

Politische Figuren und Themen dienen immer wieder als Hintergrund für populäre Videospiele. Aber meistens gehen sie damit höchst fahrlässig um.



Kann ein Spiel apolitisch sein?

SELBST DER LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR IST POLITISCH

Politische Figuren und Themen dienen immer wieder als Hintergrund für populäre Videospiele. Aber meistens gehen sie damit höchst fahrlässig um. Von Dennis Kogel

»Politik hat in Spielen nichts zu suchen«, sagen die einen. »Jedes Spiel ist politisch«, die anderen. Was bei dieser vertrackten Diskussion auf der Strecke bleibt? Das richtige Augenmaß. Wenn Spiele eigentlich nicht politisch sein wollen, bei genauerer Betrachtung dann aber doch recht fragwürdige politische Themen und Standpunkte behandeln, dann passiert so etwas wie bei Call of Duty Black Ops: Cold War. Im allerersten Teaser-trailer zum Ego-Shooter tauchten Filmsequenzen eines Gesprächs zwischen dem russischen KGB-Informanten Yuri Bezmenov und dem rechten Verschwörungstheoretiker G. Edward Griffin auf. Darin stellt Bezmenov die Theorie auf, Bewegungen wie der Feminismus seien eine kommunistische Verschwörung, um die USA zu unterwandern.

Das ist natürlich Unsinn, in rechtsextremen Kreisen aber eine durchaus beliebte

Verschwörungstheorie – und der Call-of-Duty-Teaser nutzt Auszüge des Interviews und stellt sie perfide in einen anderen Zusammenhang. Rechte YouTuber haben den Call-of-Duty-Trailer gefeiert, weil er Spieler unbewusst auf ihre Seite ziehen könnte.

Es ist nur ein Beispiel für eine Situation, in der Spiele versuchen, politische Reizthemen aufzugreifen: Rassismus, Sklaverei, Kolonialismus, Ungleichheit. Und genauso oft vergeifen sie sich dabei im Ton. Woher kommt diese Sorglosigkeit? Woher der fehlende Ernst, wenn Spiele Themen angehen, die uns alle betreffen? Darüber haben wir mit Menschen gesprochen, die darauf eine Antwort kennen müssten: Spieleentwickler.

Elite Squad vs. Black Lives Matter

Manchmal beginnen Spiele in einer Art, die uns einfach nur sprachlos zurücklässt. Oft

ist das eine ziemlich gute Sache. Und manchmal ist es ein Spiel wie Tom Clancy's Elite Squad. Das Mobile Game von Ubisoft verpasst den Söldnern aus Spielen wie Splinter Cell, Ghost Recon: Wildlands oder Rainbow Six: Siege einen Cartoon-Anstrich und lässt sie gegen gesichtslose Gegner antreten, um Lootboxen freizuschalten. Zugegeben, besonders spannend klingt das nicht. Zumindest nicht bis die Introsequenz losgeht. Darin beschreibt ein Erzähler eine Welt, die sehr klingt wie die unsere. Genau wie in den USA, wie in Hongkong oder Belarus protestieren in Elite Squad tausende Menschen gegen Armut und Ungleichheit, gegen Klimawandel und Korruption. Doch im Spiel stecken dahinter keine Klimaaktivistinnen, keine Demokratiebewegungen oder Betroffene rassistischer Gewalt, sondern eine Organisation namens UMBRA.

Unsere Experten

Für diesen Artikel haben wir mit mehreren Experten aus der Spielebranche gesprochen. Kim Belair, Wolfgang Walk und Michael Schulze von Glaßer haben uns mit Statements und Hintergrundwissen bei der Recherche unterstützt.



Die Kunst des Geschichtenerzählens ist das Spezialgebiet von Kim Belair aus Montreal.

Aktuell arbeitet Autor Wolfgang Walk an einem »hochpolitischen Spiel«. Was es ist, darf er aber noch nicht verraten.



Michael Schulze von Glaßer analysierte auf seinem YouTube-Kanal Games'n'Politics gezielt die politischen Botschaften innerhalb von Spielen.

»UMBRA gibt vor, eine Utopie der Gleichberechtigung herbeiführen zu wollen«, erklärt der Erzähler, »doch hinter den Kulissen organisiert sie tödliche Terrorattacken.« Sie wollen eine »Neue Weltordnung« erschaffen. Und dann erstrahlt ihr Symbol auf dem Bildschirm: eine stilisierte schwarze Faust. Das Symbol, das aktuell weltweit auf Protesten gegen Rassismus zu sehen ist, das Symbol der Black-Lives-Matter-Bewegung. Und wir haben Fragen: Was genau soll das jetzt aussagen? Kritisiert Ubisoft hier die Black-Lives-Matter-Bewegung? Oder wird hier suggeriert, dass Proteste gesteuert würden von mächtigen Organisationen? Das zumindest wäre nicht nur zynisch, es würde scheinbar unkritisch tatsächlich existierende Verschwörungstheorien nachplappern, die benutzt werden, um genau solche Protestbewegungen unglaublich zu machen.

So raunte auch kürzlich US-Präsident Donald Trump in einem Interview darüber, es gebe »Figuren in den Schatten«, die seine Kontrahenten kontrollieren und bewaffnete Protestteilnehmer durchs Land fliegen würden. Auch der Begriff der »Neuen Weltordnung« fällt auf. Das ist der Name einer weiteren populären Verschwörungstheorie über übermächtige Strippenzieher, die die Weltherrschaft an sich reißen würden. Zugegeben, viele Videospiele erzählen solche Geschichten. In Wirklichkeit aber ist die »Neue Weltordnung« vor allem ein Deckmantel für Antisemitismus, also Judenhass, denn in vielen Varianten dieser Theorie sind es vor allem jüdische Menschen, die die Weltherrschaft an sich reißen würden wollen.

Für das Intro und das Spiel steht Ubisoft seit Ende August in der Kritik. Das Intro ver-



schwand aus dem Spiel. Es blieb: Unverständnis. Wie kann es sein, dass ein so großer Spieleentwickler wie Ubisoft sich mit einem Spiel auf ein so politisches Parkett wagt und dann so dermaßen ausrutscht? Und warum passiert Activision Blizzard mit Call of Duty ein ähnlicher Fauxpas?

Wie große Spielestudios Fehler machen

Unsere erste Anlaufstelle für diese Fragen waren die betroffenen Spielefirmen selbst. Wir wollten wissen, wie es zu den Entscheidungen gekommen war, die zu den kritisierten Inhalten geführt haben, was genau beabsichtigt wurde und wie beide Publisher zur Kritik stehen. Antworten auf unsere Fragen bekamen wir trotz einer zweiwöchigen Deadline für die Beantwortung nicht.

Doch wie es zu solchen Patzern kommt, ist kein Geheimnis. Das hat uns Kim Belair verraten. Sie arbeitet seit über acht Jahren in der Spieleindustrie, war selbst bei Ubisoft Montreal an Spielen wie Assassin's Creed 4: Black Flag beteiligt und leitet heute ein eigenes Studio: Sweet Baby. Mit einem kleinen Team spezialisiert sich Belair darauf, Geschichten für Spiele zu entwickeln. Laut Belair liegt es vor allem an zwei Dingen, die Spiele bei ernststen Reizthemen so strau-

cheln lassen. Das eine sei die Teamgröße. »Bei AAA-Spielen sind Teams gigantisch groß«, sagt Belair. »Du hast Autoren, Designer, den Creative Director, den Story Lead. So viele unterschiedliche Leute, dass sich am Ende keiner richtig verantwortlich fühlt. Man kann sich das wie in einer Küche mit zu vielen Köchen vorstellen. Am Ende weißt du nicht, wer welches Gericht gekocht hat, und wenn jemand eine falsche Zutat reinwirft, dann wird das eben nicht sofort bemerkt.«

Von einer ähnlichen Erfahrung berichtet zumindest auch ein Autor, der mit an Tom Clancy's Elite Squad gearbeitet hat. Auch mit ihm sind wir in Kontakt getreten. Er bat uns allerdings darum, seinen Namen nicht zu erwähnen. Diesen Wunsch respektieren wir. Auf Twitter schildert der Autor, er habe an Texten fürs Spiel gearbeitet. Was Ubisoft mit UMBRA vorhatte, wäre ihm aber nie wirklich klargemacht worden. Vom Intro sei er schockiert gewesen. Das kann an fehlerhafter Kommunikation liegen – die große, laute Spieleentwickler-Küche –, oft genug, das berichtet uns Kim Belair, ändern sich in der Spieleentwicklung aber auch einfach ganz grundsätzliche Elemente des Spiels und der Geschichte. Sie bleibt bei der Küchen-Metapher: »Manchmal liegt das am

Diese Szene ist nur sehr kurz zu sehen im Trailer zu Call of Duty Black Ops: Cold War und sorgte dennoch für einen Skandal in China. Denn die Aufnahme zeigt die prodemokratischen Proteste von 1989.



Tom Clancy's Elite Squad wirft Fragen auf: Wie ist das Black-Lives-Matter-Symbol im Spiel gelandet? Warum wurde es vor der öffentlichen Kritik nicht als Problem erkannt?



Chefkoch, der einfach mal was reinmischt«, so Belair. »Und dann gibt es Leute, die sagen: Oh, sowas sollten wir aber nicht tun. Aber der Chefkoch sagt: Nein, nein, ich weiß alles besser, das wird super so.« Gerade in großen Studios sei das ein Problem. »Es gibt da diese unfassbar mächtigen Entscheider«, die Chefköche, »die einfach sagen: Ich will das jetzt so. Und diese Leute sitzen gar nicht beim Entwicklerteam, sie haben vielleicht selbst gar nicht viel Zeit ins Spiel gesteckt, aber entscheiden dann einfach: Nö, ich mag diesen Aspekt nicht. Und dann müssen 40 oder 200 Mitarbeiter diese Entscheidung, von der sie gar nicht überzeugt sind, umsetzen.« Der Fehler liege also im System, so Kim Belair. »Es wird einfach zu wenig Verantwortung übernommen, und es gibt zu wenig Interesse daran, mit Menschen zu sprechen, die Experten sind auf diesem Gebiet.« Am 10. September 2020 entschuldigte sich der Ubisoft-CEO Yves

Guillemot persönlich in einem Video auf Twitter für Elite Squad. »Ubisoft steht für Gleichheit und Respekt für alle Menschen. Leider gab es in einem unserer aktuellen Mobile Games Inhalte, die unangemessen waren. Diese Art Fehler darf nicht passieren. Wir ergreifen Maßnahmen, damit so etwas in Zukunft nicht geschieht. Wir verurteilen jeden, der unsere Spiele für Hass und toxisches Verhalten benutzt. Wir unterstützen die Black-Lives-Matter-Bewegung.«

Videospiele müssen endlich ihre Verantwortung anerkennen

Sollte das Versprechen des Ubisoft-Chefs ernstgemeint sein, dann könnte das genau eine solche Änderung im System bedeuten, wie sie sich Kim Belair wünscht. Wichtig wäre das. Und nicht nur für Ubisoft und für Spiele, in denen politische Botschaften so sichtbar sind wie in Tom Clancy's Elite Squad. »Es gibt da dieses eine tolle Bei-

spiel, was ich immer gerne nenne: Der Landwirtschafts-Simulator.« Wir sprechen mit Michael Schulze von Glaßer. Er betrieb den YouTube-Kanal »Games'n'Politics«, auf dem er die politischen Botschaften von Videospielen analysierte. Vor allem Militärspiele waren dort sein Fokus.

Aktuell ist er politischer Geschäftsführer der Deutschen Friedensgesellschaft, einer Organisation, die sich für den Pazifismus einsetzt. Politik in Spielen ist für ihn vor allem dann spannend, wenn sie subtil daherkommt. »Im Landwirtschafts-Simulator gibt es keine Massentierhaltung. Das ist so eine schöne, heile Landwirtschafts-Welt. Und vielen Leuten fällt im ersten Moment vielleicht gar nicht auf, dass die reale Landwirtschaft ganz anders aussieht.« Und das ist auch gut verständlich. Denn wer will sich schließlich mit Massentierhaltung oder EU-Subventionen befassen, wenn man nach Feierabend einfach nur gemütlich auf dem Traktor übers Feld düsen möchte? Aber gerade das macht den Landwirtschafts-Simulator politisch. Weil er keine Landwirtschaft simuliert, sondern eine romantische Fantasieversion davon.

Dahinter muss keine böse Absicht stecken, kein Versuch, ein Spiel als eine Art Propagandainstrument für die Landwirtschaft zu benutzen, aber das Beispiel zeigt: Politik findet in Spielen auch dann statt, wenn das Thema nicht offensichtlich politisch ist. Laut Kim Belair sollten Spielerinnen und Spieler bei genau solchen Spielen ihre eigenen Gefühle und Erfahrungen hinterfragen: »Wenn sich etwas unpolitisch anfühlt, dann nur weil es vorherrschende Gefühle und Verhältnisse wiederholt«, so die Designerin. Michael Schulze von Glaßer erinnert sich an einen interessanten Fall, der das sehr gut verdeutlicht hat. »Das war 2010 mit der Neu-



Bei Zelda: Breath of the Wild spiele Politik dann vielleicht doch keine so große Rolle, sagt Wolfgang Walk.



Man kann als Spieleentwickler schnell anecken: The Last of Us 2 schafft es zwar, Diversität organisch zu integrieren, wird aber attackiert, weil Minderheiten auch als Bösewichte dargestellt und getötet werden.

auflage von Medal of Honor. Im Multiplayer sollte man auf einmal Taliban spielen. Da gab es einen Riesenaufschrei, auch vom Bundeswehrverband. Weil es kann doch nicht sein, dass man auf einmal als Taliban irgendwie auf westliche Soldaten schießt. Das ist ja voll politisch!«, so Schulze von Glaßer. Der Taliban-Name verschwand damals nach lauter öffentlicher Kritik aus dem Spiel. »Aber solange ich als westlicher Soldat in Videospiele auf irgendwelche chinesisch oder arabisch aussehenden Leute schieße, regt sich keiner auf.«

Und genau das sei gefährlich. »Das nennt man informelle politische Bildung«, sagt Schulze von Glaßer. »Mir wird etwas vorgezogen, und ich denke nicht darüber nach. Und irgendwann verinnerliche ich das.« Wer sind die Feindbilder? Welche Gruppe wird wie dargestellt? Welche Moralvorstellungen liegen einer Videospield Welt zugrunde? Welche Grundsätze und Prinzipien stecken hinter selbst so unpolitisch scheinenden Konzepten wie der Jagd nach dem Highscore oder dem abstrakten Kampf gegen einen Kontrahenten? All das kann unser Denken und Handeln deutlich prägen.

In China bitte ohne politische Botschaft

Gerade hier lohnt auch ein genauere Blick auf den Trailer von Call of Duty Black Ops: Cold War. Im Video sind diverse Aufnahmen historischer Ereignisse zu sehen, während Yuri Bezmenov von den Machenschaften des KGB erzählt. Weniger als eine Sekunde ist eine Szene im Bild, in der mehrere Menschen auf dem Dach eines Militärfahrzeugs stehen und darauf einschlagen. In China wurde der Trailer daraufhin prompt geblockt. Denn es sind nicht irgendwelche Menschen

im Videoschnipsel, sondern chinesische Demonstranten, die 1989 mit der Forderung nach mehr Demokratie auf die Straßen gegangen sind. Am 4. Juni 1989 wurde der Protest gewaltsam niedergeschlagen. Der Mord an zahlreichen Demonstranten ging als die Massaker von Tian'anmen in die Geschichte ein. In China ist das ein Tabuthema – und der Trailer damit politisch brandgefährlich.

Kurz nach der Sperre ging eine neue Version des Trailers online, jedoch ohne die entsprechende Szene. Dieses Mal blieb der Trailer in China online. Auch das zeigt, wie unterschiedlich das sein kann, was wir als »politisch« wahrnehmen, und dass Spielestudios durchaus politische Entscheidungen treffen, wenn es um die Inhalte ihrer Spiele geht. Also lieber einen ganz großen Bogen machen um alle diese Themen? Auf gar keinen Fall, sagt Michael Schulze von Glaßer.

Für ihn bedeuten die vielen Herausforderungen bei Politik und Spielen keineswegs, dass bestimmte Spiele nicht gemacht oder gespielt werden sollten: »Das kann ja immer noch spannend sein und mir erst einmal Spaß machen. Aber die Sache ist: Wenn ich es nicht reflektiere, dann schlucke ich es vielleicht. Und schlucke auch irgendwelche Verschwörungstheorien, die da dabei sind.« Und darum fordert Michael Schulze von Glaßer: »Ich muss es halt reflektieren – aber dazu wird man nicht unbedingt gedrängt bei vielen Spielen.« Und das wird schnell klar, wenn man sich anschaut, wie die Publisher und Entwickler reagieren, wenn man sie über die politischen Botschaften ihrer Spiele fragt.

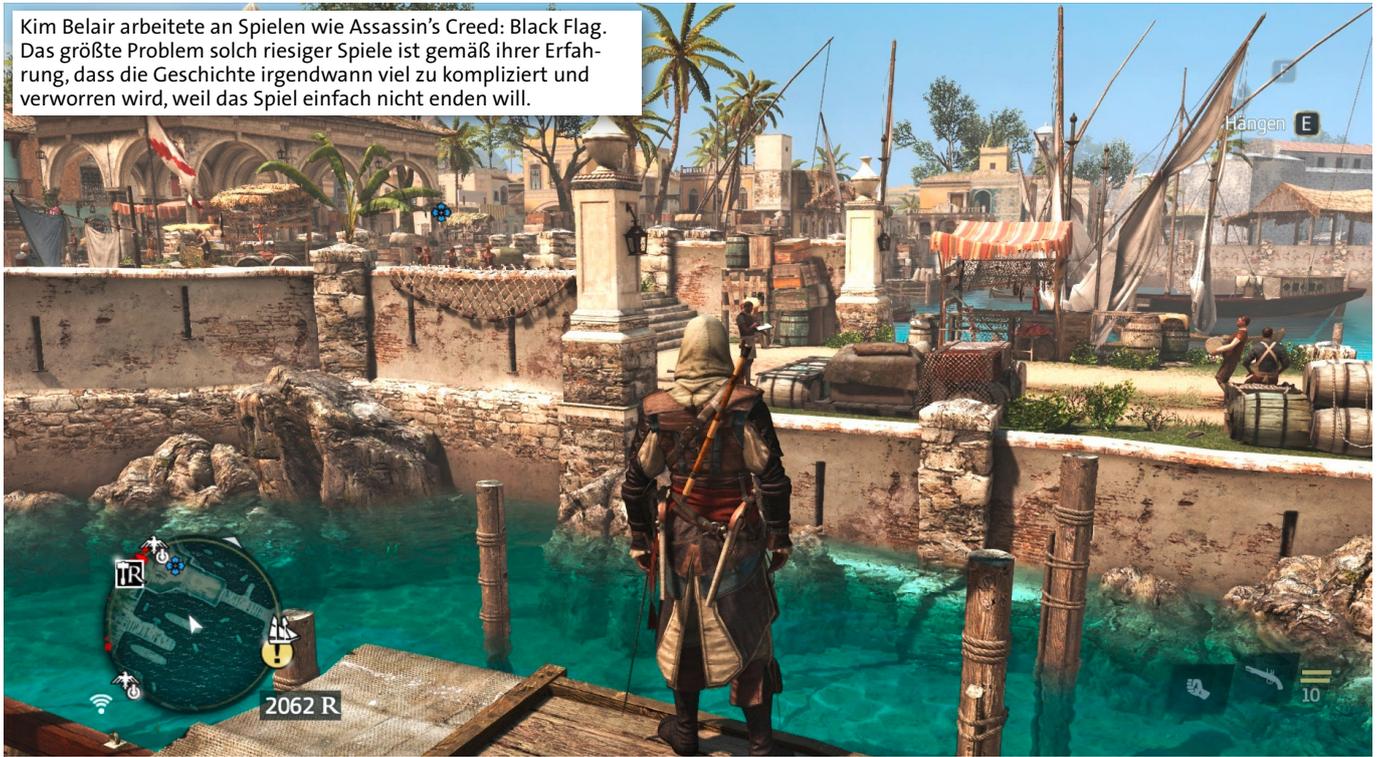
Unser Spiel ist nicht politisch

Die Frage nach politischen Botschaften in Spielen hat inzwischen eine lange, wenn



In The Division 2 verteidigt ihr das Weiße Haus, aber als politisches Spiel will Ubisoft den Third-Person-Shooter dann lieber nicht verstanden wissen.

Kim Belair arbeitete an Spielen wie Assassin's Creed: Black Flag. Das größte Problem solch riesiger Spiele ist gemäß ihrer Erfahrung, dass die Geschichte irgendwann viel zu kompliziert und verworren wird, weil das Spiel einfach nicht enden will.



auch unrühmliche Tradition. Immer wieder werden ranghohe Entwickler danach gefragt, welche Aussagen und Ideale, Moralvorstellungen und gesellschaftspolitische Einflüsse hinter ihren Spielen stehen. Und immer wieder ist die Antwort: gar keine. »Wir wollen kein politisches Statement machen«, sagte etwa Terry Spier, Creative Director von Ubisofts Multiplayer-Shooter Tom Clancy's The Division 2 in einem Interview. Das klingt absurd, immerhin geht es in der Geschichte darum, einen korrupten US-Präsidenten aufzuhalten. Doch Ubisoft sieht hier nichts Politisches: »Es geht in diesem Spiel um nichts, was mit der realen Welt zu tun hat«, sagte damals Terry Spier verdutzten Journalisten.

Doch nicht nur Ubisoft bestreitet regelmäßig, politische Spiele zu machen. »Mir geht es nicht darum, eine Botschaft zu verbreiten mit diesem Spiel. Ich möchte bloß Fragen stellen«, sagte etwa David Cage in einem Interview über sein Spiel Detroit: Become Human. In Detroit: Become Human kämpfen Androiden um ihre Bürgerrechte in einer Story, die angelehnt ist an die Geschichte der US-Bürgerrechtsbewegung der 1960er.

Immer wieder werden politische Themen in Spielen von ihren eigenen Entwicklern als unpolitisch deklariert. Outer Worlds, ein Rollenspiel über turbokapitalistische Großkonzerne im Weltraum, die das Leben fast aller Menschen zur Hölle machen? Laut dem Co-Director Leonard Boyarsky »kein wirklich hartes, politisch motiviertes Spiel«.

Und Overwatch, ein Spiel, das sich von Anfang an stark gemacht hat für Inklusion und sich bis heute bemüht, Helden aller Hautfarben und sexueller Identitäten ins Spiel zu bringen? Für den Overwatch-Chefentwickler Jeff Kaplan ist das »überhaupt nicht politisch motiviert«. Warum scheuen sich Entwicklerstudios so oft zuzugeben,

dass ihre Spiele eine politische Dimension haben? Hier sind sich unsere Gesprächspartner einig. Aus Angst.

Der Umsatz steht an erster Stelle

»Die großen Publisher wollen die Allgemeinheit erreichen, viele Leute mit den verschiedensten politischen Einstellungen«, sagt Michael Schulze von GlaBer. »Und deswegen sagen sie erst mal, unser Spiel ist unpolitisch. [...] Weil sie viele Leute erreichen wollen und dann Angst haben, irgendeine Käuferschicht zu vergraulen.« Kim Belair wird konkreter: »Es gibt so viel Angst davor, wie ein größtenteils weißes, männliches Publikum reagieren wird.« Und diese Ängste haben natürlich auch eine finanzielle Dimension. »Es ist auch einfach schlecht fürs Geschäft«, sagte 2018 Alf Condelius, COO von Massive Entertainment, dem Entwicklerstudio hinter den beiden The-Division-Teilen, auf einer Entwicklerkonferenz und erklärte,

dass es durchaus geschäftliche Interessen gebe, wenn Fragen nach politischen Einflüssen in Spielen abgeblockt werden.

»Ich finde das ja ein bisschen traurig«, sagt Michael Schulze von GlaBer. »Weil das zeigt, dass Entwicklerinnen und Entwickler und vor allen Dingen die Publisher das eigene Werk nicht ernst nehmen.« Und deswegen fordert auch Kim Belair: »Wir müssen schleunigst damit aufhören zu sagen, dass die Kunst, die wir machen, frei von Politik ist. Wenn gesagt wird, etwas sei unpolitisch, bedeutet das bloß, dass es frei ist von Politik, die mich nervös macht oder der ich normalerweise widersprechen würde.«

Nicht jedes Spiel ist politisch?

Ist also wirklich jedes Spiel politisch? »Nein, das stimmt nicht«, sagt Wolfgang Walk als wir ihn mit dieser Aussage konfrontieren. Walk ist Autor, Podcaster bei The Pod und als Narrative Designer verantwortlich für die

In Tom Clancy's Elite Squad geht es ansonsten weniger um globale Protestbewegungen und mehr ums Sammeln von Helden aus den Spielen im Tom-Clancy-Universum.



Geschichten von Spielen wie etwa Shadow Tactics oder 11-11 Memories Retold. Walk erachtet es als wenig sinnvoll, jedes Spiel, vom Landwirtschafts-Simulator bis Tetris, in ein politisches System einzuordnen. »Dann bedeutet der Begriff politisch gar nichts mehr. Da kann man mich nicht abholen.« Für Walk gibt es Grenzen dafür, wann ein Spiel als politisch gilt. »Ein Spiel muss zwei Bedingungen erfüllen, damit es politisch ist.« Walks Definition ist ziemlich interessant, denn sie versucht, die Frage nach der Politik im Spiel in ein System zu ordnen. Und genau das könnte helfen in einer Debatte, die meist sehr emotional geführt wird und oft genug abgeblockt wird – sowohl von Publishern als auch von Spielern selbst. »Es stellt eine Spielwelt dar, in der es offensichtlich gesellschaftliche Probleme gibt. Diese Probleme werden gesellschaftlich verhandelt und nicht nur privat.« Bedeutet also: Sehr abstrakte Spiele wie Tetris oder Pac-Man können per Walks Definition unpolitisch sein. Aber auch komplexe Spiele, deren Welten keine politischen Auseinandersetzungen kennen, können erstmal unpolitisch sein. Als gutes Beispiel dafür nennt Walk die Spiele aus Nintendos Zelda-Reihe.

Bessere politische Spiele sind möglich

Nur um es noch einmal ganz deutlich zu sagen: Das hier ist keine Forderung, dass Spiele bestimmte politische Meinungen nicht abbilden dürften oder gar dass Studios sich komplett verabschieden sollten davon, Spiele mit irgendeinem Realitätsbezug zu entwickeln. Im Gegenteil, alle unsere Gesprächspartner waren sich einig: Spiele, die sich mit aktuellen oder zeitlosen politischen Fragen beschäftigen, können unglaublich interessant sein. Wie jeder Film, wie jede Serie, jedes Buch, jedes Kunstprodukt sind Spiele, die uns über die Welt um uns herum nachdenken lassen, wertvoll. Insbesondere, wenn sie unser Weltbild auch in Frage stellen, uns herausfordern.

Die Frage ist aber, wie Spiele bewusst mit ihren politischen Dimensionen und Aussagen umgehen können, ohne sich solche peinlichen Fehler zu leisten wie etwa Ubisoft oder Activision, die scheinbar unkritisch rechten Verschwörungstheorien Vorschub leisteten oder sich der politischen Diskussion um sie selbst verweigerten. Für Kim Belair hat diese Frage vor allem damit zu tun, wer an Spielen arbeitet. Sie sieht Studios in der Pflicht, ihre Teams zu diversifizieren, also mehr Frauen, mehr People of Color und anderen Minderheiten einen Platz in der Spieleentwicklung zu bieten, damit ein größeres Meinungs- und Erfahrungsspektrum in Spielen repräsentiert wird. »Wir sollten über Repräsentation als eine Form von Innovation sprechen, die genauso wertvoll ist wie technischer Fortschritt.«

Über Geschichten müsste mit derselben Akribie nachgedacht werden wie über technische Details wie Raytracing, Framerates und Ladezeiten. »Nur so können wir span-

nendere Geschichten erzählen und etwas schaffen, was tiefergründiger ist.«

Tatsächlich ist das einer der Schritte, die Ubisofts CEO Yves Guillemot in seinem Entschuldigungsvideo angekündigt hat: »Wir wollen Diversität und Inklusion im Unternehmen auf allen Ebenen verstärken.« Zwei Initiativen sollen dabei helfen. »Womxn Develop at Ubisoft« ist ein Mentorprogramm für neue Talente, und das »Ubisoft Graduate Program« soll junge Uniabsolventen aus unterrepräsentierten Gruppen ins Unternehmen holen. Darin, die unterschiedlichen Erfahrungen von Entwicklerinnen und Entwicklern zu nutzen, sieht auch Michael Schulze von Glaßer eine große Chance: »Wir haben ja Videospielestudios, die weltweit aktiv sind. Wäre das nicht vielleicht total interessant, wenn es dann Kampagnen gäbe aus zwei verschiedenen Sichtweisen? Das eine Studio wäre in Russland und könnte den Konflikt aus ihrer Sicht zeigen, und das andere wäre ein US-Studio und zeigt das aus ihrer Sicht. Das wäre doch spannend!«

Was sich ändern muss

Wolfgang Walk hingegen warnt davor, ideologisch eindeutige Spiele zu machen. Für ihn treten gut gemachte politische Spiele in einen Dialog mit den Spielerinnen und Spielern, indem ihre Handlungen bewertet werden. »Und diese Wertung muss Teil der Diskussion innerhalb der Spielwelt sein. Die Spielwelt sollte reagieren auf die Art und Weise, wie der Spieler spielt. Das kann bestrafend sein, das kann lobend sein. Es muss auch nicht immer das ethisch Richtige gelobt und das ethisch Falsche bestraft werden. Wir alle kennen Welten, in denen es genau umgekehrt ist. Das sagt noch nichts über die Haltung des Designers aus. Aber die Welt muss reagieren, und sie muss da-

durch einen ehrlichen Diskurs darstellen.« Ein gutes Beispiel dafür seien Spiele wie The Witcher, die uns Entscheidungsfreiheit geben, uns dann aber auch mit tragischen Konsequenzen daraus leben lassen. Aber auch Spiele wie der Antikriegs-Shooter Spec Ops: The Line, der uns die Entscheidungsfreiheit nimmt, aber genau das auch zum eigentlichen Thema des Spiels macht.

Doch für Kim Belair sind mehr von solchen Inhalten nicht möglich, wenn sich nicht grundsätzliche Dinge ändern an der Struktur der Entwicklerstudios: »Wir brauchen dringend eine Qualitätssicherung für Geschichten«, so die Entwicklerin. »Genauso wie wir Spielmechaniken testen.« Auch hierbei würden ein breiter Erfahrungshorizont und unterschiedliche Hintergründe der Tester sehr hilfreich sein. Aber es brauche auch neue Rollen in den Studios. »Wir brauchen Leute, die nicht Autoren sind, sondern Redakteure. Die also dafür sorgen, dass die Geschichte gut wird, die Recherche betreiben, dafür sorgen, dass alles wie aus einem Guss wirkt, und die mit am Tisch sitzen, wenn es um die Qualitätssicherung geht.«

Kim Belair ist sich sicher, dass die Zeit dafür gekommen ist, die Entwicklung von Geschichten in Videospiele endlich mit dem nötigen Ernst anzugehen. »Wir – die Videospieleindustrie – müssen uns Gedanken machen, wie wir Geschichten erzählen, wie wir diese Ideen aus der echten Welt darstellen. Denn Kunst ist politisch, und unsere Kunst erreicht all diese unterschiedlichen Menschen. Wir können nicht mehr behaupten, wir seien diese kleine Nische, diese Echochamber. Spiele sind überall, und sie sind für alle da.« Und deswegen tragen sie auch eine gewaltige Verantwortung mit sich – und müssten jetzt nur noch lernen, sie jetzt endlich einmal wahrzunehmen. ★

