



Hochschule Neu-Ulm
University of Applied Sciences

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game-Produktion und Management (B.A.)
Fakultät Informationsmanagement
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

Soziokulturelle und funktionale Bedeutung von Mode in Videospielen.

Erstkorrektor/-in: Prof. Dr. Markus Caspers
Zweitkorrektor/-in: Professorin Andrea Kimpflinger

Verfasser/-in: Kaan Bati (Matrikel-Nr.: 278115)

Thema erhalten: 17.04.2023
Arbeit abgegeben: 31.08.2023

Abstract

Die vorliegende wissenschaftliche Arbeit beschäftigt sich mit folgender Fragestellung: Welche soziokulturelle und funktionale Bedeutung hat Mode in Videospielen? Spielwissenschaften sind ein junges Forschungsfeld, sodass vor allem Mode in Videospielen kaum erforscht ist. Mode nimmt schon immer eine bedeutende Rolle in Videospielen ein. Seit Anfang des 20. Jahrhunderts untersuchen Philosophen und Semiotiker Mode als soziologisches Phänomen und ihre Bedeutung in der Gesellschaft. Videospiele thematisieren auch regelmäßig soziologische Themen in ihrer Handlung und erschaffen Spielwelten mit verschiedenen Kulturen und Gesellschaften. Wenn diese Aspekte nun kombiniert werden, ergibt sich das Thema der soziokulturellen und funktionalen Bedeutung von Mode in Videospielen, was so noch ein unerforschtes Gebiet ist. Um das Ergebnis zu ermitteln, werden als dazu geeignete Videospiele die *Final Fantasy* Spielereihe und das Videospiele *Fortnite* vom Verfasser selbst gespielt und analysiert. Als Ergebnis ist festzustellen, dass die *Final Fantasy* Spielereihe mit ihrer hohen Affinität zu Mode einen soziokulturellen und funktionalen Hintergrund haben. Anhand der Mode der Charaktere wird ihre Zuordnung in gesellschaftlichen Klassen vereinfacht, die sich in Ober-, Mittel- und Unterklasse unterteilen. Außerdem ist geschlechtsspezifische Mode wiederzufinden, sodass diese in Frauen- und Männermode getrennt werden können. Dennoch tragen manche Figuren die Mode des anderen Geschlechts, wodurch Gender-Rollenbilder gebrochen werden. Die Mode der Spielfiguren hat einen Einfluss auf die Modewelt, indem Modemarken und -designer mit den Videospielen zusammenarbeiten. Die Entwickler lassen sich auch bei den Charakterdesigns von geschichtlich soziokulturell bedeutsamer Mode inspirieren, sodass Mode und Games einen reziproken Einfluss aufeinander haben. Es herrscht ein Trend virtueller Mode in Form von Skins, die unter anderem in Zusammenarbeit mit Modemarken erscheinen und mit echtem Geld erworben werden können. Da diese Arbeit Videospiele nur aus wenigen der vielen Genres untersuchen konnte, könnten Forschungen zu diesem Thema mit Games aus anderen Genres neue Ergebnisse ermitteln.

Fachbegriffe/Key Words: Videospiele, Mode, Soziokultur, Gesellschaft, Funktionalität.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Methodik	1
2	Forschungsstand	4
2.1	Modetheorie und Semiotik	4
2.2	Spielwissenschaften: Ludologie gegen Narratologie	10
2.3	Mode in Videospielen	15
2.4	Forschungslücke	22
3	Spieleanalysen zur soziokulturellen und funktionalen Bedeutung von Mode in Videospielen	24
3.1	Mode und ihre Funktion als Ausdruck von Gesellschaftsklassen	25
3.2	Geschlechtsspezifische Mode	45
3.3	Einfluss auf Reziprozität von Mode und Videospiele	52
3.4	Skins als virtuelle Mode	61
4	Fazit: Die soziokulturelle und funktionale Bedeutung von Mode in Videospielen	68
5	Literaturverzeichnis	71
6	Abbildungsverzeichnis	78
7	Abkürzungsverzeichnis	81

1 Einleitung und Methodik

Videospiele faszinieren als visuelles Medium ihre Spieler tagtäglich mit ihren Figuren, Avataren, Grafiken, Welten und den Spielatmosphären. Spieler identifizieren sich mit ihren Spielfiguren und gestalten diese in vielen Games nach ihren Wunschvorstellungen. Dabei ist es egal, ob es das Ankleidespiel für junge Mädchen, der Online-Shooter für Jugendliche oder das neueste Abenteuer-Rollenspiel für Groß und Klein ist. Fast jedem ist das Aussehen seines Charakters im Spiel wichtig. Dabei bildet sich das Aussehen vor allem durch die Mode der Spielfigur. Mode nimmt schon seit der Existenz der Videospiele eine bedeutende Rolle in diesen ein. Vor 40 Jahren ist es möglich gewesen zu Zeiten der Pixelgrafik in Videospiele Mario von Luigi durch die Mode zu trennen. Mario trägt rote Kleidung, während Luigi grüne Kleidung trägt. Das ist der einzige Unterschied zwischen den beiden Spielfiguren gewesen. Heute ist die Grafik von Videospiele so fortgeschritten, dass Spielfiguren dem Realismus gar nicht mehr näher sein können. Deshalb können wir heute bereits mit einem kurzen Blick auf ein Videospiele den Helden vom Schurken, den bösen Herrscher vom armen Sklaven, den Krieger vom Magier und die männliche Figur von der weiblichen Figur unterscheiden, obwohl diese teilweise komplexer und detaillierter gestaltet sind als Mario und Luigi. Wir können diese nur differenzieren, da Mode eine bestimmte soziokulturelle funktionale Bedeutung in unserer Vorstellung hat. Wir ordnen unbewusst die Mode, die wir wahrnehmen, bestimmten Gesellschaftsklassen, Geschlechtern oder Kulturen zu. Dabei können wir uns auch täuschen, da heutzutage keine festen Normen mehr darüber existieren, wie sich Frauen und Männer kleiden müssen. Videospiele erschaffen inzwischen derart komplexe Welten mit eigenen Gesellschaften, die sich auf den ersten Blick von unserer Welt enorm unterscheiden. Doch bei einer näheren Betrachtung sind dennoch Gemeinsamkeiten erkennbar. Viele Philosophen wie Georg Simmel und Roland Barthes haben bereits die Funktion der Mode als soziologisches Phänomen für unsere Welt analysiert.¹ Hieraus ergibt sich die Frage, ob auch die Mode in den Welten der Videospiele dieselbe Bedeutung besitzt wie in unserer Welt?

¹ Vgl. Simmel 1983; Barthes 1990

Daraus lässt sich folgende Forschungsfrage formulieren: Welche soziokulturelle und funktionale Bedeutung hat Mode in Videospiele? Unter *soziokulturell* fallen in dieser Arbeit Themen, die die sozialen und kulturellen Eigenschaften einer Gesellschaft betreffen. Dazu gehören Gesellschaftsklassen, Geschlechterrollen und Einflüsse auf die Gesellschaft. Unter *funktional* ist alles zu verstehen, was einen Zweck und Nutzen für die Mode besitzt. Meist hängen die Begriffe zusammen, sodass Mode gleichermaßen als soziokulturell und funktional gedeutet werden kann. Aufgrund unterschiedlicher Bedeutungsaspekte des Begriffs der Mode ist klarzustellen, wie dieser im Kontext dieser Arbeit verstanden wird. Gemeint ist die Kleidermode, die das angemessene Kleiden einer bestimmten gesellschaftlichen Zeit betrifft. Roland Barthes vertritt die Meinung, dass Mode nur von sich selbst definiert werden kann. Es ist von verschiedenen Faktoren wie unserer Gesellschaft abhängig. Mode kann als eine Form kulturellen Codes betrachtet werden, der sich konstant verändert und seine Soziologie seiner aktuellen Zeit reflektiert.² Deshalb wird in dieser Arbeit die Mode als soziokulturelles und funktionales Phänomen in Videospiele analysiert. Dafür werden Videospiele aus verschiedenen Game-Genres betrachtet, um unterschiedliche Ergebnisse zu ermitteln. Die Spielebeispiele aus der *Final Fantasy*³ Spielereihe und *Fortnite*⁴, die für die Analyse als Kern dieser Arbeit dienen, werden vom Verfasser persönlich gespielt und im Detail analysiert. Die *Final Fantasy* Videospiele eignen sich besonders gut dafür, da diese mithilfe anspruchsvoller Grafik Charaktere mit einem modischen Hintergrund erschaffen und diese von den Spielern in einer sozialkritischen Handlung eines Rollenspiels gesteuert werden. Jedes Teil der Spielereihe erschafft eine eigene virtuelle Welt mit neuen Charakteren, Designs, Stilen und Gesellschaften, weshalb es besonders interessant ist, die Reihe als Ganzes zu analysieren und nicht nur eines der Videospiele in Betracht zu ziehen. Das Spielebeispiel *Fortnite* ist insofern für die Arbeit relevant, da dieses kostenlose Game nur mit dem Verkauf von kosmetischen Items, meist in Form von virtueller Mode, das umsatzstärkste Videospiele der letzten Jahre ist. Dabei haben beide Beispiele auch Zusammenhänge und Kollaborationen mit der Modewelt. In der Analyse der Games werden verschiedene soziokulturellen und funktionalen Anwendungen von Mode gesucht. Die Analyse wird von soziologischen

² Vgl. Barthes 1990, S. 287

³ Hironobu 1987-2023

⁴ Fergusson 2017

Modewissenschaften und Game Studies in Bezug auf Narratologie und Ludologie gestützt. Außerdem werden für eine weitreichendere Forschungspraxis spielzugehörige Trailer, Erweiterungen, sowie Kommentare der Entwickler in Betracht gezogen.

Gender-Hinweis

Für eine bessere Lesbarkeit wird in dieser Arbeit das generische Maskulinum verwendet. Die Personenbezeichnungen beziehen sich immer gleichermaßen auf alle Geschlechter, sofern es in dieser Arbeit nicht anders erkenntlich gemacht wird.

2 Forschungsstand

Um die soziokulturelle und funktionale Bedeutung von Mode zu verstehen, folgt ein Ausblick über den Forschungsstand. Dafür werden die bedeutsamsten Werke und Autoren, die sich mit der Modetheorie und Semiotik beschäftigen, betrachtet. Die Modetheorie und Semiotik sind essenzielle Wissenschaften, die vor allem die soziologische Bedeutung von Mode in unserer Gesellschaft definieren. Darauf folgt ein Kapitel zur Videospieelforschung, in der die Kernthemen der Game Studies vorgestellt werden, um ein besseres Verständnis für die Bedeutung von Videospiele zu erhalten. In einem weiteren Kapitel werden beide Forschungsrichtungen verknüpft, sodass der Bezug von Mode im Videospiele vorgestellt werden kann. Dazu wird ein erster Einblick gegeben, wie die Mode bereits einen soziologischen Hintergrund in Videospiele vorweist.

Die Ergebnisse des Forschungsstands werden mit Literaturverweisen in den dazugehörigen Unterkapiteln belegt.

2.1 Modetheorie und Semiotik

Modetheorie

Georg Simmel ist einer der bedeutsamsten Pioniere, der sich mit der soziologischen Bedeutung von Mode beschäftigt. Sein erstes Werk *Philosophie der Mode*, oder auch nur *Die Mode*⁵ genannt, ist bis heute eines der relevantesten Werke im Forschungsfeld der Modetheorie. Die Nachahmung gehört zu eines der soziologischen Phänomene der Mode. „Die Nachahmung könnte man als eine psychologische Vererbung bezeichnen, als den Übergang des Gruppenlebens in das individuelle Leben. Ihr Reiz ist zunächst der, daß sie uns ein zweckmäßiges und sinnvolles Tun auch da ermöglicht, wo nichts Persönliches und Schöpferisches auf den Plan tritt.“⁶ Die Nachahmung vereinfacht den Menschen das Leben, indem die Mode aus einer Gruppe ohne individuelle Anstrengung kopiert werden kann. Ein

⁵ Simmel 1983

⁶ Simmel 1983, S. 39

weiterer Grund dafür ist, dass nicht nur an der eigenen Kraft gespart wird, sondern auch die Verantwortung für das Kleiden nicht auf sich selbst zuzuschreiben ist. Somit bietet die Nachahmung keine persönliche Präferenz, sondern will nur ein Teil der sozialen Gruppe sein. Die Individualisierung und „das Sich-abheben von der Allgemeinheit“⁷ findet dabei auch nicht statt. Dies spielt jedoch auch eine wichtige Rolle, da die Individualität durch den Modewandel geschaffen wird. Das ist aber nur möglich, da Moden immer Klassenmoden sind. Die Mode der gesellschaftlich höheren Schichten unterscheidet sich stets von den niederen Schichten. Sobald die unteren Schichten sich der Mode der höheren Schichten anpassen und diese nachahmen, findet ein Modewandel durch die obere Gesellschaftsklasse statt. Die folglich neue Mode steht dann wiederum nur den sozial höheren Schichten zu. Sobald sich die unteren Schichten dieser erneut anpassen, die Grenzmarkierung überschreiten und somit keine soziale Differenzierung mehr aufzufinden ist, passen sich die höheren Schichten wieder einer neuen Mode an. Der Grund dafür ist ausschließlich die Differenzierung von der Mehrheit des Volkes. Somit ergibt sich ein ewig wiederholender Kreislauf. Die unteren Stände streben in der Geschichte der Menschheit stets nach oben, was am einfachsten durch die Nachahmung der Kleidung möglich ist. Das Ziel der Gesellschaften durch die Mode ist die einheitliche Suche nach sozialer Gleichstellung, individuelle Abhebung und Abwechslung. So steht die Mode für den Anschluss und die Einheit an die gehörige gesellschaftliche Schicht und dessen Charakteristika, wobei immer eine Abhebung gegenüber den tieferstehenden Schichten stattfindet. Dazu steht die Mode bloß für soziale Bedürfnisse, da keine Gründe für sachliche, ästhetische oder sonstige Zwecke für die Gestaltung dieser aufzufinden sind. Es spielt keine Rolle, ob breite oder enge Röcke oder ob farbige oder schwarze Krawatten getragen werden. Dies bezeichnet Simmel auch als Realitätsfremdheit. Ein Beispiel für die Mode als soziales Phänomen bieten zwei benachbarte primitive Völker an. Die *Kaffern* haben eine klare soziale Stufenordnung und somit gesetzliche Einschränkung für die Kleidung zwischen den Schichten. Dazu kann hier ein schneller Wechsel der Mode wiedergefunden werden. Die *Buschmänner* hingegen haben keine sozialen Klassen, sodass in diesem Volk gar keine Modewechsel wiederzufinden ist. Ein weiterer Fall findet in Florenz um das Jahr 1330 statt. Zu dieser Zeit wollen sich alle Männer

⁷ Simmel 1983, S. 39

untereinander durch spezielle Arten des Kleidens abheben, sodass es keinen Zusammenschluss unter der Gesellschaft gibt. Dies führt dazu, dass es keine einheitliche oder dominante Mode gibt. Diese zwei Beispiele zeigen, dass Mode nur existiert, wenn Klassen innerhalb einer Gesellschaft existieren. Das Wesen der Mode beschreibt Simmel so, dass die Gesamtheit der Gesellschaften sich immer auf dem Weg zur Mode befindet, während nur ein geringer Teil diese aktuell auslebt. Der geringe Teil sind im Regelfall die Oberschichten der Gesellschaftsklassen.⁸

Simmel hat eine wichtige Basis für die Modetheorie verfasst, jedoch ist die Modetheorie immer noch ein dynamisches Forschungsfeld. Das heißt, dass es sich bis heute kontinuierlich weiterentwickelt, um die verschiedenen Aspekte der Mode zu erforschen und zu verstehen. Dazu gehören unter anderem die historische Entwicklung, soziale Bedeutung, Ästhetik, Symbolik und Semiotik, kulturellen und politischen Einflüsse von Mode und die Modeindustrie sowie das Konsumverhalten.

Semiotik

Laut Nöth gibt es für die Semiotik eine Vielzahl von Definitionen. Grundlegend wird sich auf die Wissenschaft der Zeichen geeinigt, bei der zwischen der theoretischen und angewandten Semiotik unterschieden wird.⁹

Roland Barthes gehört zu den bedeutsamsten Philosophen der Semiotik. Mit seinen Werken *Système de la mode*¹⁰ (in der deutschen Übersetzung *Die Sprache der Mode*) hat er bis heute einen großen Einfluss auf die Mode. Er analysiert die Mode als ästhetische, soziokulturelle und semiotische Erscheinung. Vor allem seine semiotischen Analysen erschaffen ein neues Verständnis der Mode als Zeichensystem und kulturelles Phänomen. In seinem Buch *Die Sprache der Mode*¹¹ beschreibt er im ersten Kapitel seine methodische Beobachtung der Geschichte und Soziologie von Kleidung. Vor dem Beginn des 19. Jahrhundert gibt es keine sinngemäße Kleidungs-geschichte, sondern ausschließlich archäologische Studien und Inventare von Kleidungsstücken. In der Geschichte werden selten alle sozialen Klassen berücksichtigt. Nur die königliche und aristokratische Kleidung ist von

⁸ Vgl. Simmel 1983, S. 39-45

⁹ Vgl. Nöth 2000, S. XI.

¹⁰ Barthes 2005

¹¹ Barthes 2005

Bedeutung, während die Kleidung keinen Bezug zur Arbeit der Träger hat. Die Funktionalität der Mode wird somit ignoriert.¹² Die Mode in der modernen demokratischen Gesellschaft erfüllt die Funktion eines Balancemechanismus. Dieser hält den Ausgleich zwischen der Forderung nach Individualität und dem Recht auf Teilhabe für alle. Der Ansatz der Semiologie und des Strukturalismus bauen auf den Grundlagen des Saussurianismus auf. Roland Barthes beginnt im Jahr 1959 sich für die der Sprache der Mode zu interessieren, während seine Erzählungen dazu erst im Jahr 1966 veröffentlicht werden. Die Entscheidung, seine Forschungsrichtung auf schriftlich vermittelnde Kleidung in Modemagazinen zu fokussieren, entsteht durch den Einfluss von Levi-Strauss'. Die im Kapitel *Blue is in Fashion This Year* verwendete Methodik stellt einen Teil von Barthes' ursprünglichem Plan dar, sämtliche Facetten der Kleidung und nicht nur die schriftlichen Modedarstellungen zu untersuchen.¹³ In den frühen 1960er Jahren differenziert Barthes zwischen der Semiologie und der Soziologie, wobei er sich zunehmend von der letzteren abwendet. Sein Werk lenkt daraufhin seine Aufmerksamkeit verstärkt auf formalistische und funktionalistische Analysen, in der die ideologische Kritik von Mode im Verlauf immer mehr an Bedeutung verliert. Infolge der seismischen Radikalisierung im Mai 1968 adaptiert Barthes eine weniger formalistisch geprägte Analyse von Kleidung und dessen Bedeutung. Barthes vertritt die Meinung, dass die Semiologie nicht nur für die Soziologie, sondern auch für politische Kritik und ideologische Analysen eingesetzt werden könnte. Er widmet sich in seinen frühen Arbeiten dem Thema Mode stets mit einer ausdrücklichen Vorsicht und einer vorwissenschaftlichen Denkweise zu. Die rhetorische Analyse von Barthes lässt sowohl den paradoxen Charakter der Modesprache als auch ihre Bedeutung in der Literatur und Gesellschaft zu erkennen. Der Grund hierfür ist, dass die Sprache der Mode sowohl leer als auch mit Bedeutung erfüllt ist. Barthes wollte dieses System isolieren und analysieren, indem er die Semiologie der Modesysteme von der soziologischen Interpretation der Modeformen abgrenzt. Obwohl sich Barthes in den folgenden Jahren zwischen 1963 und 1967 von der Soziologie abwendet, sind in seinen Schriften über Mode immer noch tiefgründige soziologische Ansätze wiederzufinden. Auch wenn sein Werk fast ausschließlich die kleinbürgerlichen Modeformen und Ideologien betrifft, gibt es immer noch Andeutungen auf ein

¹² Vgl. Barthes 2005, S.3-8

¹³ Vgl. Barthes 2005, S. 37

klasseninfiziertes Bewusstsein für die Arbeiterschaft. Er schlägt unter anderem einen wichtigen soziologischen Punkt über den Zugang zur Mode vor. Die moderne Massenmode wird durch die Einbeziehung kleinster und kostengünstiger Details in Bereichen wie dem Schmuck geschaffen. Diese Massenmode verwendet billige Materialien wie Holz und Glas statt seltener und qualitativer Materialien. Barthes nennt das die `Demokratisierung der Mode`, die die Mode für alle soziale Schichten zugänglicher macht. Barthes kritisiert das Simili-Konzept, die Nachahmung von Edelsteinen, da diese eine Möglichkeit für die Ärmeren und Arbeiterschichten ist, einen Geschmack von Wohlstand und Stil zu erhalten. Dies ist jedoch nur eine Illusion, da sie nur Kopien sind und nicht wirklich einen sozialen Aufstieg bieten.¹⁴ Die Kopien und Nachahmungen sind eines der Themen, die sich in der Modetheorie und Semiotik überschneiden. Auch wenn es sich um zwei unterschiedliche Wissenschaften handelt, lassen sich ähnliche Thesen in denselben Themenfeldern finden.

Die menschliche Kleidung erfüllt unter anderem eine distinktive Funktion. Wie von Goblot beschrieben, ist die Bedeutung der Mode in unserer Gesellschaft ein „äußeres, leicht erfaßbares Zeichen von Funktionen, Rängen und Klassen. Sie radiert individuelle Unterschiede aus, schafft oder bestätigt soziale Gleichheiten und Ungleichheiten und bringt sie zum Ausdruck.“¹⁵ Dieses Zitat von Goblot beschreibt die Bedeutung der Mode in unserer Gesellschaft. Mode hat nie nur einen hygienischen oder ästhetischen Zweck, sondern dient auch immer zum Ausdruck der Individualität und der sozialen Klassen in unserer Gesellschaft. Vor allem der Klassencharakter der Bourgeoisie, welches für das wohlhabende Bürgertum steht, hebt sich dabei von allen sozialen Schichten ab. Die Bourgeoisie ist eine Klasse, die sich durch die Wahl ihrer Kleider vom restlichen Volk abheben will. Jedoch gilt die distinktive Funktion der Mode in der Gesellschaft trotzdem für das gesamte Volk. Die Wahl der Kleidung steht auch für eine Autorität, einen Beruf, einen Rang oder eben einer Klasse. Die ästhetische Funktion kann miteinfließen, beispielsweise durch ein Abzeichen der Hochrangigkeit, da diese auch einen dekorativen Zweck erfüllt. Trotzdem scheint die Unterscheidung vom restlichen Volk von größerer Bedeutung zu sein, als nach außen schön zu wirken. Goblot beschreibt dieses Phänomen in

¹⁴ Vgl. Barthes 2005, S.125-135

¹⁵ Goblot 1994, S. 91

seinem Werk *Klasse und Differenz: Die Mode*¹⁶ so, dass das Distinktive in der menschlichen Natur viel tiefer verankert ist und durch das Leben in der Gesellschaft erneut bedeutsamer wird als die Ästhetik. Das ist auf die ersten Kleidungsstücke zurückzuführen, die wahrscheinlich ein Kennzeichen gewesen sind, um ranghohe Personen, wie Häuptlinge oder Priester innerhalb Gesellschaften zu erkennen. Dabei ist es wichtig, dass sich diese Kleidung durch ihre Merkmale abhebt und Respekt vor dem Volk schafft. Dieses distinktive Phänomen ist bis heute in der Gesellschaft wiederzufinden. „Wir kleiden uns vor allem, um mitzuteilen, wer wir sind“¹⁷ ist ein bedeutsames Zitat von Goblot, das die Bedeutung von Mode in unserer Gesellschaft simpel auf den Punkt bringt. Der Druck durch das soziale Milieu erzwingt auf eine tyrannische Art und Weise sich so zu kleiden, wie es sich gehört. Wir leben in einer Illusion, in der wir denken, uns frei kleiden zu können. Jedoch sind wir durch gesellschaftlichen Druck schon immer gezwungen, uns nach Normen und kulturellen Vorgaben zu kleiden, ohne jegliche Freiheit zur Individualität. Dies wird auch durch das nächste Merkmal der Mode, die Uniformität, bestärkt. Sobald jemand in einer Gesellschaft nicht wie die anderen aussieht und sich abhebt, schließt das soziale Milieu diesen aus.¹⁸

Veblen schreibt bereits 1899 in seinem Werk *Theorie der feinen Leute. Eine ökonomische Untersuchung der Institutionen*¹⁹ über den verschwenderischen Gebrauch von Kleidern in der Gesellschaft, was heute bedeutsamer denn je ist. Dieses Verhalten wird mit dem Zeigen von finanziellem Prestige begründet. Durch die Präsentation von teurer Kleidung wird schnell die finanzielle Lage einer Person deutlich. Der Grund dafür ist, dass das äußere Erscheinungsbild immer deutlich und permanent vorhanden ist, sodass dieses auch stets Aufmerksamkeit zu sich zieht. Die Kosten der Kleidung dienen in allen sozialen Klassen innerhalb einer Gesellschaft weniger dem persönlichen Schutz, sondern vielmehr dem Erreichen eines angesehenen Erscheinungsbildes. Das Erscheinungsbild ist wichtiger als die notwendigen Bequemlichkeiten. Dieses Phänomen ist im Bereich der Kleidung noch ausgeprägter als in anderen Konsumbereichen. In modernen Gesellschaften gewinnt Kleidung ihren kommerziellen Wert vor allem aus ihrer modischen Übereinstimmung

¹⁶ Goblot 1994

¹⁷ Goblot 1994, S. 94

¹⁸ Vgl. Goblot 1994, S. 91-95

¹⁹ Veblen 1899

und dem damit verbundenen Prestige. Die eigentliche Funktion, die tragende Person zu kleiden und zu schützen, rückt dabei immer mehr in den Hintergrund. Der Erwerb von neuer verschwenderischer Kleidung erfolgt heutzutage aufgrund des Zwangs, den sozialen Normen zu entsprechen. Es entwickelt sich der Gedanke, dass die Kleidung dem allgemein akzeptierten Geschmack und dem gängigen Prestigestand innerhalb der Gesellschaft gerecht werden müsse, denn wer dabei nicht mitzieht, wird von der öffentlichen Meinung und mit kritischen Kommentaren konfrontiert. Die Bedeutung der Kostspieligkeit von Kleidung hat sich so sehr in die Köpfe der Menschen eingepägt, dass preisgünstige Kleidung instinktiv als minderwertig wahrgenommen wird. Ein gefälschtes Kleidungsstück verliert direkt an ästhetischem und kommerziellem Wert, da dieses eben auch günstiger als das Original zu erwerben ist. Somit wird günstige Kleidung, unabhängig davon welchen Hintergrund sie hat, innerhalb einer Gesellschaft als minderwertig und unästhetisch angesehen.²⁰

Diese Themen umfassen einen Teil der gesellschaftlichen Bedeutung von Mode in der Semiotik. Es würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen, das Forschungsfeld näher zu berichten. Daher empfehle ich für einen detaillierteren Einblick in die chronologische Entwicklung von Mode in unserer Gesellschaft *Die Blumen der Mode*²¹ von Barbara Vinken. In diesem Werk fasst und zitiert sie klassische und neue Texte zur Philosophie von Mode zusammen.

2.2 Spielewissenschaften: Ludologie gegen Narratologie

Als in den 1970er und 80er Jahren die ersten Spielekonsolen auf den Markt gekommen sind, sind diese noch ein Nischenprodukt in Spielhallen, um Videospiele zu spielen gewesen. Die Konsumenten sind Teil einer Subkultur, da Games nur als Spielzeug für Kinder und Nerds angesehen werden. Heute sind Videospiele ein essenzieller Bestandteil unserer Popkultur und in fast jedem Haushalt wiederzufinden. Egal ob unterwegs über das Smartphone oder zu Hause am Computer, jeder tritt in Kontakt mit Videospiele. Dies findet oft unbewusst oder indirekt im Alltag statt, da es in allen gesellschaftlichen Bereichen vorhanden ist.

²⁰ Vgl. Veblen 1958, S. 127f

²¹ Vinken 2016

Lernspiele im Kindergarten, Fitnessgeräte im Altersheim, Spielekonsolen im Wohnzimmer, Karaoke-Spiele im Partykeller oder eben das Smartphone in der Bahn sind nur ein Bruchteil dieser Bereiche, die in Lernspiele, Gamifizierungen und Unterhaltungsspiele unterteilt werden können. Auch die alltägliche Nutzung digitaler Medien wird durch Videospieldinhalte beeinflusst, indem prototypische Steuerungsformen und Avatar-Interfaces in virtuellen 3D-Räumen sowie verschiedene Formen und Gestensteuerungen integriert werden. Da Videospiele noch relativ neu sind, befinden sich auch die zugehörigen Forschungen noch im frühen Stadium. Die ersten Computerspielforschungen sind in die 1990er Jahre zurückzuführen.²² Heute lässt sich festhalten, dass Ludologen und Narratologen „die Game Studies Ansätze aus unterschiedlichen Bereichen der Kunst-, der Film-, der Literatur-, der Kultur-, der Kommunikations- und der Medienwissenschaft sowie der Soziologie, der Psychologie, der Philosophie und der Pädagogik [...]“²³ kombinieren. Somit kopieren die Spielewissenschaften nicht eine bereits existierende Forschung. Vielmehr „ergeben sich aus diesem interdisziplinären Diskurs, der auf transmediale Formen und intermediale Fragen ausgerichtet ist, eigene Forschungsfelder der Game Studies: von den formalistischen Fragen des Gamedesigns, der Spielmechanik und des Gameplays, über die soziokulturelle Ausprägung und Aneignung von Spielformen, die kognitions- psychologische Wahrnehmung und das genretheoretische performative Repertoire der Spieler bis hin zum narrativen Potenzial neuerer Spielkonzepte sowie den ästhetischen Ausdrucksformen des Interaktionsbildes und dem philosophischen Gehalt der in einer Simulation präsentierten Weltanschauungen.“²⁴ Somit besitzen die Game Studies bis heute einen stark multidisziplinären Charakter, sodass die Ernennung von Hauptwerken sehr bestritten ist. Zwar sind die Zahlen der Publikationen in den letzten zwanzig Jahren stark angestiegen, jedoch besitzt dieses Fach stets sehr verschiedene disziplinäre Ansätze. Videospiele können in vielen unterschiedlichen Genres auftreten und dadurch eine Vielfalt an Spielerlebnissen bieten, sei es das Lösen von Rätseln oder das Besiegen von Gegnern. Als Medium weisen sie jedoch auch einige gemeinsame Merkmale auf. Games sind stets ein visuelles und auditives Medium. Die Spielfiguren, Avatare, Grafiken, das Level-Design oder die Atmosphäre machen

²² Vgl. Beil 2013, S. 1f

²³ Beil 2013, S. 8

²⁴ Beil 2013, S. 8

es zu einem visuellen Medium. Ein auditives Medium wird es durch die Hintergrundmusik und den Soundeffekten, die sich der jeweiligen Spielatmosphäre und -erlebnis anpassen. In jedem Spiel wird dem Spieler eine Aufgabe erteilt. Diese Aufgabe kann eine Mission sein oder ein Teil eines langen Abenteuers, das von einer Geschichte begleitet wird. So ist es möglich, in jedem Game einen narrativen Aspekt wiederzufinden. Zumindest sehen es die Narratologen so. Für die Ludologen hingegen ist der Aspekt der Spielregeln, der durch die programmierten Codes bei der Entwicklung des Spiels bestimmt wird, der Kern jedes Videospieles. Dieses Thema ist zwischen Ludologen und Narratologen besonders stark umstritten. Diese beschäftigen sich um genau zu sein mit der Frage, ob Videospiele primär eine interaktive Erzählung sind oder zum Spielen mit einem Regelwerk sind.²⁵ Die Ludologen sehen die Spieler in ihren Möglichkeiten im Spiel durch die Spielregeln eingegrenzt. Auch informelle Regeln, die nicht technisch im Spiel vorgegeben werden, gehören dazu. Dazu gehört beispielsweise ein faires Verhalten gegenüber den Mitspielern oder Kontrahenten. Der Unterhaltungsfaktor fällt auch unter diese Kategorie. Games dienen primär zum Spaß, Zeitvertreib, Ablenkung oder Hobby. Manche Ludologen vertreten eine absolute Meinung, in der die narratologische Bedeutung von Games nicht mal teilweise akzeptiert wird. Diese betrachten Storytelling und Videospiele als „zwei fundamental unterschiedliche Formen kultureller Artikulation, weshalb die Übertragung narratologischer Konzepte auf Computerspiele kritisch betrachtet, wenn nicht ganz abgelehnt wird.“²⁶ Eskelinen vertritt seine Meinung mit einem Beispiel: „Luckily, outside theory people are usually excellent at distinguishing between narrative situations and gaming situations: if I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. [...] basic components and aspects of gaming situation [...] are essentially different from [...] narrative and dramatic situations.“²⁷ Dass die Entscheidungen des Spielenden den weiteren Verlauf beeinflussen und nicht eine vorgeschriebene Geschichte vorgeben, wird von Eskelinen mit diesem Beispiel belegt. Genauso betrachten die Ludologen die Lehre vom Spielen. Videospiele sind ein systematisches Konstrukt, dass auf die Regeln in Kombination mit der Spielwelt und dem Gameplay und der daraus resultierenden Spielerfahrung heruntergebrochen

²⁵ Vgl. Beil 2013, S. 1-3

²⁶ Jahn-Sudmann 2007, S. 156

²⁷ Eskelinen 2004, S. 36

werden kann. Der Ludologe Jesper Juul erinnert die Leser 2001 daran, was Games ausmacht und wie diese entstanden sind: „Relying too heavily on existing theories will make us forget what makes games games: Such as rules, goals, player activity, the projection of the player’s actions into the game world, the way the game defines the possible actions of the player. It is the unique parts that we need to study now.”²⁸ Spiele sind nicht entstanden, um Geschichten wie in Filmen zu erzählen. Gerade was Videospiele von Filmen unterscheidet ist die Interaktivität, die den Spielern geboten wird. Die Spieler müssen Einfluss auf das Spielgeschehen haben und die Regeln dabei befolgen, ohne primär eine lineare Geschichte erzählt zu bekommen. Jedoch behaupten selbst Ludologen nicht, dass die Geschichte eines Videospieles komplett irrelevant ist. „Ein Game mit schlechter Story kann immer noch gut sein. Aber ein Spiel mit toller Story und schlechter Mechanik ist immer ein schlechtes Spiel.“²⁹ Die Mechaniken, die das Spielerlebnis ausmachen, werden nur in der Ludologie höher gewertet, da Games - wie der Begriff übersetzt selbst schon sagt - in erster Linie als Spiele betrachtet werden sollen.

Aus dem Standpunkt der Narratologen werden Videospiele als Storytelling-Medium, das in Textform analysiert werden kann, betrachtet. Damit ist nicht zwangsläufig ein lesbarer Text gemeint, da es in diesem Kontext Text als universelles Werkzeug für Deutung und Logik gemeint ist. Dies kann dann für Narratologen auf verschiedene Medien, wie Videospiele, bezogen werden. Murray legt als einer der meinungsstärksten Vertreter der Narratologie den Mehrwert von Games anhand vier Eigenschaften fest: Die prozeduralen Regeln, der partizipatorische Spieler, die räumliche Darstellung der navigierbaren und auditiven Spielwelt und der enzyklopädische Informationsgehalt.³⁰ Mithilfe dieser Eigenschaften und der Immersion sieht Murray sogar in Videospiele wie *Tetris*³¹ eine Erzählung während des Spielerlebnisses. Dieses Beispiel ist besonders extrem, da dieses Games keine typisch narrativen Züge aufweist. Es ist ein simples Puzzlespiel mit Bausteinen ohne einen Erzähler, Dialoge, Spielfiguren oder einem Abenteuer, das die Spieler erleben. Sie begründet ihre These damit, dass *Tetris* „den Spieler im übertragenen Sinne zu

²⁸ Juul 2001

²⁹ Glashüttner 2019

³⁰ Vgl. Rauscher 2018, S. 64

³¹ Paschitnow 1989

einem Helden im Kampf gegen Gegner“³² macht. Die meisten Spieler sehen in diesem Game, jedoch nur ein Puzzle mit der Möglichkeit zu siegen oder verlieren. Deshalb lässt sich festlegen, dass die Narration in ein Spiel zu interpretieren, sehr individuell ist und von der Imagination des Spielenden abhängt, da es sich bei einem Videospiele auch „je nach Game-Genre und Spielmechanik ebenso einfach um eine spielerische Herausforderung ohne erzählerische Ambitionen und intendierten narrativen Gehalt handeln“³³ kann.

Ein Blick auf zwei aktuell beliebte Computerspiele macht deutlich, wie unterschiedlich und vielfältig das Spielgeschehen sein kann. Der Koop-Survival-Shooter *Fortnite* ist eines der erfolgreichsten Videospiele der letzten sechs Jahre. Unter Koop-Survival-Shooter ist ein Videospielegenre zu verstehen, in dem mehrere Spieler mit dem Schießen als Kernmechanik überleben müssen. Dieses Spiel ist ein gutes Beispiel für ein ludologisches Computerspiel, da die Spieler keine interaktive Geschichte erleben, sondern die meiste Zeit online in einem Battle-Royal gegeneinander spielen, mit der Aufgabe als letzter Überlebender zu gewinnen. Das 2020 erschienene Action-Adventure Videospiele *Ghost of Tsushima*³⁴ hingegen ist ein geeignetes Beispiel für ein narratives Spiel. Hierbei erleben die Spieler im Einzelspielermodus eine interaktive Geschichte aus der Sicht eines überlebenden Samurai im 13. Jahrhundert Japans. Die Ludologie ist in diesem Spiel jedoch auch nicht auszuschließen, da es klare Regeln und Vorgaben beim Erleben der Geschichte gibt.

Nun stellt sich die Frage, welcher der zwei Fachrichtungen die Oberhand gewinnen kann? Bei Betrachtung der aktuellen AAA-Videospiele, die sogenannten Blockbuster Spiele mit dem höchsten Entwicklungsbudget in der Games-Branche, wird schnell die Bedeutung der Kinematografie in diesen Spielen deutlich. Das wird vor allem durch die Vermarktung deutlich, da „ein Großteil der jährlich veröffentlichten Spiele explizit (sei es durch Werbung oder Produktbeschreibungen) für sich beansprucht, eine Geschichte erzählen zu wollen“³⁵. Dies spricht in dem Fall vor allem mehr für die Narratologen als für die Ludologen. Dennoch wäre es unangebracht einer der beiden Richtungen deutlich mehr zu gewichten, da beides immer eine Rolle in Videospiele spielen wird. Aus Sicht der Spieler besteht ohnehin kein zwingender Grund, sich für

³² Boldt 2011, S. 7

³³ Rauscher 2018, S. 64

³⁴ Fox 2020

³⁵ Boldt 2011, S. 9

eines der beiden Standpunkte zu entscheiden, da sowohl die Narratologie als auch die Ludologie zu einer positiven Spielerfahrung beitragen.

2.3 Mode in Videospiele

Nach dem ersten Einblick in die Mode- und Spielewissenschaften stellt sich nun die Frage, welche Bedeutung Mode in Videospiele hat und wie die Soziokultur und Funktionalität miteinfließen? Dieses Kapitel schafft einen ersten theoretischen Einblick in das Thema, woraufhin eine Analyse anhand bestimmter Videospielebeispiele folgt.

Während die meisten Modewissenschaften bis zum 19. Jahrhundert zurückzuführen sind, sind die Game Studies vergleichsweise noch ein junges Forschungsfeld, die erst in den 1990er Jahren entstanden sind. Daraus lässt sich schließen, dass vor allem Mode in Videospiele noch kein ausführlich erforschtes Gebiet ist. Jedoch ist dieses Forschungsfeld vor allem in den letzten Jahren präsenter geworden. So veröffentlichen viele Forscher vor allem Artikel und Paper zur Schnittstelle zwischen Mode und Games. Im Artikel *Fashion and game design as hybrid practices: approaches in education to creating fashion-related experiences in digital worlds*³⁶ aus Juli 2022 werden mögliche Kriterien für die Entwicklung von digitalen Designs von Modedesignern in deren Ausbildung erforscht. Dies basiert auf die Erfahrungen von Experten aus der Mode- und Games-Branche, welche hierfür in Interviews befragt wurden. Dabei wurden verschiedene Erkenntnisse gewonnen, zum Beispiel, dass Charakterdesigner nicht nur die Kleidung der Charaktere gestalten, sondern Kleidung auch als erzählerisches Werkzeug für die Narration im Videospiele verwendet wird. Dabei werden auch die physischen, soziologischen und psychologischen Dimensionen mitberücksichtigt.³⁷

Ein sehr deutlicher Trend der letzten Jahre ist die Zusammenarbeit zwischen Modemarken und Videospiele. Vor allem immer mehr Luxusmodemarken tauchen in die virtuellen Welten der Games ein, während die Videospiele ihre eigenen Bekleidungskollektionen erhalten oder Videospielecharaktere als Models für

³⁶ Tepe/Koohnavard 2023

³⁷ Tepe/Koohnavard 2023, S. 39

Kollektionen dienen. Einer der Gründe dafür ist der wirtschaftliche Profit für beide Branchen, da diese im Regelfall zwei unterschiedliche Zielgruppen haben und somit durch die Zusammenarbeit neue Kunden ansprechen. Dabei entsteht ein zukunftsorientierter Markt, der durch die Digitalisierung voraussichtlich weiter wachsen wird. Die Spieler können die digitalen Outfits in den Games meistens mit echtem Geld erwerben und ihre Charaktere im Spiel damit kleiden. Diese Outfits werden unter Spielern auch *Skins* genannt. Die Skins können dann meist auch personalisiert und individualisiert werden, um sich von den anderen Spielern abzuheben.

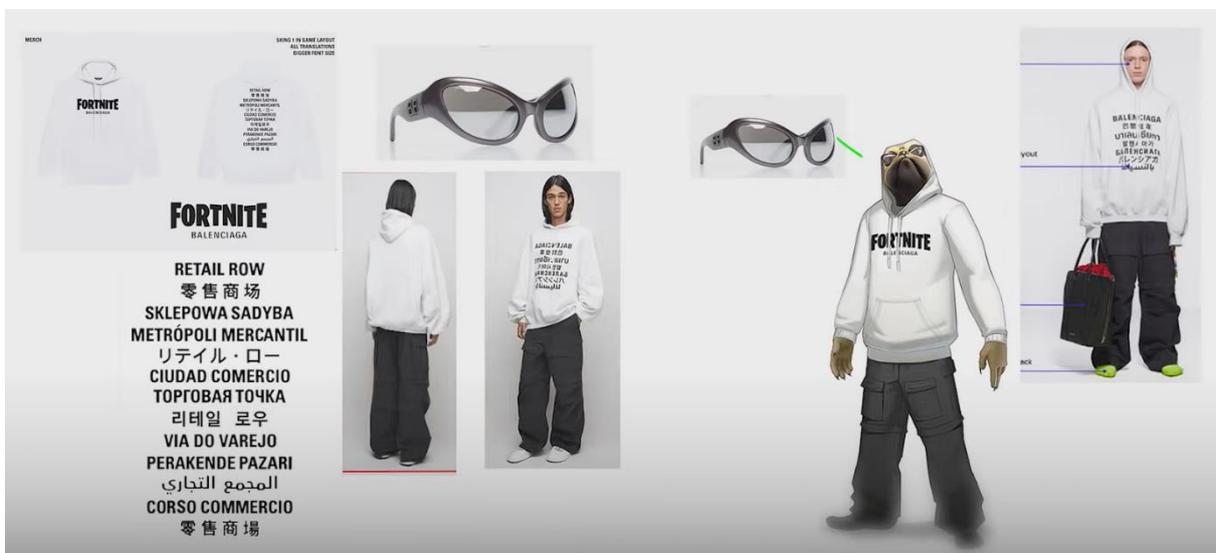


Abbildung 1 Digitales und physisches Fortnite Balenciaga Outfit

Vor allem die Kollaborationen mit den Luxusmodemarken sprechen die Spieler besonders an, da beispielsweise ein Outfit der Luxusmarke *Balenciaga* im Spiel „Fortnite“ nur 15 bis 20 Euro kostet. Währenddessen veröffentlicht Balenciaga auch eine physische Bekleidungskollektion mit Fortnite, in der ein ganzes Outfit 1500 bis 2000 Euro kosten kann (siehe Abbildung 1). Jetzt haben die Spieler die Wahl das Outfit digital für ein Hundertstel des Preises der realen Kleidung zu erwerben, was dies eben besonders lukrativ macht. Im Spiel ist es immer noch das originale Kleidungsstück einer Luxusmodemarke, auch wenn sie nur virtuell ist.

Zu den Kollaborationen zwischen Modemarken und Games gehören unter anderem: Prada und das Extremsport-Videospiel *Riders Republic*³⁸ mit digitaler Sportbekleidung, Snowboards, Ski und BMX-Fahrrädern für die Avatare der Spieler.

³⁸ Manceau/Ragot 2021

Moschino und das *Sims*³⁹ Franchise veröffentlichten eine digitale und physische Kleidungskollektion, unterstrichen von einem spielerischen Retro-Stil mit Pixelgrafiken der Computerspiele aus den 1980er Jahren. Dabei betont die Marketingkampagne, dass die Spieler ihr eigener perfekter Avatar werden können. Damit wurde die Aufmerksamkeit auf die Individualisierung und der damit verbundenen Selbstidentifizierung durch die Freiheiten im Spiel gelenkt. Nike verpartnert sich mit dem erfolgreichsten E-Sports-Videospiel *League of Legends*⁴⁰, um eine Schuh- und Kleidungskollektion, inspiriert von der Ästhetik des Spiels, auf den Markt zu bringen. Prada und Louis Vuitton haben statt herkömmliche Laufstegmodels, die Spielfiguren aus der *Final Fantasy* Spielereihe als Models für ihre physischen Modekollektionen verwendet. Diese Zusammenarbeit wird später im Kapitel 3.3 Einfluss auf Reziprozität von Mode und Videospiel näher behandelt. Solche Kollaborationen sind nur wenige der Partnerschaften zwischen Modemarken und Games, die vor allem in den letzten zehn Jahren vermehrt vorkommen.

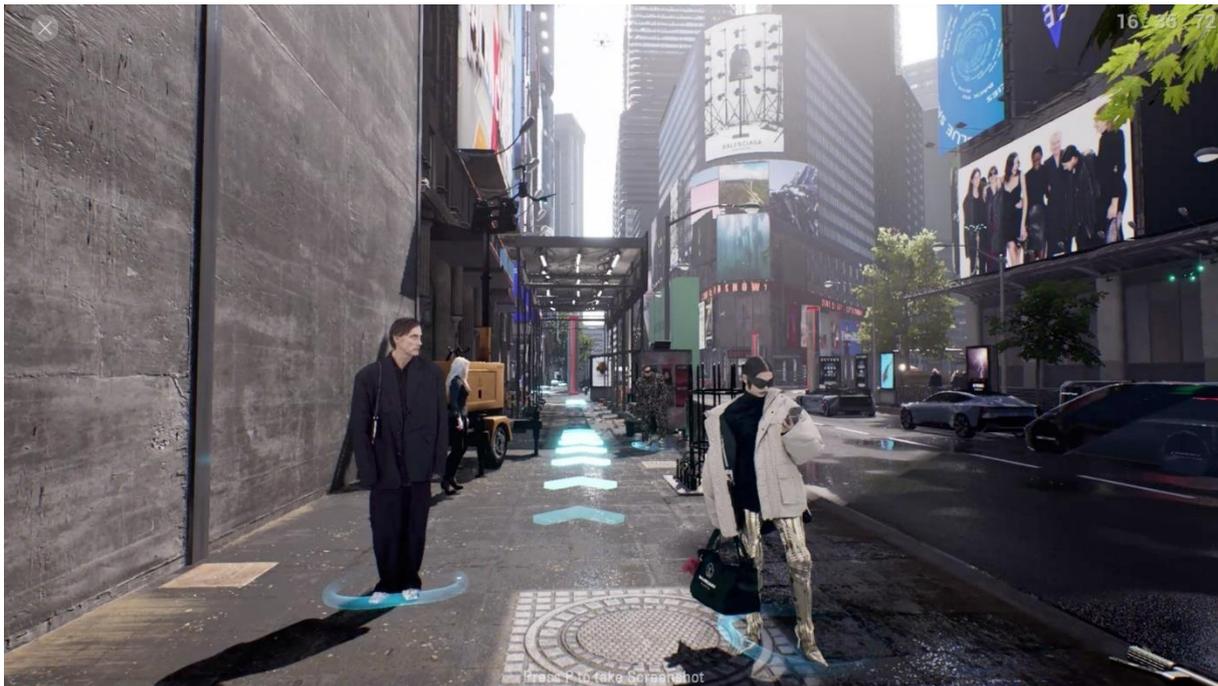


Abbildung 2 Balenciaga, *Afterworld: The Age of Tomorrow*

Doch Modemarken arbeiten inzwischen nicht mehr nur mit Videospielen zusammen, sondern entwickeln auch ihre eigenen Games. Das Haute Couture Modehaus Balenciaga entwickelt für die Herbst 2021 Kollektion und Runway Show ein eigenes

³⁹ Duke 2014

⁴⁰ Van Roon 2009

Videospiel mit dem Titel *Afterworld: The Age of Tomorrow*⁴¹ (siehe Abbildung 2). Der Modedesigner und Creative Director von Balenciaga Demna Gvasalia hat hierfür ebenfalls die Rolle des Kreativdirektors eingenommen, während Streamline Media Group und Dimension Studios das Spiel entwickeln. Diese Entwicklung läuft höchst professionell auf der Grafik- und Spiele-Engine Unreal Engine ab, mit der auch aktuelle Blockbuster Videospiele wie *Fortnite* oder *Kingdom Hearts III*⁴² entwickelt worden sind. Mit dem Titel für das Game bestätigt Balenciaga ihre Orientierung für die Zukunft in Bezug auf die Kombination von Mode mit Unterhaltungsmedien. Eines der Gründe für die virtuelle Vorstellung der Kollektion sind auch die damaligen Einschränkungen durch die globale Pandemie. Die Reisebeschränkungen und soziale Distanzierung haben eine Laufsteg-Show vor Ort unmöglich gemacht, weshalb sich das Game als eine valide Alternative herausstellt. Wie in Abbildung 2 zu sehen ist, bietet das Videospiel mithilfe einer realistischen 3D-Umgebung und Bewegungsmechaniken aus der Egoperspektive einen qualitativen Blick auf die verschiedenen in Balenciaga gekleideten Charaktere aus der Nähe. Dies geschieht mit einem unvergesslichen und immersiven Abenteuer durch verschiedene Welten, unterstrichen von unterschiedlichen Melodien.

Im Gegensatz zu Balenciaga, die eine komplett eigene virtuelle Welt für die Präsentation ihrer Designs erschaffen haben, fügen andere Modemarken wie Gucci ihre eigenen Orte in bereits existierende Games hinzu. So erschafft Gucci einen surrealen Garten auf der Online-Spieleplattform *Roblox*⁴³, der von den Spielern besucht werden kann. In diesem Garten präsentiert Gucci auch keine Kleidungskollektion, sondern erschafft eine zu ihrer Marke passende thematische Umgebung, um eine neue Zielgruppe zu erreichen. Da die Zielgruppe für Roblox im Durchschnitt zwischen elf und achtzehn Jahren ist und Gucci eine deutlich ältere Zielgruppe hat, ist dies eine Marketingkampagne, um die jungen Spieler bekannt mit der Marke zu machen.⁴⁴ Diese Art von Zusammenarbeiten sind auch deutlich häufiger zu finden als Modemarken, die ihr eigenes Videospiel entwickeln. Meist erschaffen die Modemarken auch keine eigene Welt, sondern nur die sogenannten Skins, welche Outfits für die Avatare der Spieler sind. Einige der Gründe hierfür

⁴¹ Gvasalia 2021

⁴² Nomura 2019

⁴³ Baszucki 2006

⁴⁴ Vgl. Reay/Wanick 2023, S. 73-76

nennen auch Reay und Wanick: „This might be that one of the reasons current collaborations between fashion brands and commercial video games are on the rise. One, the game itself has already a fan base and players; and two, fashion brands only need to design the skins needed to dress the avatars, which means that the costs can be lower than creating a full game from scratch that is not engaging or fun.“⁴⁵ Die virtuellen Skins sind kostensparender in der Erstellung und erreichen die bereits vorhandene Zielgruppe des jeweiligen Videospieles.

Zwar sind die Zusammenarbeiten zwischen Modemarken und Videospiele ein aktueller Trend, jedoch spielt Mode auch unabhängig von Marken schon immer eine Rolle in Videospiele. In der Game Developers Conference (GDC) stellt Victoria Tran in ihrem Vortrag die Wichtigkeit der Mode in Games dar.⁴⁶ Die Kleidung von Charakteren kann die Aufmerksamkeit der Spieler auf eine bestimmte Zeitspanne lenken, die Umgebung beschreiben und ein Verständnis für die fiktive Welt schaffen, ohne diese mit viel Text beschreiben zu müssen. Die Attribute und narrativen Informationen einer Videospielefigur können über die Kleidung vermittelt werden. Durch die Mode der Spielfiguren können die Helden von Schurken unterschieden werden. Die Phänomene, die Mode in Games bewirkt, finden direkt in den ersten Sekunden, in denen die Spielfigur gesehen wird, statt. Deshalb ist es von großer Bedeutung, dass die Kleidung repräsentativ für all die genannten Eigenschaften der Figur steht.

Es gibt auch die gegenteilige Seite von Mode in Videospiele, nämlich die bedeutungslose oder falsch genutzte Mode.

⁴⁵ Vgl. Reay/Wanick 2023, S. 79f.

⁴⁶ Tran 2019



Abbildung 3 Final Fantasy XIII Oerba Dia Vanille

Oerba Dia Vanille ist einer der spielbaren Charaktere aus dem Videospiel *Final Fantasy XIII*⁴⁷ (siehe Abbildung 3). Sie dient als Erzählerin der Handlung und ist ein sehr optimistischer Charakter, jedoch ist sie auch feige und lügt oft, was sie zum widersprüchlichsten Charakter aus dem Game macht. Ihre Rolle des Erzählers wird auf keine Weise durch ihre Wahl der Kleidung deutlich. Stattdessen stellt sie ein gängiges Problem der Mode in Videospielen dar, nämlich die Sexualisierung von weiblichen Charakteren. Spielfiguren wie Vanille haben meist kurze Röcke, Oberteile, die die Oberweite betonen und möglichst wenig Stoff an der Haut. Probleme mit der Darstellung von Mode in Videospielen gibt es jedoch nicht nur bei der Sexualisierung der weiblichen Figuren, sondern auch bei prototypischer Darstellung von Kulturen. Mode repräsentiert oft die Kulturen der Charaktere in Spielen, jedoch spielt es eine wichtige Rolle, auf welche Weise dies geschieht. So werden beispielsweise Charaktere mit einer Herkunft aus den Vereinigten Staaten von Amerika oft mit deren Flagge auf der Kleidung ausgedrückt. Die Flagge muss jedoch nicht zwingend auf der Kleidung abgebildet sein, um die Herkunft einer Figur zu verdeutlichen, da oft auch das Gegenteil bewiesen wird. Mode ist ein wichtiger Bestandteil für die Darstellung von Kulturen, jedoch sollte dies durch traditionelle Kleidung oder Trachten aus den entsprechenden Kulturen erfolgen und nicht basierend auf Vorurteilen und Patriotismus.

⁴⁷ Kitase 2009

DAWN AND DUSK (DRAGON AGE: INQUISITION)



COMMANDER
Rally the troops in an imposing cheongsam and hoodle.

The cheongsam (qipao) has its origins in the Manchurian Qing dynasty and was modernised to accentuate the figure during the 1920-1940s in Shanghai.

REBEL
Take on centuries of systemic injustice while sporting a dashing aristocrat's jacket and batik kain panjang.

Different motifs and patterns were reserved for wear by the nobility in Java.

ENCHANTER
Sweep the grandest game of all in an embroidered silk terno.

The terno has distinctive rising butterfly sleeves and a low neckline, evolving from older Filipino dresses.

APOSTATE
Wander the ages past in a sherwani and churidar.

The formal sherwani was used as court dress for nobles and is often intricately embroidered.

Abbildung 4 The Geeky Baju Project

Ein Beispiel, wie dies besser umgesetzt wird, kann anhand des *The Geeky Baju*⁴⁸ Projekt vom Illustrator Charis Loke betrachtet werden (siehe Abbildung 4). Loke hat Charaktere von verschiedenen Büchern, Filmen und Videospielen in Form von Baju Klamotten gestaltet. Baju wird die traditionelle malaiische Kleidung genannt. So gestaltet er unter anderem vier Outfits inspiriert vom Spiel des Jahres 2014 *Dragon Age: Inquisition*⁴⁹. Dabei beschreibt dieser die Rolle der Kleidung basierend auf die Rolle der jeweiligen Spielfigur. Daraufhin wird die Herkunft und Inspirationsquelle für die Kleidung beschrieben. Damit schätzt Loke vor allem die Kultur, aus der die Mode stammt, wert.

Durch die mögliche Individualisierung von seinem eigenen spielbaren Charakter in Form der Anpassung des Aussehens, Styles und dem Skin wird den Spielern auch ein Gefühl von Selbstidentifizierung angeboten. Die Charaktere sind somit eine virtuelle Darstellung der Spieler. Dabei müssen die Spieler nicht zwangsläufig sich

⁴⁸ Loke o.J.

⁴⁹ Laidlaw 2014

selbst aus der echten Welt darstellen, sondern können sich so gestalten, wie sie es sich erträumen oder sich im Kontext des Spieles wünschen. Neue Kleidungsstile, die einem unangenehm sind in der realen Welt zu tragen, können in Videospiele ausgetestet werden. Deshalb kann die Funktion von Mode in den virtuellen Welten der Games vor allem für die Selbstdarstellung und eigene Identität betrachtet werden.⁵⁰ Spieler von Videospiele erwarten auch, dass die Outfits der nicht-spielbaren Charaktere (NPC) in der Spielwelt eine Bedeutung haben.

Mode in Videospiele bieten übermäßig viel Material zum Analysieren, jedoch wurde in diesem Gebiet bisher noch nicht ausgiebig geforscht. Erst in den letzten fünf Jahren erscheinen vermehrt Veröffentlichungen, die explizit auf dieses Thema eingehen und es nicht nur nebensächlich erwähnen. Dies ist möglicherweise auf den Trend der Kooperationen zwischen Modemarken und Games zurückzuführen. In der Vergangenheit wurde das Thema in den Game Studies zwar erwähnt, jedoch nur am Rande behandelt und nie gründlich analysiert. Kleidung als Mode für Spieler wurde oft als weniger interessant angesehen, im Vergleich zu funktionaler Kleidung in Form von Rüstungen, die Attribute wie Angriffsstärke im Spiel verbessern. Nun befinden wir uns in einer Zeit des Wandels, in der die ästhetische Kleidung, die als Mode betrachtet werden kann, immer relevanter für die Spieler von Videospiele, Modeinteressierte und Modemarken wird. Die Gründe hierfür haben oft einen soziokulturellen und funktionalen Hintergrund, der im Folgenden tiefgründiger analysiert wird.

2.4 Forschungslücke

Game Studies sind bereits ein ziemlich junges Forschungsfeld, da diese gerade mal in die 1990er Jahre zurückführen sind. Der Zusammenhang zwischen Mode und Videospiele ist kaum erforscht. Erst seit ein paar Jahren erscheinen vermehrt Publikationen zu diesem Thema. Dabei ist der Forschungshintergrund meistens die Untersuchung der Marketingstrategien hinter den Zusammenarbeiten zwischen Modemarken und Videospiele, was aktuell ein wachsender Trend ist. Also analysieren diese Forschungen, wie sowohl die Games-Industrie als auch die

⁵⁰ Vgl. Reay/Wanick 2023, S. 78f.

Modeindustrie von diesem Trend wirtschaftlich profitieren. Die tiefgründige Bedeutung der Mode in diesen Spielen rückt dabei in den Hintergrund. Jedoch gibt es Mode schon immer in Videospiele, egal ob in den Pixelgrafiken der 1990er Jahre oder in den realistischen Grafiken der heutigen Blockbuster Games. Die Mode hat darin auch immer eine Bedeutung, sei es um zwischen den Brüdern Mario und Luigi im Videospieleklassiker *Super Mario Bros.*⁵¹ zu unterscheiden, oder um die Helden von den Schurken in den Spielen zu differenzieren. Mode wird schon seit Anfang des 20. Jahrhunderts als soziologisches Phänomen untersucht. Videospiele thematisieren regelmäßig sozialkritische Themen und zeigen uns verschiedene Gesellschaften und Kulturen oder erschaffen diese ganz neu. Wenn diese Themen nun kombiniert werden, stellt sich die Frage, welche soziokulturelle und funktionale Bedeutung Mode in Videospiele hat? Dieses explizite Forschungsgebiet ist noch unerforscht. Deshalb wird in dieser Arbeit Mode als soziokulturelles und funktionales Phänomen in Videospiele analysiert.

⁵¹ Miyamoto 1985

3 Spieleanalysen zur soziokulturellen und funktionalen Bedeutung von Mode in Videospielen

In einzelnen Unterkapiteln für die zwei ausgewählten Spielereihen und Videospiele wird untersucht, wie Mode als soziokulturelles und funktionales Phänomen wiedergefunden werden kann und welche Bedeutung diese haben. Für die Analyse von Mode und ihrer Funktion als Ausdruck von Gesellschaftsklassen, dem Geschlechtsindikator sowieso den Einfluss auf Reziprozität von Mode und Videospiele, werden Games aus der *Final Fantasy* Spielereihe herangezogen. Mit dem Videospiele *Fortnite* hingegen sollen Skins als Phänomen virtueller Mode untersucht werden.

Final Fantasy ist eine Computer-Rollenspiel-Serie des japanischen Videospieleentwicklers Square Enix. Diese veröffentlichen seit 1987 bis heute verschiedene Titel in der Reihe, wobei jeder Titel eine eigene Geschichte erzählt. Dadurch hat die Hauptreihe bereits 16 Teile, wobei manche Teile auf mehrere Spiele aufgeteilt sind und auch Spiele außerhalb der Hauptreihe existieren. Somit sind die Handlungen der Games unabhängig voneinander und finden in verschiedenen fiktionalen Welten statt. Diese fiktionalen Welten basieren meist auf Epochen aus unserer Zeit und vermischen diese, sodass Mischungen aus mittelalterlichen, industrialisierenden und utopischen Umgebungen wiederzufinden sind. Das Genre kann als eine Kombination aus Science-Fiction, Fantasy und Anthologien definiert werden. Als Rollenspiel werden Videospiele bezeichnet, in denen die Spieler die Handlungen einer oder mehrerer Spielfiguren in einer definierten Welt kontrollieren. Dies wird meist von einer komplexen Handlung, in der die gesteuerten Spielfiguren im Mittelpunkt stehen, unterstrichen. Im Allgemeinen steht immer eine Heldengruppe im Mittelpunkt der Geschichte, die das Böse bekämpft und dabei auch mit den persönlichen Problemen und Beziehungen konfrontiert wird. *Final Fantasy* ist einer der erfolgreichsten und meistverkauften Videospiele-Franchises überhaupt, mit über 180 Millionen verkauften Spielen.⁵² Deshalb wird es auch als einer der einflussreichsten Videospiele-Reihen jemals anerkannt. So wird das Videospiele *Final*

⁵² Vgl. Video Game Sales Wiki, Fandom (o.J.)

*Fantasy VII*⁵³ sogar als Repräsentant und Neudefinition für die Rollenspiel-Genre angesehen.⁵⁴ Die Spiele haben in ihrem Veröffentlichungsjahr auch immer die qualitativ und ästhetisch höchsten Standards in Videospiele festgelegt. Somit ist die Mode in diesen Games auch von höchster Qualität und ansehnlich, sodass diese bereits mit Modemarken und Modedesignern zusammengearbeitet haben. So hat diese Spielereihe ikonische Charaktere für Videospieleenthusiasten geschaffen und ihr Genre buchstäblich neu definiert und damit viele darauffolgende Games inspiriert. Deshalb bietet sich diese Spielereihe auch an, um in den folgenden Kapiteln die Facetten der soziokulturellen und funktionalen Bedeutung von Mode zu analysieren. Wie bereits im Forschungsstand der Mode in Videospiele erwähnt, ist der Erwerb von digitaler Mode in Form von Skins durch Echtgeld-Transaktionen ein stark wachsender Trend in der Games-Branche. Eines der erfolgreichsten Videospiele der letzten Jahre, das sich ausschließlich durch diese virtuelle Mode monetarisiert und finanziert, ist *Fortnite*. Dazu ist das Game der Vorreiter in Zusammenarbeiten mit anderen Marken und Franchisen, wozu auch viele Modemarken gehören. Diese außergewöhnliche Entwicklung des Trends kann nicht außer Acht gelassen werden und ist von großer Bedeutung in dieser Arbeit zu analysieren. Die Gründe für den Erfolg sind auch ein soziologisches Phänomen und bringen eine funktionale Bedeutung mit sich.

3.1 Mode und ihre Funktion als Ausdruck von Gesellschaftsklassen

Georg Simmel stellt schon 1905 in seinem Werk *Die Mode*⁵⁵ die These auf , dass „Moden immer Klassenmoden sind, daß die Moden der höheren Schicht sich von der tieferen unterscheiden“⁵⁶. Dieses Phänomen kann in mehreren Titeln der Final Fantasy Reihe wiedergefunden werden, weshalb sich diese Spiele besonders gut für die Analyse von Klassenmoden einer Gesellschaft eignen. Die Handlung in den *Final Fantasy* Spielen ist meist sehr sozialkritisch, mit politischen Zügen, die Parallelen in unsere Welt aufweisen. Aufgrund der Sozialkritik spielt die Gesellschaft in diesen Spielen eine wichtige Rolle, wobei deutlich unterschiedliche soziale Klassen zu

⁵³ Kitase 1997

⁵⁴ Vgl. GamePro 2009

⁵⁵ Simmel 1983

⁵⁶ Simmel 1983, S. 40

erkennen sind. Dafür ist zu klären, was unter Gesellschaftsklassen zu verstehen ist. Pierre Bourdieu hat als einer der bedeutsamsten Soziologen in jeder Gesellschaft ein Oben, ein Unten und eine Mitte gesehen. Somit konnte die Gesellschaft immer in diese Klassen unterteilt werden. Zu den Unterscheidungsmerkmalen gehören vor allem die ökonomischen Ressourcen, aber auch der kulturelle Geschmack. Diese Ungleichheiten der Menschen in der modernen Gesellschaft bezeichnet Bourdieu als *die feinen Unterschiede*.⁵⁷ Durch Gesellschaftsklassen bilden sich die soziologischen und kulturellen Unterschiede, zu denen auch die Mode gehört. Um die Schichten der Gesellschaft zu bestimmen, wird die Vorlage von *Sinus-Milieus* für Deutschland verwendet. Die Sinus-Milieus werden Anfang „der 1980er Jahre entwickelt und seither kontinuierlich an die gesellschaftlichen Veränderungen angepasst, [und] ist das Milieu-Modell für Deutschland der Klassiker der sozialwissenschaftlichen Gesellschaftsanalyse“⁵⁸. Da in Videospielen und vor allem in der *Final Fantasy* Spielereihe die Hierarchien in den Gesellschaftsklassen auch eine wichtige Rolle spielen, werden diese unterhalb der jeweiligen Schicht auch mit in Betracht gezogen. Meist gehören zu den Klassen die Heldengruppe der Protagonisten, die sich äußerlich von der restlichen Gesellschaft abhebt, die Gruppierung der Antagonisten und die Bevölkerung der fiktiven Welt, die in eine wohlhabendere und ärmere Klasse aufzuteilen ist. Das Videospiel *Final Fantasy XIII* bietet reichlich Material, um die Mode als exemplarisches Beispiel für gesellschaftliche Klassen zu analysieren. Im Folgenden wird der Titel des Videospiels mit FF13 abgekürzt. Die Welt in FF13 ist auf zwei Planeten namens *Pulse* und *Cocoon* aufgeteilt, welche sehr gegensätzlich sind und somit kein gutes Verhältnis miteinander haben. Pulse ist ein kompletter Planet mit Vegetation, jedoch inzwischen ohne menschliche Bevölkerung und somit sehr primitiv und antik. Cocoon ist nur eine schwebende Kugel über Pulse, mit menschlicher Bevölkerung in verschiedenen Städten. Der Planet stellt eine utopische, futuristische Welt mit weit fortgeschrittener Technologie und Soziologie dar. Wie der Name Cocoon schon sagt, ist der Planet, wie die Schale eines Kokons aufgebaut, wobei im Inneren die Städte mit Barrikaden existieren. Dem Volk wird es verboten, den Planeten zu verlassen.

⁵⁷ Vgl. Arno 2021.

⁵⁸ Tautscher 2021

Oberschicht

In Deutschland wird die Oberschicht durch Kriterien bestimmt, zu denen beispielsweise postmaterielles Milieu oder Milieu der Performer gehören. Es ist nicht möglich diese Indikatoren auf die Fantasy Welten in *Final Fantasy* anzuwenden, sodass in fast jedem Game der Reihe unterschiedliche Merkmale für die Indikatoren aller Schichten vorhanden sind. So leben beispielsweise in FF13 die Gesellschaften unter einer Theokratie und Totalitarismus, wobei der Wohlstand dieses Planeten durch die übernatürlichen Wesen *Fal'Cie* auf eine fantasievolle Weise getragen wird. Diese stehen an der Spitze der Hierarchie des FF13 Universums, weshalb sie die ranghöchste und erste Gruppe der Oberschicht in FF13 widerspiegeln.

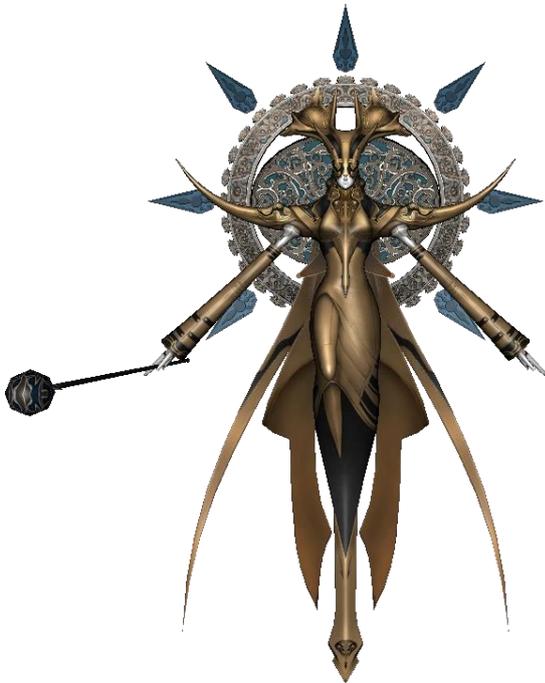


Abbildung 5 *Final Fantasy XIII* Fal'Cie: Edén

Die Fal'Cie besitzen göttliche, übermenschliche Gestalten und repräsentieren durch ihre Stärke und Aussehen ihre Dominanz und Führungsposition (siehe Abbildung 5). Im beispielhaften Fal'Cie namens Edén in Abbildung 5 wird durch die goldene Farbe, die übermenschliche Form, sowie die Eleganz der Kleidungsform eine sinnbildliche Göttlichkeit dargestellt. Die goldene Ummantelung sieht wie eine edle Rüstung aus, die eine Funktion für den Wohlstand und die Macht repräsentiert. Gold ist einer der teuersten Edelmetalle und stand schon immer in unserer Geschichte sowohl für Reichtum als auch für Macht und wurde vor allem immer von Königen als modisches Element getragen. Die untere Spitze der Gestalt ist geformt wie ein Schwert. Dies

erfüllt die Funktion, dass Eden für der Sicherheit des Planeten verantwortlich ist und damit eine dafür nötige gewisse Stärke präsentiert. Eden trägt dazu ein Zepter, welches ein Königsinsigne ist und somit ebenfalls die Führungsposition repräsentiert. Zepter wurden in der Geschichte der Menschen ursprünglich von Kaisern und Königen getragen. Ein weiteres Indiz für die königliche Kleidung ist der Umhang, der mit seiner außergewöhnlichen spitzen Form auch gefährlicher als ein gewöhnlicher Umhang aussieht. Die Spitzen des Umhanges sehen förmlich wie scharfe Schwerter aus, was die Stärke der Fal'Cie darstellt. Dazu trägt Eden einen Helm in der Form eines Hirschgeweihes. Ein Hirschgeweih ist kein übliches modisches Element, hat jedoch auch eine passende symbolische Bedeutung. In manchen „Kulturkreisen symbolisiert der Hirsch erstrebte Eigenschaften wie Kraft, langes Leben oder Unsterblichkeit“⁵⁹, was passend zu den gottgleichen Wesen des FF13 Universum ausgewählt wurde. Spitz sind auch die Hörner an den Schultern, die den eigentlich sehr schlanken Körper somit breiter und mächtiger wirken lassen. Der Körper sieht eher wie eine feminine Gestalt in humanoider Form aus, wobei das einzig sichtbare menschenähnliche die Hände und das Gesicht sind. Das Gesicht ist allerdings auch bis unter die Augen verdeckt. Die Augen nicht einmal zu zeigen, kann insofern Göttlichkeit repräsentieren, als dass die Menschen es nicht einmal wert sind angeschaut zu werden. Der Mund ist sehr bewusst sichtbar gelassen worden, da Eden der Einzige der Fal'Cie ist, der auch mit den Menschen direkt kommuniziert.⁶⁰ Diese göttliche Gestaltung ist passend zum Verhalten und den Aufgaben dieser ausgewählt worden. Nämlich bestimmen sie alle Einflüsse auf die Umwelt und das Leben des Volkes, da das ihre selbstbestimmte Aufgabe ist. Dabei treten sie auch nicht in den direkten Kontakt mit der Bevölkerung, sondern bestimmen Menschen zu ihren Dienern mit einer gewissen Bestimmung. Diese Bestimmten Menschen werden *L'Cie* genannt und müssen daraufhin ihre große Aufgabe in einer gewissen Zeit erfüllen. So wird dann der Planet innerhalb des Volkes vom *Sanktum*, der sogenannten heiligen Regierung, beherrscht und von der *PSIKOM* Armee und *Schutzgarde* beschützt. Somit hat der Fal'Cie Eden passend zu seiner narratologischen Rolle die funktionale Mode eines Herrschers und bestimmt auch seinen Platz in der Gesellschaft.

⁵⁹ Etschel, 2015

⁶⁰ Vgl. Final Fantasy Wiki, Fandom (o.J.): Eden (fal'Cie).

Sephiroth ist der Hauptantagonist der *Final Fantasy VII* Reihe und zählt zu den berühmtesten Videospiele-Bösewichten jemals. Er ist das Resultat eines Experiments, sodass er übermenschliche Kräfte besitzt. Dementsprechend ist er von Geburt an ein wichtiges Mitglied seiner Erschaffer *Shin-Ra*, der größte und mächtigste Megakonzern, welche ein Monopol der Waffen- und Energieforschung und militärischen Streitkraft bilden.⁶¹ 2020 erschien *Final Fantasy VII Remake*⁶², der erste Teil der Neuauflage von *Final Fantasy VII* aus 1997. Da die Neuauflage grafisch um einiges fortgeschrittener als die Originalversion ist, werden die Bilder für die Charaktere daraus entnommen. Im Folgenden werden die Spiele *Final Fantasy VII* sowie *Final Fantasy VII Remake* mit FF7 abgekürzt, um einen besseren Lesefluss zu schaffen.

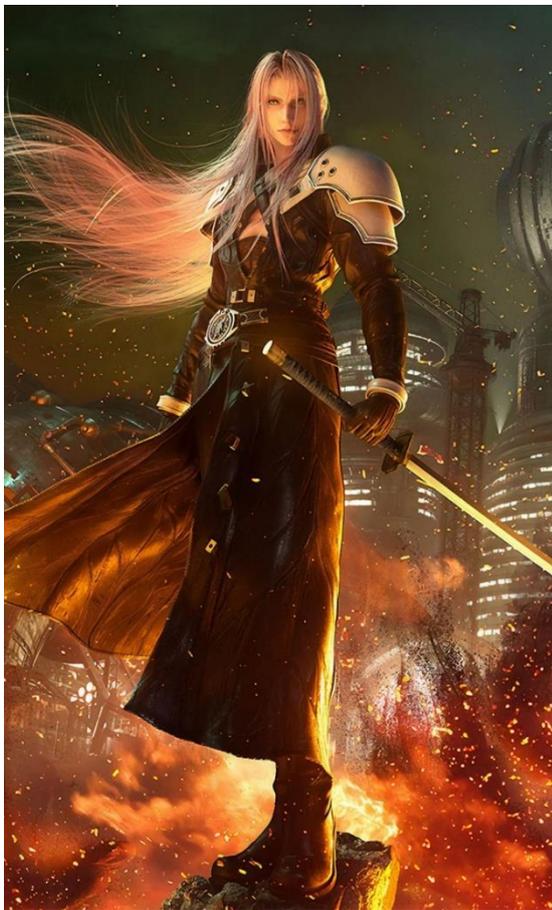


Abbildung 6 *Final Fantasy 7 Remake Sephiroth*

Sephiroth ist ein großer muskulöser Mann, der ein sehr selbstbewusstes, elegantes, aber auch angsteinflößendes Erscheinungsbild hat. Er scheint kein typischer

⁶¹ Vgl. Final Fantasy Wiki, Fandom (o.J.): Sephiroth.

⁶² Nomura 2020

Repräsentant der Oberschicht in FF7 zu sein, da dieser ein sehr individueller Charakter ist, jedoch macht genau das ihn zu einem sehr interessanten Charakter mit einer bedachtsamen Wahl der Mode. Die Abbildung 6 wird zur Erläuterung der Mode von Sephiroth verwendet. Aus objektiver Sicht kann Sephiroth aufgrund seiner Vergangenheit und seiner Macht in der FF7 Welt der Oberschicht zugewiesen werden. Eines seiner Hauptmerkmale sind seine silbernen doppelten Schulterklappen. Diese repräsentieren seine Vergangenheit in Shinras Militär und haben eine schützende Funktion für einen Krieger. Er ist durch seine Stärke der Grund für die Erschaffung der *SOLDAT* Elite-Kampftruppe des Shinra-Konzerns. So wurde er zum Ranghöchsten innerhalb von *SOLDAT* und vom gesamten Volk respektiert und als Kriegsheld anerkannt. Zwar hat er diese Vergangenheit hinter sich gelegt, wird jedoch durch seine massiven Schulterklappen immer noch als Krieger wiedererkannt. Seine gekreuzten Hosenträger auf der Brust sind auch ein weiteres Merkmal aus seiner Zeit bei *SOLDAT*. Seine restliche Kleidung besteht fast ausschließlich aus schwarzen Lederwaren mit silbernen Elementen. So trägt er einen schwarzen Ledermantel, -hose und -stiefel. Der Ursprung des Ledermantels ist auf die Lederuniformen der Kommissare im russischen Bürgerkrieg von 1917 bis 1923 zurückzuführen.⁶³ Diese waren genauso wie Sephiroth komplett in schwarzem Leder mit einem langen Mantel gekleidet, sodass diese Kleidung seinen Rang widerspiegelt. Zwar dient die Lederjacke ursprünglich durch die Robustheit zum Schutz, entwickelt sich dann jedoch auch zu einem modischen Kleidungsstück, was sicherlich auch ein Grund für diese Entscheidung beim Charakterdesign von Sephiroth ist. Die Lederjacke erreichte einen Kultstatus in der Popkultur durch Filme wie *Matrix*⁶⁴, in dem Schauspieler wie Keanu Reeves und Laurence Fishburne den Ledermantel aus modischen Gründen tragen. Dabei symbolisierte dieses Kleidungsstück aber auch meist eine Nachricht. „Dem Träger der schwarzen Lederjacke geht es nicht um spezifische politische oder gesellschaftliche Themen, seine Rebellion richtet sich gegen Politik und Gesellschaft als solche.“⁶⁵ Diese Rebellion durch den Ausdruck der Mode führt auch auf Simmels These zurück, sich durch Mode von der Mehrheit des Volkes zu differenzieren und abzuheben.⁶⁶ Dieses schon fast ineinander verschmelzende Outfit wird vor allem durch die überwiegend

⁶³ Vgl. Trotsky 1925

⁶⁴ Wachowski 1999

⁶⁵ Weiss 2012

⁶⁶ Vgl. Simmel 1983, S. 39-45

schwarze Farbe geschaffen, wobei es durch das Ledermaterial und den silbernen Details sogar wie der Gothic Style aussieht, welche ebenfalls Teil der rebellierenden Popkultur ist. Sephiroth führt auch, unüblicherweise allein, eine Rebellion gegen seine Erschaffer, nachdem er die Wahrheit über seine Erschaffung herausgefunden hat. Daraufhin entwickelt er den Wahn, ein Gott zu sein, und den menschenverachtenden Ehrgeiz, den gesamten Planeten zu zerstören. Zwar sind die Rebellen und Träger der Lederjacke aus der Popkultur eher nicht überwiegend aus der gesellschaftlichen Oberschicht, jedoch hat sich Sephiroth durch seine Vergangenheit als Kriegsheld in die Oberschicht hochgekämpft. Aus Sephiroths subjektiver Sicht hebt er sich wesentlich mehr vom restlichen Volk ab und steht über der Oberschicht, da er sich durch seinen Gottkomplex auszeichnet. Somit kombiniert Sephiroth die ursprüngliche Bedeutung vom Ledermantel als Kommissar im Krieg und Rebellion in der Popkultur und hebt sich durch seinen schwarzen Ledermantel, seiner Lederhose aber auch den silbernen Details und Accessoires wie dem Gürtel vom restlichen Volk in FF7 deutlich ab.



Abbildung 7 Final Fantasy 7 Remake Sephiroth Nahaufnahme mit Flügel

Nun wurde bereits viel in seinen Ledermantel und seine Schulterklappen hineininterpretiert, jedoch steckt hinter Sephiroths Mode noch viel mehr zu analysieren bei einem näheren Blick auf Abbildung 7. Der Wahn ein Gott zu sein ist

gar nicht so weit entfernt von seinen modischen Elementen. Sephiroth wird auch als der Engel mit einem Flügel bezeichnet, da er einen schwarzen Flügel besitzt. Schwarze Engelsflügel stehen symbolisch für Tod, Trauer und das Böse, was alles Eigenschaften seines Charakters sind. Auch Luzifer, der Satan, ist in vielen Mythologien und Religionen mit schwarzen Flügeln abgebildet.⁶⁷ Als jemand, der seinen Heimatplaneten zerstören und alle Menschen töten will, zeigt sich das narrative seiner Intentionen in seinem äußerlichen Erscheinungsbild. Das Erscheinen Sephiroths schwarzer Feder wird im Spiel genutzt, um seinen Auftritt anzukündigen, sodass eine wesentliche Charakteristik seines Designs als Stilmittel in die Handlung miteinfließt.



Abbildung 8 Sephiroths Gürtel

Schwarze Federn sind jedoch nicht nur an seinem Flügel, sondern auch an seinem Gürtel. Die Federn befinden sich unterhalb der Schnalle und auch die Form der Gürtelschnalle erinnern an Federn (siehe Abbildung 8). Außerdem sind unterhalb der Schnalle genau vier Federn angeordnet. Die Zahl vier wird in Japan auch als Unglückszahl bezeichnet, da die japanischen Wörter für vier und Tod sehr ähnlich klingen.⁶⁸ Da FF7 von einem japanischen Spielestudio entwickelt wurde, ist diese Intention sehr wahrscheinlich. Der Tod ist am Aussehen und vor allem den modischen Elementen von Sephiroth ein immer wiederkehrendes Symbol, den er durch seine Aktionen in FF7 auch in die Welt bringt. Die Formen am unteren Teil seines Ledermantels ähneln durch die Nähte auch der einer Feder (siehe Abbildung 6). An den Nähten und Formen seiner Kleidung ist dazu auffällig, dass alles diagonal oder schräg verläuft und keine Linie parallel oder perpendicular zum Boden ist. Dies

⁶⁷ Vgl. Fröhlich o.J.

⁶⁸ Vgl. Lange 2018

kann in fast allen Details seiner Kleidung wiedergefunden werden und sogar am Reißverschluss der Jacke. Da keiner der Details parallel zur Erde steht, ist das ein weiteres Symbol, wie Sephiroth sich von der Erde und den Menschen abhebt und nicht deren gleichen ist, sondern sich als Gott über ihnen sieht.



Abbildung 9 Final Fantasy 7 Remake Cloud Strife

Der Protagonist und Hauptcharakter von FF7 ist *Cloud Strife* und somit der Rivale von Sephiroth (siehe Abbildung 9). Cloud ist relevant für das Design von Sephiroth, da diese als Rivalen auch gegenteilig im Erscheinungsbild sein sollen. Beide haben auch für SOLDAT gearbeitet, unterscheiden sich jedoch modisch trotzdem sehr. Sephiroth hat eine engere Lederhose, während Cloud eine sehr breite Ballonhose anhat. Sephiroths langer Mantel schützt seinen gesamten Körper, wobei nur an seiner Brust etwas Haut sichtbar ist, während Cloud nur ein Tanktop trägt, welches die Brust bedeckt, aber die Arme frei lässt. Das größte und bedeutsamste Unterscheidungsmerkmal sind jedoch die Schwerter der beiden Charaktere, die sogar eine kulturelle Bedeutung haben.



Abbildung 10 Sasaki Kojiro (rechts) greift Miyamoto Musashi (links) an

Beide sind von zwei legendären Schwertkämpferrivalen inspiriert, wobei Cloud *Miyamoto Musashui* und Sephiroth *Sasaki Kojiro* und sein Schwert *Masamune* nachstellt (siehe Abbildung 10). In der oberen Abbildung ist erkennbar, wofür das Schwert *Masamune* bekannt ist, nämlich seine außergewöhnliche Länge. Genauso wurde Sephiroths Schwert als ein sehr langes und dünnes Schwert entworfen (siehe Abbildung 6), während Clouds Schwert kürzer und sehr breit ist (siehe Abbildung 9), was eine deutliche Gegensätzlichkeit veranschaulicht. Die Schwerter dieser Charaktere können sogar als Hauptmerkmal der Charaktere gesehen werden, da sie auch am ehesten die Funktion ihrer Rolle als Krieger erfüllen. Diese Informationen wurden vom Game Director von FF7 in einem Interview bestätigt.⁶⁹ Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Sephiroth mithilfe seiner finsternen und symbolischen Mode seine Rolle als Antagonisten in der Narratologie von FF7 bestimmt. Der schwarze Flügel und seine Federn repräsentieren seinen Gottwahn und zeigen damit deutlich seine Position in der Gesellschaft der FF7 Welt. Somit repräsentieren Eden und Sephiroth in den *Final Fantasy Games* zwei Angehörige der Oberschicht. Diese zwei Repräsentanten sind sehr außergewöhnlich, wenn diese mit der Oberschicht in Deutschland verglichen werden, jedoch passend zur Fantasy Welt der *Final Fantasy* Videospiele, in denen auch übermenschliche Wesen existieren. Es gibt in den Spielen auch Charaktere aus den Oberschichten, die unserer Welt ähneln, wie den Führer der heiligen Regierung in FF13, der direkt unter dem Fal'Cie

⁶⁹ Nomura 1997

Eden steht. Dieser ist beispielsweise vom Kleidungsstil einem König aus dem Mittelalter sehr ähnlich, jedoch wurde mit Eden und Sephiroth der Kontrast zu unserer Gesellschaft deutlicher und eine neue Facette der Oberschicht deutlich.

Mittelschicht

Die Mittelschicht in den *Final Fantasy* Videospielen ist meist schwieriger zu identifizieren. Jedoch sind die Protagonisten, die gegen das Böse kämpfen, in jedem Teil der Reihe, meist Teil der Mittelschicht ihrer Welt. Die Protagonisten in FF13 sind die von den Spielern gesteuerte Heldengruppe.



Abbildung 11 *Final Fantasy 13* Protagonisten von links nach rechts: Serah Farron, Snow Villiers, Oerba Dia Vanille, Lightning, Sazh Katzroy, Hope Estheim, Oerba Yun Fang

Abbildung 11 kann die Kleidung der Protagonisten entnommen werden. Die gesamte Gruppe gehört derselben sozialen Klasse an. Sie gehören nicht der oberen Schicht an, da sie keine heiligen oder formell anerkannten Anführer sind. Snow ist zwar der Anführer einer Widerstandsgruppe, jedoch ist diese keine anerkannte Gruppe in deren Gesellschaft. Die Protagonisten scheinen auch kein Teil der tieferen Schicht zu sein, da ihre saubere und hochwertige Kleidung sie sozial und wirtschaftlich gut gestellt aussehen lässt. Bis auf Serah sind dies auch alles spielbare Charaktere, wobei Lightning die Hauptspielfigur ist, die die meiste Zeit von den Spielern gesteuert wird. Lightning und Sazh tragen Uniformen, die signalisieren könnten, dass sie der

Arbeiterklasse angehören. Vor allem Sazh Kleidung spricht mit seinem langen Trenchcoat dafür, welcher ursprünglich für Arbeiter entworfen wurde. Dazu haben bis auf Vanille und Fang alle spielbaren Charaktere einen sogenannten Urban Style, lässig und modern, der zum städtischen Leben auf dem Planeten Cocoon passt. Die Wahl der Kleidung ist auch praktisch für die lange Reise und vielen Kämpfe der Gruppe. Die robusten Lederstiefel, Waffen, Handschuhe und vielen Taschen am Körper und an der Kleidung signalisieren, dass die Truppe viel reisen und kämpfen muss. Lightnings Outfit eignet sich besonders gut zur Analyse, da sie die Hauptprotagonistin ist. Ihr Umhang rückt sie als Heldin in den Mittelpunkt. Ihre Schulterklappen und Knöchelverstärkungen an den Handschuhen aus Stahl, Waffen und gut geschützter Oberkörper sind Indikatoren und essenzielle sowie funktionelle Mode für eine Kriegerin. Dazu repräsentiert ihre fast gesamte Kleidung aus Jacke, Handschuhe, Armschutz, Rock und Umhängetasche aus Leder, dass sie als Kriegerin auch sehr robuste Kleidung benötigt. Ihre Umhängetasche mit vielen Fächern am Bein ist ebenfalls für ihre lange Reise nötig. Ihr kurzer Rock mit freien Beinen sprechen nicht unbedingt für den Schutz einer Kämpferin, haben jedoch geschlechtsbedingte Gründe, die in Kapitel 3.2 genauer erläutert werden. Eine weitere Auffälligkeit ist in der Kleidung von Vanille und Fang erkennen. Die Mode dieser zwei Charaktere hebt sich von der restlichen Gruppe ab. Das liegt daran, dass diese vom Planeten Pulse stammen, während die restliche Gruppe aus Cocoon stammt, was sie streng genommen zu Außerirdischen macht. Somit unterscheidet sich die Mode dieser zwei Charaktere aufgrund ihrer kulturellen Herkunft. Das Hauptunterscheidungsmerkmal ist vor allem, dass die Kleidung von Vanille und Fang viel dekorativer ist. Vanilles Perlenschmuck und Pelz an der Hüfte sind passend zu ihrem Heimatplaneten, da Pulse überwiegend aus Natur besteht, während Cocoon ein ausschließlich technologischer Planet ist. Fangs einfach gehaltener Speer als Waffe passt auch eher zu ihrem primitiven Heimatplaneten, während Charaktere aus Cocoon wie Lightning eine technologisch fortgeschrittenere Waffe besitzen, die eine Kombination aus Schusswaffe und Schwert ist. Somit hat die Mode dieser zwei Figuren eine kulturelle Funktion, um diese vom restlichen Volk zu unterscheiden. Die soziale Klasse aus Vanille und Fangs Kultur kann den Outfits nicht entnommen werden, da diese die zwei letzten überlebenden Menschen ihres Planeten sind und somit keine vergleichbare Kleidung des restlichen Volkes vorliegt. Das zeigt auch ein Kriterium, um die Mode von Gesellschaftsklassen zu analysieren. Wenn es nicht

genug Repräsentanten eines Volkes gibt, können auch keine Schichten in diesen gedeutet werden. Die Mode der Protagonisten zeigt in verschiedenste Formen ihre Schicht in der Gesellschaft. Die Funktionalität wird durch Faktoren wie der kulturellen Bedeutung oder Ausrüstung für den Kampf und die Reise gegeben. Dazu wird dabei deutlich wie viel vielfältig die Mittelklasse mit verschiedensten Angehörigen sein kann. Nun muss auch in Betracht gezogen werden, dass die Hauptcharaktere und Protagonisten, die von den Spielern gesteuert werden, sich in den meisten Videospiele vom restlichen Volk äußerlich abheben. Dies wird von den Entwicklern so umgesetzt, um die Narratologie ansprechender für die Spieler zu gestalten, da diese Spielfiguren beim Spielen die meiste Zeit auf den Bildschirmen gesehen werden. So heben sich eben in allen *Final Fantasy* Teilen die Protagonisten mit ihrer Mode äußerlich von den restlichen Angehörigen ihrer gesellschaftlichen Klasse ab. Jedoch konnte beispielsweise durch Lightnings Kleidung trotzdem die Bedeutung der Mode einer Kriegerin aus der Mittelschicht gedeutet werden.



Abbildung 12 *Final Fantasy 7 Remake Grenadier*

Der Grenadier ist ein Gegner in FF7 und Teil der Shinra-Sicherheitsbehörde. Sie gehören zu den rangniedrigsten der Sicherheitsbehörde (siehe Abbildung 12). Die Shinra-Sicherheitsbehörde wird in FF7 wie eine riesige Militärgruppe dargestellt und führt auch dementsprechend einen Krieg gegen die Protagonisten des Spiels. Es ist

üblich, dass diese Sicherheitskräfte der Mittelschicht angehören, da sie für den größten und mächtigsten Konzern in FF7 arbeiten. Dazu ist die Unterschicht in FF7 deutlich in den sogenannten Slums erkennbar, welche später genauer analysiert werden. Die Spieler lernen das Volk in den Slums kennen, wobei nie eine Person mit einem Status oder einer Vergangenheit aus der Shinra-Sicherheitsbehörde zu finden ist. Deshalb ist davon auszugehen, dass diese ein qualitativeres Leben als die Unterschicht in FF7 führen und somit zur Mittelschicht angehören. Zu ihren Hauptmerkmalen, woher auch ihr Name stammt, gehören die Schusswaffen, wie Granatwerfer, was sie zu Distanzkämpfern aus der zweiten Reihe macht. Die Funktion der Schusswaffen zeigt am deutlichsten, dass es sich um Soldaten oder Kämpfer handelt, welche als Sicherheitsbehörde für Shinra rekrutiert werden. Der erste Eindruck der Bekleidung schafft das Bild eines utopischen Soldaten. Das utopische Aussehen wird vor allem durch den silbernen, technologischen Helm mit einem Nachtsichtgerät mit Infrarot an den Augen deutlich. Das rote Licht an den Augen und das Wappen von Shinra auf den Schulterklappen erfüllen die Funktion, dass die Sicherheitskräfte einfacher dem Shinra-Konzern zugeordnet werden können. Diese Wiedererkennungsmerkmale sind deshalb auch für die Narrative von großer Bedeutung. Allgemein heben die silbernen Farben und das Stahlmaterial am Helm, den Schulterklappen und Knieschützern die Sicherheitsleute vom Aussehen von gewöhnlichen Soldaten ab. Das Hauptmerkmal an der Kleidung von Soldaten sind die Tarnfarben und Camouflage-Muster, was beim Grenadier nicht der Fall ist. Die Camouflage-Muster auf dem Anzug des Grenadiers haben jedoch trotzdem eine historische Bedeutung. Thomas Oláh stellt sich 2011 „Die Frage, ob nun die Mode aufgrund ebendieser Qualität das Camouflage-Muster dem Militärischen entlehnt hat, ließe sich auch umgekehrt stellen: Ob nicht das Militär im Bestreben, Effizienz und Attraktion in der Kleidung zu visualisieren, auf Ideen zurückgreift, die im bildhaften Denken angelegt sind und in kulturell ganz unterschiedlichen Feldern visualisiert werden können?“⁷⁰. Somit kann Camouflage sowohl als militärische Kleidung als auch als modische Kleidung angesehen werden. Der Ursprung von Camouflage auf der Kleidung ist auf den Darwinismus zurückzuführen, da Camouflage deutlich „eine der Tierwelt abguckte Überlebensstrategie [ist] und dient dem Survival of the Fittest; auch im Krieg wird sie natürlich als Überlebensstrategie eingesetzt: man hofft,

⁷⁰ Oláh 2011, S. 199

in Camouflage nicht so leicht zur Zielscheibe zu werden.“⁷¹ Darum geht es auch den Grenadier, da sie sowieso immer aus zweiter Reihe hinter ihren Mitstreitern stehen, was sie schwerer zu einer Zielscheibe macht. Das gelbe Camouflage Muster dient hier sicherlich auch mehr den modischen und symbolischen Zwecken als dem Funktionalen, da die Umgebung, in denen diese vorkommen, meist gar nicht farblich zum Camouflage Muster passt und diese damit nicht wirklich tarnt. Vielmehr wird damit die Tarnung eines Kämpfers durch die Mitstreiter vor ihm, die ihn schwerer zu einer Zielscheibe machen, dargestellt.

Die Mittelklasse ist in *Final Fantasy*, die am schwersten zu bestimmende Klasse. Da die meisten zentralen Charaktere Kämpfer sind und das Volk überwiegend die Unterklasse darstellt, bieten sich zur Analyse der Mode der Mittelklasse vor allem die unterschiedlichen Helden, Krieger oder Soldaten an. Die Mittelklasse bildet sich durch die Protagonisten und Antagonisten, weshalb zur Veranschaulichung von beiden Seiten Charaktere analysiert wurden.

Unterschicht

In den meisten *Final Fantasy Games* ist eine deutliche Unterschicht zu erkennen. Diese wird meist von der Regierung oder den Mächten der jeweiligen Welten unterdrückt und hat keine Möglichkeit sozial aufzusteigen. Äußerlich ist der Kontrast von der Unterschicht zur Mittel- und Oberschicht überwiegend sehr deutlich, da die oberen zwei Klassen an einem sehr utopischen und technologisch fortgeschrittenen Ort leben, während die Unterklasse meist an seinem heruntergekommenen Ort ohne Technologie lebt. Meist wird dort auch sichtbar, dass es dem Volk sozial und gesundheitlich nicht gut geht, sodass diese mit einem geringen Lebensstandard auskommen müssen.

⁷¹ Vinken 2016, S. 503



Abbildung 13 Final Fantasy 7 Remake Sektor 7 Slums

In FF7 wird die Unterschicht vor allem in den verschiedenen Slums der Sektoren repräsentiert. Eines dieser Städte wird in den Sektor 7 Slums in FF7 veranschaulicht (siehe Abbildung 13). Diese Stadt ist der erste Ort, der im Game besucht wird und zeigt den Spielern direkt die aus Metallschrott gebauten Häuser, durcheinander rumliegenden Schrott, wenig Vegetation und Lichteinstrahlung. Das sind alles Merkmale dafür, dass hier die Unterklasse lebt. Doch am deutlichsten wird es durch die Kleidung des Volkes in den Slums. Die Bewohner sind vor allem Immigranten aus verschiedenen Kulturen und Arbeitsorten. Vor allem die Arbeiterschicht ist als Teil der Unterschicht deutlich erkennbar.



Abbildung 14 Final Fantasy 7 Remake Unterklasse in den Sektor 7 Slums

Bis auf den Hauptcharakter Cloud Strife, der blonde Haare hat und mit einem großen Schwert im Vordergrund steht, zeigt Abbildung 14 einen Teil der Unterschicht aus den Slums. Die Diversität der verschiedenen Immigranten dieser Stadt wird durch die unterschiedlichen Kleidungsstile der Charaktere sehr deutlich. Mittig rechts unterhält sich ein Herr mit einer Dame, während der Herr mit einem verdreckten Unterhemd und einer kurzen Arbeiterhose eher sozial geschwächt aussieht, hat die Dame einen gepflegten Sakko, eine Anzughose und elegante Ballerina an. Die Kleidung des Herren sieht eher untadelig aus, was Thorstein Veblen 1899 wie folgt gedeutet hat: „Die gefällige Wirkung untadeliger Kleider ist hauptsächlich, wenn nicht vollständig, dem Umstand zuzuschreiben, daß sie die Vorstellung eines müßigen Lebens wachrufen, also auf die Befreiung vom persönlichen Kontakt mit irgendwelcher handwerklicher oder gewerblicher Arbeit hinweisen.“⁷² Somit erfüllt die Kleidung des Herren die Funktion, ihn einem handwerklichen Beruf in den Slums zuzuordnen, während die Mode der Dame die Funktion erfüllt, ihr eine gehobeneren Arbeit zuzuordnen. Zu dieser Arbeit fährt sie wahrscheinlich mit dem Zug in die Industriegebiete außerhalb der Slums, wie viele andere Bürger auch. Im Hintergrund sitzt ein gepflegter Herr im Anzug, dessen Mode genauso wie die der Dame gedeutet werden kann. Weiter links an der Theke ist ein jüngerer Mann in einem gestreiften T-Shirt, einer einfachen kurzen Hose und einem Rucksack zu sehen. Seine Kleidung

⁷² Veblen 1899, S. 129

und sein Rucksack sind ebenfalls verdreckt, was schlussfolgern lässt, dass dieser ebenfalls einen handwerklichen Beruf ausübt oder sich eventuell in einer finanziellen Notlage befindet. Verdreckte Kleidung erfüllt die Funktion, die Person soziologisch einfacher zuzuordnen, auch wenn das manchmal auf Stereotype basiert. Das traditionelle Milieu aus dem Sinus-Milieus-Modell für Deutschland trifft teilweise auf diese Gesellschaft zu. Das traditionelle Milieu ist Teil der Mittel- und Unterklasse und steht für „Die Sicherheit und Ordnung liebende ältere Generation: verhaftet in der kleinbürgerlichen Welt bzw. traditionellen Arbeiterkultur; anspruchslose Anpassung an die Notwendigkeiten; [...]“⁷³. Auffällig an diesem Bild ist, was die Gesellschaft in den Slums von Sektor 7 wirklich ausmacht. Hier trifft sich vor allem die Arbeiterschicht aus verschiedenen Kulturen, sozialen Verhältnissen und Berufungen und hält zusammen. Es wird niemand ausgegrenzt und Menschen, die auf den ersten Blick äußerlich gegenteilige Mode tragen, verstehen sich sehr gut miteinander. Also ist diese Gesellschaft eine sich sehr unterstützende Gemeinschaft, welche sich umeinander kümmert und ihre gemeinsame Freizeit an Orten wie Bars genießt. Damit diese Bedeutung der Gesellschaft in den Narrativen auch wiedererkannt werden kann, muss das vielfältige Volk sehr unterschiedliche Mode tragen. Somit wird in FF7 die Unterklasse als eine Gesellschaft dargestellt, die trotz ihrer Einschränkungen und Unterdrückung, das bestmögliche Miteinander schafft und niemanden aus dem Kreis ausgrenzt.

Ganz anders geht es einem Teil der Unterklasse im erst 22. Juni 2023 neu erschienen Teil *Final Fantasy XVI*⁷⁴. Das Videospiel wird im Folgenden mit FF16 abgekürzt, um einen besseren Lesefluss zu schaffen. In FF16 wurde eine mittelalterliche Fantasywelt namens *Valisthea* erschaffen. Das Land von Valisthea ist von Kristallen besetzt, die für die Nutzung von Magie benötigt werden. Magie ist in verschiedenen Bereichen des Lebens hilfreich, um Prozesse zu beschleunigen und den verschiedenen Königreichen dieser Welt Macht zu geben. Nun gibt es aber auch eine Ausnahme, ohne die Kristalle an Magie zu gelangen. Dies geschieht durch die sogenannten *Träger*. Träger werden die Menschen in FF16 bezeichnet, die auch ohne Kristalle Magie wirken können. Dies führt dazu, dass diese wie Sklaven behandelt werden, da sie kostengünstiger als Kristalle sind.

⁷³ Tautscher 2021

⁷⁴ Takai 2023



Abbildung 15 Final Fantasy 16 Ritter (links) und Träger (rechts)

So werden Träger für verschiedene Aufgaben wie zum Heizen, Wäsche trocknen oder Heilung, wie in Abbildung 15 gezeigt, verwendet. Diese Träger tragen äußerst einfache, dünne Stoffetzen als Kleidung, die verschmutzt und meist in braunen und grauen Tönen gefärbt sind. Dies widerspiegelt, dass sie wortwörtlich wie Dreck oder Schmutz behandelt werden. Sie haben nicht einmal Schuhe zu tragen. Somit unterscheiden sie sich äußerlich enorm vom restlichen Volk der Königreiche und sind immer durch ihre verschmutzte einfache Kleidung erkennbar. Ein Brandmal im Gesicht, womit sie bereits bei der Geburt gekennzeichnet werden, macht sie erkennbar für das ganze Volk. Diese Kennzeichnung ist vergleichbar mit der Diskriminierung der Juden im Mittelalter in Europa, die einen gelben Ring auf der Kleidung tragen mussten, um erkennbar zu sein.⁷⁵ Es ist davon auszugehen, dass das jüdische Volk die Inspirationsquelle für die Träger sind, da die mittelalterliche Welt in FF16 auch Europa nachstellen soll. Diese Merkmale machen schon deutlich, dass die Träger zur Unterklasse angehören, jedoch wird das noch weiter verstärkt. Sie erhalten einen Status des Nichtmenschen, müssen ihren Besitzern gehorchen und werden von der Gesellschaft schwerstens diskriminiert und angefeindet. Es gibt auch Trägersoldaten, die gegen ihren Willen für ihr Reich kämpfen müssen. Das

⁷⁵ Singermann 1915, S. 44

Wort *Träger* wird sogar als Beleidigung verwendet. Diese unmenschliche Behandlung spiegelt sich auch in ihrer verschmutzten Kleidung wider.



Abbildung 16 *Final Fantasy 16* Träger mit Versteinerung

Ein letzteres äußerliches Merkmal wird deutlich, da die Arme und Füße meist unbedeckt von der Kleidung sind (siehe Abbildung 16). Die Kleidung der Dame ist auch ein einfaches, stark verschmutztes Stoffkleid, aber noch auffälliger sind dabei die Versteinerungen an ihren Armen und Füßen. Durch den sogenannten Kristallfluch versteinern sich die Körperteile und werden taub, wenn Magie verwendet wird. Dies geschieht nur, wenn die Magie zu viel benutzt wird. Die Versteinerung regeneriert sich bei einer Pause, die die Träger selbstverständlich nicht kriegen. So erhalten die Träger auch Schmerzmittel dafür und sterben im schlimmsten Fall aufgrund der Überbelastung und Versteinerung.⁷⁶ Also stellen die Träger mit ihrer narrativen Rolle als Sklaven der FF16 Welt die unterste Schicht innerhalb der Unterklasse dar und werden auch gekleidet wie Sklaven aus dem Mittelalter. Die billige und dreckige Stoffkleidung, das fehlenden Schuhwerk und das Brandmal im Gesicht als Kennzeichnung erfüllen die Funktion, die Träger der Unterklasse zuzuordnen.

Die Mode der gesamten Ober-, Mittel- und Unterklasse in der *Final Fantasy* Reihe zu analysieren würde den Umfang dieser Arbeit überschreiten, weshalb sich hier auf diese Repräsentanten der Klassen beschränkt wurde. Bei der Wahl, wurde vor allem auf einen Kontrast zu unserer Welt geachtet, damit zwar die Bedeutung aber auch der Unterschied der Mode von sowohl sozialen und gesellschaftlichen Klassen, als

⁷⁶ Vgl. Final Fantasy Wiki, Fandom o.J.: Träger

auch Hierarchien in Videospiele deutlich wird. Die Mode erfüllt stets die Funktion, die sozialen Gruppen ihrer Gesellschaftsklasse zuzuordnen und ihre Rolle darin, die sich narrativ widerspiegelt, zu erkennen. Dazu wurden für jede Klasse zwei verschiedene Beispiele aus zwei unterschiedlichen Games der *Final Fantasy* Reihe ausgewählt, um die unterschiedlichen und vielfältigen Gesellschaften dieser Spielereihe zu zeigen. Zwar haben die Spiele stets auch Ähnlichkeiten, schaffen jedoch in jedem Teil eine neue Welt mit einer anderen Gesellschaft, Soziologie und Kultur als in der vorherigen Welt.

3.2 Geschlechtsspezifische Mode

Zur Soziologie der Mode gehört auch die geschlechtsspezifische Mode. Dies erfordert für ein besseres Verständnis eine nähere Betrachtung der Geschlechter. Die biologischen Geschlechter werden bei der Geburt der Menschen in die Geburtsurkunde eingetragen, wobei im Regelfall zwischen Mann und Frau unterschieden wird. Es gibt auch Ausnahmen, die als Divers bezeichnet werden oder ihr Geschlecht nach der Geburt ändern und dann als trans oder transgender identifiziert werden. Dazu gibt es noch viele weitere Alternativen, sich als ein anderes Geschlecht zu fühlen.⁷⁷ „Zum Geschlecht gehört auch, was Menschen über Frauen und Männer denken: zum Beispiel, wie Frauen und Männer aussehen sollen [...]“⁷⁸ Dieses Aussehen wird auch durch die Kleidung der Frauen und Männer beurteilt. Deshalb haben sich Philosophen, die sich mit Soziologie der Mode beschäftigen, schon immer über die Bedeutung der Mode für das Geschlecht geschrieben. So beschreibt Barbara Vinken einen Teil von Georg Simmels bedeutsamen Werk *Philosophie der Mode* aus 1905 so, „dass eine Gesellschaft eine umso größere Geschlechtergerechtigkeit erreicht hat, je ähnlicher Männer und Frauen in ihrem Modeverhalten sind.“⁷⁹ Geschlechtsspezifische Mode ist in Videospiele schon immer ein deutlich erkennbares Phänomen. Die meisten Forschungen im Themenfeld Mode in Videospiele beschäftigen sich genau mit diesem Thema, wobei spezifischer über die Sexualisierung der Frauen durch ihre

⁷⁷ Vgl. Meyer/Schüller-Ruhl/Vock 2022

⁷⁸ Meyer/Schüller-Ruhl/Vock 2022

⁷⁹ Vinken 2016, S. 186

Mode in Videospielen geschrieben wird. So wurde bereits in Kapitel 2.3 die Sexualisierung von Charakteren in *Final Fantasy* veranschaulicht (siehe Abbildung 3). Tatsächlich ist dieses Phänomen in den meisten Teilen der Spielereihe leider wiederzufinden. Doch zeigt *Final Fantasy* auch in ihren Games andere Seiten von geschlechtsspezifischer Mode. Es gibt sowohl viele männliche Charaktere in femininer Mode als auch viele weibliche Charaktere in maskuliner Mode.

Als erstes Beispiel wird die Mode von Cloud Strife aus FF7 analysiert. Die Mode von diesem Charakter wurde teilweise im vorherigen Kapitel analysiert, da er als Gegenteil von Sephiroth dient, jedoch soll jetzt die Mode, bezogen auf sein Geschlecht, genauer betrachtet werden (siehe Abbildung 9). Cloud Strife ist als Hauptcharakter von FF7 einer der ikonischsten und beliebtesten Videospielecharaktere aus der Reihe.⁸⁰ Sein typisches Outfit ist die Standarduniform von SOLDAT, sodass diese Uniform im Spielverlauf auch öfter zu sehen ist. Die Uniform ist ein wichtiger Bestandteil männlicher Mode, denn „der »Kerl in Uniform« [ist] die kitschige Idealisierung des definitiv Männlichen. Der Soldat [...] ist nicht nur die klassische Vorstellung vom Mann als Jäger, sondern auch der Vertreter einer reinen Männerwelt, in der Frauen nur selten Zutritt haben.“⁸¹ So verstärkt Clouds Soldat Uniform mit seinem ärmellosen Rollkragenshirt, das seine muskulösen Arme betont, die Funktionalität für die Männlichkeit. Weitere Auffälligkeiten sind die für einen männlichen Krieger typischen Rüstungen, wie seine Schulterklappe, Handschuhe, Lederstiefel und zuletzt sein übergroßes Schwert, das wahrscheinlich auffälligste Stück an ihm.

⁸⁰ Final Fantasy Wiki, Fandom o.J.: Cloud Strife

⁸¹ Poschardt 1998, S. 140



Abbildung 17 Final Fantasy 7 Remake Cloud in Brautkleidern

Doch Cloud trägt im Spiel nicht immer die ideale männliche Mode. An einem Punkt der FF7 Geschichte muss Cloud ein Brautkleid anziehen und darin tanzen, um eine Freundin zu retten (siehe Abbildung 17). So sehen die Spieler für einen Teil der Handlung unüblicherweise Cloud in einem Brautkleid. Die Entwickler haben sogar so viel Arbeit in dieses Kapitel investiert, dass die Spieler je nach ihrer Entscheidung im vorherigen Kapitel, Cloud in einem der drei Kleider sehen werden. Das außergewöhnliche hierbei ist, dass das Kleid als einer der bedeutsamsten Kleidungsstücke von Frauen betrachtet wird. Philipp Ekardt beschreibt die modische Bedeutung des Kleides wie folgt: „Das Kleid ist demnach das materielle Medium, in dem sich die Qualität der Eleganz entfaltet und deren Entfaltung zur Abschattung von dessen Materialität in der Wahrnehmung des oder der Modebetrachter/in führt. Oder, anders formuliert: »Die Verlockung der Kleider entsteht nicht aus ihrer Gegenständlichkeit, sondern aus der Wirkung ihrer Eleganz.«⁸² Somit wird das Kleid aufgrund der Verlockung und Eleganz für eine Tanzeinlage vor einem Publikum von Cloud getragen. Dass Cloud als männlicher Charakter feminine Mode trägt, ist ziemlich unüblich und ein selten wiederzufindendes Element in Videospielen. „Die Kleidung des anderen Geschlechts zu tragen war oft das Zeichen eines außergewöhnlichen Schicksals. In vielen schamanistischen Kulturen werden Transvestiten als Hexer oder Visionäre angesehen, die auf Grund ihrer Doppelnatur

⁸² Vinken 2016, S. 587

als Männer in Frauenkleidern in ihrer Gemeinde göttliche Autorität besitzen“⁸³ Dies trifft zwar eher nicht auf Cloud zu, zeigt aber, dass es eine gewagte Entscheidung der Entwickler ist, einen männlichen Charakter in Frauenkleider zu stecken. Tatsächlich wird dieses Element sogar so im Spiel erweitert, dass die Spieler verschiedenen Aufgaben erledigen können, um bis zu neun Brautkleider für Cloud freischalten zu können. Diese können dann auch außerhalb vom Kampf getragen werden. Somit zeigt Cloud als männlicher Charakter, dass er sowohl typisch männliche Mode tragen kann, als auch dass die Mode der Frauen von Männern getragen werden kann.

Die Heldin Lightning aus FF13 stellt einen weiteren interessanten Charakter für geschlechtsspezifische Mode dar, die auch im vorherigen Kapitel erwähnt wird. Sie ist erst der zweite weibliche Hauptcharakter der Final Fantasy Spielereihe. Lightning ist als Protagonistin auch die Anführerin der von den Spielern gesteuerten Gruppe. Sie startet und endet die Geschichte von FF13 narrativ als Heldin und Retterin. Diese Gegebenheiten sind nicht selbstverständlich, da nur 15 % der Frauen in Videospiele die Helden oder Krieger sind und 28 % sexualisiert werden.⁸⁴ Die Entwickler von FF13 zeigen mit ihrem Lightning als Protagonistin, dass Frauen viel sinnvoller und zeitgemäßer dargestellt werden können. Tatsächlich gehen die Entwickler an das Charakterdesign von Lightning mit dem Konzept, eine weibliche Ausgabe des vorher analysierten Cloud Strife zu erschaffen, ran.⁸⁵ Lightning hat mit Abstand die größte Auswahl an Outfits aller *Final Fantasy* Charaktere, unter anderem, weil FF13 zwei Fortsetzungen erhalten hat, in denen sie auch die Hauptprotagonistin ist. Vor allem für den letzten Teil ihrer Trilogie, wurden zahlreiche verschiedene Outfits designet, womit sie nach den Wunschvorstellungen der Spieler sehr abwechslungsreich erscheint.

⁸³ Wilson 1985, S. 130

⁸⁴ Vgl. Dietz 1998, S. 433

⁸⁵ Final Fantasy Wiki, Fandom. o.J.: Lightning



Abbildung 18 Final Fantasy 13 Lightning

In FF13 trägt sie eine Variante der militärischen Streitkraft *Schutzgarde* Uniform (siehe Abbildung 18). Wie vorher bereits erwähnt steht die Uniform von Soldaten für die Männlichkeit, womit Lightning ein eher maskulines Outfit hat. Ihr kurzer Rock ist das Hauptmerkmal ihre Mode als weiblich zu definieren. Das einzig weitere Modestück, das deutlich weiblich gedeutet werden kann, sind ihre kniehohen Stiefel. Ihr roter Umhang verstärkt ihre Rolle als Heldin des Spiels. Die grüne metallische Schulterplatte mit gelben Streifen zeigt ihren früheren Rang als Offizierin. Dass weibliche Charaktere, wie Lightning, Kriegerinnen sind, ist schon unüblich, aber dass sie dazu noch eine militärische Offizierin war, macht sie zu einem noch bedeutsameren Ausnahmecharakter für Frauen in Videospiele. Die Taschen an ihrer Jacke und Umhängetasche am Bein, das robuste Ledermaterial über fast alle ihre Kleidungsstücke und die Knöchelverstärkungen an den Handschuhen stehen für die Funktionalität ihrer Mode für ihre Reise und Kämpfe. Gerade weibliche Charaktere haben meist eher dekorative als funktionale Kleidung, was ausnahmsweise auf Lightning nicht zutrifft. Dazu kämpft Lightning mit einem Schwert, was meist eine maskuline Wahl für eine Waffe ist, da dafür viel Kraft und ein Nahkampf nötig ist.

Deshalb benutzen weibliche Charaktere oft Waffen wie Magie oder einen Bogen, die wenig physische Kraft benötigen.



Abbildung 19 Lightnings Outfits

Wie bereits erwähnt, hat Lightning vor allem im dritten Teil ihrer Videospiel-Trilogie eine große Auswahl von verschiedenen Outfits (siehe Abbildung 19). Das mittlere Outfit ist ihr Hauptoutfit, womit Sie auch in der Marketingkampagne dargestellt wurde. Bei diesem Outfit wurde mit einer schweren Rüstung ihr kriegerischer Aspekt noch viel stärker betont. Im Regelfall tragen Videospielcharaktere umso mehr Rüstung, je maskuliner diese sind. Eine so schwere Rüstung, die kein bisschen Haut zeigt und einen rein funktionalen Zweck für eine Kriegerin hat, ist somit eine Ausnahme für einen weiblichen Charakter. Die anderen Outfits zeigen verschiedenstes von eleganten Abendkleidern, bis zu kulturellen Trachten, Kriegerrüstungen, trendige Kleidung oder einer Kopie von Cloud Strifes Uniform. Die Entwickler haben diese große Wahl an Outfits ursprünglich mit der Funktion entworfen, den Spielern für die verschiedenen Aufträge, die Lightning erhält, geeignete Outfits anzubieten, die sie immer für den gegebenen Anlass wechseln und anpassen können. Jedoch fällt hier erneut ein sexualisierendes Outfit auf. Weibliche Charaktere tragen weiterhin in Videospielen viel mehr Mode, die ihren Körpern betonen und wenig bedecken.



Abbildung 20 Lightning in Anzügen

Die Entwickler gehen in FF13 dieses Problem der Videospiegelindustrie gut an, da Lightning viel mehr Outfits trägt, die maskuline oder nicht sexualisierende Mode beinhalten. Somit gehören zu der großen Wahl ihrer Mode sogar Smokings und Anzüge (siehe Abbildung 20). Der Anzug ist wohl das ikonischste Modestück der Männer in unserer Geschichte. Dazu urteilt Gautier 1858 schon damit, dass sich „Nichts [...] so gut für ein Portrait [eignet] wie das habit noir, der schwarze Anzug, den der moderne Mann trägt.“⁸⁶ Jedoch hat sich die Eignung des männlichen Anzuges, wie bei Lightning, inzwischen auch in der Frauenmode etabliert. Den Durchbruch dafür beschreibt Barbara Vinken wie folgt: „Meisterhaft analysiert Nora Weinelt Hedi Slimanes und Raf Simons' Kollektionen für Dior. Hier geht es um nichts weniger als eine Revolution der Mode; es kommt zu einer Verkehrung der Richtung. In der Mode der Moderne ging es darum, dass die Frauenmode endlich modern werden, heißt, sich an den Stilprinzipien des männlichen Anzugs orientieren sollte. Durch die Übertragung des Herrenanzugs in die Frauenmode wurde diese modern – so jedenfalls weniger die Praxis als die Ideologie. Moderne Mode bedeutete deswegen eben eine Verdämmerung dessen, was man seit der Französischen Revolution landläufig unter Mode verstand: Sie wurde synonym mit Weiblichkeit, als weiblich stigmatisiert. Weinelt analysiert nun eine Verkehrung dieser Tendenz der Moderne, die in Richtung einer Vermännlichung des Weiblichen gehen soll. Und die Verkehrung kann natürlich nur am Beispiel dessen geschehen, was von Nietzsche

⁸⁶ Vinken 2016, S. 89

bis Hollander Kurzschrift für moderne Mode geworden ist: am Beispiel des Anzugs. Bei den von Weinelt gewählten Beispielen geht es um die offensichtliche »Verweiblichung« dessen, was die eigentliche Potenz des Bourgeois ausmacht: um eine Verweiblichung des Herrenanzugs.“⁸⁷ Dieses Zitat ist so bedeutsam, da es nicht nur um die Etablierung des Herrenanzugs bei Frauen geht, sondern viel mehr um eine Revolution der weiblichen Mode, in der das altmodische weibliche Modebild immer mehr in den Hintergrund rückt, womit die maskuline Mode an Frauen normalisiert wird. Genau dieses Phänomen kann an dem weiblichen Videospieldarsteller Lightning beobachtet werden, da ihre Mode die Funktion eines zweigeschlechtigen Erscheinungsbildes hat.

3.3 Einfluss auf Reziprozität von Mode und Videospiele

Lightning ist eine so revolutionierende Videospieldarstellerin, dass sie es sogar in die Welt unserer realen Mode schafft.



Abbildung 21 Lightning als Louis Vuitton Model

⁸⁷ Vinken 2016, S. 566

2016 arbeiten die Videospielentwickler Square Enix als Erschaffer von Lightnings Charakter mit der Modemarke Louis Vuitton zusammen. Lightning ist das Model für die Frühjahr/Sommer Kollektion. Dabei trägt sie verschiedene Kleidungsstücke und Taschen aus der Kollektion.⁸⁸ Dazu wird sogar ein Video veröffentlicht, in dem Lightning ihre ikonischen Manöver und Posen aus dem Spiel in verschiedenen Louis Vuitton Outfits ausführt.⁸⁹ Darauf folgt eine riesige Marketingkampagne mit Lightning auf verschiedenen Magazinen und Werbevideos, wobei sie zum Gesicht von Louis Vuitton auf allen Sozialen Kanälen wird. Diese Zusammenarbeit ist ein soziokulturelles Phänomen, da vorher noch nie ein Videospielcharakter das Gesicht einer Modekollektion war. Dazu kommt auch noch, dass Louis Vuitton einer der ältesten Haute Couture Modehäuser und die wertvollste Luxusmodemarke weltweit ist.⁹⁰ Square Enix hat sich auf diese Zusammenarbeit eingelassen, da beide Seiten dieselben Werte und Beibehaltung der Traditionen verkörpern, während sie nach neuen revolutionären Ideen streben, um qualitative Produkte abzuliefern. Nicolas Ghesquière hat als Louis Vuittons Artistic Director für Frauenkollektionen bestätigt, dass die Ästhetik der *Final Fantasy* Videospiele die Kollektion dominiert. Dazu verkörpert Lightning für ihn die perfekte globale heroische Frau für eine Welt, in der soziales vernetzen und kommunizieren Teil des Alltags sind. Dafür existiert sogar ein virtuelles Interview mit Lightning. Zwar gibt es vermehrt Zusammenarbeiten zwischen Modemarken und Videospielen in den letzten Jahren, jedoch hat noch keine Videospielheldin eine ganze Modekollektion einer Luxusmodemarke wie Louis Vuitton repräsentiert. Lightning und ihre Freunde aus FF13 sind auch schon einmal vorher Models für die Modebranche gewesen.

⁸⁸ Final Fantasy Wiki, Fandom o.J.; List of fashion industry collaborations

⁸⁹ Vgl. Square Portal 2016, YouTube Video

⁹⁰ Vgl. Seddon 2008



Abbildung 22 *Final Fantasy 13* Charaktere als Prada Models

Nämlich haben vier der Spielfiguren jeweils ein Outfit der Männerkollektion Frühjahr/Sommer 2012 der Luxusmodemarke Prada präsentiert (siehe Abbildung 22). Als Teil der Feier des 25. Jubiläums der *Final Fantasy* Serie werden die Spielfiguren in den stylischen Outfits im *Arena Homme+* Magazin repräsentiert. Zwar ist die Kampagne nicht so groß wie die von Lightning mit Louis Vuitton, dafür ist diese Zusammenarbeit jedoch schon drei Jahre vorher geschehen und somit einer der ersten Kollaborationen zwischen der Mode- und Videospieldwelt.⁹¹ Die Outfits des virtuellen Fotoshootings mit den Spielfiguren werden auch von realen Models auf dem Laufsteg getragen (siehe Abbildung 22). Es ist auch auffällig, dass die weibliche Spielfigur Lightning repräsentativ für eine Männerkollektion steht. Im vorherigen Kapitel wurde ausführlich analysiert, dass Lightning bekannt für ihre maskuline Mode in den Games ist, weshalb diese Entscheidung Sinn ergibt. Es ist interessant zu beobachten, dass Videospelfiguren einen so enormen Einfluss auf unsere Gesellschaft haben, dass sie sogar die Mode unserer realen Welt präsentieren.

Die Mode der *Final Fantasy* Charaktere inspiriert die ganze Japan-Rollenspiel Genre (JRPG) der Videospiele. Vor dem ersten *Final Fantasy* Game sieht die Mode dieses Genres noch ganz anders aus, aber nach dem Durchbruch der Videospieldserie legt

⁹¹ Square Enix Team 2012

Final Fantasy die neue Ästhetik und Mode des Genres fest. Somit hat seitdem die Mode in vielen JRPG-Games wie *Xenoblade Chronicles*⁹² denselben Stil. Aber woher kommt dieser Stil überhaupt? Yoshitaka Amano ist der Charakterdesigner der ersten *Final Fantasy* Videospiele.



Abbildung 23 Art Nouveau und Final Fantasy Design

Seine Inspirationsquelle ist die europäische kunstgeschichtliche Epoche Art nouveau oder auch Jugendstil genannt (siehe Abbildung 23). Dieser Stil ist in Japan zu dieser Zeit noch nicht so verbreitet, weshalb Yoshitakas Charakterdesigns revolutionär für die Videospiegelindustrie sind. In Abbildung 23 ist deutlich erkennbar, dass Yoshitaka sich beispielsweise vom Kleid des *Portrait of Adele Bloch-Bauer I* von Gustav Klimt inspirieren lässt, um seinen Charakter für *Final Fantasy* zu entwerfen.

⁹² Takahashi 2010



Abbildung 24 Ukiyo-e und Final Fantasy Design

Zu Yoshitakas Inspirationsquellen gehört auch das *Ukiyo-e* aus seiner eigenen japanischen Kultur. *Ukiyo-e* ist ein soziokulturell bedeutsames Genre der japanischen Malerei, da diese die positivere Seite des aufkommenden Bürgertums abbildet und oft zum Werben von Unterhaltung vom 17. bis zum 18. Jahrhundert in Japan genutzt wird.⁹³ So werden dabei, wie in Abbildung 24, oft Geishas gemalt, wobei die Mode dieser eine wichtige Rolle spielt. Elegante und dramatische Kimonos sind ein wichtiger Bestandteil der Kunst, die Yoshitaka für seine Charaktere in *Final Fantasy* übernimmt. Tetsuya Nomura hat später als Charakterdesigner von FF7 einen ganz neuen Modestil, den *Street-Style*, in die *Final Fantasy* Welt eingeführt. Die wichtigsten Charaktere dieses Spiels sind bereits ausgiebig analysiert worden. Dazu gehören Cloud Strife (siehe Abbildung 9) und Sephiroth (siehe Abbildung 6). „Unter *Street Style* (oder *Street Fashion*) verstand man noch bis Mitte der 1990er Jahre eine spezifische Form von subkulturell inspirierter Alltagsmode. [...] Heute meint *Street-Style* alle möglichen Formen von auf der Straße, an nicht professionellen Models fotografierter Kleidung – von legeren Freizeitklamotten über das ausgefeilte Party-Outfit bis hin zum klassischen *Business-Look*. Dass es zudem keine Beschränkungen auf eine Altersgruppe oder ein bestimmtes Milieu gibt, wird von den Fotografen/Fotografinnen selbst besonders betont. [...] Immer wieder ist davon die Rede, dass *Street-Style-Blogs* ein Motor der Demokratisierung von Mode seien, weil sie alltägliche Personen zu Models und zu ihren eigenen Stylisten machen.“⁹⁴ *Street-Style* hat somit einen soziologischen Hintergrund und ist bis heute einer der

⁹³ Vgl. Harris 2010, S. 14

⁹⁴ Titton 2010

gängigsten Modestile unserer Kultur. Die Gestaltung und Mode der FF7 Charaktere werden von der japanischen Straßenmode, die es auf den Laufsteg in Paris geschafft hat, inspiriert.



Abbildung 25 Rei Kawakubos Pullover

1982 hat die Modedesignerin Rei Kawakubo als erste Japanerin ein Geschäft ihrer bekannten Modemarke Comme des Garçons geöffnet und hat mit ihren Designs einen enormen Einfluss auf die Modewelt. Sie ist bekannt für ihr Übereinanderschichten verschiedener schwarzer Kleidung. So entwirft sie einen ikonischen Look mit einem löchrigen handgestickten Pullover über ein Shirt und einem Jersey Rock aus Baumwolle (siehe Abbildung 25). Dieser Übereinanderschichtung schwarzer Kleidung ist somit in der Mode von FF7 wiederzufinden. Vor allem die Hauptcharaktere Sephiroth (siehe Abbildung 6) und Cloud tragen genau solche Outfits (siehe Abbildung 9). Tetsuya Nomura inspiriert sich auch von der westlichen Welt mit der Modedesignerin Vivienne Westwood, da sie den Punk-Stil nach Japan bringt, der dann auch in die Outfits der *Final Fantasy* Charaktere miteinfließt. „One of the biggest elements that helps the player to better imagine character’s personality or background is fashion.”⁹⁵ ist ein Zitat von Tetsuya Nomura, dass die Bedeutung der Mode in Final Fantasy bestätigt und somit die Kluft zwischen Mode und Videospiele immer kleiner wirken lässt.

⁹⁵ Schmidt-Rees 2020



Abbildung 26 Final Fantasy X Yuna (links) und Takuya Angels Modedesign (rechts)

Bei der Mode von Charakteren wie Yuna wird auch traditionelle Mode in Betracht gezogen. So trägt diese Spielfigur eine neue Version eines Kimonos (siehe Abbildung 26). Kimonos sind ein Teil der Trachten aus der japanischen Kultur. Es ist insofern eine neue Version, weil der Einfluss auf diese Mode um genau zu sein von der japanischen⁹⁶ Designerin Takuya Angel stammt. Takuya Angel ist bekannt für ihre Kombination aus moderner japanischer Mode mit traditionellen Kimono Silhouetten und Schnitten (siehe Abbildung 26).

Nun werden die Rollen getauscht. Heute inspiriert und beeinflusst die Mode der Final Fantasy Charaktere unsere reale Modewelt. Wie vorher bereits genannt, schafft es Lightning aus FF13 das Gesicht einer Louis Vuitton Kollektion zu sein. 1997 lässt sich Tetsuya Nomura bei der Konzipierung seiner Charaktere noch von Vivienne Westwoods Mode inspirieren.

⁹⁶ Schmidt-Rees 2020



Abbildung 27 *Final Fantasy XV* Hochzeitskleid von Vivienne Westwood

30 Jahre später hat *Final Fantasy* einen so großen Einfluss auf die Modewelt, dass Vivienne Westwood 2017 ein Hochzeitskleid für eine Videospieldfigur in *Final Fantasy XV* entwirft (siehe Abbildung 27). *Final Fantasy XV* erreicht einen neuen Meilenstein für die Mode der Videospieldwelt. Videospiele lassen sich nicht mehr nur von realer Mode inspirieren, sondern inspirieren selbst die Modewelt so, dass bekannte Modedesigner selbst die Kleidung der Videospieldfiguren entwerfen.



Abbildung 28 *Final Fantasy 15* Protagonisten

Für das Videospield *Final Fantasy XV* gestaltet Hiromu Takahara, der Creative Director der japanischen Modemarke *Roen*, die Outfits der Protagonisten, die von

den Spielern gesteuert werden (siehe Abbildung 28). Roen ist bekannt für ihre dunkle Avantgarde Mode. Avantgarde steht für „[...] Kleidungsstücke, die Fragen aufwerfen und unsere Wahrnehmung von Kleidung erweitern. Die Designer solcher Stücke sind im Allgemeinen nicht an Massenproduktion, Skalierbarkeit, oder konventionellen Schönheitsstandards interessiert und konzentrieren sich stattdessen auf Dekonstruktion, alternative Materialien, Technologie und kreative Ausdrucksfreiheit.“⁹⁷ Somit ergibt es Sinn, dass ein Avantgarde-Modedesigner diese einzigartigen Outfits ausschließlich für die Hauptcharaktere des Videospiele gestaltet. In der Gestaltung sind Elemente aus den früheren Charakteren, wie die Übereinander-Schichtung schwarzer Kleidung, wiederzufinden. Jedoch schafft Takahara hier trotzdem ein neues Aussehen für das *Final Fantasy* Universum mithilfe einer eigenen Ästhetik aus industriellen Details, glatten Schnitten und verschiedenen Texturen. Die Mode dieser Charaktere hat keinen funktionalen Nährwert für ihre Reise und Kämpfe, sondern schafft vielmehr eine neue dekorativere Ästhetik. Somit sticht auch die Kleidung dieser Spielfiguren im Vergleich mit ihren Vorgängern besonders heraus.



Abbildung 29 Reale Kleidung der Final Fantasy 15 Protagonisten

Damit schafft Square Enix sogar für die Entwicklung des Videospiele ein neues Konzept, da die Outfits auch physisch hergestellt wurden. Das ist ein Wunsch des früheren Charakterdesigners Tetsuya Nomura, da dieser die Erfahrung gesammelt hat, dass früher die Umsetzung mithilfe der gezeichneten Konzepte schwieriger war. Das Entwicklerteam wusste meist nicht, aus welchen Materialien die Kleidung sein

⁹⁷ Mallon 2019

soll oder wie andere Details umgesetzt werden sollten. Die Outfits wurden später sogar im *Yokohama Doll Museum* ausgestellt. Damit hat *Final Fantasy XV* eine neue Möglichkeit in der Videospielementwicklung geschaffen, in der physische Kleidung hergestellt wird, um diese besser im Game umsetzen zu können.⁹⁸

Die *Final Fantasy* Spielereihe setzt wahrlich einen neuen Meilenstein für die soziokulturelle und funktionale Bedeutung von Mode in Videospielen. Sie weisen seit dem Ende der 1990er Jahren enormen Einfluss aus der Modewelt auf und haben seit 2013 selbst einen bedeutsamen Einfluss auf die Modewelt und unsere Gesellschaft. Es ist zu festzuhalten, dass *Final Fantasy* als Pionier innerhalb ihrer Branche Zusammenarbeiten mit Modemarken, Modedesignern, Inspiration aus der realen Mode für Videospiele und den Einfluss auf die reale Modewelt revolutioniert hat. Somit haben Mode und *Final Fantasy* einen reziproken Einfluss aufeinander, da sie sich gegenseitig aufeinander beziehen.

3.4 Skins als virtuelle Mode

Im Regelfall gibt es in Videospielen zwei Arten von Items. Funktionale Items, die den Spielablauf und die Spielerleistung direkt beeinflussen und kosmetische Items, die keinen direkten Einfluss auf den Spielablauf und die Spielerleistung haben. Zu diesen Items gehören meist auch modische Items. Da diese Arbeit auch funktionale Mode in Videospielen untersucht, ist es interessant zu beobachten, wie verschieden diese Funktion sein kann. In den vorherigen Kapiteln wurde deutlich, dass die Funktion der Mode oft der Schutz der Rüstung oder die Kraft durch die Waffen eines Kriegers ist, die gesellschaftliche Klasse oder das Geschlecht repräsentiert oder einen dekorativen beziehungsweise kosmetischen Zweck hat. Die Funktion hängt meist mit den soziokulturellen Gegebenheiten zusammen. Bei kosmetischer Mode in Videospielen würde einem so schnell keine Funktion einfallen. Vor allem nicht aus der Spielersicht, da die Mode eben nicht den Spielablauf oder Spielerleistung beeinflusst. Trotzdem steckt eine soziokulturelle und funktionale Bedeutung hinter der kosmetischen Mode, die in diesem Kapitel anhand des Spielbeispiels *Fortnite* analysiert wird. *Fortnite* ist ein Koop-Survival-Shooter, der seinen Erfolg vor allem mit

⁹⁸ Vgl. *Final Fantasy Wiki*, Fandom o.J.; List of fashion industry collaborations

dem Battle-Royal Modus erzielt. Das Spielprinzip ist nicht kompliziert, da der Spieler im Game als letzter Überlebende einer Runde gewinnt. Das wird primär durch das Erschießen der Avatare der anderen Spieler erreicht. *Fortnite* erreicht eine sehr breite Zielgruppe aller Altersklassen, aber vor allem Jugendliche zwischen dem 13. und 21. Lebensjahr aufgrund der simplen Steuerung, Zensur durch fehlendes Blut und dem Comicstil.⁹⁹ Die kosmetische Mode in den meisten Spielen, wie auch in *Fortnite*, wird als *Skins* bezeichnet. Das englische Wort *skin* bedeutet eigentlich Haut, Fell oder Schale, je nach Kontext. Diese werden so bezeichnet, da sich die Avatare der Spieler durch *Skins* in Videospiele buchstäblich in eine neue Haut stecken, die das gesamte Aussehen oder Outfit der Spielfigur verändert. 2018 ist *Fortnite* mit einem Umsatz von 2,4 Milliarden Dollar das umsatzstärkste Videospiel weltweit.¹⁰⁰ Das interessante dabei ist, dass das Spiel auf allen Spieleplattformen kostenlos ist. Dieses Game erzielt den Umsatz ausschließlich durch virtuelle Items, Währung und anderen Inhalten. Das ist im Bereich der Videospiele tatsächlich nichts Neues, da beispielsweise 2012 eine virtuelle Axt, im Game *Diablo 3*, für 16.000 Dollar verkauft wurde.¹⁰¹ Einen großen Teil des Umsatzes von *Fortnite* erzielen dabei die *Skins*, oft in Form von modischen Outfits.



Abbildung 30 *Fortnite* modische *Skins*

⁹⁹ Vgl. Brunner 2019

¹⁰⁰ Vgl. Handrahan 2019

¹⁰¹ Vgl. Everest Ventures Group 2019

So werden die Skins in Fortnite immer in Form von thematischen Events für eine begrenzte Zeit veröffentlicht und können mit der virtuellen Währung, die mit realem Geld gekauft werden kann, von den Spielern erworben werden. So erscheint beispielsweise ein *Stelle deinen Stil zur Schau* Set mit modischen Skins, die *Fashion-Fanatiker* oder *Stylistin* genannt werden (siehe Abbildung 30). Die Entwickler rufen mit solchen Events die Spieler dazu auf, ihren modischen Stil im Spiel zu präsentieren und beeinflussen diese damit einen Skin zu kaufen, der dem Spieler am ehesten zuspricht. Dabei kriegen die Spieler auch eine Auswahl von zehn verschiedenen Skins, die zwar nur eine männliche und eine weibliche Spielfigur sind, aber unterschiedliche Outfits, Frisuren und Hautfarben haben. Damit werden fast alle Spieler angesprochen und keine soziale oder kulturelle Gruppe wird ausgeschlossen. Die ausgewählte Mode dieser Spielfiguren basiert auf Trends und spricht eher eine jugendliche Zielgruppe an. Die thematischen Skins sind immer nur für eine begrenzte Zeit zu erwerben und können nach dem Kauf nicht verkauft werden.



Abbildung 31 Fortnite Air Jordan Skins

Jugendliche tragen gerne Markenklamotten vor allem von Sportkleidungsmarken wie Nike. Deshalb ist die Zusammenarbeit von Fortnite mit Air Jordan, eine Submarke von Nike, eines der vielen Kollaborationen, die Fortnite mit anderen Marken hat. So werden Skins mit dem ikonischsten Basketballschuh *Air Jordan 1 Chicago*, veröffentlicht (siehe Abbildung 31). Dieser Schuh ist schon lange nicht mehr nur ein Basketballschuh, wie bei dessen Veröffentlichung im Jahr 1985, sondern als Sneaker

ein wichtiger Bestandteil des Street-Styles heutzutage.¹⁰² So entscheiden sich die Entwickler von Fortnite dazu, Skins mit sportlichen Outfits aus den Sneakern und der farblichen dazu passenden roten, schwarzen und weißen Kleidung in das Game zu bringen.



Abbildung 32 Fortnite Moncler Skins

Im Kapitel 2.3 wurde bereits die Zusammenarbeit von Fortnite mit der Luxusmodemarke Balenciaga erwähnt (siehe Abbildung 1). Dies ist jedoch nicht die einzige Kollaboration mit einem Luxusmodehaus, da es auch ein Event mit der Marke *Moncler* im Spiel gibt. Moncler ist ursprünglich eine Daunenjacken-Boutique, hat aber ihre Designs inzwischen mit allen Arten von Kleidung erweitert. Deshalb ist ihr Markenzeichen mit den Daunenjacken und ihrem Logo auf den Wintermützen auch auf den Skins in Fortnite wiederzufinden. Das Winterthema präsentiert die Outfits der männlichen und weiblichen Spielfiguren komplett in Weiß. Das Outfit des weiblichen Charakters ist nicht besonders wintertauglich, da es aus kurzen Shorts und hohen Stiefeln bis zu den Oberschenkeln besteht, wodurch ein Teil der Beine ungeschützt bleibt. Darum soll es aber bei den Skins nicht gehen, sondern vielmehr darum, dass diese vor allem sehr stylisch wirken, um die Spieler zum Erwerb zu verleiten. Vorher wurde festgelegt, dass *Fortnites* Zielgruppe eher Jugendliche sind. Jugendliche sind eigentlich nicht die Zielgruppe von Moncler, da diese sich eher selten eine Daunenjacke für 900 Euro leisten können. Deshalb will Moncler mit

¹⁰² Vgl. Cultedge o.J.

dieser Zusammenarbeit eine neue, junge Zielgruppe auf ihre Marke aufmerksam machen. Passend dazu veröffentlicht Moncler 2022 ihre Strategie mit verschiedenen Linien unterschiedliche Zielgruppen zu erreichen, wozu auch eine jüngere Zielgruppe gehört.¹⁰³ Dazu herrscht auch zur Zeit dieser Kollaboration der Trend der *Pufferjacken*, die im Grunde genommen den Stil der ursprünglichen Daunenjacken darstellen, mit denen die Marke Moncler entstanden ist.¹⁰⁴ Deshalb stellt sich diese Kollaboration zwischen Fortnite und Moncler, wenn auch zunächst überraschend, letztlich als sinnvolle Zusammenarbeit heraus. Trotzdem stellt sich für alle nicht Spielenden die Frage, warum Spieler echtes Geld für virtuelle Mode ausgeben, die sie physisch nicht besitzen. Bei den Kollaborationen mit Luxusmodemarken zahlen die Spieler für den Skin umgerechnet 15 bis 20 Euro, während die physische Kleidung dieses Outfits das Hundertfache kosten würde. So können Spieler für einen günstigeren Preis, wenn auch nur virtueller Form, das Gefühl bekommen, Kleidung einer Luxusmodemarke zu tragen. Als der Forschungsstand der Modewissenschaften im Kapitel 2.1 ermittelt wurde, wurde deutlich, dass die unteren sozialen Klassen immer dazu streben, sich wie die oberen Klassen zu kleiden. Die höheren Schichten haben sich, seitdem im 19. Jahrhundert die ersten Haute Couture Modehäuser auf den Markt kommen, vor allem für diese interessiert. Diese originalen Marken konnte sich die finanziell schwächere Klasse selbstverständlich nicht leisten. Eine Alternative ist das Tragen von Fälschungen der Modemarken, jedoch wird auf die, die Fälschungen tragen, herabgeschaut.¹⁰⁵ Dieses soziale Phänomen verfolgt unsere Gesellschaft bis heute. Fälschungen von Luxusmodemarken sind präsenter, denn je und sogenannte Fast-Fashion Modemarken kopieren die Haute Couture Modekollektionen und bringen diese vergünstigt durch Massenproduktionen an die mittleren und unteren sozialen Klassen.¹⁰⁶ Durch die digitalen Welten in den Videospiele ist es in unserer Gesellschaft nun das erste Mal möglich, originale Luxusmode für einen Bruchteil des Preises der physischen Kleidung zu erwerben. Deshalb ergibt es Sinn, dass dieser Trend genauso wie der Markt zwischen Modemarken und Videospiele wächst. Jedoch stammt nicht jeder modische Skin in Fortnite von einer Zusammenarbeit mit einer Modemarke. Der Grund für den Erwerb von den Skins im Allgemeinen hat auch einen soziokulturellen Hintergrund. Die Mode

¹⁰³ Vgl. Schroder 2022

¹⁰⁴ Vgl. Sämann 2018

¹⁰⁵ Vgl. Veblen 1899, S. 128

¹⁰⁶ Vgl. Rösch 2020

der Skins sind die einzige Möglichkeit, sich von anderen Spielern in einem Online-Videospiel zu unterscheiden. Georg Simmel erzählt 1905 in seinem Werk Philosophie der Mode schon davon, wie wichtig es den Menschen unserer Gesellschaft sei, sich vom Rest zu unterscheiden und das sei vor allem durch die Mode gegeben.¹⁰⁷ Dasselbe trifft auch auf die virtuellen Welten in Videospielen zu. Je länger Spieler ein Videospiel spielen, desto größer wird die emotionale Bindung zu diesem und die damit verbundene Gemeinschaft dieser Spielewelt. Videospiele dienen zwar primär zur Unterhaltung, sind jedoch auch ein Zufluchtsort für viele Spieler. Die meisten Menschen spielen Games nach ihrem langen monotonen Alltag in der Arbeit, der Schule oder der Universität, um abschalten zu können. Jedoch ist dieser Zufluchtsort für manche Spieler viel bedeutsamer. So fühlen sich diese der virtuellen Gesellschaft im Spiel sogar mehr gebunden als der Gesellschaft unserer realen Welt. Deshalb ist es auch von großer Bedeutung, wie diese Spieler im Game aussehen.¹⁰⁸ Dieses Aussehen wird vor allem durch die Mode in Form von Skins in den Games gegeben.

Ein letzteres soziales Phänomen im Zusammenhang mit Mode in Fortnite ergibt sich aus den *Fashion Show* Events innerhalb der Spielergemeinschaft. Influencer und Spieler veranstalten selbst Events, bei denen Themen vorgegeben wird, nach dem sich die Spieler kleiden sollen. Diese Themen können von Minimalismus bis Weltall alles Mögliche umfassen. Der Veranstalter wählt dann in jeder Runde Spieler aus, die sich am ungeeignetsten dem vorgegebenen Thema entsprechend gekleidet haben, sodass diese Spieler folglich ausscheiden. Der Gewinner erhält in der Regel die virtuelle Währung von Fortnite als Preis. Somit hat sich in Fortnite eine so große soziale Spielergemeinde gebildet, dass diese selbst Modeveranstaltungen planen und durchführen. Die besten Chancen zu gewinnen hat ein Spieler natürlich, indem dieser mehr Skins besitzt. Somit üben diese Events auch einen indirekten Druck auf die Spieler auf, viele modische Skins mit echtem Geld zu kaufen. Die Videos dazu erreichen Millionen Aufrufe auf Plattformen wie YouTube.¹⁰⁹ So ist es möglich, hinter den Skins in Fortnite auch ludologische Spielansätze zu erkennen. Die Spielergemeinde legt indirekt fest, dass Spieler mit den neuesten trendigen Skins spielen müssen, um sich nicht ausgeschlossen zu fühlen. Auf Spieler ohne einen

¹⁰⁷ Simmel 1983, S. 39-45

¹⁰⁸ Everest Ventures Group 2019

¹⁰⁹ SypherPK 2023, YouTube Video

Skin wird von einem Teil der Spielergemeinde herabgeschaut. Also wird von der Spielerschaft selbst die Spielregel festgelegt, dass Spieler einen Skin besitzen müssen, um ein Teil der Gesellschaft in Fortnite zu sein. Somit kann auch eine negative Funktion der Mode in Videospiele erkannt werden, da Spieler durch den sozialen Druck gezwungen werden, echtes Geld für ein kosmetisches Item auszugeben. Dieses Phänomen ist vergleichbar mit Edmond Goblots These, dass die Menschen sich dem Druck des sozialen Milieus entsprechend kleiden.¹¹⁰ Damit besitzen die Skins in Fortnite als digitale Mode eine sowohl funktionale als auch soziokulturelle Bedeutung für die Spieler in Videospiele.

¹¹⁰ Goblot 1994, S. 96

4 Fazit: Die soziokulturelle und funktionale Bedeutung von Mode in Videospiele

Die Arbeit hat im möglichen Rahmen einer Bachelorarbeit die soziokulturelle und funktionale Bedeutung von Mode in Videospiele analysiert, wofür verschiedene Videospiele aus der *Final Fantasy* Spielereihe und das Videospiele *Fortnite* betrachtet worden sind. Als Ergebnis ist festzustellen, dass die *Final Fantasy Games* eine hohe Affinität zur Mode haben. Die Mode der Videospielefiguren weist Merkmale für ihre gesellschaftliche Klasse auf. Dies ist in verschiedensten Charakteren von gottgleichen Herrschern der Oberklasse bis zu Krieger der Mittelklasse und Sklaven aus der Unterklasse zu erkennen. Die Mode und ihre Funktion lassen sie ihren Rollen und sozialen Schicht in der Gesellschaft zuordnen. Dabei weisen die Videospielecharaktere große Unterschiede zu den Merkmalen der Klassen aus dem Sinus-Milieus-Modell für Deutschland auf. Vor allem an der Mode des Hauptantagonisten Sephiroth sind solche Details zu erkennen. Auf den ersten Blick scheint er nur ein in Leder gekleideter Krieger zu sein, aber weist bei einer näheren Betrachtung viele Symbole für seinen Gotteswahn und seiner damit verbundenen Zuordnung in die Oberklasse auf. Einzig die Protagonisten der Games lassen sich schwerer einer sozialen Klasse einordnen. Das liegt daran, dass sich die vom Spieler gesteuerten Figuren in ihrer Mode stets von ihrer gesellschaftlichen Klasse abheben. Die Entwickler treffen diese Entscheidung, da die Spieler die Protagonisten die meiste Zeit beim Spielen sehen und das Videospiele somit ansprechender wird, wenn diese besonders modisch gekleidet sind. So können diese zwar meist der Mittelklasse zugeordnet werden, heben sich jedoch von der restlichen Gesellschaft in ihrer Mode ab. Die Entwickler haben für die Charakterdesigns deutliche Inspirationen aus verschiedenen Modestilen und -epochen aufweisen können. Diese hatten bereits meist eine soziokulturelle Bedeutung, sodass beispielsweise Kunst aus der japanischen Kultur, die das aufkommende Bürgertum dargestellt hat, einer der Referenzen war. Bei der Umsetzung der Mode für die *Final Fantasy* Charaktere wurden dann verschiedene Stile aus der Mode angewandt. Da in dieser Spielereihe in der Regel immer die Helden gegen die Schurken kämpfen, ist es unvermeidlich, die Funktionalität der Mode dieser Krieger zu erkennen. Große Schwerter mit kulturellem Hintergrund und robuste Schulterklappen sind essenziell in der Mode

dieser Spielfiguren. Trotz dieser Funktionalität schaffen es die Charaktere mit ihrer Mode auch ihre soziale Schicht und ihr Geschlecht zu repräsentieren. Dabei ist auch das Problemgebiet der Mode in Videospielen in Form der Sexualisierung von weiblichen Charakteren wiederzufinden. Weibliche Spielfiguren werden ohne eine soziokulturelle oder funktionale Bedeutung in leicht bekleideten und figurbetonenden Outfits präsentiert. Diese Materialisierung weiblicher Körper für eine bessere Vermarktung ist schlichtweg nicht gut zu reden und somit ein Problem unserer Gesellschaft und der Videospieldentwickler, welches in Zukunft verbessert werden könnte. Jedoch wird in *Final Fantasy XIII* mit der Einführung von Lightning auch einer der bedeutsamsten weiblichen Videospieldfiguren der Geschichte erschaffen. Sie repräsentiert eine starke und selbstbewusste Protagonistin, die es schafft, das Gesicht einer Louis Vuitton Kollektion zu sein. Sie wird meist nicht sexualisiert, sondern trägt Mode, die unsere Gesellschaft als maskulin bezeichnen würde. Die Zusammenarbeiten mit Modemarken zeigen uns auch, dass die soziokulturelle Bedeutung der Mode in Videospielen nicht nur ein Phänomen für die virtuellen Welten der Videospiele ist, sondern auch unsere reale Welt und Gesellschaft beeinflussen. Somit ermittelt die Analyse der Arbeit eine signifikante Bedeutung für die virtuelle und reale Welt, da diese einen reziproken Einfluss haben. Durch die gesammelten Erkenntnisse der Narratologie wird deutlich, dass die Mode in den *Final Fantasy Games* auch eine narrative Bedeutung aufweisen kann, die mit der gesellschaftlichen und funktionalen Bedeutung zusammenhängt.

In Fortnite wird wiederum ein ganz anderes Phänomen deutlich. Skins erobern die Gaming-Welt und diese digitalen Outfits für Spielfiguren erwirtschaften das umsatzstärkste Videospiel der letzten Jahre. Die digitale Welt und Gesellschaft in Fortnite hat für manche Spieler einen so großen Einfluss, sodass die Mode ihrer Spielfiguren in den Spielwelten auch von hoher Wichtigkeit ist. Fortnite hat als kostenloses Videospiel mit ihren modischen Skins einen so bedeutsamen Einfluss auf die Modewelt, dass Luxusmodemarken wie Balenciaga Kollaborationen mit ihnen eingehen und gemeinsam reale sowie virtuelle Kleidungskollektionen veröffentlichen. Videospiele und Modemarken erreichen so ganz neue Zielgruppen und erschaffen aktuell gemeinsam eine immer größere Reichweite. Die Kluft zwischen Mode und Videospielen hat sich in den letzten Jahren enorm verkleinert. Es stecken auch ludologische Züge hinter den Skins in Fortnite, da der Besitz dieser, obwohl sie nur

kosmetische Items sind, durch den sozialen Druck schon als Spielregel bezeichnet werden können.

Mit den Ergebnissen aus der in dieser Arbeit analysierten Videospiele lässt sich festhalten, dass die Mode in Videospiele eine wichtige soziokulturelle und funktionale Bedeutung hat für die Gesellschaftsklassen, Geschlechter, den Einfluss auf Reziprozität von Mode und Videospiele und Skins in Form von virtueller Mode.

Da dieses Forschungsgebiet noch überwiegend unerforscht ist, bietet es noch Potenzial für zukünftige Analysen. Die Genres der Games der Analyse dieser Arbeit umfassen nur einen kleinen Teil von Videospiele, in denen die soziokulturelle und funktionale Bedeutung von Mode analysiert werden kann. Videospiele wie *Ghost of Tsushima*, die die Mongoleninvasion in Japan im Jahr 1274 aus der Sicht eines Samurais mit einer erfundenen Geschichte erzählen, hätten bedeutsame kulturelle Kleidung, Gesellschaftsklassen in einem Kriegsgebiet und historische Rüstungen japanischer Krieger zeigen können. *Animal Crossing: New Horizons*, eine Lebenssimulation in einem Videospiele mit der Möglichkeit seine eigene Mode zu gestalten und seine Stadt und Gesellschaft nach Wunschvorstellungen aufzubauen, ist auch ein soziologisches Phänomen. Dieses Game erreichte vor allem während der Corona-Pandemie seinen Erfolg, da es den Spielern einen Zufluchtsort mit ihrer Freiheit und dem gewohnten Leben wie vor der Pandemie ermöglichte. Es lässt sich auf jeden Fall festhalten, dass noch viele Spiele unter dieser Forschungsfrage analysiert werden können, die andere Ergebnisse als diese Arbeit erzielen können. In Kapitel 3.3 Einfluss auf Reziprozität von Mode und Videospiele wurde auch der Einfluss der Videospiele auf die Modewelt deutlich. Die Mode der *Final Fantasy* Games ist trotz ihrer soziokulturellen und funktionalen Bedeutung immer noch so stilvoll, dass Designer aus der Modewelt aufmerksam auf die Spiele werden und bekannte Namen wie Vivienne Westwood ein Hochzeitskleid für *Final Fantasy XV* gestalten. In einer weiterführenden Forschungsarbeit kann also sogar die Bedeutung von Videospiele auf die Modewelt in Betracht gezogen werden.

5 Literaturverzeichnis

Sekundärliteratur

Barthes, Roland (1990): *The Fashion System*. Übers. von Matthew Ward/Richard Howard. Los Angeles: First California Paperback Printing.

Barthes, Roland (2005): *The Language of Fashion*. London: Bloomsbury Publishing Plc.

Beil, Benjamin; Hensel, Thomas; Rauscher, Andreas (2018): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS.

Boldt, Martin (2011): *Entertainment-Hybride Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*. München: AVM.

Eskelinen, Markus (2004): *Towards Computer Game Studies*. In *First Person new Media as Story, Performance, and Game*, hg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. Cambridge, MA: The MIT Press.

Goblot, Edmond (1994): *Klasse und Differenz. Soziologische Studie zur modernen französischen Bourgeoisie*. Übers. von Franz Schultheis. Konstanz: UVK.

Harris, Frederick (2010): *UKIYO-E. The Art of the Japanese Print*. Tokio: Tuttle Publishing.

Jahn-Sudmann, Andreas (2007): *Spielfilme und das postklassische/postmoderne (Hollywood-)Kino: Zwei Paradigmen*. In *Spielformen im Spielfilm Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, hg. von Rainer Leschke und Jochen Venus. Bielefeld: Transcript.

Nöth, Winfried. (2000): *Handbuch der Semiotik*. 2. Auflage. Stuttgart: Springer-Verlag GmbH Deutschland.

Oláh, Thomas (2011): *Kunst und Krieg, Mode und Armee: Camouflage!*. In: *Fashion Talks*, hrsg. Von Lieselotte Kugler und Gregor Isenbort. Berlin: Museumsstiftung Post und Telekommunikation.

Poschardt, Ulf (1998): *Mode und Militär*. In: *Kunstforum 141*. Nürnberg: Ulf Poschardt.

Reay Emma; Wanick Vanissa (2023): Skins in the Game: Fashion Branding and Commercial Video Games. In Reinventing Fashion Retailing Digitalising, Gamifying, Entrepreneurship hg. von Bazaki Eirini, Wanick Vanessa. Cham: Springer Nature Switzerland AG.

Simmel, Georg (1983): Die Mode. In: ders.: Philosophische Kultur. Gesammelte Essays. Berlin: Wagenbach.

Singermann, Felix (1915): Die Kennzeichnung der Juden im Mittelalter. Ein Beitrag zur sozialen Geschichte des Judentums. Berlin: Druck von Paul Funk.

Thorstein, Veblen (1958): Theorie der feinen Leute. Eine ökonomische Untersuchung der Institutionen. Köln: Verlag Kiepenheuer & Witsch GmbH & Co. KG.

Vinken, Barbara (2016): Die Blumen der Mode. Klassische & neue Texte zur Philosophie der Mode. Stuttgart: Klett-Cotta.

Wilson, Elizabeth (1985): In Träume gehüllt. Mode und Modernität. Übers. Von Renate Zeschitz. Hamburg: Ernst Kabel Verlag 1989.

Internetquellen

Arno, Frank (2021): Marx und mehr Klassen gibt es, seit es Ungleichheiten zwischen den Menschen gibt. Eine kleine Begriffsgeschichte. <https://www.fluter.de/soziale-klassen-definition/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Brunner (2019): Fortnite Battle Royale - Analyse Gameplay, Erfolgsfaktoren. <https://www.technik-consulting.eu/Analyse/Fortnite.html>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Cultedge: Everything You Need To Know About The Air Jordan 1 Chicago. <https://cultedge.com/jordan-1-chicago/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Dietz, Tracy L. (1998): An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. Sex Roles. <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1018709905920>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Etschel, Günther (2015): ALMVOLK-Motiv: Hirschgeweih.
<https://www.almvolk.net/2015/07/06/almvolk-motiv-hirschgeweih/#:~:text=Bei%20den%20Kelten%20wurde%20der,des%20Lichts%20gegen%20die%20Finsternis.:> (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Everest Ventures Group (2019): Why do people spend billions on virtual clothes?.
<https://medium.com/evg-virtual/why-do-people-spend-billions-on-virtual-clothes-504ec1601521>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Final Fantasy Wiki, Fandom (o.J.): Cloud Strife.
https://finalfantasy.fandom.com/de/wiki/Cloud_Strife: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Final Fantasy Wiki, Fandom (o.J.): Eden (fal'Cie).
[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Eden_\(fal%27Cie\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Eden_(fal%27Cie)): (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Final Fantasy Wiki, Fandom (o.J.): Lightning.
<https://finalfantasy.fandom.com/de/wiki/Lightning#Design>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Final Fantasy Wiki, Fandom: List of fashion industry collaborations.
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/List_of_fashion_industry_collaborations: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Final Fantasy Wiki, Fandom (o.J.): Sephiroth.
<https://finalfantasy.fandom.com/de/wiki/Sephiroth>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Final Fantasy Wiki, Fandom (o.J.): Träger.
<https://finalfantasy.fandom.com/de/wiki/Tr%C3%A4ger>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Fröhlich, Svenja (o.J.): Schwarzer Engel – Bedeutung.
https://www.helpster.de/schwarzer-engel-bedeutung_206079: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

GamePro (2009): 20 Games That Changed Gaming Forever. https://www.pcworld.com/article/523789/20_games_that_changed_gaming_forever.html#slide8: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Glashüttner, Robert (2019): Jesper Juul, der Ludologe. FM4-ORF. <https://fm4.orf.at/stories/2991660/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Handrahan, Matthew (2019): Fortnite tops SuperData's 2018 chart with \$2.4 billion digital revenue. <https://www.gamesindustry.biz/fortnite-tops-2018-superdata-chart-with-usd2-4b-digital-revenue>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Jesper, Juul (2001): Games Telling stories?: A brief note on games and narratives. Game Studies: The International Journal of Computer 1, Nr. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Lange, Christian (2018): Aberglaube: Welche Zahlen gelten in welchen Ländern als Unglückszahl?. <https://web.de/magazine/wissen/psychologie/aberglaube-zahlen-gelten-laendern-unglueckszahl-32910320>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Loke Charis (o.J.): The Geeky Baju Project. <https://www.charisloke.com/geekybaju#games>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Mallon, Jackie (2019) : Die Avantgarde-Designer, die die Grenzen der Mode neu ausloteten. <https://fashionunited.de/nachrichten/mode/die-avantgarde-designer-die-die-grenzen-der-mode-neu-ausloteten/2019050331762>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Meyer, D.; Schüller-Ruhl, T.; Vock, R. (2022): Geschlecht. <https://www.bpb.de/kurzknapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/331102/geschlecht/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Nomura, Tetsuya (1997): Weekly Famitsu Issue No. 1224: Tetsuya Nomura Interview. <https://thelifestream.net/weekly-famitsu-issue-no-1224-tetsuya-nomura-interview/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Rösch, Bert (2020): Markenfälschungen: Jeder Dritte hat sie schon einmal gekauft. <https://www.textilwirtschaft.de/business/news/produktpiraterie-studie-von-kpmg-und->

ifh-markenfaelschungen-jeder-dritte-hat-sie-schon-einmal-gekauft-225863: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Sämman, Lena (2018): Warum Pierpaolo Piccioli und Simone Rocha jetzt Daunenjacken für Moncler designen. <https://www.vogue.de/mode/artikel/moncler-genius-kollektion>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Schmidt-Rees, Hannah (2020): Final Fantasy and the history of video game fashion. <https://www.per-spex.com/articles/2020/5/5/final-fantasy-and-the-history-of-video-game-fashion>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Schroder, Jan (2022): Moncler Group stellt Markenstrategie und Wachstumspläne vor. <https://fashionunited.de/nachrichten/business/moncler-group-stellt-markenstrategie-und-wachstumsplaene-vor/2022051146523>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Seddon, Joanna (2008): Top 100 Most Powerful Brands 08. <https://web.archive.org/web/20090326010313/http://www.millwardbrown.com/Sites/Optimor/Media/Pdfs/en/BrandZ/BrandZ-2008-Report.pdf>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Square Enix Team (2012): Final Fantasy-Charaktere stehen in der neuen Arena Homme+ für Prada Modell. https://www.square-enix-games.com/de_DE/news/final-fantasy-charaktere-stehen-in-der-neuen-arena-homme-fur-prada-modell: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Square Portal (2016): Lightning x Louis Vuitton Extended. 06. Januar 2016, Youtube Video. https://www.youtube.com/watch?v=HxCr4q1IUa0&ab_channel=SquarePortal: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

SypherPK (2023): I Went UNDERCOVER in an ONLY UP Fortnite Fashion Show! 07. Juli 2023, YouTube Video. https://www.youtube.com/watch?v=QONiW7-UXUg&ab_channel=SypherPK. (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Tautscher, Manfred (2021): Sinus-Milieus® Deutschland. <https://www.sinus-institut.de/sinus-milieus/sinus-milieus-deutschland>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Tepe, Jan; Koohnavard, Saina (2023): „Fashion and game design as hybrid practices: approaches in education to creating fashion- related experiences in digital worlds. <https://doi.org/10.1080/17543266.2022.2103591>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Titton, Monica (2010): Mode in der Stadt. Über Street-Style-Blogs und die Grenzen der Demokratisierung der Mode. <https://www.textezurkunst.de/de/78/mode-der-stadt/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Tran, Victoria (2019): Why Fashion in (Most) Games Sucks, and Why You Should Care. 10. Juni 2019. YouTube Video. https://www.youtube.com/watch?v=Pr7rzcwOz_g&ab_channel=GDC: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Trotsky, Leon (1925): Jacob Sverdlov. <https://www.marxists.org/archive/trotsky/1925/03/sverdlov.htm>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Video Game Sales Wiki, Fandom (o.J.): Final Fantasy. https://vgsales.fandom.com/wiki/Final_Fantasy: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Weiss, Diana (2012): Die Schwarze Lederjacke, Uniform der Unangepassten. <http://dianaweis.com/publikationen/die-schwarze-lederjacke/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Videospielquellen

Baszucki, David (2006): Entw. Roblox. Windows. San Mateo: Roblox Corporation.

Duke, Michael (2014): Entw. Sims 4. Windows. Redwood City: Electronic Arts.

Fergusson, Rod (2017): Entw. Fortnite. Windows. Raleigh: Epic Games, Inc..

Fox, Nate (2020): Entw. Ghost of Tsushima. PlayStation 4. Bellevue: Sucker Punch Productions.

Gvasalia, Demna (2021): Entw. Afterworld: The Age of Tomorrow. Windows. Paris: Balenciaga.

Kitase, Yoshinori (1997): Entw. Final Fantasy VII. PlayStation. San Mateo: Sony Computer Entertainment.

Kitase, Yoshinori (2009): Entw. Final Fantasy XIII. PlayStation 3. Tokio: Square Enix.

Laidlaw, Mike (2014): Entw. Dragon Age: Inquisition. Windows. Redwood City: Electronic Arts, Inc..

Manceau, Arnaud Ragot (2021): Entw. Riders Republic. PlayStation 4. Saint-Mandé: Ubisoft.

Miyamoto, Shigeru (1985): Super Mario Bros.. Nintendo Entertainment System. Kyoto: Nintendo.

Nomura, Tetsuya (2019): Entw. Kingdom Hearts III. PlayStation 4. Tokio: Square Enix.

Nomura, Tesuya (2020): Entw. Final Fantasy VII Remake. PlayStation 4. Tokio: Square Enix.

Paschitnow, Alexej (1989): Entw. Tetris. Nintendo Entertainment System. Kyoto: Nintendo.

Sakaguchi Hironobu (1987-2023): Entw. Final Fantasy. Nintendo Entertainment System. Tokio: Square Enix.

Takahashi, Tetsuya (2010): Entw. Xenoblade Chronicles. Nintendo Wii. Kyoto: Nintendo.

Takai, Hiroshi (2023): Entw. Final Fantasy XVI. PlayStation 5. Tokio: Square Enix.

Van Roon, Andrei (2009): Entw. League of Legends. Windows. Los Angeles: Riot Games.

Filmografische Quellen

Wachowski, Lana; Wachowski, Lilly (1999): Reg., Matrix. USA: Warnes Bros, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, Netflix.

6 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1, entn. Unreal Engine (2021): Balenciaga Blurs Real with Unreal in Fortnite | Unreal Engine. YouTube Video. https://www.youtube.com/watch?v=D1AwDbkq-mQ&ab_channel=UnrealEngine: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 2, entn. Balenciaga (2020): Afterworld: The Age of Tomorrow | Balenciaga. YouTube Video. https://www.youtube.com/watch?v=hu_08WchxnU&ab_channel=Balenciaga: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 3, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: Oerba Dia Vanille. https://finalfantasy.fandom.com/de/wiki/Oerba_Dia_Vanille: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 4, entn. Loke, Charis: The Geeky Baju Project. <https://www.charisloke.com/geekybaju#games>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 5, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: Eden (fal'Cie). [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Eden_\(fal%27Cie\)?file=Eden_Red.png](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Eden_(fal%27Cie)?file=Eden_Red.png): (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 6, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: Final Fantasy VII Remake, https://finalfantasy.fandom.com/ru/wiki/Final_Fantasy_VII_Remake?file=FFVIIR_Concert_releasedate_BIGGER_june2019.jpg: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 7, entn. Sensei Toy: FFVII Remake – Sephiroth by Dragon Studio. <https://www.senseitoy.com/ffvii-remake-sephiroth-by-dragon-studio>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 8, 13, 14, Screenshot durch Verfasser, entn. Nomura, Tetsuya (2020): Entw. Final Fantasy VII Remake. PlayStation 4. Tokio: Square Enix.

Abb. 9, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: Cloud Strife. [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Cloud_Strife_\(VII_Remake_party_member\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Cloud_Strife_(VII_Remake_party_member)): (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 10, entn. War History Online: A Turning Point In The Life Of Musashi, The Undeclared Samurai. <https://www.warhistoryonline.com/ancient-history/turning-point-samurai-musashi.html>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 11, entn. PacDuck, Deviantart (2010): Final Fantasy XIII 13 Cast. <https://www.deviantart.com/pacduck/art/Final-Fantasy-XIII-Cast-178023881>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 12, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: Grenadier. <https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Grenadier>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 15, 16, Screenshots durch Verfasser, entn. Takai, Hiroshi (2023): Entw. Final Fantasy XVI. PlayStation 5. Tokio: Square Enix.

Abb. 17, entn. Polygon (2021): Final Fantasy 7 Remake dress unlock guide. <https://www.polygon.com/final-fantasy-7-remake-guide/22370214/ff7-dresses-dressed-to-the-nines-trophy-tifa-aerith-cloud-choices-options>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 18, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: Lightning. [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Lightning_\(Final_Fantasy_XIII\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Lightning_(Final_Fantasy_XIII)): (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 19, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: Lightning Returns: Final Fantasy XIII garbs. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Lightning_Returns:_Final_Fantasy_XIII_garbs: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 20, entn. The Gamer: Gaming Detail: There's A Type Of Garb In LR:FFXIII That Makes Female NPCs Smitten With Lightning. https://www.thegamer.com/gaming-detail-cloak-garb-lightning-returns-final-fantasy-xiii-menswear-female-npcs-gay/?newsletter_popup=1: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 21, 29, entn. Final Fantasy Wiki, Fandom: List of fashion industry collaborations. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/List_of_fashion_industry_collaborations: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 22, entn. Adrian on Gaming (2012): THE FINAL FANTASY XIII-2 PRADA IMAGES: REALITY VS FANTASY. <https://adrianongaming.wordpress.com/2012/04/04/the-final-fantasy-xiii-2-prada-images-reality-vs-fantasy/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 23, 24, entn. Polygon (2019): How Final Fantasy defined weird JRPG fashion. YouTube Video. https://www.youtube.com/watch?v=s2bPuEmTYh8&list=PLEYdytK_hZfqMFgmFm7DimCgp2114x0oH&ab_channel=Polygon: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 25, entn. VAM: Jumper. <https://collections.vam.ac.uk/item/O73390/jumper-kawakubo-rei/>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 26, entn. Schmidt-Rees, Hannah (2020): Final Fantasy and the history of video game fashion. <https://www.per-spex.com/articles/2020/5/5/final-fantasy-and-the-history-of-video-game-fashion>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 27, entn. Reddit. https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/5godsk/anybody_playing_final_fantasy_xv_ive_been_dying/?rdt=45744: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 28, entn. Gosunoob: Character Customization Final Fantasy XV. https://www.gosunoob.com/final-fantasy-xv/ffxv-character-customization/attachment/character_customization_final_fantasy_xv/: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 30, entn. 4nitesite: Fortnite Fashion-Fanatiker Skin. <https://4nite.site/de/skins/fashion-fanatiker#PresentForm>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 31, entn. 4nitesite: Fortnite Grind Skin. <https://4nite.site/de/skins/grind>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

Abb. 32, entn. 4nitesite: Moncler-Klassiker-Paket Fortnite. <https://4nite.site/de/paketen/moncler-klassiker-paket>: (Letztes Abrufdatum am 22. August 2023).

7 Abkürzungsverzeichnis

FF13 Final Fantasy XIII

FF7 Final Fantasy VII

FF16 Final Fantasy XVI

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbstständig angefertigt, nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt, soweit zutreffend wörtliche und sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe und die Überprüfung mittels Anti-Plagiatssoftware dulde.

Ort, Datum

Neu-Ulm, 31.08.2023

Unterschrift

K. Bab