

(Über-)Leben im Corona-Simulator – Rezensionsforschung als historischer Zugang

Abelina Junge und Max-Constantin Stecker

Einleitung

»Gut gemacht – deine Krankheit hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht!« So klingt es, wenn Spielende des 2012 erschienenen Mobile Games *Plague Inc.* eine Runde gewinnen. Bei dem Spiel vom Entwicklerstudio Ndemic Creations handelt es sich um ein Strategie-Spiel, welches die Ausrottung der Menschheit mittels einer Seuche zum Ziel hat. Die Spielenden versuchen, in der Rolle eines selbst benannten Krankheitserregers die Weltbevölkerung zu infizieren und schlussendlich zu vernichten, um das Spiel zu gewinnen (»Plague Inc.«). Der Ebola-Ausbruch im Jahr 2014 sorgte dafür, dass die Download-Zahlen stark anstiegen und das Spiel an Popularität dazugewann – dies veranlasste das Entwicklerstudio dazu, sich öffentlich zu äußern (»Help Stop Ebola«). Während der Covid-19-Pandemie geriet *Plague Inc.* erneut ins Blickfeld einer (medialen) Öffentlichkeit – um das Corona-Szenario nachzuspielen? Oder verbergen sich noch andere Faktoren hinter der verstärkten Rezeption? Unbestritten bedienen sich verschiedene Medien der Populärkultur ihrer natürlichen und kulturellen Umwelt sowie des Wissens über ihre historische Genese und nutzen diese als Quelle für ihre Inhalte und Narrative. Was aber passiert, wenn ein Medium wie das digitale Spiel als Blaupause für die Gegenwart genutzt wird – suchen Spielende darin nach Perspektiven und Orientierung für ihren Alltag, gerade in Zeiten der Krise? Um diese Fragen zu beantworten, soll der Beitrag einen Einstieg in die geschichtswissenschaftliche Arbeit mit Rezensionen darstellen. Dafür wurden 3138 Rezensionen aus dem deutschen Google Play Store analysiert. Auf diese Weise wird die Rezeption des Spiels in ihrer Veränderung sichtbar gemacht und lässt Rückschlüsse auf die Wahrnehmung der Spielenden zu. Nach einer Verortung, die auf die thematische Relevanz der Erforschung von Rezensionen hinweisen und den Forschungsstand anreißen soll, erfolgt eine Kontextualisierung des Spiels *Plague Inc.* Eine Darlegung der in diesem Beitrag angewandten Methodik leitet im Folgenden in den Analyseteil über. Die Fragestellung, ob in den Google-Play-Store-Rezensionen ersichtlich wird, dass Spielende Perspektiven und Orientierung in *Plague Inc.* suchen, lässt sich – trotz methodisch bedingter Einschränkungen – generell bejahen. Abschließend wird insbe-

sondere auf weiterführende Fragestellungen zu verweisen sein, die an diese Grundlagenforschung anhand von Rezensionen anschließen können.

Verortung im Forschungsfeld digitaler Spiele

Neuere Arbeiten stellen einen Quellenwert digitaler Spiele für die Geschichtswissenschaft fest. Der amerikanische Historiker Adam Chapman betont, dass digitale Spiele »can be and produce historical narrative. They are perfectly capable of meaning-making, sustaining arguments and creating discourse about the past« (Chapman: 271). Chapman betont außerdem, die Aktionen der Spielenden »affect their own reading, because their gameplay can affect what occurs within, the game representation that they might read« (Chapman: 32). Er fasst die Rolle der Spielenden zusammen und postuliert, Spielende »configure the story space and produce particular narratives« (Chapman: 34).

Laut Neys und Jansz können digitale Spiele als eine Art »socializing agent« dienen (44). Es seien Effekte auf das Sozialverhalten der Rezipient:innen feststellbar: »People seem to become engaged with the topic or issue dealt with in the game after playing«, führen Neys und Jansz weiter aus, »[t]he experiences in the game over time get applied to real life contexts and in this way, affect the player« (47–48). Auch Pfister betont die gesellschaftliche Bedeutung digitaler Spiele und deren Potenzial, Spielende bewusst oder unbewusst durch Inhalte zu verändern (Pfister: 3–4). Er greift ebenfalls auf den Begriff der Sozialisierung zurück, um das Verhältnis zwischen Spielenden und Spielinhalten zu beschreiben (17).

Ein anderes Stichwort zur Wirkung des Mediums liefert Mayar mit dem Subgenre »Humanitarian Crisis Games« (HCGs) (Mayar: 47–48). Spielende müssten sich »Spielwelten oder spielerische Praktiken [aneignen], die Fragen des menschlichen Lebens aufgreifen«, wobei sich HCGs bei ihren »natürlichen und humanitären Katastrophen [bei der] Zeitgeschichte« bedienten (Mayar: 49). Es gebe einen Unterschied zwischen referenziellen Titeln, die ein spezifisches Problem ansprechen und eine moralische Ebene implizieren, und suprareferenziellen Titeln, die sich von spezifischen Ereignissen inspirieren lassen, jene aber generalisieren (Mayar: 49–50). Obwohl aus der Gegenperspektive der ums Überleben Kämpfenden gespielt wird (Mayar: 69–70), ist für *Plague Inc.* einiges zutreffend: die Aufmerksamkeit für Katastrophen, der Überlebensaspekt, der suprareferentielle Charakter.

Bezüglich *Plague Inc.* wurde festgestellt, »dass das Spiel Perspektiven auf die Wirklichkeit ermöglich[e], dabei jedoch eine Fiktionalisierung des Faktischen in Kauf [nehme und zugleich] bestehende Wissensvorstellungen und Episteme [tradiere]« (Görgen: 299). Epidemiologische Narrative seien in populärkulturellen Adaptionen beliebt, und ihre »Elemente Konflikthaftigkeit und Rückbezug auf reale Konfliktsituationen und -strukturen sowie die Modulierbarkeit räumlicher und zeitlicher Spielstrukturen [würden besonders deutlich] in dem Spiel PLAGUE INC.« (Görgen: 302). Das Spieldesign und die im Spiel übermittelte Information mache »klar, dass der Erreger in einer virtuellen Umwelt angesiedelt [sei] und, wie in der Realität, mit den Mitteln der Epidemiologie und der Public Health-Maßnahmen bekämpft werden soll[e]«, wobei Letzteres beispielsweise »Restriktionen internationaler Reisen, Hygiene- und Quarantänemaßnahmen [oder]

die Vermeidung sozialer Kontakte« meine (Görgen: 306). Reale Verhältnisse seien im Spiel umgekehrt: »Während in der Realität der Spieler als Teilnehmer einer Gesellschaft auf die Krankheit reagieren müsste, ist seine Position im Spiel genau umgekehrt: Er reagiert auf die lauernde Gefahr der Heilmittelentwicklung« (Görgen: 311).

Im Spiel würden Grenzen zwischen der Gegenwart und zukünftigem Potenzial verschwimmen, zudem würden Spielende über die Wissenschaft belehrt (Servitje: 88). Das Spiel ermögliche es nicht nur, Ängste sichtbar zu machen, sondern diese zu erleben und auf das Äußerste zu treiben (Servitje: 99), und habe darüber hinaus eine disziplinierende Funktion, da es die Gefahr normalisiere und Panik vermeide, die Angst aber nicht nehme und zugleich die Reaktionen der Staaten normalisiere – »including martially enforced quarantine« (Servitje: 99). Bei der Frage, ob Spielende durch das Medium ihr Handeln verändern und welche Information sie aus dem Spiel ziehen, gehe es nicht nur darum, was Spiele aus Spielenden machen, sondern auch umgekehrt (Pfister/Görgen: 60–61). Bei der Betrachtung von Spielen mit Patient:innenperspektive finden sich Parallelen zur Spielerfahrung von *Plague Inc.*, indem das Spielen »Ohnmacht und Kontrollverlust entgegenwirken [können]« (Fürholzer: 90). Welche Rolle dabei den Medien zukommt, fasst Simon treffend zusammen: »Digitale Spiele besitzen die Möglichkeit, sich auf die sie umgebende reale Welt zu beziehen, diese zu hinterfragen und sogar produktiv zu verändern [und können] auch im Diskurs von Krankheit und Gesundheit [...] als Vermittlungsinstrumente kollektiver Wissensbestände und Deutungsmuster fungieren« (189–190).

In ihrer Beschreibung liest sich das Brettspiel *Pandemie* (2008/2013) als eine Art Kontrastfolie zu *Plague Inc.* (Romfeld/Quasdorf: 307). Demgegenüber gibt es klare Parallelen, sei das Spiel doch »klar im Hier und Jetzt verortet [...] – und eben nicht in Epochen der Vergangenheit, in fernen exotischen Ländern oder ganz und gar fiktionalen Welten« (Romfeld/Quasdorf: 310). Auch die Bedeutung des Krankheitsbegriffes lässt sich übernehmen, wobei diese um einen »Appellcharakter« ergänzt werde: »Eine infektiöse Krankheit wäre dementsprechend nicht bloß etwas, das als Faktum konstituiert würde, sondern das, da es [...] die ganze Menschheit gefährdet, dringend zum Handeln aufruft« (Romfeld/Quasdorf: 312–313). Während die »Reduktion auf das Allgemeine, Unkonkrete bezüglich der Krankheit [...] sich [im Brettspiel] programmatisch durchzieh[e]«, erfahren wir in *Plague Inc.* wegen der vertauschten Rollen mehr darüber (Romfeld/Quasdorf: 316). Das Brettspiel wird im Bereich der Public Health verortet, da es nicht um die »klassische Arzt-Patienten-Beziehung«, sondern das »Management einer globalen Krise als technisch-logistische Herausforderung gehe«, wobei Romfeld und Quasdorf problematisieren: »Der rational-technokratische Zugang zu Krankheit stütz[e] [sich] auf die Objektivierung des Subjekts, indem er der abstrakten wissenschaftlichen Perspektive auf die Erkrankung häufig mehr Beachtung schenk[e] als der Innenperspektive« (319–320). Das »Spiel als [Unterhaltungsmedium möge] berechtigt sein, die Bedenken [der Autor:innen] bezüglich der Verantwortung für entsprechende gesellschaftliche Inhalte [auszuklammern, die] Bedeutung von Medien [...] zur Vermittlung gesellschaftlicher Werte sowie zur (Aus-)Bildung des Humanen [solle jedoch] nicht unterschätzt werden« (Romfeld/Quasdorf: 320). Dieser Erklärung folgend hat auch *Plague Inc.* zu untersuchende Auswirkungen auf die Spielenden, welche nicht einfach durch den Charakter des Spiels als Unterhaltungsmedium negiert werden können.

***Plague Inc.* – vom virtuellen Virus zur realen Pandemie**

In diesem Beitrag werden ausschließlich die Rezensionen der mobilen Version des Spiels *Plague Inc.* im Google Play Store untersucht, in dem die App kostenlos verfügbar ist. Im Google Play Store verzeichnet *Plague Inc.* 3.309.709 Rezensionen, eine daraus resultierende Gesamtbewertung von 4,3 Sternen und über 50 Millionen Downloads.

Um die Rezeption von *Plague Inc.* im Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie zu untersuchen, lohnt sich auch ein Blick in die Geschichte des Spiels. *Plague Inc.* verzeichnete zweieinhalb Jahre nach Veröffentlichung einen Anstieg der Downloads um 50 Prozent – Grund dafür war die Ausbreitung des Ebola-Virus (»Help Stop Ebola«). Der Gründer des *Plague Inc.*-Entwicklerstudios, James Vaughan, schätzte die Download-Entscheidung der Spielenden damals so ein: »I think this is the first time a real world situation has been the reason why people are getting the game« (Bloom). Ndemic Creations reagierte auf die steigenden Downloadzahlen von *Plague Inc.* mit einer Spendenaktion, die nach eigenen Angaben über 76.000 US-Dollar für den Kampf gegen Ebola einnahm (»Fight Ebola«).

Dass sich das Studio zu diesem Schritt berufen sah, zeichnet sich auch in der eigenen Einschätzung der Bedeutung des Spiels ab. Bereits 2013 besuchte Vaughan die Centers for Disease Control and Prevention (CDC) in den USA und sprach über die Bildungsverantwortung von *Plague Inc.*, denn »teachers and professors often get in touch to let me know how they used Plague Inc. to illustrate biological and economical concepts to their students« (Khan). Vaughan, der *Plague Inc.* als Hobby entwickelte, verfügt über keine medizinische Ausbildung und bezog die Informationen für das Spiel aus Internetrecherchen (Khan). Gegenüber dem CDC formulierte Vaughan den Wunsch, noch detailliertere Szenarien für *Plague Inc.* zu entwickeln, um das Spiel realistischer zu gestalten (Khan).

Plague Inc. geriet 2020 erneut in den Fokus der medialen Öffentlichkeit, nachdem das Covid-19-Virus in China ausbrach und die Downloadzahlen des Spiels erneut anstiegen (»Coronavirus Outbreak«). Bereits im Januar veröffentlichte das Entwicklerstudio ein Statement: »whenever there is an outbreak of disease we see an increase in players, as people seek to find out more about how diseases spread and to understand the complexities of viral outbreaks.« (»Coronavirus Outbreak«) Bereits hier zieht Ndemic Creations die Verbindung zwischen den Download-Zahlen von *Plague Inc.* und dem Wunsch nach Orientierung während der Pandemie. Dies bekräftigt das Studio mit den Worten, dass *Plague Inc.* »realistic and informative« sei (»Coronavirus Outbreak«). Erst am Ende des Statements folgt der Hinweis, dass das Coronavirus eine reale Bedrohung ist und dass die Spielenden ihre Informationen darüber »from local and global health authorities« (»Coronavirus Outbreak«) einholen sollten. Ein wichtiger Hinweis, denn obwohl *Plague Inc.* wissenschaftliche Modelle von Krankheitsverläufen heranzieht und somit eine möglichst realistisch wirkende Pandemie im Spiel simulieren will (vgl. Görgen: 296), kann es nicht in Echtzeit neue wissenschaftliche Erkenntnisse und staatliche Verhaltensempfehlungen in das Spiel integrieren.

Im Anschluss an das Statement verkündete das Entwicklerstudio eine Spende von 250.000 US-Dollar im Kampf gegen das Virus (»Fight Covid-19«). Entwickler Vaughan betonte dabei: »I never imagined the real world would come to resemble a game of Plague Inc. or that so many players would be using Plague Inc. to help them get through an ac-

tual pandemic.« (»Fight Covid-19«) Aus dem selbst erklärten Bildungsauftrag des Entwicklerstudios und den Ereignissen um *Plague Inc.* im Zuge des Covid-19-Virus heraus erscheint es lohnenswert, nach der Rezipient:innen-Perspektive zu fragen: Aus welchem Grund wird *Plague Inc.* aktuell vermehrt gespielt – zum »casual gaming« oder zur bewussten Informationsbeschaffung in der Covid-19-Pandemie? Einen Hinweis auf die Beantwortung der Frage liefert das Entwicklerstudio selbst: Am 11. November 2020 wurde die Erweiterung *Plague Inc: The Cure* für Android und iOS veröffentlicht (»Plague Inc: The Cure«). In der Erweiterung nehmen Spielende die Gegenposition ein und versuchen nun, die Ausbreitung des Virus zu stoppen. Dabei ist das Spieldesign, welches in Zusammenarbeit mit Gesundheitsexpert:innen entwickelt wurde, an die Covid-19-Pandemie angelegt – neben Lockdowns, Kontaktverfolgung und Maskenpflicht arbeiten Spielende auch an der Entwicklung eines Impfstoffes (»Plague Inc: The Cure«). Entwickler Vaughan beschreibt die Erweiterung als »both educational and engaging« und verspricht: »The Cure will be free for all Plague Inc. players until COVID-19 is under control.« (»Plague Inc: The Cure«) Dies betont erneut die aus dem Spiel in die Realität zu übertragenden Lerneffekte, die das Entwicklerstudio dem eigenen Spiel attestiert.

***Plague Inc.* als Blaupause? Rezensionforschung als Zugriff**

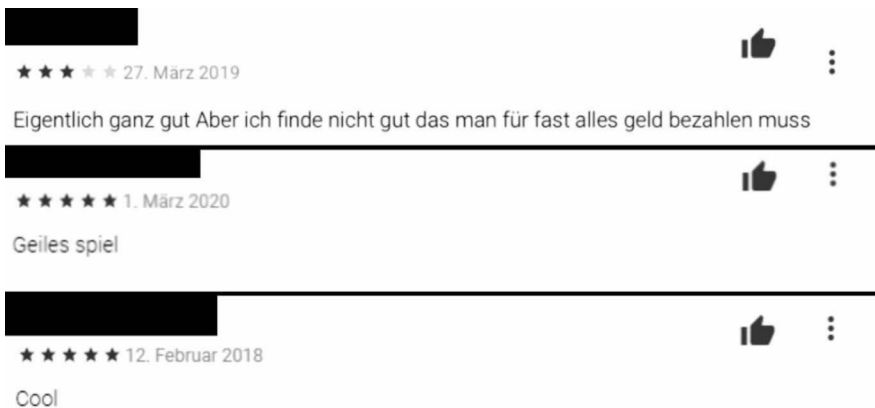
In dieser Analyse wird nicht nach im Spiel dargestellter, vermeintlich historischer Authentizität gesucht, sondern versucht, die aktuelle Wahrnehmung der Covid-19-Pandemie zu archivieren und in Richtung einer sich formenden Erinnerungskultur zu forschen. Um festzustellen, ob Spielende aus *Plague Inc.* Lehren und Handlungsempfehlungen für die Realität ziehen und inwieweit digitale Spiele als Möglichkeit dazu dienen, diese Krise zu verarbeiten, rücken die Äußerungen der Spielenden in den Mittelpunkt. Im Folgenden wird daher sowohl von Spielenden als auch von Rezensierenden gesprochen, da diese eine Teilgruppe der Spielenden darstellen und Rückschlüsse auf die Gesamtheit der Spielenden gezogen werden können.

Rezensionen im Google Play Store können im Nachhinein bearbeitet oder gelöscht werden, es ist eine Bewertung zwischen einem und fünf Sternen möglich. Außerdem können die Rezensierenden einen Text zu ihrer Sterne-Wertung verfassen. Für die Analyse werden alle Bewertungen aus den im Folgenden benannten Zeiträumen mit einbezogen. Die Bewertungen wurden zwischen dem 30.08.2020 und dem 03.09.2020 per Screenshot gesichert und anonymisiert, womit die vorgenommene Analyse der Quellen überprüfbar gemacht werden soll. Im Rahmen dieser Arbeit soll deutlich werden, dass die Beschäftigung mit diesen Quellen sowohl im Hinblick auf mögliche alltagsgeschichtliche Fragestellungen künftiger Historiker:innen als auch für die weitere Auseinandersetzung mit dem Medium digitaler Spiele von Nutzen sein kann.

Für die Analyse der Rezensionen wurden drei Zeiträume festgelegt, um eine Vergleichbarkeit herzustellen. Zeitraum 1 umfasst den 27.01.2018-27.03.2018, Zeitraum 2 den 27.01.2019-27.03.2019 und Zeitraum 3 den 27.01.2020-27.03.2020. Der 27.01. wurde als Startzeitpunkt gewählt, da an diesem Tag nach Angaben des Bundesgesundheitsministeriums im Jahr 2020 der erste Fall von Covid-19 in Deutschland nachgewiesen wurde (»SARS-CoV-2«).

Die Kategorien, anhand derer die Rezensionen der Zeiträume 1–3 analysiert werden sollen, zielen auf das Verhältnis der Spielenden zum Spiel ab. Ändert sich neben der Anzahl der Spielenden auch die Art der Beschäftigung mit dem Spiel, erfolgt etwa eine Art moralische Neubewertung des Titels nach dem Ausbruch der Covid-19-Pandemie? Um diese Frage zu beantworten, werden alle Rezensionen in Kategorien eingeteilt. In Kategorie 1 fallen Rezensionen, welche weder Bezüge zu aktuellen oder vergangenen Pandemiegesehen noch einen zugeschriebenen Lerneffekt feststellen (Abb. 1).

Abb. 1: Beispiel für Rezensionen, die Kategorie 1 zugeordnet werden



Kategorie 2 enthält einerseits Rezensionen, welche dem Spiel einen Lerneffekt oder informativen Gehalt zusprechen, andererseits Bezüge zu realen Pandemie-Ereignissen, also der Lebenswelt der Rezensent:innen, beinhalten. Dabei kann es sich um moralische Aussagen, direkte Erwähnungen realer Krankheiten oder Zukunftsprognosen im Zusammenhang mit der Covid-19-Pandemie handeln (Abb. 2). Die Erwähnung des Coronavirus wird als Bezug zur Realität anerkannt, was implizieren würde, dass Spielende sich an *Plague Inc.* orientieren könnten.

Abb. 2: Beispiel für Rezensionen, die Kategorie 2 zugeordnet werden



Neben diesen beiden Kategorien ohne Mehrfachzuordnung werden die Kategorien »Moralische Bewertung« (Abb. 3) und »Lerneffekt« (Abb. 4) untersucht, wobei erstere

explizit moralische Aussagen meint und letztere einen Lerneffekt feststellt, der auf die Stichworte Kontrollverlust oder Wissensvermittlung abzielt.

Abb. 3: Beispiel für Rezensionen, die der Kategorie »Moralische Bewertung« zugeordnet werden



Die Synthese der Analyseergebnisse mit den zuvor herausgearbeiteten Aspekten soll anschließend die Fragestellung beantworten, ob anhand von *Plague Inc.* sichtbar wird, dass Spielende sich Perspektiven und Orientierung vom Spiel versprechen und die Covid-19-Pandemie mittels des Spiels zu verarbeiten versuchen. Auch wenn dieser Beitrag aufgrund der zeitlichen Nähe zu den Geschehnissen nur einen Auftakt in die Rezensionforschung um die Covid-19-Pandemie darstellen kann, möchten die Autor:innen dennoch neue Erkenntnisse zutage fördern sowie weiterführende Fragen an das Forschungsfeld stellen.

Abb. 4: Beispiel für Rezensionen, die der Kategorie »Lerneffekt« zugeordnet werden



Analyse

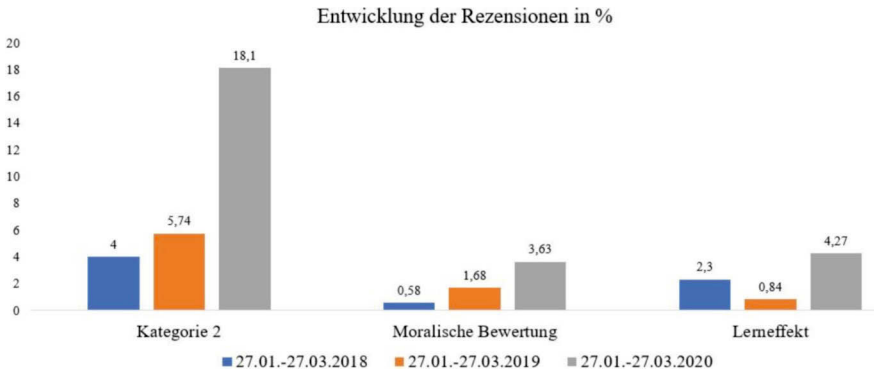
Im ersten Schritt wird die Summe der Rezensionen in den Vergleichszeiträumen untersucht. Dabei spiegeln die Rezensionen den beobachteten Trend wider, dass *Plague Inc.* mit Beginn der Covid-19-Pandemie einen rasanten Anstieg der Download-Zahlen verzeichnen konnte. Wurden in den Vergleichszeiträumen 2018 und 2019 insgesamt 348 bzw. 475 Rezensionen im deutschen Google Play Store abgegeben, waren es zum gleichen Zeitraum im Jahr 2020 insgesamt 2315 Rezensionen (Tab. 1).

Tab. 1: Summe der Rezensionen in den Untersuchungszeiträumen und Zuordnung in die Kategorien 1 und 2

	27.01.2018-27.03.2018	27.01.2019-27.03.2019	27.01.2020-27.03.2020
Kategorie 1	334	449	1896
Kategorie 2	14	26	419
Summe (Rezensionen)	348	475	2315

Bei der Aufteilung in die Kategorien wird mit Blick auf Kategorie 2 deutlich, dass sich die Häufung von Rückschlüssen auf reale (und vor allem aktuelle) Pandemie-Ereignisse sowie ein empfundener Lerneffekt durch die Spielinhalte überproportional zu den steigenden Rezensionen entwickelt (Tab. 1, Abb. 5).

Abb. 5: Chronologische Anteile der Kategorien an der Gesamtanzahl der Rezensionen



Die Ergebnisse zeigen, dass im Zuge der Covid-19-Pandemie überproportional viele Spielende Parallelen zur Realität im Spiel erkennen. So bezeichnet ein Spielender *Plague Inc.* als »gute[n] Ratgeber«, während ein anderer findet, das Spiel lade ein »zum Nachdenken, und weckt den Drang, die Wissenschaft ernst zu nehmen und zu unterstützen«. Eine weitere Rezension postuliert kurz: »Du spielst die Realität.« In diesen und ähnlichen Rezensionen, die eine scheinbar pragmatische Haltung der Spielenden gegenüber dem Spiel als »Ratgeber« erkennen lassen, werden gleich zwei mögliche Beobachtungsebenen über *Plague Inc.* konkret und digitale Spiele als solches deutlich: Auf der ersten Ebene ist zu beobachten, dass die moralische Fragwürdigkeit, in Zeiten einer Pandemie mit einer Vielzahl von Todesopfern ein Virus zu spielen, das auf die gleiche Weise wie der Covid-19-Erreger Menschen erkranken oder sterben lässt, nur selten reflektiert wird. Der Lerneffekt als solcher wird von den Spielenden scheinbar als positiv empfunden, ohne eine explizite Bewertung der Tatsache vorzunehmen, dass ein tödliches Virus »gamifiziert« wurde. Auf der zweiten Analyseebene wird eine Vermischung von ebendieser Kategorie des »Spiels« mit wissenschaftlichen Lernangeboten und Verhaltensempfehlungen vorgenommen; die Spielenden nehmen an, dass die in *Plague Inc.* gezeigten Strategien in

ihre Lebenswelt transferierbar sind und dort sogar in einer lebensbedrohlichen Situation wie der einer Pandemie herangezogen werden können.

Hier muss auf eine Herausforderung der Quelle hingewiesen werden: Rezensionen im Google Play Store sind meist sehr kurz gehalten. Deshalb ist es bei der Arbeit mit der Quelle wichtig, das Einordnen in die Kategorien transparent zu gestalten – dies erfordert unter anderem die Interpretation gewisser Schlagwörter oder Emojis und die Einordnung der Rezensionen in das Gesamtbild ähnlicher Bewertungen. Hier zeigen sich Vor- und Nachteile bei der Arbeit mit Rezensionen: Vorteil ist, dass Rezensierende ihre Rezension nicht mit der Absicht schreiben, einen historischen Quellenwert zu erschaffen. Die Rezension ist im Moment ihrer Abgabe sehr authentisch, da Spielende ihre Spielerfahrung mitteilen. Nachteil ist, dass die Inhalte der Rezension oft kurz, teilweise ironisch oder humoristisch sind, da sie in der Regel nicht auf Weiterverarbeitung und inhaltliche Analyse ausgelegt sind. Die Autor:innen dieses Beitrags haben die Einordnung in die Kategorien deshalb gemeinsam und in ständigem Diskurs vorgenommen, um Objektivität bei der Zuordnung sicherzustellen.

Die Erkenntnis, dass im Jahr 2020 ein Anstieg der Rezensionen in Kategorie 2 um 15 Prozent zu verzeichnen ist – also vermehrt von Rezensierenden auf aktuelle Pandemie-Ereignisse oder einen Lerneffekt hingewiesen wird –, lässt im Rückschluss vermuten, dass diese ihre Lebensrealität durch die Linse des Spiels *Plague Inc.* beobachten und somit einen Transfer der Perspektiven aus der Spielwelt auf die Realität der Pandemie vornehmen könnten. Da dieser Transfer allerdings nicht immer explizit erwähnt wird, kann mittels der isolierten Betrachtung der Rezensionen nicht eindeutig beantwortet werden, ob eine bewusste Übertragung der vermittelten Inhalte aus dem Spiel in die Lebensrealität vorgenommen wird oder ob ein reines Abspeichern des in *Plague Inc.* gezeigten Pandemie-Managements zur unterbewussten Verhaltensänderung in der Lebensrealität der Spielenden führt.

Tab. 2: Summe der Kategorien »Moralische Bewertung« sowie »Lerneffekt« in den Untersuchungszeiträumen

	27.01.2018-27.03.2018	27.01.2019-27.03.2019	27.01.2020-27.03.2020
Moralische Bewertung	2	8	84
Lerneffekt	8	4	99

Explizit kann diese Beobachtung anhand der Analysekategorien »Moralische Bewertung« und »Lerneffekt« getroffen werden. Moralische Bewertungen machen im Untersuchungszeitraum 2020 3,63 Prozent der Gesamtanzahl der Rezensionen aus. Hier ist ein stetiger Anstieg zu den Werten der Vorjahre zu verzeichnen, die im Untersuchungszeitraum 2018 0,58 Prozent aller Rezensionen und 2019 1,68 Prozent der Rezensionen betragen (Abb. 5). Es kann demnach vermerkt werden, dass sich die Spielenden während der Pandemie vermehrt mit moralischen und ethischen Fragen des Spiels auseinandersetzen – ist es vertretbar, ein »realistisches« Pandemie-Szenario zu spielen, während in der Realität Menschen aufgrund der Pandemie versterben? Die Anzahl der Spielenden,

die diese Frage in den Rezensionen aufwerfen, ist bereits zu Beginn der Covid-19-Pandemie gestiegen. Besonders eine Beobachtung der Entwicklung der moralischen Bewertung des Spiels über den Gesamtzeitraum der Covid-19-Pandemie scheint den Autor:innen als erstrebenswert, um festzuhalten, wie sich die Rezeption verändert und ob dies an reale Ereignisse wie den Anstieg der Todesfälle oder strengere Schutz- und Isolationsmaßnahmen gekoppelt ist. Seltener wird dabei danach gefragt, warum das Spiel die Perspektive des Virus annimmt, das zum Spielerfolg möglichst schnell und tödlich verbreitet werden soll.

Eine ähnliche Entwicklung wird bei der Analysekategorie »Lerneffekt« sichtbar. Im Untersuchungszeitraum 2018 lag der Prozentsatz der Gesamtanzahl der Rezensionen, die dem Spiel einen Lerneffekt zusprachen, bei 2,3 Prozent, fiel im Zeitraum 2019 auf 0,84 Prozent und verfünffachte sich anschließend auf 4,27 Prozent im Untersuchungszeitraum 2020 (Abb. 5). Diese Zahlen belegen, dass beinahe jede:r 20. Rezensierende *Plague Inc.* im Jahr 2020 einen Lerneffekt zuschreibt, der in der aktuellen Covid-19-Pandemie von Nutzen sein könnte. Wenig wird jedoch in den Rezensionen kommentiert, ob ein Spiel wie *Plague Inc.* so einen Lerneffekt überhaupt leisten kann. Zwar attestiert sich das Entwicklerstudio selbst einen zumindest teilweise wissenschaftlichen Background (»Coronavirus Outbreak«), jedoch unterliegt das Spiel keiner Kontroll- oder Nachweispflicht, welche die Aktualität oder Belastbarkeit der gegebenen Informationen sicherstellen könnten. Somit setzen die Spielenden ein hohes Maß an Vertrauen in das Spiel und die dort gezeigten Maßnahmen, wie Menschen sich im Falle eines Pandemiegeschehens verhalten sollten.

Diese Befunde rekurren auf die in der theoretischen Verortung zitierten Annahmen. Die Veränderung der Zahlen in den Untersuchungszeiträumen und die prozentuale Veränderung innerhalb der Kategorien belegen die gesellschaftspolitische Relevanz der Rezensionen. Geschichtswissenschaftlich liegt der Mehrwert dabei insbesondere auf dem alltäglichen und authentischen Charakter der Äußerungen, die getroffen werden und Einblicke in die Gruppe der Spielenden ermöglichen.

Die sich verändernde Rezeption verweist auf die gegenseitige Beeinflussung zwischen Spielenden und Spiel. Allerdings lässt sich nicht nachverfolgen, inwieweit Spielende ihr Sozialverhalten aufgrund des Spieles letztendlich verändern. Die Hinweise auf eine sich verändernde Rezeption infolge der realen Pandemie könnten jedoch darauf hinweisen, weswegen sowohl Neys' und Jansz' Feststellungen zum Thema politischer Spiele als auch Pfisters Folgerung, dass in »digitalen Spielen – und zwar auch in jenen, die als reine Unterhaltungsprodukte wahrgenommen werden – [...] potenziell Sozialisierungsprozesse stattfinden [können]« (Pfister: 17), einen Anreiz bieten dürften, einen Schritt weiterzugehen und die Spielenden näher zu betrachten.

Plague Inc. als ein gespiegeltes HCG zu lesen wird interessant, weil der suprareferentielle Charakter des Spieles durch die Geschehnisse in der realen Welt und nicht zuletzt die Deutung der Spielenden wandelbar wird, wie die Zahlen in Kategorie 2 deutlich zeigen (Tab. 1). Im Zuge des Pandemiegeschehens bekommt das Spiel offenbar eine neue Referenzialität, welche auch eine moralische Komponente hat (Abb. 6).

Abb. 6: Rezensionen, die durch das Pandemiegeschehen Orientierung und Perspektiven aus *Plague Inc.* ableiten



So finden sich in den Rezensionen oft Motive des »Corona-Simulators« und der damit verbundenen Schlussfolgerung, das Spiel könne die »Corona-Verbreitung präzise vorhersagen«, bevor geschlussfolgert wird, »wer sich vor Corona schützen will, kann hier viel lernen!« Auch frühe Hinweise auf Skepsis gegenüber dem Covid-19-Virus finden sich in den Rezensionen. So schreibt ein Spielender, *Plague Inc.* zeige, »wie die Pharma Mafia ihre Viren züchtet und welche Auswirkungen sie dabei haben ... So oder ähnlich wollen es die Eliten haben für uns Menschen...Wacht auf... dieses Spiel ist nicht nur ein Games [sic!] ... es ist viel mehr enthalten darin als viele glauben.« Diese Rezensionen machen deutlich, wie Spielende in *Plague Inc.* nach Orientierung für das reale Pandemiegeschehen suchen.

Görgens und Servitjes bisherige Untersuchungen zum Spiel problematisieren die Befunde dieses Beitrags zumindest teilweise. Die Umkehr der realen Verhältnisse im Spiel und das Verschwimmen von Fakt und Fiktion sollten bei der Annahme, das Spiel liefere Handlungsempfehlungen, nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Abschließend ist festzuhalten, dass die aufgeworfene Fragestellung zum Teil bejaht werden kann. Ein Teil der Rezensierenden – und damit auch ein Teil der Spielenden – bezieht sowohl implizit als auch explizit Perspektiven und Orientierung aus *Plague Inc.* und zieht das Spiel heran, um die Covid-19-Pandemie besser zu verstehen und zu verarbeiten.

Fazit

Die Rolle digitaler Spiele in der heutigen Medienwelt und ihre immer weiter erforschten Wirkungen – die vermittelten Werte und das medizinische Wissen auf der einen Seite, die Situation der Spielenden im realen Pandemiegeschehen mit Erfahrungen wie Kontrollverlust, Ohnmacht und Leid auf der anderen Seite – rücken das Spiel *Plague Inc.* ins Blickfeld der Geisteswissenschaften und machen den Blick auf die Rezensionen zu einem Startpunkt potenzieller zukünftiger Forschungen. Dem folgend, konnte in diesem Beitrag festgestellt werden, dass Teile der Spielenden bewusst Parallelen von Spiel und Realität wahrnehmen und darin Perspektiven für ihren Alltag in der Pandemie suchen. Auch aus staatlicher Perspektive wird diese Verbindung gezogen, da das Spiel in China zu Anfang der Pandemie im Frühjahr 2020 ohne Nennung von Gründen verboten wurde. Die mediale Aufmerksamkeit, die sich aus steigenden Downloadzahlen und den auf einmal real wirkenden Inhalten von *Plague Inc.* ergab, bestätigt diesen Eindruck. Dieser

Befund wirft Fragestellungen für anschließende Forschung auf, die sich mit der Verantwortung von Entwicklerstudios befasst: Die Einbindung von Expert:innen im Entwicklungsprozess könnte den Informationsgehalt von Spielen wie *Plague Inc.* anreichern und den wahrgenommenen Lerneffekt so verstärken.

Aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive wird es notwendig, neue Quellen wie die Rezensionen zu erschließen, diese zu archivieren und über ausgewählte Kategorien die historisch relevanten Informationen zu filtern. In Zukunft wird es von Interesse sein, die Entwicklungen der Rezensionen über einen längeren Zeitraum zu betrachten und die Spielenden mithilfe anderer Quellen greifbar zu machen. Der Blick auf Portale wie YouTube oder Internetforen könnte sich ergänzend als hilfreich erweisen.

Literatur

- Bloom, Dan: »Ebola boosts sales of iPhone game which makes players wipe out humanity with a deadly virus.« *Dailymail.co.uk*, 26.10.2014, <https://www.dailymail.co.uk/news/article-2803899/Ebola-boosts-sales-iPhone-game-makes-players-wipe-humanity-deadly-virus-users-naming-theirs-outbreak.html>.
- Chapman, Adam: *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, 2018.
- »Coronavirus SARS-CoV-2: Chronik der bisherigen Maßnahmen«, Bundesgesundheitsministerium.de, <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/coronavirus/chronik-coronavirus.html>. Accessed 30.10.2020.
- Fürholzer, Katharina: »Vulnerabilität und Verantwortung. Ethische Implikationen der Produktion und Rezeption von Pathographien«, in: Görgen/Simond, S. 75–95.
- Görgen, Arno: »Chronisch krank. Zur medikalisierten Ästhetik des Temporalen in PLAGUE INC.«, in: *Time to play. Zeit und Computerspiel*, Stefan Höltgen/Jean-Claas van Treeck (Hg.), 1. Aufl., Glückstadt: Hülsbusch (Game Studies), 2016, S. 296–313.
- Görgen, Arno/Simond, Stefan Heinrich (Hg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. Medical Humanities*, Bd. 6, transcript Verlag 2020.
- »Help Stop Ebola Now – This Is Not a Game.« *Ndemiccreations.com*, 05.11.2014, <https://www.ndemiccreations.com/en/news/82-help-stop-ebola-now-this-is-not-a-game>.
- Khan, Ali S.: »Plague Inc.«, *Public Health Matters Blog*, 16.04.2013, <https://blogs.cdc.gov/publichealthmatters/2013/04/plague-inc/>.
- Löffelbein, Nils: »Äskulap im Wandel. Konzepte von Gesundheit und Krankheit«, in: Görgen/Simond, S. 97–112.
- Mayar, Mahshid: »Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von Humanitarian Crisis Games«, in: *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*, Josef Köstlbauer et al. (Hg.): *Globalhistorische Skizzen*, Bd. 33, Mandelbaum Verlag, 2018, S. 47–76.
- Mäyrä, Frans: »The conflicts within the casual: The culture and identity of casual online play«, in: *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, Valerie Frissen et al. (Hg.), Amsterdam University Press, *Media Matters*, 2015, S. 321–335. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt14brqd4.23>.

- Neys, Joyce/Jansz, Jeroen: »Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games«, in: *The Playful Citizen. Civic Engagement in a Mediatized Culture* Glas, René Glas et al. (Hg.): *Games and Play*, Vol. 1, Amsterdam University Press, 2019, S. 36–55. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvcmxpds.5>.
- Pfister, Eugen/Görgen, Arno: »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte«, in: Görgen/Simond, S. 51–74.
- Pfister, Eugen: »Der politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, in: *Digitale Spiele im Diskurs*, Thorsten Junge/Dennis Clausen (Hg.), *Kultur- und Sozialwissenschaften*, 2018, S. 1–22. www.medien-im-diskurs.de.
- »Plague Inc.« Ndemicrocreations.com, <https://www.ndemiccreations.com/en/22-plague-inc>. Accessed 19.10.2020.
- »Plague Inc. Gives a Quarter of a Million Dollars to Fight Covid-19.« Ndemicrocreations.com, 23.03.2020, <https://www.ndemiccreations.com/en/news/175-plague-inc-gives-a-quarter-of-a-million-dollars-to-fight-covid-19>.
- »Plague Inc. Players Raise over \$76,000 to Fight Ebola.« Ndemicrocreations.com, 26.01.2015, <https://www.ndemiccreations.com/en/news/87-plague-inc-players-raise-over-76-000-to-fight-ebola>.
- »Plague Inc: The Cure Is Out Now on Android and iOS!« Ndemicrocreations.com, 11.11.2020, <https://www.ndemiccreations.com/en/news/184-plague-inc-the-cure-is-out-now-for-ios-and-android>
- Romfeld, Elsa/Quasdorf, Torben: »Worum es sich zu spielen lohnt. Krankheit im Brettspiel am Beispiel von Pandemie«, in: Görgen/Simond, S. 301–324.
- Sandkühler, Gunnar: »Der Historiker und SILENT HILL. Prospektive Quellenarbeit.« »See? I'm real...«. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«, Britta Neitzel et al. (Hg.), *Münster: LIT 2010 (Medienwelten Braunschweiger Schriften zur Medienkultur)*, 2010, S. 213–226. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1197>.
- Servitje, Lorenzo: »H5N1 for Angry Birds: Plague Inc., Mobile Games, and the Biopolitics of Outbreak Narratives«, in: *Science Fiction Studies*, Vol. 43, No. 1, *Digital Science Fiction*, 2016, S. 85–103. <https://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.43.1.0085>.
- Simon, Annika: »The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste«, in: Görgen/Simond, S. 189–210.
- »Statement on the Current Coronavirus Outbreak.« Ndemicrocreations.com, 23.01.2020, <https://www.ndemiccreations.com/en/news/172-statement-on-the-current-coronavirus-outbreak>.

Spiele

Pandemie (Pegasus Spiele 2008/Z-Man Games 2013, E: Matt Leacock)

Plague Inc. (Ndemicro Creations 2012, E: Ndemicro Creations)

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020

Abb. 2: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020

Abb. 3: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020

Abb. 4: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020

Abb. 5: Eigene Darstellung.

Abb. 6: Eigene Screenshots aus dem Google Play Store. Letzter Zugriff: 03.09.2020