

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Politik in Spielen – Eine alternativlose Angelegenheit

Andreas Hofbauer am Mittwoch, dem 14. März 2018

**Politik findet immer statt. Ganz gleich, ob in Filmen, Büchern, Zeitungen oder Videospiele. Alle Medien, egal welcher Form, sind politisch. Man muss zunächst zwei Arten von Politik in Spielen unterscheiden.**

Explizite Politik a la Call of Duty, in dem die Regierung im Spiel die Botschaft verbreitet: „Krieg ist okay, solange Amerika gewinnt“. Sowie implizite Politik. Die politischen Botschaften eines „Papers please“ oder „This war of mine“.

Unabhängig welche Art von Politik nun in einem Werk aufgegriffen wird: Videospiele sind, wie alle anderen Medien, Erzeugnisse von Menschen.

Designer, Autoren und Programmierer sind ein Produkt ihrer Umgebung und Ihrer Weltanschauung. Sie drücken mit der Kunstform, die sie ausüben, ihre Position und ihre Sichtweisen aus. Ganz gleich, ob sie das beabsichtigen oder nicht.

Der amerikanische YouTube-Kanal „Extra Credits“ erklärt diese Kausalkette mit den Worten: „Das ist es, was die Arbeit menschlich und auch lebendig werden lässt.“

Beispiele finden sich in den meisten Ego-Shootern der Neuzeit. Waren nach der

Jahrtausendwende noch immer Nazis und das deutsche Regime der Zeit von 1933 bis 1945 das etablierte Feindbild, wandelten sich die Gegner im Zuge des Afghanistan-Konfliktes zu verummten Soldaten aus dem Nahen Osten. Durch diese neuen Gegner reflektierte die Spielebranche das aktuell in der amerikanischen Gesellschaft vorherrschende Feindbild.

Eine weitere Reflexion moderner Weltanschauung findet sich in beinahe jedem Strategiespiel.

Der etablierte Weg zum Sieg ist das Erforschen von Technologien und der Ausbau der Ressourcenproduktion, wie Extra Credits beschreibt.

Dieser Gedankengang stelle aber eine sehr zeitgenössische Perspektive dar. Diese werde daraufhin auf ältere Perioden, wie zum Beispiel das antike Rom oder den 100-jährigen Krieg übertragen, wo politische Stabilität eher ein entscheidenderer Faktor war, als Technik oder Ressourcenproduktion.

Diese politische Abstraktion findet aber nicht nur im Großen statt. Sonja Wild von „Fluter.de“ schrieb: „Im März 2017 fand unter dem Eindruck der Wahl von Donald Trump der erste ResistJam statt, bei dem mehr als 200 kleine Spiele und Prototypen entstanden, die sich mit Themen wie Rassismus, politischer Widerstand oder Diversität beschäftigen.“

Inhalte der Spiele verändern sich. „Das hat mit den Spielern zu tun“, sagt Kulturwissenschaftler Christian Huberts, der als freier Dozent an der „Games Academy“ in Berlin lehrt, im Rahmen eines Interviews von Christian Schiffer für den Deutschlandfunk.

„In den letzten Jahren ist sehr deutlich geworden, dass eine Entwicklung stattgefunden hat: Hin zu politischen Themen in Spielen, zu politischer Auseinandersetzung in Spielen. Das hängt beispielsweise damit zusammen, dass das Durchschnittsalter der Spieler mittlerweile zwischen 31 und 34 Jahren angesetzt wird. Und da hat man eine ganz andere Zielgruppe, die sich für andere Themen, unter anderem politische Themen, interessiert.“

Die Forderung Politik aus Spielen fernzuhalten, ist also nicht gänzlich umsetzbar. Das erklärte auch Neil Druckmann, Chefautor von Naughty Dog und verantwortlich unter anderem für die Geschichten von „The Last of Us“ und „Uncharted 4“.

Auf Twitter schrieb ihn ein Fan an und forderte ihn auf, Politik aus den Spielen herauszulassen. Denn das Ende von „The Last of Us“ sei überaus politisch gewesen und habe ihn deshalb gestört, wie das englischsprachige Magazin „Attack of the Fanboy“ berichtete.

Druckmann erklärte dazu: „Nein, das kann ich nicht. Autoren arbeiten aus ihren Ansichten auf die Welt heraus. Zum Beispiel ist das Ende von The Last of Us sehr von meinen eigenen persönlichen politischen Einstellungen inspiriert.“

Es sind Spiele wie „Papers, Please!“, in der Rolle eines Passkontrolleurs und dem Thema Migration. Spiele wie „I’m Positive“, mit dem Thema HIV oder Spiele wie „This war of mine“, welches Krieg zeigt – aus der Sicht von Opfern. Diese Werke zeigen, auf welcher vielschichtigen Ebene sich das Medium Spiel den gesellschaftlichen Schief lagen

annehmen kann.

Spiele müssen also zwangsläufig politisch geprägt sein. Ganz gleich ob sie das sein wollen. Sonic zum Beispiel sei, laut der Aussage von Yuji Naka, aus einer politischen Motivation geboren: „Dr. Robotnik ist eine leicht radikale Repräsentation der Menschheit und des Einflusses, den der Mensch auf die Natur hat. 1991 war das ein sehr heikles Thema. Man konnte kaum darüber sprechen. Und obwohl ich diese Ansicht hatte, konnte ich nicht darüber reden.“

Zuweilen versuchen Spiele die politische Darstellung in expliziter Form wie in den GTA-Ablegern oder auch Bioshock zu marginalisieren. Politik wird explizit entweder korrupt oder als irrelevant dargestellt.

Doch unabhängig von der Form: Spiele gründen auf den politischen Bildern ihrer Schöpfer und können ihrer sozialen Verantwortung dadurch nicht entfliehen. Und wenn es nach Anjin Anhunt geht, der die Szene beobachtet und selbst auch als Gamedesigner arbeitet, wollen sie das auch gar nicht. Er wird im Deutschlandfunk so zitiert:

„Man merkt auf jeden Fall, es ist in den Leuten, die Spiele machen, so ein Hunger dafür da, diese Sache mal anzugehen und diese Sachen mal zu bearbeiten. Man hofft, dass irgendwann der Markt auch mal diesen Bewegungsspielraum erlaubt.“

Ein erster Schritt in diese Richtung sind die Verkaufserfolge von „Papers Please!“ mit ungefähr zwei Millionen abgesetzten Exemplaren und „Orwell“ mit ungefähr 340 000 auf Steam.

## Quellenangaben

- [Sonja Wild – Politische Computerspiele](#)
- [Christian Schiffer – Computerspiele werden politisch](#)
- [Extra Credits – Politics in Games](#)
- [Cool Ghosts – can we keep politics out of gaming](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 14. März 2018 um 09:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>