

Entfremdete Pixelhelden.

Brechung von Immersion und Identifikation im Computerspiel

Wenn noch irgendwo an echte Helden geglaubt wird, dann in Computerspielen. Zumindest ist das ein Eindruck, den einem die Ikonografie des Mediums vermitteln könnte. Mehr noch als der Unterhaltungsfilm bedienen sich digitale Spiele und ihre Werbematerialien, von der Produkthülle bis hin zur Internetkampagne, am Fundus der Heldenklischees. In beiden Medien ist es vor allem das Actiongenre, das den perfekten, meist männlichen Körper als Ausdruck der Entschlossenheit und Größe eines besonderen Menschen inszeniert. In Computerspielen mit narrativer Komponente, wie sie seit Langem schon die Mehrheit der kommerziellen AAA-Produktionen – dem Äquivalent zum Hollywood-Blockbuster – bilden, lassen sich daher mittlerweile hunderte von Geschichten finden, deren Hauptfiguren die übermenschliche körperliche und charakterliche Stärke von Heroen der Mythen und Epen haben. Diese spielbaren Protagonisten oder Avatare reihen sich daher auch nahtlos in diese Tradition sowie deren moderne Rezeption in Comic und Film ein und die berühmtesten unter ihnen sind ebenso weit über die Rezipienten ihrer Ursprungstexte hinaus bekannt wie ihre Vorgänger. Der Name Lara Croft ist heute ebenso ein metonymischer Marker für Heldentum wie Indiana Jones, Superman, Achilles oder Herakles.

All diesen Stoffen gemein ist ein Handlungsmuster, das in der Konfrontation mit Anderen besteht, deren Wesen, Bedürfnisse oder Intentionen vom Protagonisten als derart fremdartig wahrgenommen werden, dass eine (meist gewaltsame) Auseinandersetzung unvermeidlich wird. Diese Form des ethnozentrischen Othering ist in der Nachfolge Edward Saids ein Kernkonzept in der kritischen Auseinandersetzung mit hegemonialen Kulturen geworden. In Computerspielen findet es sich immer dann, wenn innerhalb einer virtuellen Welt komplexe, spezialisierte Ziele erreicht werden müssen, also in allen

ludisch geprägten (Caillois 37-63) Quest Games (Aarseth, *Quest Games* 364). In den meisten Fällen findet sich dort ein Konflikt zwischen den Spielenden bzw. ihrem Avatar und einem klar als different markierten Anderen. Othering im Computerspiel ist also am Schnittpunkt von semiotischer und ludischer Ebene, zwischen Darstellung und Simulation, zwischen Repräsentation und Regeln situiert – einem kommunikativen Nexus, der sich so in keiner anderen Form der Populärkultur findet.

Eine ganze Reihe neuerer Computerspiele zeigt sich sensibilisiert für die problematische Verbindung von Heldentum und Ethnozentrismus sowie ihren Ursprung in den Konventionen des Action-Genres. Hier soll anhand von Third-Person-Actionspielen gezeigt werden, wie das Medium eine produktive Auseinandersetzung mit Heldenkonzepten ermöglicht – vor allem durch gezielt eingesetzte Dissonanzen zwischen Repräsentation und Regeln, die die implizit angenommene Identifikationsbeziehung zwischen Spieler/in und Avatar untergraben. In der ersten Hälfte des Beitrags werden relevante Ansätze zum Othering und Identifikationsbeziehungen im Computerspiel vorgestellt, um sie in der zweiten Hälfte auf drei Beispiele aus den letzten Jahren anzuwenden, *Kane & Lynch 2: Dog Days*, *Max Payne 3* und *Spec Ops: The Line*. Während andere Spiele die Differenz zwischen Spieler/in und Avatar kaschieren oder bestenfalls ungewollt offenlegen (Aldred), entwerfen diese Beispiele den Avatar als Variante des ‚Inneren Fremden‘ wie ihn Julia Kristeva beschrieben hat, und setzen dazu Methoden ein, die an den Brechtschen Verfremdungseffekt erinnern.

Helden zwischen Simulation und Identifikation

Wie die meisten Eigenarten des Computerspiels lässt sich die darin dominante Ausprägung von Heldenfiguren nicht davon abkoppeln, dass in diesem Medium nicht nur repräsentiert, sondern auch simuliert wird. Die kanonische Illustration dieses Unterschieds ist der Vergleich von Fotografie und Modell: Die fotografische Repräsentation eines Flugzeugs kann dessen Spezifika in den Dimensionen Form, Farbe, Größe etc. mit großer Exaktheit wiedergeben, kann dessen zentrale Funktion, das Fliegen, aber bestenfalls evozieren. Ein Papierflieger hingegen, der dem Aussehen nach nur wenig Ähnlichkeit mit einem Personenflugzeug aufweist, ist ein zwar krudes, aber funktionales Modell, das in verkleinertem Maßstab und mit einfachen Mitteln nicht abbildet, sondern simuliert, was im Prozess des Fliegens vor sich geht (Frasca 223-224).

Das Computerspiel gewährt Einfluss auf Parameter der Simulation und lässt die Manipulation von Objekten und Figuren zu. Dies gilt auch und in besonderer Komplexität für solche Spiele, die mit einer personalen Repräsentation des Spielers in der virtuellen Spielwelt operieren, einem Avatar. Für die Spielwelt gilt, wie für jede Simulation, dass nicht alle Elemente beeinflusst werden können und dass der Grad der Manipulation begrenzt und zielgerichtet ist. Dies gilt naturgemäß auch für den Avatar, der als Funktionsträger der Spielmechanik – dessen, „what the players are able to do in the game-world, how they do it, and how that leads to a compelling game experience“ (Rouse 310)¹ – zunächst einmal ein Fokalisierungspunkt in der Spielwelt ist, ein anthropomorpher Cursor oder „point of action“ (Neitzel). Der proto- und archetypische Vertreter dieses minimalen Avatars ist die Urform von Nintendo's Mario, wie er in *Donkey Kong* auftritt: eine nach menschlichem Vorbild gestaltete Figur, die den Ort und die Möglichkeiten des Handelns des Spielers in der Spielwelt kommuniziert.

Darüber hinaus kann der Avatar aber auch eine fiktionale Figur sein, deren Motivation, Charakter und Zielsetzung sie im gleichen Maß in der narrativen Tradition interessant machen, wie sie sie in der spielerischen Dimension einschränken. Zur Präzisierung dieses Wechselverhältnisses von narrativer Einschränkung und spielerischer Freiheit hat Janet Murray den Begriff der Agency geprägt: „the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices [and] the thrill of exerting power

over enticing and plastic materials“ (Murray 16). Agency ist damit enger gefasst als Partizipation oder Interaktivität und beschreibt vielmehr „the user/player's ability to take actions intentionally and see results“ (Wardrip-Fruin et al.). Neuere Theorien der Agency betonen daher die Notwendigkeit, die narrative Komponente von Spielen und die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden sorgfältig gegeneinander abzuwägen: „Designing experiences toward the satisfactions of agency involves balancing the dramatic probabilities of the world with the actions it supports“ (ebd.).

Die Diskussion um Agency ist stets verbunden mit der Frage der Immersion, des holistischen Eindrucks des In-der-Welt-Seins als Identifikation mit Figuren oder Situationen, oder, wie neuere Theorien herausgearbeitet haben, der intensiven Auseinandersetzung nicht nur mit der virtuellen Welt, sondern mit dem Spiel in all seinen Dimensionen (Calleja). Agency und Immersion wirken insofern zusammen, als die für die Spieler/innen befriedigenden Handlungen in der Spielwelt eine gewisse Nachvollziehbarkeit aufweisen müssen, die sich durch Rekurs auf heldische Figurengestaltung und genregebundene Identifikationsmuster leicht erreichen lässt. In zeitgenössischen, kommerziellen Actionspielen ist der Avatar daher beinahe immer eine ausgearbeitete, wenn auch häufig klischeehafte, fiktionale Figur von übermenschlichen Dimensionen. In anderen Genres bleibt der Avatar tendenziell weniger greifbar – der implizite General in Strategiespielen – oder ist weniger auf spektakuläre Großtaten festgelegt – die häufig eher pikaresken Protagonisten von Adventurespielen im von LucasArts geprägten klassischen Stil. Während sich diese Genres erzählerisch und besonders in der Gestaltung des Protagonisten an Traditionen der Historie und Komödie orientieren, sind primär actionorientierte Spiele klar Modellen von Mythos und Heldenepik verpflichtet. Wie Superheldencomic und Actionfilm bedient sich das Genre des Actionspiels einfacher und klarer Erzählmuster mit ausgeprägter Polarisierung von Selbst und Anderen, Eigenem und Fremdem.

Othoring in Computerspielen

Spätestens seit Freuds Einführung des Konzepts des Unheimlichen – desjenigen das vertraut und fremd zugleich ist – sind Fragen der Konzeptualisierung von Eigenem und Fremdem für Psychologie, Philosophie und Anthropologie von zentraler Bedeutung. In der Folge hat Lacans Beobachtung, dass das Kleinkind sein Spiegelbild nicht unmittelbar als Repräsentation

des Selbst begreift, sondern einen mutmaßlich überlegenen Anderen zu sehen glaubt, die Bedeutung einer internalisierten Vorstellung des Anderen für die Identitätsbildung nachhaltig geprägt. Seit diesen psychologischen Paradigmenwechseln ist die Begegnung und Auseinandersetzung mit dem Anderen als zentrales Element aller sozialen Praktiken verstanden worden und von den Kulturtheoretiker/innen und -philosoph/innen des 20. Jahrhunderts – Levinas, Foucault, Deleuze und Guattari, Said, Spivak, Kristeva, Bhabha – in immer präziseren und spezialisierten Konzepten ausgedrückt worden.

In der Mehrzahl der Positionen lassen sich eine Reihe gemeinsamer Ideen wiederfinden, die Paul Gifford als drei wiederkehrende Dimensionen des „conceptual binome“ Selbst und Andere bezeichnet. Erstens existiert für jedes Selbst eine unendliche Zahl Anderer, die zu den bewussten oder unterbewussten Facetten der Selbstkonzeption korrespondieren. Zweitens ist Othering ein spontan einsetzbares, unersetzliches Werkzeug zur Sinnstiftung durch relationale Verortung in der Welt um uns herum. Drittens erlaubt die Identifikation von Selbst und Anderen die Bildung von Gruppen mit Menschen, die zwar als deutlich vom Selbst verschieden, aber dennoch als ähnlicher als die Mehrzahl der anderen innerhalb eines großen Netzwerks von Individuen wahrgenommen werden (Gifford 13-14).

Derart differenzierte Überlegungen zu Identitätsbildung und Andersartigkeit sind in Computerspielen traditionell nur selten zu finden. Diejenigen unter ihnen, die eine anthropomorph bevölkerte Spielwelt haben, konfrontieren die Spieler/innen größtenteils mit eindeutig feindlich reagierenden Anderen – ein Weltbild, dass laut Julia Kristeva eigentlich nur typisch ist für „most savage human groups“ (Kristeva 2). Die Tradition der ‚wilden‘ Modellierung des Kontakts mit dem Anderen, in der friedliche Kommunikation, Koexistenz und Akzeptanz gar nicht erst zur Disposition stehen, lässt sich bis in die erste Generation kommerzieller Computerspiele zurückverfolgen. Diese in den 1970er Jahren als Konkurrenz zu Flippern und anderen Münzautomaten eingeführten Geräte mussten mit den begrenzten Mitteln früher Microcomputertechnologie ihre Spielmechaniken durch simple, unmittelbar verständliche Szenarien kommunizieren. Eines der erfolgreichsten und prägendsten Actionspiele der ersten Stunde war *Space Invaders*. Darin wird die Begegnung mit dem Anderen auf die im Titel vorgegebene Dimension reduziert: Eine ultimativ fremde und feindliche Horde außerirdischer Kreaturen rückt stetig

vor, kommuniziert nicht und wird unweigerlich die Bildschirmrepräsentation der Spieler/innen zerstören, wenn sie nicht durch gewaltsame Mittel aufgehalten wird. Dieser Andere ist derart unähnlich, dass er sich noch nicht einmal als unheimlich qualifiziert, weshalb mit ihm auch nur im Kampf interagiert werden kann, durch Bewegung eines Joysticks und Drücken von Knöpfen. Die entworfene Konfliktsituation ist ebenso wie die Handlungsalternativen der Spieler/innen in der eindeutigen, binären Logik von Hard- und Software begründet. Derartige Beziehungen zwischen Spielelementen lassen sich in einfache Regeln fassen, die leicht in Computercode abzubilden und mit vergleichsweise einfacher Computertechnik auszuführen sind.

Die rasante technische Entwicklung des Computerspiels mit seinen mittlerweile lebensechten Charaktermodellen, hyperrealistischen Welten und physikalisch korrekten Simulationsprozessen lässt längst ungleich komplexere Szenarien zu. Dennoch übt die von *Space Invaders* modellierte Begegnung mit dem Anderen auch nach 35 Jahren noch prägenden Einfluss aus. Der sich friedlicher Kommunikation verschließende, aggressive Eindringling erzeugt ein leicht aufrechtzuerhaltendes Gefühl von Bedrohung und vermittelt intuitiv ein naheliegendes Verhalten: Passivität scheint gegenüber dem ständig näherkommenden Aggressor aussichtslos, Flucht ist unmöglich, so dass Gewalt nicht nur als legitime, sondern alternativlose Selbstverteidigung erscheint. Diese Situation ist schnell und einfach zu vermitteln und hat sich deshalb fest als Spieldesign-Stilmittel etabliert (Krzywinska 154). Nicht nur in abstrahierter Form, sondern als konkrete Situation ist das Modell von *Space Invaders* eines der am häufigsten bemühten Klischees des Actiongenres. Die erfolgreichsten Spielserien der letzten Jahre bedienen sich des Szenarios der außerirdischen Invasion² oder des eng verwandten Zombie-Topos. Untote erscheinen ohnehin als ideale Verkörperung des in *Space Invaders* etablierten Modells und daher, wie Tanja Krzywinska argumentiert, als der perfekte Gegner in Computerpielen. Sie sind „strong, relentless, and already dead; they look spectacularly horrific; and they invite the player to blow them away without guilt or a second thought“ (ebd. 153). Die Relevanz dieser extremen Form des Othering für Actionspiele wird deutlich, wenn man zudem berücksichtigt, wie oft selbst Außerirdische noch einmal zusätzlich aus dem menschlichen Maßstab entrückt werden, indem sie als Cyborgs, Untote oder gar eine Kombination aus beidem auftreten, wie in der erfolgreichen *Quake*-Serie.³

Es existieren selbstverständlich auch nuancierte Darstellungen des Anderen, selbst in der Extremform des Außerirdischen. Die komplexen Rollenspiele der *Mass Effect*-Serie unterscheiden sorgfältig eine Reihe außerirdischer Spezies, thematisieren gemischtrassige Liebesbeziehungen und machen den von Menschen ausgehenden Rassismus zu einem zentralen Thema. Allerdings bleibt auch hier der überlebensgroße menschliche Held derjenige, der das Universum vor der einen außerirdischen Rasse retten muss, die, wie gehabt, zu fremd ist, um friedlich zu koexistieren. All diese virtuellen Kontakte mit dem Anderen spiegeln alltägliche Erlebnisse, wie sie Gifford als prägend für unsere Selbstbestimmung beschreibt:

The stranger is, first of all, a set of externally visible differences in our contemporary societies. These are what awaken in us that archaic, frontier-sense of self-and-other: facial configuration, body odour, the slightly fearful discretion, the general air of being in transit, the indefinable impression given out that happiness is somewhere else. (Gifford 26)

Computerspiele modellieren ihre Begegnungen mit Anderen in der Spielwelt im Rekurs auf diese archaischen Gefühle, so dass, selbst wenn Alternativen zu offener Gewalt existieren, der Kulturkontakt z.B. in Strategiespielen von Misstrauen und Gier beherrscht wird und Diplomatie stets durch Spionage, Intrige oder eben Krieg ergänzt wird.

Diese extremen Formen des Othering, die den Anderen als legitimen Feind („approved enemy“, Said xxii) darstellen, sind Edward Said zufolge ein Kernelement dessen, was er als aggressiven Orientalismus definiert. Said hat in *Orientalism* (1979) herausgearbeitet, welche hegemonialen Strategien sich in europäischen Kulturen durch Jahrhunderte des Kontakts mit Völkern entwickelt haben, die unter der Bezeichnung „orientalisch“ zusammengefasst wurden. Die Basis der hegemonialen Vorstellung des Orientalismus setzt „the Westerner in a whole series of possible relationships with the Orient without ever losing him the relative upper hand“ (ebd. 7). Auch für Said ist die Identifikation eines jeden Individuums als nicht-fremd und Teil einer Gruppe oder Gesellschaft von der Identifikation eines fundamental Anderen abhängig:

This is especially true for relatively uncommon things, like foreigners, mutants, or “abnormal” behavior. [...] It is enough

for “us” to set up these boundaries in our own minds; “they” become “they” accordingly, and both their territory and their mentality are designated as different form “ours”. To a certain extent modern and primitive societies seem thus to derive a sense of their identities negatively. [...] Yet often the sense in which someone feels himself to be not-foreign is based on a very unrigorous idea of what is “out there,” beyond one’s own territory. All kinds of suppositions, associations, and fictions appear to crowd the unfamiliar space outside one’s own. (ebd. 54)

Das Wissen um die Existenz des Anderen, die Selbstdefinition in Abgrenzung von ihm und Fiktionen über ihn bilden somit einen geschlossenen Kreis der Welterklärung, die Verhalten, Wahrnehmung und Identität miteinander verschränkt. Said zufolge wird erst durch diesen Prozess ‚Europäische Kultur‘ als relativ homogenes Ganzes verstanden, was aber zugleich heißt, dass die eigene Kultur stets als „a superior one in comparison with all the non-European peoples and cultures“ (ebd. 7) erscheint. Theoretiker/innen in der Nachfolge Saids haben gezeigt, dass sich diese Prozesse in allen Gruppen wiederfinden: „Any group can be ethnocentric, in that it sees the world through the lenses provided by its own culture“ (Shohat und Stam 22).

Nichtsdestotrotz lassen sich viele Traditionen des Othering in Computerspielen nicht nur auf diese allgemeinen, sondern auf die von Said identifizierten eurozentrisch-hegemonialen Muster zurückführen. Derartige Interpretationen sind nicht nur weit verbreitet, sondern geradezu die Norm. Gender (Burrill) und Rasse (Kirkland) im Computerspiel werden sowohl einzeln wie in Kombination (Sze-Fai Shiu) fast ausschließlich unter Bezugnahme auf Theorien des Othering diskutiert, während andere Ansätze, etwa Theorien des Komischen (Dymek und Lennerfors), eine auffällige Ausnahme darstellen. Unmittelbar in der Tradition Saids stehende Ansätze finden sich aber auch, etwa in David Leonard und Richard Kings Studie der Beteiligung des US-Militärs an der Spielindustrie und daraus resultierenden nationalistischen bzw. rassistischen Subtexten in Actionspielen. Sie folgern aus ihren Beobachtungen, dass Computerspiele generell „turn on dehumanizing racialized violence directed at bodies of color, pivot around a rhetoric of danger on insecure frontiers, and encourage a reworking of the contours of fear and victimization so that white consumers can occupy them“ (Leonard und King 11). Während

Leonard und King sich auf realistische Spiele konzentriert haben, die nach 9/11 Diskurse von ‚Homeland Security‘ aufgreifen, hat Ryan Lizardi vergleichbare Tendenzen in zeitgenössischen Spielen identifiziert, die von außerirdischen Invasionen handeln. Auch hier wird die neuere US-amerikanische Außenpolitik durch Praktiken bestätigt, die tief in ethnozentrisch-orientalistischen Einstellungen verankert sind. Lizardi trifft keine verallgemeinernde Schlussfolgerungen, sondern weist vielmehr nach, durch welche subtilen Mittel die von ihm festgestellten Strategien umgesetzt werden. Wenn die Andersartigkeit einer Rasse als Rechtfertigung für das Beanspruchen natürlicher Ressourcen in ihrer Heimat angeführt (Lizardi 305) oder die Verteidigung der Erde auf Kämpfe in westlichen Metropolen reduziert wird, sind dies, wie Lizardi richtig feststellt, lediglich unterschiedlich fokussierte ethnozentrische Sichtweisen (ebd. 301-302).

Den überzeugenden Argumentationen dieser Aufsätze zum Trotz lassen sich an ihnen drei gemeinsame Punkte ausmachen, die methodologisch noch geschärft werden könnten. Erstens neigen alle Aufsätze zu einem gewissen Maß an Verallgemeinerung und übertragen Beobachtungen sehr spezifischer Beispiele auf Computerspiele allgemein. Zweitens privilegieren sie die Interpretation des Oberflächentexts gegenüber den Spielmechaniken und gehen nur am Rande auf deren Beziehung zueinander ein. Drittens behandeln sie das Verhältnis Spieler/in – Avatar als eindeutig auf Identifikation gegründet, was eine in der Computerspielforschung schon lange umstrittene Sichtweise ist. Als Repräsentation der Spieler/innen in der Spielwelt ist der Avatar niemals ein vollständig anderes, eigenes Selbst, sondern eine sorgsam inszenierte Subjektposition, die zu Identifikation und Subjektkonstruktion einlädt, jedoch zugleich Figur einer Handlung, d.h. Element einer narrativen Konstruktion ist (Jørgensen). Dadurch dass die Spieler/innen den Avatar kontrollieren, wird er zunächst näherungsweise als Repräsentation des Selbst in der Spielwelt wahrgenommen. Diese Sichtweise wird vor allem in Actionspielen durch die bereits beschriebene ständige Gefahr für den Avatar gefördert, die ihn in Abgrenzung von den feindlichen Bewohner/innen der Spielwelt als vergleichsweise ähnlichste Instanz erscheinen lässt. Die dort vorherrschende Gestaltung des Fremden als Monstrosität sorgt dafür, dass diese Kreaturen nicht nur Andere des Avatars sind, sondern auch der Selbstwahrnehmung der Spieler/in deutlich zuwiderlaufen.

Derartige Identifikationsangebote sind ebenso einfach wie effizient und werden bisweilen nicht als Ergebnis einer ausgeklügelten Konstruktion der Spielwelt und ihrer Bewohner/innen sowie des Avatars und seiner Beziehung zu den Spielenden verstanden, sondern als dem Computerspiel generell und a priori eingeschriebene Eigenschaften wahrgenommen. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Vorstellung des völligen Aufgehens der Spieler/innen in der Spielwelt, der totalen, geradezu aktiven und körperlichen Immersion noch immer weit verbreitet ist. Vor allem die Spielindustrie erhält diese „immersive fallacy“ aufrecht, wodurch das Konzept im Rahmen von intentionalistischen Ansätzen wie Leonard/Kings und Lizardis durchaus relevant ist. Gleichzeitig verstellt der Gebrauch dieses simplifizierenden Modells als Analysewerkzeug den Blick auf Spannungen im Verhältnis von Spieler/innen und Avatar. Katie Salen und Eric Zimmerman mahnen Computerspielforscher/innen, sich bewusst zu sein, dass

[a] player's relationship to a game character he or she directly controls is not a simple matter of direct identification. Instead, a player relates to a game character through the double-consciousness of play. A protagonist character is a persona through which a player exerts him or herself into an imaginary world; this relationship can be intense and emotionally 'immersive.' However, at the very same time, the character is a tool, a puppet, an object for the player to manipulate according to the rules of the game. In this sense, the player is fully aware of the character as an artificial construct. (Salen und Zimmerman 453)

Diese Vorstellung eines ‚Doppelbewusstseins‘ hat zur Formulierung verschiedener komplexer Modelle der Spieler/in-Avatar-Beziehung geführt. Gordon Calleja hat vorgeschlagen, den Sinnstiftungsprozess von Spieler/innen als Prozess der „Alterbiography“ zu verstehen, als Verarbeitung von Handlungen, die einerseits die eigenen, andererseits die des Avatars sind (Calleja 119-133). In einem verwandten Argument ist Miguel Sicart dafür eingetreten, die Identifikationsprozesse während des Spielens als „ludischen hermeneutischen Zirkel“ zu beschreiben, innerhalb dessen beständig das Verständnis von Regeln, eigenem Spielstil, Zugehörigkeit zu einer Gruppe von Spielern, und eigene, außerspielerische Identität neu verhandelt werden (Sicart, *Ethics* 122). Ganz gleich, wie genau man schließlich das Spieler/in-Avatar-Verhältnis

konzeptualisiert, scheint es doch einleuchtend, dass das Verhältnis über eine ungebrochene Identifikation hinausgeht.

Der entfremdete Avatar

Eine weitere nötige Präzisierung besteht in der Unterscheidung zwischen Regeln, Repräsentation und Narration. Diese Unterscheidung ist eine der konsensfähigen Grundlagen innerhalb der Computerspielontologie, eines mittlerweile stark diversifizierten Teils der Computerspielforschung (Zagal et. al). Statt eines Theorieüberblicks soll hier daher eine kurze Illustration der erwähnten rudimentären Dreiteilung genügen, die sich gut am Beispiel des Schachspiels vollziehen lässt.⁴

Grundsätzlich basiert jedes Spiel auf einer Reihe von logischen Parametern, den Regeln. Die formelhafte Natur dieser Grundlage lässt sich bei Schach sehr viel deutlicher als bei anderen Spielen beobachten, da hier eine lange Tradition von Notationsverfahren existiert. Schach lässt sich nicht nur in einer alphanumerischen Kodierung aufzeichnen, sondern auch spielen, was zeigt, dass die Regeln und ihre Anwendung nicht unauflöslich mit physischen Spielmaterialien wie Brett und Figuren verbunden sind. Zwar benötigen Schachspieler ein Zeichensystem, um miteinander zu interagieren, doch dieses kann völlig abstrakt sein und genügt dennoch, um die von den Regeln fixierten möglichen Handlungen und ihre Effekte zu erfassen. Auch wenn Schach eine Ausnahme ist, was die Sichtbarkeit der formalisierten Regeln angeht, ist jedes Regelsystem an sich ein abstraktes, logisches Konstrukt, das Verhalten formalisiert.

Selbst Schach wird in der Regel jedoch nicht auf dieser abstrakten Ebene gespielt, was sowohl ergonomische wie ästhetische Gründe hat. Sobald die logischen Bestandteile eines Regelwerks in Spielmaterialien konkretisiert werden, erhalten sie eine semiotische Dimension. Ganz gleich, wie Brett und Figuren gestaltet sind, erhalten sie durch ihre Gestaltung eine doppelte repräsentierende Bedeutungsdimension. Sie stellen einerseits den aktuellen Zustand des Spielprozesses dar und könnten daher mit Peirce als indexikalisch im Verhältnis zu den Regeln verstanden werden, weisen jedoch zusätzlich Ähnlichkeits- und Symbolbeziehungen zu außerspielerischen Referenten auf. Erst durch diese Konkretisation kann ihnen außerspielerische Bedeutung zugeschrieben werden, kann das Spielmaterial und seine Verwendung als kulturelle Repräsentation

gelesen und interpretiert werden. Traditionell sind Schachfiguren stilisiert, in jeweils eine helle und dunkle Seite eingeteilt und mit individuellen Formen versehen, die auf ihre Fähigkeiten innerhalb der Spielregeln hindeuten. Solange die Figuren eine gewisse Abstraktion behalten, wird durch die völlig symmetrische Verteilung von Position und Fähigkeiten die Möglichkeit einer moralischen oder gar rassistischen Lesart stark eingeschränkt. Wenn stilisierte Einfachheit durch individuelle Referentialität ersetzt wird, bekommen Schachfiguren eine komplexere semiotische Dimension (Dean und Brady). Ein geläufiges zeitgenössisches Beispiel wäre ein *Star Wars*-Schachspiel, das eine dichotomisch konstruierte Erzählwelt unmittelbar einleuchtend mit den Regeln des Schachspiels verschränkt. Während in einem abstrakteren Schachspiel die Unterscheidung der schwarzen und weißen Seite weitgehend wertneutral erscheint, wird diese Unterscheidung durch die Referenz auf den Erzählkosmos von *Star Wars* moralisch aufgeladen. Dieser Prozess ist in der langen Geschichte des Spiels häufig zu beobachten. Allein die Spielfigur, die im Deutschen als Königin bezeichnet wird, hat auf dem Weg des Spiels von Indien über Persien nach Europa mehrfach den Namen, die Funktion und das Geschlecht gewechselt.⁵ Diese Entwicklungen sind in letzter Zeit als bedeutsame Repräsentationen kultureller Veränderung gedeutet worden (Yalom).

In Computerspielen begegnen wir einem großen Maß semiotischer Komplexität, besonders dadurch, dass die häufig naturalistischnahen „Spielmaterialien“ nicht nur hochgradig repräsentierend sind, sondern darüber hinaus häufig in Erzählstrukturen eingebettet werden. Gerade diese erzählerische Dimension verkompliziert die Kommunikationsfunktion von Spielen und macht es nötig, nicht nur zwischen Regeln und Repräsentation zu unterscheiden, sondern zusätzlich narrative Strukturen zu berücksichtigen. Dies gilt umso mehr, als die Spieler/innen diesen drei Dimensionen simultan ausgesetzt sind und sie gleichzeitig verarbeiten, diese aber in einem ausgeprägten Spannungsverhältnis zueinander stehen können. Wie Miguel Sicart in *The Ethics of Computer Games* argumentiert hat, erzeugen derartige Dissonanzen „a fundamental tension between our values and our values as player-subjects; a tension that is at the heart of the ethical issues that computer games raise“ (Sicart, *Ethics* 79). Indem sie gezielt Spannungen zwischen den drei Dimensionen aufbauen, so Sicart, können Spiele offenlegen und kritisieren, dass Spieler implizit stets die Eindeutigkeit der Spiellogik mit

ihrer Dichotomie von Erfolg und Misserfolg auf die Bedeutung der repräsentierten Geschehnisse projizieren (ebd. 49-50).

Sicart diskutiert diese Prozesse ausführlich, tut dies jedoch grundsätzlich im Rahmen seines strikt philosophischen Erkenntnisinteresses. Er zieht daher keine Verbindung zu einer Tradition, die mir gerade im Bezug zu den hier zu besprechenden Beispielen augenfällig erscheint, nämlich Brechts Verfremdungseffekt. Bekanntermaßen ist eine der zentralen Forderungen, die Brecht für ein engagiertes Theater aufstellt, die nach einem distanzierenden, verfremdenden Schauspielstil, bei dem die Schauspieler/innen sich selbst in ihrer Rolle beobachten und ihr Spiel betont artifizuell gestalten, um die Illusionsbildung des Publikums zu stören (White 92-99). Brechts bereits ursprünglich politisch aufgeladenes Konzept ist in der späteren Theatertheorie noch weiter politisiert (Boal und Diamond) und auch in anderen Medien, speziell im Film, als ein machtvolleres Stilmittel erkannt worden (Koutsourakis).

Das Unterlaufen der Identifikationsbeziehung von Spieler/in und Avatar lässt sich ebenfalls in dieser Tradition verstehen. Der entscheidende Unterschied zum Theater besteht – zumindest in den hier behandelten Single-Player-Konfigurationen – darin, dass an die Stelle der Dreiteilung Figuren-Schauspieler/innen-Publikum die Dualität von Spieler/in und Avatar tritt. Dieses Verhältnis ist allerdings stets fragil und sowohl durch ludonarrative Dissonanz (Hocking) – eine Inkongruenz von Spielmechanik und Narration – als auch transgressives Spielverhalten (Aarseth, *Transgressive Play*), bei dem die Spieler/innen bewusst ‚gegen den Strich‘ spielen, leicht zu erschüttern. Die von Sicart beschriebene sorgsam inszenierte Dissonanz von Regeln, Repräsentation und Narration bewirkt eine kritische Distanz zum Spiel, vor allem durch eine bewusst herbeigeführte Entfremdung vom Avatar. Unmittelbar schlagen sich die angesprochenen Dissonanzen in Störung oder Beschränkung von Immersion und Agency nieder, bei denen der Avatar als Schnittstelle zwischen der Welt der Spieler/innen und der virtuellen Welt des Spiels fast immer eine zentrale Rolle spielt. Gerade die Agency wird häufig dadurch punktuell reduziert, dass Verhalten und Entscheidungen des Avatars dem Willen und der Kontrolle der Spieler/innen entzogen werden. Während meist nur zu Beginn eines Spiels generelle und technische Beschränkungen der Agency auffällig sind – man lernt schnell, mit welchen Objekten der Spielwelt sinnvoll interagiert werden kann –, ist

die punktuelle Beschränkung des Handlungsfreiraums stets auffällig und lenkt Aufmerksamkeit auf deren Ursache. Meistens handelt es sich dabei um eine werkintrinsische Normsetzung, die sich für die Spieler/innen nicht vom Avatar abkoppeln lässt.⁶ Eine der für die hier zu diskutierenden Actionspiele typische Normsetzung ist, dass Verbündete und Zivilisten nicht angegriffen werden können. Da es selten eine explizite Erklärung oder ein ausgesprochenes Verbot gibt und sehr viel häufiger der Avatar einfach nicht angreift, obwohl die Spieler/innen diesen Befehl auslösen, bleibt für sie unentscheidbar, ob es sich hierbei um eine Konstante der virtuellen Welt oder die Wertmaßstäbe des Avatars handelt. Der Avatar wird in diesem Moment, in Analogie zum Brechtschen Modell, von der Erweiterung des Selbst, also einer Facette des Publikums, zum Schauspieler, der aus der Rolle fällt, weil eine bis dahin angenommene Kongruenz der Spielwelt und -mechanik sich nicht manifestiert.

Besonders in Actionspielen mit ihrem inhärenten Othering produziert dieses Aufbrechen der Synchronizität von Spieler/in und Avatar ein *mise-en-abyme* der Fremdwahrnehmung: Das Befremden über das Verhalten des Avatars gegenüber Fremden in der Spielwelt macht uns überdeutlich bewusst, dass es eine generelle Differenz zwischen unserer Wahrnehmung und unserem Verhalten und dem des Avatars gibt, die gewöhnlich vom Fluss des Spiels kaschiert wird. Dieser Moment des Empfindens von Fremdheit gegenüber der Repräsentation des Selbst in der Spielwelt, zum gleichen oder einem größeren Grad als gegenüber deren anderen Bewohner/innen, steht im Einklang mit einem Konzept des Othering, wie es von Julia Kristeva entwickelt worden ist. Kristeva, deren Kategorie der Abjektion schon länger als Analysewerkzeug in der Computerspielforschung angewendet wird (Spittle), vertritt die These, dass unsere Wahrnehmung des Fremden durch eine Fremdheit vom Selbst vorgeprägt ist. Paul Gifford fasst ihre komplexe Argumentation so zusammen, dass der Fremde „[is] alien as, and to the extent that, we are alienated strangers to ourselves“ (Gifford 26). Kristeva zufolge existiert in uns allen ein archetypischer Fremder: der Teil unserer Persönlichkeit, der sich entfremdet, unverstanden, ungeliebt fühlt (Kristeva 5). Ihre Elaboration des ‚Inneren Fremden‘ liest sich wie eine Umschreibung des „double consciousness“ von Salen und Zimmerman bzw. des resultierenden Prozesses der „Alterbiography“, wie ihn Calleja beschreibt:

The foreigner feels strengthened by the distance that detaches him from the others as it does from himself and gives him the lofty sense not so much of holding the truth but of making it and himself relative while others fall victim to the ruts of monovalency. For they are perhaps owners of things, but the foreigner tends to think he is the only one to have a biography, that is, a life made up of ordeals – neither catastrophes nor adventures (although these might equally happen), but simply a life in which acts constitute events because they imply choice, surprises, breaks, adaptations, or cunning, but neither routine nor rest. (ebd. 7)

Anfänglich mittellos aber frei, mit einem erfüllten, selbstbestimmten Leben voller Entscheidungen und Überraschungen – Kristevas Charakterisierung des ‚Inneren Fremden‘ ähnelt frappierend der Position des Avatars in der Spielwelt. Traditionell haben Actionspiele die Unterschiede zwischen Spieler/in und Avatar zu kaschieren versucht und suggeriert, dass der Avatar, der Andere auf dem Bildschirm, als Externalisierung des ‚Inneren Fremden‘ in uns nahtlos wieder internalisiert werden kann. Da Avatare in Actionspielen uns aufgrund ihrer Fähigkeiten eher als bedrohliche Andere erscheinen würden, wenn wir uns nicht mit ihnen identifizieren könnten, übersehen bzw. verdrängen wir gewöhnlich die offensichtliche Differenz zwischen uns und dem Avatar bereitwillig. Welche Strategien Actionspielen zur Verfügung stehen, um uns aus der bequemen Akzeptanz der Wunscherfüllung durch diesen aufregenden ‚Inneren Fremden‘ in den Urzustand der Isolation zurück zu zwingen, werde ich im Folgenden anhand der Beispiele zeigen.

Drei Beispiele für verfremdendes Othering in Actionspielen

In den drei ausgewählten Beispielen ist bereits in den Avataren selbst ein gewisses Entfremdungspotential angelegt. In allen Fällen handelt es sich um weiße, männliche US-Amerikaner mittleren Alters. Demografische Divergenzen zwischen empirischen Spieler/innen und Avatar sind zwar in jedem Spiel gegeben, ihn aber als „fat bald dude with a bad temper“ zu gestalten, wie sich der Avatar in *Max Payne 3* selbst beschreibt, läuft deutlich sonst zu beobachtenden Identifikations- oder Voyeurismusangeboten zuwider. Hinzu kommt, dass das in allen Beispielen

thematisierte US-Amerikanertum der Avatare auf Seiten der Entwickler kein identifikatorischer Akt ist: *Kane & Lynch 2: Dog Days* ist ein dänisches, *Spec Ops: The Line* ein deutsches und *Max Payne 3* ein kanadisches Spiel (dessen erste beiden Teile in Finnland entwickelt wurden).

Alle Beispiele stützen sich für die Schaffung von Konflikten auf das gattungstypische Othering, rücken es aber so stark in den Vordergrund, dass bereits in der Grundkonstellation eine Ethnozentrismus-Kritik zum Ausdruck kommt. Alle Avatare sind Fremde in einem von ihnen als orientalisches wahrgenommenen Land – Brasilien, China, Dubai und Mexiko – und werden dort als Vertreter der US-amerikanischen Hegemonialmacht behandelt. Anders als in den von Leonard/King und Lizardi diskutierten Beispielen findet hier keine Rechtfertigung statt, ist die Auseinandersetzung mit feindseligen Anderen nicht durch einen Leitdiskurs wie ‚Homeland Security‘ legitimiert. Ganz im Gegenteil wird in jedem der Beispiele mehrfach deutlich thematisiert, dass es sich bei den Avataren um die eigentlich Fremden handelt, die Konflikte produzieren, weil sie Sprache, Bräuche und Strukturen um sich herum nicht verstehen und auf sie nur mit Gewalt reagieren können.

Alle Beispiele lassen sich als moderne Third-Person-Shooter charakterisieren. Der Bildschirm zeigt die Spielwelt über die Schulter des Avatars hinweg, hält ihn somit also dauerhaft in seinem Interface präsent und schafft damit als „Reflexionsfigur des interaktiven Bildes“ (Beil 166) bereits eine gewisse Mittelbarkeit im Verhältnis zur Spielwelt.⁷ Auf ludischer Ebene wird der Avatar immer wieder mit zahlreichen Gegnern konfrontiert, die die Spieler/innen mit den angebotenen Mitteln – Bewegung, Angriff mit verschiedenen, spezialisierten Waffen, strategisches Ausnutzen der Umgebung – überwinden müssen. Diese sich in immer neuen Konfigurationen von Gegnern und Orten wiederholende Situation ist in dichte narrative Strukturen eingebettet. Insgesamt weisen die Beispiele also große Ähnlichkeit in Bezug auf ihre grundlegenden Regeln, Repräsentationsmodi und Narrative auf.

Die bislang theoretisch entworfene Thematisierung von Othering durch Entfremdung vom Avatar erfolgt in den Beispielen jedoch durch ganz unterschiedliche Strategien. Das einfachste und eindeutigste Modell ist das der umfassenden Störung in *Kane & Lynch 2: Dog Days*. Die beiden titelgebenden Protagonisten sind gealterte, heruntergekommene US-amerikanische Söldner, die als Leibwächter und Geldeintreiber eines

britischen Waffenschiebers in Shanghai arbeiten. Während es im ersten Teil der Reihe Lynch ist, dessen paranoide Schizophrenie eine Reihe von Katastrophen auslöst, tötet dieses Mal Kane aus Unkenntnis von Sprache und Bräuchen die Tochter eines Verbrecherbosses. Die Situation ist von Anfang an aussichtslos und die Flucht vor Triaden, Polizei und Militär gipfelt schließlich in einer Flugzeugentführung als letzter einer ganzen Reihe von Verzweiflungstaten. Nicht nur sind die Figuren von Anfang an hässlich und unsympathisch und bringen sich durch eigenes Verschulden in eine ausweglose Situation – ihre sich in wildem Um-sich-Schießen niederschlagende Hilflosigkeit reduziert von vornherein das Maß an Agency, das die Spieler/innen erfahren können, da die Interaktion mit der Spielwelt nie wirklich zielführend oder kontrolliert ist. Die aus der narrativen Ebene resultierende Gesamtlage des Spiels thematisiert damit eine Erfahrung von Fremdheit, die derart vollständig ist, dass selbst Gewalt keine Lösungsoption mehr darstellt. Insofern erscheinen die Protagonisten die Verkörperungen sowohl des endgültig gescheiterten hegemonialen Systems als auch des unüberwindlichen ‚Inneren Anderen‘, von in ihrem Außenseitertum gefangenen Individuen.

Nicht nur Figurengestaltung und Plot stehen in deutlichem Kontrast zu etablierten heldischen Mustern innerhalb und außerhalb des Mediums. Das Spiel weicht auch in der Weltgestaltung, den manipulierbaren Objekten und deren Präsentation deutlich von etablierten Konventionen ab. Tom Bissell hat dies als sorgfältig komponierte Erzeugung einer Atmosphäre von Verstörung und Bedrückung beschrieben, eines Gefühls von

[v]iolence as aesthetic misery. The characters are awful. The people you're killing are awful. The world is awful. The guns are sloppy, i.e., awful. Everything's awful. It's not fun, not at all, but it is both hideously absorbing and completely numbing — kind of like what I imagine being inside a psychopathic mind amounts to. (Bissell)

Während andere Genrevertreter (inklusive der übrigen hier besprochenen Beispiele) darum bemüht sind, den Spielenden eindeutiges Feedback auf ihre Aktionen zu bieten, vermitteln die in *Kane & Lynch 2* zentralen Feuergefechte nie einen Eindruck von Beherrschbarkeit. Nicht nur ist das Zielen in *Kane & Lynch 2* schwierig, getroffene Feinde verhalten sich auch nicht eindeutig. Wenn ein getroffener Streifenpolizist sich in Schmerzen am Boden windet, ist das nicht nur emotional verstörender als ein Leichnam,

sondern auch ein ludisches Element der Verunsicherung, da aus sicherer Entfernung nicht immer zu erkennen ist, ob der Gegner außer Gefecht ist oder nicht.

Was *Kane & Lynch 2* beinahe unspielbar macht, ist dass es sein Prinzip der Verunsicherung über Story und sorgsam unausgewogenes Gameplay hinaus auf die Interface-Ebene ausweitet. Die stabile, sinnfällige Perspektive und kommunikative Klarheit der meisten Actionspiele wird hier durch eine pseudodokumentarische Ästhetik ersetzt. In einer Imitation von Reality TV oder Youtube-Clips werden Bild und Ton gefiltert, um den Eindruck billiger, überlasteter oder gar defekter Hardware zu erzeugen. Das Bild ist unscharf, über- oder unterbelichtet, durch eine dreckige Linse, Blendenflecke und Kompressionsartefakte gleich auf mehreren Ebenen bis hin zu vollständiger Abstraktheit verfremdet. Die sonst unhinterfragt bleibende Konvention der dem Avatar folgenden Kamera wird hierdurch zunächst scheinbar logisch aufgelöst, denn das Bild ist zusätzlich wie das einer Handkamera teilweise extrem verwackelt. Doch ist dieser pseudodokumentarische Stil nicht nur eine ästhetische Verfremdungsstrategie, die die Bilder der Begegnung mit dem Anderen ebenso unverstänlich werden lässt wie die gezeigte Begegnung selbst. Darüber hinaus wird die zunächst einleuchtend wirkende Mediatisierung der Bilder im Spielverlauf immer problematischer, denn das evozierte Dispositiv bleibt unerklärlich: Wer führt die Kamera und für wen werden die Bilder aufbereitet, wenn, ebenfalls im Stil von Reality-Shows, exzessive Gewaltdarstellung durch eilig angebrachte Verpixelung zensiert wird? Ebenso irritierend ist bei näherem Hinsehen, dass manche Interface-Elemente klar und deutlich bleiben, etwa wenn jeder mehr oder minder zufällig erzielte Treffer markiert wird. Auch wenn es sich hierbei um ein Zugeständnis handelt, das dafür sorgt, dass *Kane & Lynch 2* nicht vollends unspielbar wird, tragen diese dem sonst fast unverständlichen Bild überlagerten Interface-Elemente zum Gesamteindruck bei, da sie, genau wie der unaufgelöst bleibende pseudodokumentarische Gestus, ein zusätzliches unterschwelliges Befremden auslösen.

Völlig andere Verfahren der Entfremdung vom Avatar setzt *Spec Ops: The Line* ein, das alles in absoluter Klarheit und Deutlichkeit zu zeigen scheint, dies aber als Täuschung entlarvt und zugleich durch perfekt funktionierende Spielmechaniken der Spieler/innen ihre Komplizenschaft mit den Handlungen des Avatars vor Augen führt. Die Geschichte von drei

US-amerikanischen Kommandosoldaten auf Geheimauftrag in Dubai ist zunächst sehr stark an Genrekonventionen orientiert, entpuppt sich aber im Spielverlauf als untypisch subtil konstruiert. Nicht nur sind die Geschehnisse als freie Adaption von Joseph Conrads *Heart of Darkness* zu erkennen, sondern in einem „final plot twist“ wird alles Erlebte als die subjektive (und unzuverlässige) Wahrnehmung des Avatars ausgewiesen. Dadurch wird bereits auf der narrativen Ebene das gattungstypische Othering verkompliziert. Wie in der literarischen Vorlage kommt es einerseits zum Kontakt mit einem zu erwartenden Fremden, der lokalen Bevölkerung, aber auch mit einem unerwarteten, den mutmaßlich ‚eigenen‘ Kameraden, die sich nicht als rettungsbedürftig, sondern als Deserteure (und damit eben ‚Andere‘) entpuppen. Nicht nur entsteht mit keiner der beiden Gruppen Kommunikation oder gar Verständnis; der am Ende enthüllte Wahnsinn des Avatars stellt in Frage, ob auch nur die theoretische Möglichkeit hierzu bestanden hätte. Während des Spielverlaufs beschäftigt den Avatar und seine beiden Begleiter ständig die Frage, warum sie sich gegen die US-amerikanischen Soldaten, die sie eigentlich aufspüren und retten sollen, verteidigen müssen, d.h. warum das, was ein Eigenes hätte sein sollen, ein Fremdes ist. Wenn sich am Ende herausstellt, dass manche Elemente der Spielwelt, vor allem der Anführer der Deserteure, nur eine Halluzination des Avatars waren, wird diese Frage ‚nach innen‘ verschoben. Die Jagd des Avatars nach einer Projektion seiner eigenen Psyche ist für ihn eine Externalisierung von Kristevas ‚Innerem Fremden‘, was den Spielenden deutlich macht, dass ihr Verhältnis zum Avatar ein ganz ähnliches ist.

Diese inhaltlich angelegte Auseinandersetzung mit dem Avatar wird auf der Regelebene durch die Antithese der Unsicherheit und mangelnden Präzision von *Kane & Lynch 2* gestützt. Auch wenn es Ausnahmesituationen gibt, in denen Umweltfaktoren die Sicht einschränken, lässt *Spec Ops: The Line* seine Spieler/innen für gewöhnlich die Spielwelt klar und deutlich sehen und das Interface bleibt in seiner Konventionalität gleichsam unsichtbar. Neben der nachträglichen Enthüllung dieser uneingeschränkten Sicht auf die Welt als subjektive, von Halluzinationen durchzogene Perspektive des Avatars wird die Tonspur eingesetzt, um eine gewisse Distanz zu erzeugen. Besonders der Einsatz von Musik erscheint häufig als Kontrapunkt oder Kommentar, der dem Gameplay sein heroisch-patriotisches Potential nimmt, angefangen mit dem Einsatz der Jimi-Hendrix-Version von *Star Spangled Banner* als Menü-Musik (Weisser).

Dennoch ermöglicht *Spec Ops: The Line* perfektes Agieren innerhalb der Genrekonventionen. Töten ist in den überwiegenden Spielpassagen eine effiziente und gleichsam geschäftsmäßige Angelegenheit, geprägt von taktischen Entscheidungen und dem umsichtigen Ausnutzen der Umgebung. Gerade in dieser Hinsicht suggeriert das Spiel ein besonders hohes Maß an Agency, da es immer wieder möglich ist, die Umgebung als Waffe einzusetzen, indem beispielsweise eine Sandlawine ausgelöst wird. Da sich aber durch das gesamte Spiel eine diskursive Auseinandersetzung mit Gewalt zieht, entsteht eine durchgehende Dissonanz: „Although the rules state that the game is a shooter, which traditionally encourages the players to excel at using violence, the fiction questions the meaning of violence“ (Sicart, *Beyond Choices*, 114). Wenn wir dennoch weiterspielen, bedeutet das, dass wir virtuelle Handlungen ausführen, von denen uns bewusst ist, dass sie unseren realen Moralvorstellungen zuwiderlaufen: „Playing is being complicit“ (ebd.).

Genau diese Komplizenschaft ist die zentrale Entfremdungsstrategie des Spiels, da es in den Spielpassagen darauf abzielt, die Distanz zwischen Spieler/in und Avatar möglichst stark zu verwischen. In einer viel beachteten Sequenz steht der Avatar einer übermächtigen Zahl von feindlichen Soldaten gegenüber und sieht sich gezwungen, einen Mörser mit Brandgranaten zu verwenden, obwohl er den Einsatz der Waffe für unmenschlich hält. Nach der Schlacht wird deutlich, dass die Brandgranaten auch ein Flüchtlingslager getroffen und Dutzende von Frauen und Kindern bei lebendigem Leib verbrannt haben. Ihre emotionale Sprengkraft bezieht diese Sequenz daraus, dass sie die Verantwortung und Handlungen von Spieler/in und Avatar verwischen lässt. Der Avatar bedient den Granatwerfer über einen Computerbildschirm, der das Wärmebild einer Satellitenkamera zeigt. Spieler/in und Avatar sehen exakt das Gleiche, die Eingaben der Spielenden bewegen unmittelbar die Hand des Avatars am Joystick des Mörsers und jeder Knopfdruck feuert unmittelbar eine Granate. Während die anderen Beispiele versuchen, einen Keil zwischen Spieler/in und Avatar zu treiben, hebt *Spec Ops: The Line* in dieser Sequenz jede Trennung zwischen ihnen auf und ermöglicht einen Moment lang völlige Immersion im Geschehen und Identifikation mit dem Avatar. Allerdings geschieht dies ausgerechnet bei einer Handlung, von der wir uns nachträglich, genau wie der Avatar, nur zu gern distanzieren würden. Wenn sich der Avatar für den Rest des Spiels mit seiner Schuld auseinandersetzt, wird

damit auch jedes Mal die Moral der Spieler/innen angesprochen. Das Spiel bietet keine Handlungsalternative an, ebenso wenig wie der Avatar eine andere Strategie sieht, doch bedeutet das in beiden Fällen das gleiche? Die Spieler/innen hätten immerhin aufhören können zu spielen, also warum lassen wir uns von Spielen zu einem Verhalten verleiten, das wir in Wirklichkeit inakzeptabel finden? *Spec Ops: The Line* drängt gerade durch seine Engführung von Avatar und Spieler/in Fragen wie diese auf und stellt durch die abschließende Enthüllung des Wahnsinns des Avatars noch zusätzlich in Frage, was wir überhaupt an der Spielwelt wahrnehmen, wie sehr unser Blick gelenkt und gefärbt ist, wie wenig wir letztlich darin kritisch wahrnehmen. Diese erzwungene Auseinandersetzung mit der Rolle des Avatars als Identifikationsobjekt, Fremdes oder beides ist unauflöslich mit einer Entfremdung von ihm verbunden.

Das dritte Beispiel, *Max Payne 3*, kombiniert die Entfremdungsstrategien der beiden anderen Spiele und verschränkt audiovisuelle Verfremdungsverfahren mit einem nahezu perfekten Gameplay. Der titelgebende Avatar ist ein ehemaliger New Yorker Polizist, der in Sao Paolo als Leibwächter reicher Industrieller arbeitet. Der anfängliche Blick vom Penthouse der Reichen hinab auf die Favelas der Allerärmsten macht bereits die generelle Distanzierung deutlich, die das Spiel zu hegemonialen Traditionen des Othinging betreibt. *Max Payne 3* ist als steter Abstieg von diesem künstlichen Olymp der ‚westlichen Zivilisation‘ hinab in die dunkelsten Ecken einer ebenso fremden wie fremdartigen Gesellschaft strukturiert. Der Kontrast zwischen dem Luxus der Reichen und dem Elend der Favelas und Organkliniken lassen nie einen Zweifel daran aufkommen, dass der Protagonist, all seinem Streben nach Gerechtigkeit zum Trotz, als privilegierter Weißer ebenso Verantwortung für die soziale Misere hat wie alle anderen – eine Beobachtung, die sich auch auf die Mehrzahl der Spieler/innen übertragen lassen dürfte. Allein die Tatsache, dass das Portugiesisch der Brasilianer für die Spieler/innen ebenso wenig übersetzt wird, wie es für Max verständlich ist, bewirkt zunächst in der Wahrnehmung der Spielwelt eine Annäherung beider Perspektiven: Wir sind in dieser Welt ebenso fremd wie der Avatar.

Zugleich wird Max dauerhaft in seiner Eigenständigkeit hervorgehoben. Narratives Markenzeichen der Reihe ist, dass Max' in der Tradition des ‚hard-boiled‘ Detektivs seine Handlungen mit einem voice-over-Kommentar begleitet. In der narrativen Logik wird dadurch schon allein

Distanz zum Geschehen und den Handlungen des Avatars aufgebaut, weil es sich um eine nachzeitige Erzählung handelt. Max erzählt rückblickend vom Ende der Handlung her und die Handlung bewegt sich in einer Kette von Analepsen durch mehrere Zeitebenen. Durch seine autodiegetische Erzählerposition hat Max damit einen großen Wissensvorsprung vor den Spielenden und wird durch seine Fähigkeit, zukunfts-gewisse Vorausdeutungen treffen zu können, in dieser Rolle immer wieder deutlich hervorgehoben. Außerdem macht ihn seine Erzählstimme zusätzlich zu seiner visuellen Präsenz als Avatar im Bildraum in zwei häufig dissoziierten Kommunikationskanälen als Figur präsent, was seine Nicht-Identität mit den Spielenden zusätzlich betont.

Auf der spielerischen Ebene geht mit diesen Entfremdungstechniken ein häufiger Entzug der Kontrolle über Max einher. Diese punktuelle Verweigerung der Agency wird durch die Drastik von Max' Entscheidungen unübersehbar: Ob er nun eine Waffe auf jemanden richtet, sich auf einen Gegner stürzt oder ein Gebäude sprengt, auf dem er selbst steht, stets bringt er damit die Spieler/innen in Handlungszwang. Mit Max' Risikobereitschaft im Einklang steht, dass er – in Umkehrung des orientalistischen Vorurteils der generellen ‚westlichen‘ Überlegenheit – beständig von lokalen Gangs und Polizisten manipuliert oder ausgetrickst wird und ihnen bestenfalls in seinen Fähigkeiten als Killer überlegen ist. Sein Status als Außenseiter wird nicht nur von den Einheimischen und ihm selbst beständig thematisiert, sondern noch zusätzlich durch Zusammentreffen mit zwei anderen US-Amerikanern betont. Der eine ist ein Sextourist, der andere ein zufriedener Polizist im Ruhestand. Zusammen formen sie eine Klammer um Max, die ihn selbst unter seinen Landsleuten als besonders glücklosen Einzelgänger hervorhebt. Die Erklärung für Max' Verhalten und die Quelle des Großteils der Distanzierung von ihm liegt, narrativ betrachtet, in seiner Abhängigkeit von Schmerztabletten und Alkohol. Ob mit oder ohne Drogen hat er Probleme, sich auf die einfachsten Alltagsdinge zu konzentrieren und ist, in seinen eigenen Worten, „a sweaty, grey-haired mess“. Einzig und allein in Feuergefechten fällt all das von ihm ab, denn dann lassen ihn Instinkte und Adrenalin zu einer perfekten Kampfmaschine werden.

Diese charakterliche Zerrissenheit bringt das Spiel auf mehrere Arten zum Ausdruck. Max' gestörte Wahrnehmung der Umwelt wird für die Spieler/innen in den umfangreichen Erzählsequenzen dadurch unmittelbar erfahrbar

gemacht, dass die audiovisuelle Dimension ähnlich gestaltet ist wie in *Kane & Lynch 2: Der Bildschirm flackert, die Farben werden separiert, Töne verzerrt*. Auch hier ist das mediale Dispositiv alles andere als ungebrochen. Neben Überblendungen und Splitscreens fällt vor allem auf, dass Dialogpassagen durch Einblendung von Satzketten visuell hervorgehoben werden, die häufig nicht an der Oberfläche, sondern in der Tiefe des Bildraums verortet zu sein scheinen. Auf der einen Seite wird damit deutlich, dass das Spiel weniger auf die Realität als auf ihre filmische Vermittlung rekurriert, während dadurch aber auf der anderen Seite Max auch visuell in einem Raum verortet wird, der auf seine diskursive Konstruiertheit deutlich hinweist, ähnlich wie es sein voice-over-Kommentar tut. Er scheint kurz davor zu stehen, seinen Status als fiktionale Figur zu erkennen, wenn er über seine besondere Perspektive auf die Welt philosophiert: „When you live your life like I do, reality comes to you through a different lense“.

In Feueregefechten fehlen die audiovisuellen Störungen der Erzählpassagen und werden von einer perfekten, hyperrealistischen Klarheit abgelöst, dem Ergebnis von Max' Fähigkeit, die Welt um ihn herum wie in Zeitlupe wahrzunehmen, wenn er in Lebensgefahr ist. Der Süchtige, der sonst kaum in der Lage ist, seinen Whisky nicht zu verschütten, verwandelt sich in eine effiziente, geradezu elegante Tötungsmaschine, oder wie er es ausdrückt: „I was at my worst when I was at my best“. Wie in *Spec Ops: The Line* wird auch hier durch die Musik – in diesem Fall ein bedrückender Elektro-Rock Soundtrack – die Szenerie konterkariert und jeder eventuell aufkommende Eindruck von Heldentum oder Größe in Frage gestellt.

Vergleicht man *Max Payne 3* mit den beiden früheren Teilen der Serie, wird die Diskrepanz zwischen Narration, Repräsentation und Gamedesign noch deutlicher. Max' Repertoire an Handlungsoptionen ist gegenüber den früheren Spielen deutlich größer geworden, so dass es möglich ist, zu schleichen und Deckung zu suchen – und das, obwohl Max sich nie zuvor durch so halsbrecherische Aktionen in Gefahr gebracht hat wie im dritten Teil der Serie. Nicht nur ist der Avatar agiler und anpassungsfähiger denn je, auch das Interface gibt präzisere Rückmeldungen als früher, wenn es sowohl tödliche Treffer als auch den jeweils letzten Gegner einer Gruppe markiert und damit spielerischen Erfolg kommuniziert. Eine weitere neue Spiel-funktion ist der „last stand“: Wenn Max tödlich getroffen wird, bleibt einige Sekunden lang die

Gelegenheit, sich noch zu verteidigen. Gelingt es, den Todesschützen in dieser Zeitspanne zu treffen, wird der Avatar von der Schwelle des Todes zurückgeholt und kann weiterkämpfen. In diesem Fall funktioniert der „last stand“-Mechanismus als Methode zur Aufrechterhaltung von Immersion durch Vermeidung eines „game over“ (Wardrip-Fruin et al.). Das Spiel unterstützt den positiven Ausgang dieser Situation unter anderem dadurch, dass das Fadenkreuz des Spielers sich automatisch dem kritischen Ziel nähert. Wenn der „last stand“ dennoch scheitert, schafft er aber eine besonders deutliche Distanz zwischen Spieler/in und Avatar. Entweder ist es unmöglich, den rettenden Schuss abzufeuern, weil Max' Waffe leer ist – in diesem Fall trifft ausschließlich die Spielenden die Schuld, da es jederzeit und fast ohne Zeitverlust möglich ist nachzuladen – oder weil er seine Waffe nicht schnell genug auf das Ziel richten kann. Während Max' Bewegungen sonst praktisch synchron mit den Eingaben der Spieler/in erfolgen, reagiert er im „last stand“ generell verlangsamt und gerade wenn er mit einem Gewehr bewaffnet ist, kann es vorkommen, dass sich der Lauf an einem Möbelstück oder einer Wand verfängt. In diesen Fällen wird uns Max als ein hilfloser Anderer vorgeführt, denn wir zielen auf den richtigen Punkt der Spielwelt, nur kann Max nicht auf ihn feuern. Durch derart deutlich entfremdende Momente werden auch andere Elemente des Gameplay mit Fragen und Distanzierungspotential aufgeladen. Die vorher schon erwähnte Markierung des letzten Gegners in einer Sequenz erfolgt durch einen Perspektivwechsel, bei dem sich die virtuelle Kamera vom Avatar löst und das getroffene Opfer in halbnaher oder naher Einstellung zeigt. Im Moment dieses Perspektivwechsels ist der Kampf bereits gewonnen, der tödliche Schuss bereits gefallen, aber es ist nicht nur möglich weiterzufeuern und aus sonst im Spiel nicht üblicher Nähe die Gewalt der einschlagenden Kugeln zu beobachten, sondern die Zeit in diesem Moment noch weiter zu verlangsamen und die Brutalität der Situation völlig auszukosten. Max' ständige Präsenz in Bild, Ton und Gameplay sorgt in dieser Situation dafür, dass sich die Spielenden ganz unweigerlich bewusst werden, dass allein sie es sind, die hier überreagiert und aus einem Akt der Selbstverteidigung ein Schwelgen in Gewalt machen.

Fazit

Es sollte deutlich geworden sein, dass Computerspiele sich ähnlich intensiv und kritisch mit Heldendiskursen auseinandersetzen können wie andere Medien und dass sie dazu über ganz eigene Mittel verfügen. Die bislang von der Forschung in den Vordergrund gerückten hegemonialen Diskurse, die in der Mehrzahl der Actionspiele zu finden sind, stellen zwar die Norm dar, können aber, wie gezeigt, durchaus mit den Mitteln des Mediums kritisch reflektiert werden. Sowohl die gesonderte Untersuchung von Regeln, Repräsentation und Narration hat sich als zielführend erwiesen als auch die Analyse von deren (meist dissonantem) Zusammenwirken, das Sicart als ‚locus‘ kritischer Reflexion im Computerspiel identifiziert hat. Die unterschiedlichen konstatierten Reibungsverfahren, von der Unzuverlässigkeit der Kontrolle über den Avatar bis hin zur scheinbaren Engführung, erscheinen insofern alle als Verfremdungseffekte im Sinne Brechts, als sie die Aufmerksamkeit auf die Fremdheit zwischen Spieler/in und Avatar lenken und damit zur Auseinandersetzung nicht nur mit dem einzelnen Spiel, sondern mit dem Genre insgesamt herausfordern. So unterschiedlich die eingesetzten Methoden auch sind, gibt die Situierung eines jeden Spiels, besonders aber seine Darstellung eines bedrohlichen Anderen, lediglich den Kontext für Handlungen vor, die ausschließlich die der Spielenden sind, nur auf ihren Willen und ihre Einstellungen zurückgehen. Kein Spiel zwingt einen dazu, etwas zu tun, auch wenn eventuell die einzige Alternative ist, nicht weiterzuspielen – oder eben, wie in den hier diskutierten Beispielen, über das virtuelle Othering nachzudenken, an dem man sich gerade beteiligt hat.

Die generischen Ähnlichkeiten zwischen den ausgewählten Beispielen werfen die Frage auf, inwieweit sich das konstatierte Phänomen auch in anderen Spieltypen finden lässt. Die Zufallsbegegnung „Unlawful Justice“ des open-world Action-Adventures *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) inszeniert eine Situation, die viele Parallelen zu den hier diskutierten Beispielen aufweist: Der Avatar überquert die Grenze nach Mexiko und wird dort Zeuge einer Szene, die Spielkonventionen und Interface als Raubüberfall erscheinen lassen, sich jedoch nach seinem Eingreifen als Polizeiaktion herausstellt. Die plötzliche kulturelle Fremdheit des US-amerikanischen Cowboys „south of the border“ wird somit in einer Situation gespiegelt, in der Interface und Spielregeln aus dem Gleichgewicht geraten

und gleichzeitig die Moral der Handlungsweisen von Avatar und Spieler/in einander gegenübergestellt werden. *Red Dead Redemption* erweitert zwar die spielerischen Möglichkeiten und die Bewegungsfreiheit gegenüber den hier diskutierten Third-Person-Shootern, übernimmt aber deren Perspektivierung des Spielgeschehens. Es lassen sich aber auch in den anderen im Actionspiel üblichen Visualisierungen Beispiele finden, die sich kritisch mit der eigenen Tradition des Othering und der (mangelnden) Distanz zum Avatar auseinandersetzen. *Hotline Miami* beispielsweise ist ein im Stil der 1980er Jahre gehaltenes Actionspiel, das aus der Vogelperspektive stilisierte, übertrieben schnelle, ultrabrutale Gewalt darstellt. Die Verbindung aus überbordender Gewalt und 8-Bit-Optik ließe sich bereits als durchaus kritische Reminiscenz an die Moral und Ästhetik einer vergangenen Epoche verstehen, wenn sie nicht noch zusätzlich in einer unzuverlässigen Erzählung den Avatar als schizophrenen Massenmörder charakterisieren würde. Die vorher schon erwähnte *Crysis*-Serie von First-Person-Shootern thematisiert Fremdheit und Othering anhand des Avatars, der gattungstypisch nur über seine Hände im Bild präsent ist. Vor allem der zweite und dritte Teil der Reihe rücken Entfremdung und Entmenschlichung in den Vordergrund, sowohl als Teil der erzählten Geschichte um einen aus außerirdischer Technologie konstruierten Kampfanzug als auch ästhetisch, wenn die Beschränkungen der Ich-Perspektive den Spielenden auf immer wieder neue Weise vor Augen geführt werden. Der virtuelle Körper wird in Momenten der Schwäche auf eine Weise präsentiert, die ihn nur partiell wahrnehmbar macht und noch dazu sein Versagen betont, womit sich die spielerische Perspektive auf den Avatarkörper der Selbstwahrnehmung des Kindes vor dem Spiegelstadium annähert und somit eine wieder andere Form der Auseinandersetzung mit Fragen von Selbst und Anderem erlaubt.

Die zusätzlichen Beispiele zeigen, dass das diskutierte Phänomen noch sehr viel weitreichender ist, als in diesen Ausführungen umrissen. Auch wenn es hier noch immer eine Vorstellung von Helden geben muss, um die Grundkonstituenten der Gattung aufrechtzuerhalten, vor allem das Vollbringen übermenschlicher Akte, hat sich eine merkliche Sensibilität dafür entwickelt, dass das Agieren mit Heldenkonzepten überaus problembehaftet ist. Dass sich daraus im Mainstream der Actionspiele der letzten Jahre nicht der Verzicht auf diese Figuren, sondern eine kritische Auseinandersetzung mit der Historie des eigenen Mediums entwickelt hat, lässt darauf schließen,

dass sich hier ein Paradigmenwechsel abzeichnet – eine Entwicklung, der sicher noch viel Aufmerksamkeit gewidmet werden muss.

Hans-Joachim Backe ist Assistant Professor am Center for Computer Game Research der IT University Copenhagen. Als Medienkomparatist beschäftigt er sich neben Computerspielforschung schwerpunktmäßig mit intermedialen und erzähltheoretischen Fragestellungen, vor allem anhand von Comics und Erzählliteratur.

1 Für eine ausführlichere und aktuellere Definition vgl. Sicart, *Defining Game Mechanics*.

2 Der Topos der Alien-Invasion findet sich in einigen der erfolgreichsten und langlebigsten Actionspielserien für Microsoft's Xbox (*Halo*-Serie, Bungie/Microsoft Game Studios, 2001-2010, *Gears of War*-Serie, Epic/Microsoft Gamestudios, 2006-2011), Sony's Playstation (*Resistance*-Serie, Insomniac Games/Sony Entertainment 2006-2011), und PC (*Crysis*-Serie, Crytek/Electronic Arts 2007-2013).

3 Sowohl *Quake 2* (id games/Activision, 1997) als auch *Quake 4* (Raven Software/Activision, 2005) behandeln einen Krieg gegen die aggressiven Bewohner des Planeten Stroggos, die die Körper von Kriegsgefangenen und Gefallenen in Cyborg-Soldaten verwandeln.

4 Bereits ohne Berücksichtigung der narrativen Ebene kommen Zagal et. al auf vier Haupt- und zehn Unterkategorien von ontologisch differenzierbaren Elementen des Computerspiels. Die in den Hauptkategorien abgebildete Unterscheidung zwischen Spielregeln, Spielzielen, Spielobjekten (und deren Manipulation) sowie dem Interface wird im Folgenden zwar mitgedacht, dient aber lediglich der Strukturierung von Beobachtungen und wird deshalb nicht ausführlich erläutert.

5 Henry Davidsons *Short History of Chess* widmet sechs seiner siebzehn Kapitel den Metamorphosen der Schachfiguren und deren semiotischer Dimension.

6 Die implizite wie explizite Auseinandersetzung mit Normstrukturen ist in der Erzähltheorie als verlässliches Indiz für die Störung des Verhältnisses zwischen Leser/in und Erzähler/in identifiziert worden, das weitgehend den Verzicht auf textextrinsische Faktoren ermöglicht (Yacobi 35).

7 Beil sieht in der Visualisierung aus der dritten Person eine visuelle Strategie, die in der bildhistorischen Tradition der Rückenfigur stehend einen inhärent distanzierenden Gestus beinhaltet (Beil 131-170).

Literatur

Aarseth, Espen. „Quest Games as Post-Narrative Discourse.“ *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Hg. Marie-Laure Ryan. Lincoln: U of Nebraska P, 2004: 361-376.

---. „I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player.“ *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play* (2007). 08. Juli 2014. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>>.

Alfred, Jessica. „I am Beowulf! Now, it's your Turn': Playing With (and As) the Digital Convergence Character.“ *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Hg. Carol Vernallis, Amy Herzog und John Richardson. New York: OUP USA, 2014: 381-96.

Beil, Benjamin. *Avatartbilder: Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld: Transcript, 2012.

Bissel, Tom. „Thirteen Ways of Looking at a Shooter: Spec Ops: The Line and why we play violent shooter games.“ 12. Juli 2012. 26 März 2014. <http://www.grantland.com/story/_id/8157257/line-explores-reasons-why-play-shooter-games>.

Boal, Augusto. *The Aesthetics of the Oppressed*. London: Taylor & Francis, 2006.

Burrill, Derek A. *Die tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. New York: Peter Lang, 2008.

Caillois, Roger. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Frankfurt a.M.: Ullstein, 1982.

Calleja, Gordon. *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press, 2011.

Crysis-Serie. Crytek/Electronic Arts, 2007-2013.

Davidson, Henry A. *A Short History of Chess*. New York: D. McKay, 1968.

Dean, George und Maxine Brady. *Chess Masterpieces: One Thousand Years of Extraordinary Chess Sets*. New York: Abrams Books, 2010.

Diamond, Elin. „Brechtian Theory/Feminist Theory: Toward a Gestic Feminist Criticism.“ *A Sourcebook on Feminist Theatre and Performance: On and Beyond the Stage*. Hg. Carol Martin. London: Routledge, 1996: 120-135.

Dymek, Mikolaj und Thomas Lennerfors. „Among pasta-loving Mafiosos, drug-selling Columbians and noodle-eating Triads – Race, humour and interactive ethics in Grand Theft Auto III.“ *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. (2005). 08. Juli 2014. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/among-pasta-loving-mafiosos-drug-selling-columbians-and-noodle-eating-triads-race-humour-and-interactive-ethics-in-grand-theft-auto-iii/>>.

Frasca, Gonzalo. „Simulation versus Narrative.“ *The Video Game Theory Reader*. Hg. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron. New York: Routledge, 2003: 221-235.

Freud, Sigmund. „Das Unheimliche.“ *Studienausgabe, Bd. IV. Psychologische Schriften*. Hg. Alexander Mitscherlich, Angela Richards und James Strachey. Frankfurt a.M.: Fischer, 1982: 241-274.

Gears of War-Serie. Epic/Microsoft Gamestudios, 2006-2011.

Gifford, Paul. „Defining 'Others': How Interperceptions Shape Identities.“ *Europe and its Others: Essays on Interperception and Identity*. Hg. Gifford und Tessa Hauswedell. Oxford: Peter Lang, 2010: 13-38.

Halo-Serie. Bungie/Microsoft Game Studios, 2001-2010.

Hocking, Clint. „Ludonarrative Dissonance in Bioshock.“ 07. Oktober 2007. *Click Nothing. Design from a Long Time Ago*. 08. Juli 2014. <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>.

Hotline Miami. Dennaton Games/Devolve Digital, 2012.

Jørgensen, Kristine. „Game Characters as Narrative Devices: A Comparative Analysis of *Dragon Age: Origins* and *Mass Effect 2*.“ *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 4.2 (2010): 315-331.

Kane & Lynch 2: Dog Days. IO Interactive/Eidos, 2010.

Kirkland, Ewan. „Racial Whiteness in *Silent Hill*.“ *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication*. Hg. Monica Evans. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2011: 93-100.

Koutsourakis, Angelos. *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*. London: Bloomsbury Publishing, 2013.

- Kristeva, Julia. *Strangers to Ourselves*. New York: Columbia UP, 1991.
- Krzywinska, Tanya. „Zombies in Gamespace: Form, Context, and Meaning in Zombie-Based Videogames.” *Zombie culture: Autopsies of the living dead*. Hg. Shawn McIntosh und Marc Leverette. Lanham: Scarecrow Press, 2008: 153-168.
- Lacan, Jacques. „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint.” *Schriften I*. Weinheim/Berlin: Quadriga, 1986: 61-70.
- Leonard, David J. und C. R. King. „Replaying Empire: Racialized Violence, Insecure Frontiers, and Displaced Terror in Contemporary Video Games.” *Ethnicity and Race in a Changing World: A Review Journal* 1.2 (2009): 2-14.
- Lizardi, Ryan. „Repelling the Invasion of the ‘Other’: Post-Apocalyptic Alien Shooter Videogames Addressing Contemporary Cultural Attitudes.” *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3.2 (2009): 295-308.
- Mass Effect*-series. Bioware/Microsoft Game Studios und Electronic Arts, 2007-2012.
- Max Payne 3*. Rockstar Games 2012.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- Neitzel, Britta. „Point of View und Point of Action – eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen.” *Computer/Spiel/Räume: Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hg. Klaus Bartels und Neitzel. Hamburger Hefte zur Medienkultur 5. Hamburg: IMK, 2007: 8-28.
- Pallant, Chris. „Now I Know I’m a Lowlife’: Controlling Play in *GTA: IV*, *Red Dead Redemption* and *LA Noire*.” *Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming*. Hg. Matthew Wysocki. Jefferson: McFarland, 2012: 133-145.
- Quake 2*. id games/Activision, 1997.
- Quake 4*. Raven Software/Activision, 2005.
- Red Dead Redemption*. Rockstar Games, 2010.
- Resistance*-Serie. Insomniac Games/Sony Entertainment, 2006-2011.
- Said, Edward W. *Orientalism*. New York: Vintage Books, 1979.
- Salen, Katie und Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Shohat, Ella und Robert Stam. *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*. London: Routledge, 1994.
- Sicart, Miguel. „Defining Game Mechanics.” *Game Studies*, 8.2 (2008). <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.
- . *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- . *Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- Spec Ops: The Line*. Yager Interactive/2K Games, 2012.
- Spittle, Steve. „Did This Game Scare You? Because it Sure as Hell Scared Me! F.E.A.R., the Abject and the Uncanny.” *Games and Culture* 6.4 (2011): 312-326.
- Sze-Fai Shiu, Anthony. „What Yellowface Hides: Video Games, Whiteness, and the American Racial Order.” *Journal of Popular Culture* 39.1 (2006): 109-125.
- Wardrip-Fruin, Noah, et al. „Agency Reconsidered.” *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference*. <<http://digra.org/digital-library/publications/agency-reconsidered/>>.
- Weisser, Mattieu. „Rock’n Roll et phosphore blanc : la narration musicale dans *Spec Ops : The Line*, compositions originales contre reprises.” *Theoria. La Revue*. 14. Mai 2014. <<http://www.theoria.fr/rockn-roll-et-phosphore-blanc-la-narration-musicale-dans-spec-ops-the-line-compositions-originales-contre-reprises-4832/>>.
- White, John J. *Bertolt Brecht’s Dramatic Theory*. Rochester: Camden House, 2004: 92-99.
- Yacobi, Tamar. „Narrative and Normative Patterns: On Interpreting Fiction.” *Journal of Literary Studies [South Africa]* 3.3 (1987): 18-41.
- Yalom, Marilyn. *Birth of the Chess Queen: A History*. New York: Perennial, 2005.
- Zagal, José, et al. „Towards an Ontological Language for Game Analysis.” *Changing Views – Worlds in Play. Proceedings of DiGRA of the 2005 Digital Games Research Association Conference*. 08. Juli 2014. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/towards-an-ontological-language-for-game-analysis/>>.