

## **Pretentious - die pseudomarxistische Gaming-Kolumne**

von Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz

# **NOT THAT INTO POLITICS**

*Die Spieleindustrie zwischen Liberalismus und Opportunismus*

Das Credo der Freiheitskämpfer in *Assassin's Creed* lautet: „Nichts ist wahr, alles ist erlaubt.“ Ob gegen Kreuzritter als fanatische Invasoren, wider die Unterdrückung durch das Britische Empire oder durch die opportunistischen Ptolemäer: In *Ubisofts* Spieleserie geht es um den freien Menschen - einen, der sich gegen Repression von außen stemmt, gegen einen übermächtigen Orden, der das Barbarische mithilfe seines Ordnungsbegriffes aus der Welt brennen will. Fast im Alleingang ändert der Held, die Heldin, den Lauf der Geschichte - vom Alten Ägypten bis hin zum Fin de Siecle. Die SpielerIn wird hierbei zum Auserwählten, zum allerbesonderen Individuum, das die Stärke und die Fähigkeiten besitzt, selbst die Götter herauszufordern. Dabei wird die Landkarte von ihren Schätzen leergeplündert, ein Vermögen vonseiten der Finsterlinge und ihrer Handlanger in den Besitz der Spielenden umverteilt. Im spätmittelalterlichen Konstantinopel und in der Toskana der Renaissance entdeckt der Avatar sein unternehmerisches Selbst und kauft mit dem Geld, das er den Leichen seiner Opfer entnimmt, expansiv Banken, Schneiderwerkstätten und Kunsthändler - und wird unermesslich reich. Freiheit und Besitz: Die Heldenfigur in *Assassins Creed* verkörpert die politische Theorie des besitzenden Individuums - den Liberalismus. Obwohl der Slogan „Nichts ist wahr, alles ist erlaubt“ eher libertär als liberal klingt, ist es eine für die spielerische Wahrnehmung von Freiheit notwendige Carte Blanche, um mordend und plündernd Tyrannen zu beenden. Am Höhepunkt seines ideologischen Pathos wirft die Entwicklerfirma *Ubisoft* seine SpielerIn in den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, um dort Engländer zu meucheln. Im London der rauchenden Schlotte plötzlich rückt sie sodann Karl Marx zur Seite und beschützt dessen Reden vor den Übergriffen von Streikbrechern. Trotz der in diesem Teil der Serie konkreten Sympathie für ArbeiterInnenrechte bleibt der Ausflug nach links kurzweilig und ohne Wirkung, da jede ernstzunehmende politische Botschaft von einem schwarz-weiß-malenden Pathos verschluckt wird. Überwiegend steuern die SpielerInnen ihre Assassinen durch bekannte Hotspots des Liberalismus: das Paris der Französischen Revolution, die Gründung der Vereinigten Staaten und das England der Industriellen Revolution - und der Fokus des Spielprinzips bleibt stets auf das Individuum und dessen Befreiung fokussiert.

### **Politische Geschichten ohne politische Inhalte**

Der Gaming-Mainstream - die sogenannten Triple-A Spiele - zu denen auch die Titel von *Ubisoft* gehören, sind in erster Linie kapitalgetriebene Unternehmungen. Marktlogik und Investitionssicherheit bestimmen stark, wie Spiele gebaut und welche Geschichten erzählt oder

nicht erzählt werden. Aus dieser Logik ergeben sich einige offensichtliche Parallelen zum Mainstream-Kino: beide Medien kranken daran, dass selten größere Experimente gewagt und stattdessen etablierte Tropen in leichter Veränderung wiederholt werden, dass einfache schwarz/weiß-Erzählungen dominieren und Ambivalenzen in der Regel ausgespart werden. Gleichzeitig sind die EntwicklerInnen gezwungen - wollen sie am erbarmungslosen Videospiele-Markt bestehen - singuläre Produkte und Szenarien zu entwickeln. Spiele müssen emotional mobilisieren und verweisen daher auf Zusammenhänge und Stile der Realwelt. Gleichzeitig sollen sie es SpielerInnen ermöglichen sich mit dem Avatar zu identifizieren und so gibt es keine Darstellung von Gut und Böse ohne klare Zeichen am Revers der Pro- und AntagonistInnen, das auf etwas über sich und aus dem Bildschirm hinaus verweist und dort zurückwirkt. Die Mainstream-Videospieleindustrie ist eine Bilderwerkstatt, die, ohne es zu wollen - und weil sie es auch nicht vermeiden kann -, politische Bilder mitentwirft.

Die selektive, marktorientierte Platzierung politischer Inhalte unterscheidet die Spieleindustrie für's Erste noch nicht von der Mainstream-Filmbranche. Dass also SpieleherstellerInnen in Zeiten medienübergreifender identitätspolitischer Diskurse die Charaktere ihrer Produktionen diversifizieren - und etwa nicht-weiße oder weibliche Avatare sowie gleichgeschlechtliche Liebesbeziehungen erlaubt - ist, wie auch in anderen Branchen, dem Versuch geschuldet, neue Marktsegmente zu aktivieren - wenngleich dies zweifelsohne nichtsdestotrotz ein positiver Trend ist. Gleichzeitig führt genau das selbe Anliegen zu der ständigen Angst, durch das Storytelling anzuecken und Teile der Gesellschaft zu vergraulen. Bestes Beispiel hierfür ist das im US-Bundesstaat Montana spielende *Far Cry 5*, das zwar einen religiösen Fanatiker als Antagonisten einsetzt, dabei aber jeden Bezug zu dem im Bundesstaat real existierenden christlichen Fundamentalismus tunlichst ausspart und „echte“ Christen und „aufrechte“ Amerikaner sogar positiv stilisiert. Oder das Washington, D.C., in *Tom Clancy's The Division 2*, das zwar zahllose Orte voller politischer Ladung begehbar macht (wie etwa das *Lincoln Memorial*, das *National Museum for American Indian*, die *Martin Luther King Bibliothek* u.v.m.), keines dieser Gebäude aber in die Handlung inkludiert. Politische Bezüge werden mühsam umschiffen, soziopolitische Bedeutsamkeit und Historizität werden zur Tapetendekorationen, und digitale Räume bleiben auf seltsame Weise leer - Nicht-Orte ohne Bedeutsamkeit und Geschichtlichkeit.

### **Das Politische im Dienste des Ökonomischen**

Dieser schizophrene Umgang mit allem dezidiert Politischen, das über das Symbolhafte, etwa über oberflächliche Identitätspolitikhappen hinausgeht, unterscheidet Film- und Spieleindustrie insofern, als selbst im Mainstream-Kino keine Scheu vor politischem Gehalt besteht. Marvels *Black Panther* ist hierfür ein berühmtes Beispiel. Dabei müssen auch die meisten Spiele das erzählerische „Kunststück“ vollbringen, nicht nur Gewaltanwendung nachvollziehbar zu machen, sondern die Spielenden dazu zu bringen, diese Handlungen vollziehen *zu wollen*. Das mit dieser pragmatischen Notwendigkeit einhergehende reduktive Charakter- und Storydesign wird etwa im eingangs erwähnten *Assassin's Creed* offensichtlich, in dem die Assassinen selbst keine konkreten Utopien entwerfen, sondern sich als Bilderbuchliberale nach außen abgrenzen,

indem sie sich durch ihre Ablehnung der konservativen Templer definieren. Das Zentrum ihrer Ideologie bleibt dabei eine Leerstelle. In erster Linie müssen moralische Zweifel ausgeräumt und Gegner entmenschlicht werden, damit die SpielerIn sich reibungslos in die HeldInnenrolle einfügen kann.

Dass der politische Diskurs im Spiel über diesen Utilitarismus hinausgehen müsste, lässt sich alleine schon deshalb argumentieren, weil selbst in populären Titeln längst eine ganze Reihe brisanter Thementabus gefallen sind: Unsere Avatare führen nicht nur Krieg, sie nehmen Geiseln, foltern, stürzen Regime, begehen Kriegsverbrechen - und zwar ohne, dass dies im Spiel problematisiert würde<sup>1</sup>. Man muss noch nicht einmal zur bereits zur Floskel breitgetretenen Erkenntnis-Endstation „Alles ist politisch“ gelangt sein, um unfreiwillig die Augenbrauen zu heben, wenn Terry Spier, Creative Director von *The Division 2*, in seinem kontroversen Interview mit Polygon betont, der Kampf um die Vorherrschaft um Washington, D.C. nach einer Pandemie beinhalte keine politische Botschaft<sup>2</sup>. Und die Darstellung eines von Drogenkonflikten zerrissenen Boliviens habe man, so das Entwicklerstudio von *Ghost Recon Wildlands*, rein aus landschaftlichen Überlegungen gewählt<sup>3</sup>. Der Riss, auf den das Marketinggeschwurbel der EntwicklerInnen verweist, erstreckt sich aber ebenso auf einen großen Teil der SpielerInnenschaft, der sich ebenso als bloße Touristengruppe versteht, die sich mit Händen und Füßen gegen die Kontaminierung spielerischer Landschaften mit politischen Artefakten wehrt. Diese verursachen allerdings nur dann allergische Reaktionen bei Teilen der SpielerInnenschaft, wenn eine politische Bevormundung gewittert wird. Ein solcher Unmut entlud sich etwa in hitzigen Debatten über das Vorkommen weiblicher Soldatinnen in *Battlefield V*, die sich für *Electronic Arts* zum Marketing-Desaster hochschaukelten und beinahe so etwas wie Verständnis für ihre Scheu vor dem Politischen aufkommen lassen. „Beinahe“ deshalb, weil doch immer wieder das ökonomische Kalkül in der Platzierung und Diskussionsbereitschaft politischer Inhalte durchblitzt. Dass die reale, politische Positionierung dabei wirtschaftlichen Interessen untergeordnet wird, wurde kaum je so offensichtlich wie während *Blizzards Blitzchung Kontroverse*. Als sich der Pro-Gamer Blitzchung während den *Hearthstone Grandmasters 2019* mit dem Satz „Liberate Hong Kong, the revolution of our times“ an die Seite der Unabhängigkeitsbewegung Hong Kongs stellte, unterbrach *Blizzard* die Übertragung des Turniers, schloss Blitzchung für ein Jahr von allen Turnieren aus und erkannte ihm sein Preisgeld ab. Auf den darauf folgenden Shitstorm, in den sich sogar einige US Senatoren mit einem Schreiben an *Blizzard* einschalteten, reagierte der Publisher zweifach: Einerseits reduzierte man das Strafmaß und verkündete in Englischer Sprache „man habe zu schnell reagiert“ und betonte, dass „jede Stimme in der Gemeinschaft zähle“<sup>4</sup>. In einem chinesischen

---

<sup>1</sup> Daniel Staudigl: Das internationale Recht (oder der Mangel desselben) in Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands. Online: <https://spielkult.hypotheses.org/2475>

<sup>2</sup> Quelle:

<https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements>

<sup>3</sup> Quelle:

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-03-03-ghost-recon-receives-formal-complaint-from-bolivian-government>

<sup>4</sup> Quelle:

<https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament>

Twitter-Statement brachte *Blizzard* fast zeitgleich seine „entschiedene Ablehnung und Verurteilung“ von Blitzchungs Verhalten zum Ausdruck und man versprach weiterhin Chinas „nationale Ehre verteidigen“<sup>5</sup> zu wollen. Die vermeintlich widersprüchliche, dem jeweiligen Marktsegment gerechte Reaktion ist ein deutliches Zeichen für die klare Unterordnung politischer Standpunkte unter wirtschaftlichen Opportunismus.

### „A Game that fits the needs of the market“

Die EntwicklerInnenteams von *Ubisoft Entertainment* - das die meisten in diesem Artikel erwähnten Spiele herausbrachte - werden von der Marketingabteilung gebrieft, ihr Produkt so entwickeln, dass es seinen Weg am besten in den Markt finde. Stets spürt das KernentwicklerInnenteam das sogenannte „Studio Brand Management“ im Nacken, das definiert, „welche Art von Spiel vermarktet wird“<sup>6</sup>. Argumentativ gefüttert von Datenanalysen, gibt dieses Strategien für das Spiel vor und entwirft Gameplay-Ideen, die dann von den EntwicklerInnen umgesetzt werden sollen. Zu sehr fürchtet man die ökonomischen Konsequenzen einer politischen Positionierung, gespeist aus Online-Shitstorms wie im Fall von *Gamergate* oder der *Blitzchung* Kontroverse - man fürchtet die erheblichen Kosten durch den Mehraufwand für MitarbeiterInnen, die sich an den öffentlichen Kommentaren auf Foren und Social Media abarbeiten müssen, durch zusätzliche Überwachungssoftware in Spielen, den Bedarf an Unterstützung durch Unternehmen für Krisenmanagement, die durch negative Schlagzeilen ausgelöste Investorenflucht, oder die Auswirkungen auf die Arbeitsmoral des MitarbeiterInnenstabs.<sup>7</sup>

Aus der resultierenden Herangehensweise ergibt es sich, dass die politische Erzählung der Spiele etwa von *Ubisoft* den Versuch eines größtmöglichen Konsens aus seinen - in diesem Fall vor allem im kapitalistischen, sogenannten Westen lebenden - KonsumentInnen widerspiegelt. Hier verformt sich der in der Spielebranche allgegenwärtige Opportunismus zu einer Art undefinierten, durch Negation argumentieren Liberalismus. Dadurch entsteht eine weitgehend entpolitisierte, mit abwechselnd linken und rechten Codes gesprenkelte, pragmatische und dabei doch stockliberale Ideologie - die dabei stets so tut, als gäbe es sie überhaupt nicht.

---

<sup>5</sup> Quelle:

<https://www.ign.com/articles/2019/10/10/verified-chinese-blizzard-account-doubles-down-on-political-policy>

<sup>6</sup> Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=ltk72tZed8g>

<sup>7</sup> Quelle: <https://www.polygon.com/2018/6/20/17480666/video-games-companies-lying-politics>