

# 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 Videospieelforschung 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 ortspezifischen 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 Pötzsch 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 Grenzbegriffen 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 (>wähkôhtowin<) 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 Inŋitchuŋa – 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 Inŋitchuŋa/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 Ressourcen-Typs. 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 Northwest-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.

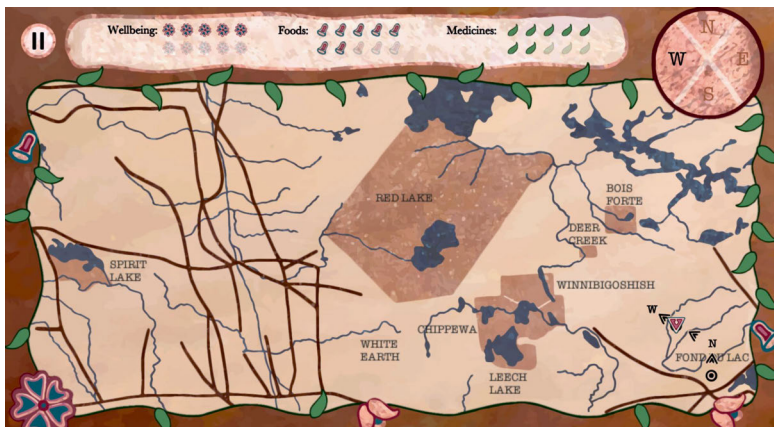
Die Diskrepanz zwischen der Kartierung als Schlüsselinstrument für Spieler:innen, die in koloniale Auseinandersetzungen verwickelt sind, und relationalen Auffassungen von Land, das sich der Territorialisierung entzieht, wird in allen drei untersuchten Spielen thematisiert: Der Plattformer *KI/NA* geht 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 Kartographie 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 medienspezifische 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 Abspanns 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 *Skábmá* zur medienspezifischen *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 Wurfwaffe, 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 *Skábmá* (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 *Skábmá* 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 (Björkelo 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.
- Björkelo, 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 und 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 Innitchuna. *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.

