

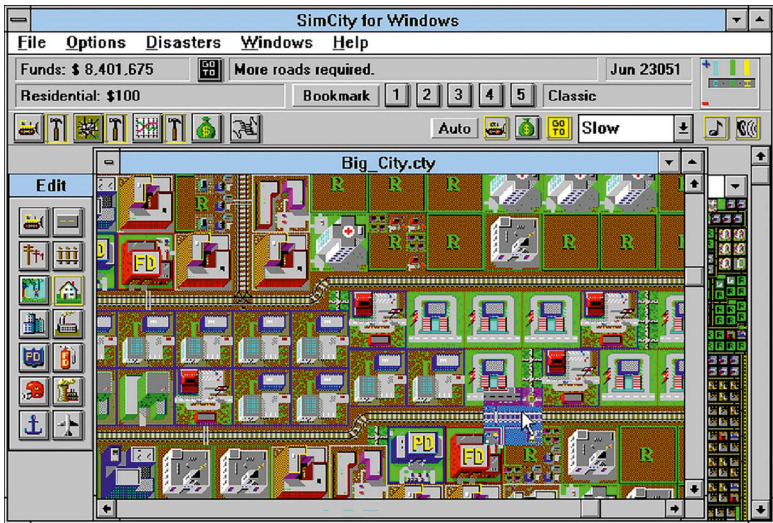
Grenzen des Spielfelds

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 Videospiels 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 Videospiel-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 Videospielindustrie 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 Videospiel überhaupt um ein Videospiel 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 Videospiel. 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 diene, 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 berufsnahe 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‹ gebär, 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.