt sich als freischaffende Spielejournalist:in, -forscher:in und -entwickler:in schwerpunktmäßig mit dem Themenfeld Diversität und Inklusion in digitalen Spielen. Seit mehr als zehn Jahren veröffentlicht sie regelmäßig Beiträge in (Online-)Magazinen, Zeitungen sowie Sammelbänden und hält Vorträge auf internationalen Konferenzen. In Ihrem monatlich erscheinenden Podcasts *Random Encounters* analysiert sie mit ihrer Kollegin Gloria Manderfeld Darstellungen von Sex und Intimität im Medium.

Laura Laabs, M.A., ist Doktorandin an der Goethe-Universität Frankfurt a.M., wo sie von 2020 bis 2023 wissenschaftliche Mitarbeiterin am DFG-Graduiertenkolleg *Konfigurationen des Films* war. In ihrer Dissertation untersucht sie Kultur- und Körpertechniken in Momenten der Kontaktaufnahme mit digitalen Spielen. Sie ist Mitglied der Redaktion beim Online-Journal *PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung*. Zu ihren Forschungsinteressen gehören u.a. Verhältnisse von Spiel, Körper und Geschlecht; Spiel und Arbeit/Arbeit am Spiel; Videospieldwerbung und -marketing. Zuletzt erschienen: *Nintendo What Nintendo't. Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate*, in Görigen/Unterhuber: *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven*.

Eugen Pfister ist Historiker und Politikwissenschaftler und leitet das SNF-Sinergia- Forschungsprojekt *Confederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000* an der Hochschule der Künste Bern. Er hat zur Geschichte der Politischen Kommunikation promoviert, ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises *Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele* und lehrt und forscht zur Geschichte in und von digitalen Spielen.

Jens Schröter, Prof. Dr., ist seit 2015 Inhaber des Lehrstuhls für Medienwissenschaft an der Universität Bonn. Zusammen mit Prof. Dr. Anna Echterhölter; PD Dr. Sudmann und Prof. Dr. Alexander Waibel ist er in der Leitung des *VW-Main Grants How is Artificial Intelligence Changing Science?* (Start: 01.08.2022, 4 Jahre). Sommer 2017: Senior-Fellowship IFK Wien, Österreich. Winter 2018: Senior-Fellowship IKKM Weimar. Sommer 2020: Fellowship, DFG-Sonderforschungsbereich 1015 *Muße*, Freiburg. Winter 2021/22: Fellowship, Center of

Advanced Internet Studies. Aktuelle Veröffentlichungen: *Medien und Ökonomie* und, zusammen mit Christoph Ernst, *Media Futures. Theory and Aesthetics*.

Total Refusal versteht sich als pseudo-marxistische Medienguerilla, interveniert in zeitgenössische Videospiele und eignet sich diese mittels Text, Film und Installation an. Die theoretische Auseinandersetzung mit den Welten von Blockbuster-Spielen liegt ihrer künstlerischen Arbeit zugrunde. Die Filme des Kollektivs wurden auf zahlreichen Festivals gezeigt und ausgezeichnet. Robin Klengel studierte Kulturanthropologie in Graz und Berlin und co-leitet das *Forum Stadtpark* in Graz. Leonhard Müllner studierte Bildende- und Medienkunst in Linz, Leipzig und Wien und promovierte 2022 zur künstlerischen Intervention in Videospiele. Michael Stumpf studierte Philosophie in Wien sowie Medienkultur und Kunsttheorien in Linz. Sie sind Gründungsmitglieder von Total Refusal.

Tobias Unterhuber, Dr. phil., ist Post-Doc für Literatur und Medien an der Universität Innsbruck am Institut für Germanistik. Er ist Herausgeber der Zeitschrift *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*. Er ist Co-Leiter der Forschungsgruppe *Game Studies* der Universität Innsbruck. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen Popliteratur, Literaturtheorie, Mediengeschichte, Kulturgeschichte, Gender Studies und Game Studies. Gemeinsam mit Arno Görger hat er den Sammelband *Politiken des (digitalen) Spiels* (2023) herausgegeben.

Lies van Roessel, Dr., ist Medienwissenschaftlerin im Bereich der Game Studies und der Media Industry Studies an der MLU Halle-Wittenberg. In ihrer Doktorarbeit hat sie sich mit der Entwicklung von *Free-to-Play*-Spielen befasst. Lies studierte Neue Medien an der Universität Utrecht und forschte und lehrte zu Serious Games an der HKU University of the Arts Utrecht (2008–2014). Am Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft hat sie eine Studie zu Imitation in der Games-Branche durchgeführt und am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung hat sie sich u.a. mit algorithmischen Entscheidungen befasst. Bei der Stiftung *Digitale Chancen* leitete sie 2018 das Projekt *Medienerziehung im Dialog*. Lies ist Ko-Sprecherin der *AG Medienindustrien* der Gesellschaft für Medienwissenschaft.

சிந்துஜன் வரதராஜா (Sinthujan Varatharajah) lebt als Essayist:in und politische Geograf:in in Berlin. Ihre:seine Arbeiten beschäftigen sich mit

den Themen Staatenlosigkeit und Vertreibung aus einer räumlichen, logistischen und materialistischen Perspektive. வரதராஜா co-gründete 2018 die Veranstaltungsreihe *dissolving territories – kulturgeografien eines neuen eelam*, die sich den alltäglichen Folgen der Staatenlosigkeit ästhetisch und politisch nähert. Gemeinsam mit Moshtari Hilal veröffentlichte வரதராஜா 2022 das Diskursbuch *Englisch in Berlin*, das sich mit Fragen von Sprache und politischen Ausschlüssen im Stadtraum Berlin beschäftigt. வரதராஜா erstes Buch, *an alle orte, die hinter uns liegen*, erschien im Herbst 2022 und erörtert technische Geschichten von Zerstörungen und Vertreibungen in den Kolonien und den Kolonialmetropolen.

Editorial

In heimischen Wohnzimmern, auf Streamingseiten und auf Conventions sind Videospiele seit Anfang des 21. Jahrhunderts vom Nischenprodukt zum zentralen (pop-)kulturellen Phänomen avanciert – und auch analoge Spiele sind nach wie vor fester Bestandteil sozialer Praxis. Ebenso haben Games unstrittig den Rang eines wertvollen und ergiebigen Gegenstands der Geistes- und Sozialwissenschaften inne. Dieser Relevanz trägt die Reihe **Game Studies** Rechnung und versammelt interdisziplinäre Perspektiven sowie Forschungsarbeiten in Form von Qualifikationsschriften, Monografien, Sammelbänden und längeren Essays.

Als Medium, in dem gleichermaßen *über* und *mit* Spielen gedacht wird, verhandelt sie Fragen nach dem Sein und Wirken von Games in drei Schwerpunktprofilen: Das Profil »Theorie und Ästhetik« umfasst textuell und philosophisch gewichtete Analysen. Ferner wird in dessen Rahmen erörtert, in welcher Weise Games literarisch, filmisch, erzählend, künstlerisch und performativ sind. Der Strang »Kultur und Geschichte« widmet sich der Frage, wie Spiele an lebensweltlichen, kulturellen und historischen Diskursen partizipieren. Des Weiteren finden dort Arbeiten ihren Platz, welche die didaktischen, vermittelnden und transformatorischen Potenziale von Games ausloten. Schließlich bilden Codeaspekte, Spielstrukturen, technische Bedingungen und die gamespezifische Produktionsästhetik den Mittelpunkt des Profils »Design und Mechanik«.

Thomas Spies (Dr.), geb. 1982, promovierte zur Traumarepräsentation im Computerspiel an der Universität Köln. Interdisziplinär forschend, schreibend und lehrend untersucht er kritisch audiovisuelle Medien, insbesondere Videospiele, hinsichtlich ihrer soziokulturellen Implikationen. Er ist Organisator der Veranstaltungsreihe ›Let's Play Critical‹.

Şeyda Kurt, geb. 1992, studierte Philosophie, Romanistik und Kulturjournalismus. Sie ist Autor:in zweier Sachbuchbestseller und Kolumnist:in beim Buchjournal. Außerdem ist sie Autor:in für das Politische Feuilleton im Deutschlandfunk Kultur. Videospiele interessieren sie als Medium der Bewegung und politischen Mobilisierung.

Holger Pötzsch (PhD), geb. 1971, ist Professor für Medienwissenschaften mit den Schwerpunkten Medien und Krieg, Spielstudien, Bildung und Technologie sowie digitale Kultur an der UiT - die arktische Universität Norwegens in Tromsø.

