

HNU Working Paper

Nr. 52

Rudolf Thomas Inderst

Die Ludodystopie

Zwischen World Building und Gameplay

Ludodystopia – between World Building and Gameplay

4 / 2025

Abstrakt

Der Beitrag analysiert ausgewählte Digitalspiele, sogenannte Ludodystopien, die aufgrund ihres World Buildings und Gameplays der dystopischen Erzähltradition zugeordnet werden. Ludodystopien werden als Bindeglied zwischen Digitalspielforschung und Politikwissenschaft verstanden und als Gegenstand der Digitalspielpolitologie positioniert. Digitale Spiele ermöglichen durch Interaktivität eine besondere Erfahrbarmachung des Dystopischen. Der Beitrag stellt die Bedeutungsträgerschaft digitaler Spiele dar und führt Close Playing und Wide Reading als Methoden ein. Anhand von *Wolfenstein: The New Order* und *Papers, Please* wird die Funktionsweise von Ludodystopien gezeigt. Fazit: Die Integration von World Building und Gameplay in dystopischen Spielen schafft eine fesselnde Atmosphäre und kann zur kritischen Reflexion gesellschaftlicher Themen anregen.

Freie Schlagwörter:
Digitalspielforschung, Digitalspielpolitologie, Ludodystopie

Abstract

This Working Paper analyzes selected digital games termed ludodystopias, categorized within the dystopian narrative tradition through their world-building and gameplay. Ludodystopias are positioned as a link between digital game research and political science, defining digital game politology. Interactivity in digital games allows for a distinct experience of the dystopian. The paper outlines how digital games convey meaning and introduces Close Playing and Wide Reading methodologies. *The examples of Wolfenstein: The New Order and Papers, Please* illustrate how these games function as ludodystopias. In conclusion, the integration of world-building and gameplay in dystopian digital games creates a captivating atmosphere and can stimulate critical reflection on societal issues.

Keywords:
Ludodystopia, Game Studies, Game Design

JEL-Klassifikation: Z11

Anmerkungen

Dieser Forschungsbeitrag erhielt keine spezifischen Zuschüsse von einer öffentlichen, kommerziellen oder gemeinnützigen Einrichtung. Der Verfasser hat zudem keine konkurrierenden Interessen zu erklären. Der Verfasser ist Mitglied der im folgenden Text erwähnten AG Games sowie des AKGWDS.

1. Einleitung und Problemstellung

Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich ausgesuchten Digitalspielen, welche als Ludodystopien bezeichnet werden sollen. Es handelt sich um Video- und Computerspiele, welche aufgrund ihres World Building (also ihrer narrativen Ausgestaltung) sowie ihres Gameplay (also der Spielerfahrung, die durch Spielregeln und -mechanismen entsteht) als einer medialen dystopischen Erzähltradition zugehörig zu verstehen sind. Der Verfasser ordnet Ludodystopien damit den Forschungsgegenstand als ein Bindeglied wie Berührungspunkt zwischen dem noch jüngeren Feld der interdisziplinären Digitalspielforschung auf der einen Seite wie dem Teilbereich der Politikwissenschaften, der Politischen Theorie und Ideengeschichte, auf der anderen Seite ein und spricht folglich von einem Bereich der Gegenstand einer Digitalspielpolitologie liegt. Das Lesen und Deuten von literarischen Utopien wie Dystopien stellt einen integralen Bestandteil der Politischen Theorie wie Ideengeschichte dar, sind es doch gerade diese fiktionalen Entwürfe wie Erzählungen, welche sich mit der Frage von besten beziehungsweise schrecklichsten Staatsentwürfen auseinandersetzen. Der Verfasser folgt im vorliegenden Beitrag dem Politikwissenschaftler Thomas Schölderle in dessen Utopie-Verständnis: „Als Utopien gelten [...] rationale Fiktionen menschlicher Gemeinwesen, die in kritischer Absicht den herrschenden Missständen gegenüber gestellt wird“ (Schölderle, 2017, S. 17). Die politikwissenschaftlichen Fachcurricula stellen, wenn es um dystopische Staatsentwürfe geht, oftmals die drei bekannten literarischen Vertreter *Wir*, *Brave New World* und *1984* in den Vordergrund oder greifen auf Filme wie *Soylent Green* und *Gattaca* zurück.

Aufgrund ihrer Popularität, Verfügbarkeit und thematischen Relevanz bieten auch Ludodystopien einen möglichen Einstiegspunkt in die Analyse und Diskussion – zusätzlich jedoch weisen, wie angedeutet, digitale Spiele als immersiv-interaktive Medien einen bedeutsamen Eigenart auf: Video- und Computerspiele sind qua Gamedesign nicht nur ausgestaltete fiktionale Kulissen mit Figurenpersonal und Erzählverläufen, sondern sie ermöglichen durch ihre medienimmanente, notwendige Interaktivität einen Akt der spielgewordenen Selbstwirksamkeit. Dies wiederum, so legt es der vorliegende Beitrag nahe, eröffnet das Potential für eine andere Qualität der Erfahrbarmachung des Dystopischen für Nutzer/innen. Im folgenden didaktischen Überblick soll zunächst dargestellt werden, in welcher Art und Weise digitale Spiele überhaupt Träger von Bedeutung sind, anschließend soll in der methodischen Konkretisierung über das Verfahren des Close Playings in Kombination mit demjenigen des Wide Reading vorgestellt werden. In den konkreten Beispielen werden dann zwei Spiele vorgestellt: *Wolfenstein: The New Order* sowie *Papers, Please*. Im Fazit werden anschließend die zentralen Erkenntnisse des Beitrags kompakt zusammengefasst, kritisch diskutiert und der Rückbezug zum ursprünglichen Hauptthema verdeutlicht. Literatur- wie Abbildungsverzeichnis beschließen das vorliegende Working Paper.

2. Didaktischer Überblick

Aufgrund ihrer steigenden kulturellen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bedeutung sind digitale Spiele seit Ende der 1990er Jahre zum Gegenstand wissenschaftlicher Auseinandersetzung geworden: „Unter dem Etikett der Game Studies existiert eine ebenso junge wie heterogene Disziplin, die sich der Erforschung des Computerspiels verschrieben hat.“ (Feige, 2015, S. 10) Von einem ausgesprochen „breiten akademischen

Forschungsinteresse für die Erforschung von Computerspielen“ (Lackner, 2014, S. 23; weiterführend dazu Werning, 2013, S. 47-48) kann allerdings im deutschsprachigen Raum (noch) nicht gesprochen werden. Dennoch gibt es mittlerweile zahlreiche Einführungen in die digitale Spieleforschung. Dazu zählen etwa Benjamin Beils *Game Studies – Eine Einführung* (Beil, 2012) oder *Theorien des Computerspiels zur Einführung* (Gamescoop (Hrsg.), 2013). Obgleich man also den Game Studies eine gewisse Institutionalisierung nicht absprechen kann, stellen sie zum jetzigen Zeitpunkt „eher ein Sammelbecken unterschiedlicher theoretischer wie empirischer Perspektiven [dar], die scheinbar nur durch den Gegenstand, den sie in den Blick nehmen, verbunden sind“ (Feige, 2015, S. 11).

Die Ursprünge dieser Art von Forschung liegt jedoch etwas weiter zurück in den 1980er Jahren; zu der damaligen Zeit begannen Gamedesigner/innen, zum Beispiel darüber nachzudenken, was eigentlich ein gutes oder gelungenes Spiel ausmache, und wie man ein solches entwickeln könnte. Diese Gedankengänge zu ordnen und zu publizieren, kann als ein erster Schritt innerhalb der Forschungsrichtung gewertet werden (Freyermuth, 2015, S. 203–206). Selbstredend darf an dieser Stelle nicht unterschlagen werden, dass das systematische Nachdenken über das Kulturphänomen Spiel bereits im prädigitalen 20. Jahrhundert umfangreich von Köpfen wie dem niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga, dem französischen Soziologen Roger Caillois oder dem neuseeländischen Spieltheoretiker Brian Sutton-Smith betrieben wurde und als gern genutzte Vorarbeit zum Wesen des Spiels innerhalb der Digital Game Studies herangezogen wird (Inderst, 2023a, S. 54). In einem zweiten Schritt können die Forschungs- und Publikationsaktivitäten diverser Vertreter/innen der Geistes- und Sozialwissenschaften genannt werden, welche jeweils mit einer eigenen Forschungsagenda, also in etwa speziellen Fragestellungen und Methoden, an das Digitalspiel und das Spielen herantraten. Schließlich bildet sich seit Ende der 1990er und zu Beginn der 2000er Jahre zunehmend das heraus, was man als eigenes Forschungsfeld der digitalen Spelforschung beschreiben kann – eine Institutionalisierung kann in etwa an der Zunahme von spezialisierten Studiengängen, Qualifizierungsschriften wie Dissertationen oder Konferenzen abgelesen werden (Inderst/Heller, 2021). Spätestens mit der Gründung der internationalen Fachgesellschaft DiGRA, dem bis heute relevanten ersten eigenen Journal Game Studies sowie einer veritablen Grundsatzdebatte über das Selbstverständnis und die Ausrichtung des Feldes – Ludolog/innen betonten die Bedeutung der Spielmechanik, Interaktivität und des Regelwerks, während Narratolog/innen den Fokus auf die erzählerischen Aspekte von Spielen legten – kann eine Ausbildung des Faches nicht mehr übersehen werden. Diese Entwicklung wurde und wird begleitet von zwei Tatsachen: Erstens wächst der Gesamtumsatz der Spielebranche kontinuierlich – weltweit stehen 180 Milliarden US-Dollar in den Büchern, während davon fast zehn Milliarden Euro alleine auf Deutschland entfallen (Jansen, 2022). Zweitens ist mit dem Phänomen der Gamifikation, das heißt dem Einsatz von Systemen, Regeln und Mechaniken, wie wir sie aus digitalen Spielen kennen, innerhalb von nicht-spielerischen Kontexten wie der Arbeitswelt – zum Beispiel in Form von Punktekarten, Titeln oder Belohnungssystemen – das vermeintlich Spielerische noch stärker im Alltag beziehungsweise der Berufswelt präsent (Schulz, 2014).

Um zu verstehen, weshalb es bedeutsam erscheint, digitale Spiele als Träger von Bedeutung kenntlich zu machen, soll sich zunächst einer immer wieder neu zu beantwortende Kernfrage des interdisziplinären Forschungsfeldes Digital Game Studies angenähert werden: Was sind

digitale Spiele? Eine mögliche Antwort liefert der Aufsatz „Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture“ von Antoni Roig und anderen, die digitale Spiele als eine Hybridformen audiovisueller Medien und Spielkultur darstellen – dort heißt es wörtlich: „In fact, videogames situate ‚play‘ at the core of the audiovisual experience, introducing innovative changes in audiovisual production and reception patterns.“ (Roig, 2009, S. 89). An anderer Stelle leitete der Verfasser daraus ab, dass man digitale Spiele damit als zeichenhafte Äußerungen oder mediale Texte begreifen kann, was ermöglicht, sie als wirkmächtige, vielschichtige Bedeutungsangebote zu deuten, welche Wirklichkeit, Kultur wie Medien in einen untrennbar Zusammenhang positionieren (Inderst/Heller, 2021). Was bedeutet das? Zunächst lässt sich damit festhalten, dass digitale Spiele sich einer alleinigen Lesart als Unterhaltungsangebote, Wettbewerbsformate oder Eskapismus-Katalysatoren entgegenstellen. Vielmehr haben wir es mit designten Kultur- und Möglichkeitsräumen zu tun, in denen durch die Wechselwirkungen von Spieler/innen und Spiel sowie menschlichen Interaktionen untereinander in (zum Beispiel in E-Sports-Teams oder Online-Rollenspiel-Gilden) soziale Realitäten beschreibbar werden (Ring, 2021, S. 251). Gamedesigner/innen und Spielentwickler/innen bedienen sich in der Konzeption und der Produktion aus einem reichhaltigen kreativen Pool, der randvoll mit Motiven, Erzählungen, Referenzen sowie Tropen des popkulturellen Zeitgeists ist und damit greifen sie auf „*Bilder, Erzählungen und Symbole [zurück], die in unseren kulturellen Praktiken und in unserem Alltagsleben bestimmte Bedeutungen besitzen*“ (Bevc, 2010, S. 173). Dieser Punkt ist besonders wichtig zu verstehen für den vorliegenden Beitrag: Durch die Rezeption der Spielinhalte auf Seiten der Spieler/innen erfolgt ein sinngebender Zusammenbau der angedeuteten Bedeutungsangebote unter Zuhilfenahme, Infragestellung oder auch Ablehnung der eigenen oder Spielcommunity-kollektiven Wissensbestände (Lachmund, 2012, S. 39). Es kann damit festgehalten werden: Auch die dergestalt buchstäblich wie sprichwörtliche ins Spiel gebrachte Vorannahmen, angedeutete Vorkenntnisse oder etwaiges reflektiertes Vorwissen über dystopische Erzähltradition in Literatur und Bewegtbild der Spieler/innen zählen erstens in diese Feststellung über Wissensbestände ein und somit zeigen zweitens digitale Spiele als Bedeutungsträger, wenn wir die Frage nach den schlimmstmöglichen *Orten* kritisch analysieren, wie es den Fachseminaren der Politischen Theorie und Ideengeschichte seit vielen Jahren gängige und kontinuierliche Praxis ist.

3. Methodische Konkretisierung

Die Methode des Close Playing in den Digital Game Studies bezieht sich auf eine detaillierte und eingehende Analyse von Videospielen auf der Ebene des Gameplays, der Narration, der Ästhetik und anderer Spielelemente (Inderst, 2023b). Im Gegensatz zu einer breiteren Perspektive, die sich auf kulturelle oder soziale Aspekte von Videospielen konzentriert, konzentriert sich das Close Playing auf die feinen Details und Nuancen eines bestimmten Spiels. Es kennzeichnet sich durch folgende Merkmale aus: Close Playing erfordert eine sorgfältige und detaillierte Untersuchung von spezifischen Elementen eines Spiels. Dies kann die Erforschung von Level-Design, Charakterentwicklung, Storytelling, Sound-Design, visueller Ästhetik und anderen spielrelevanten Aspekten umfassen. Die Methode zielt darauf ab, die Spielerfahrung in ihrer Gänze zu verstehen. Das schließt die Untersuchung von Emotionen, Entscheidungsfindungen, Herausforderungen und Belohnungen ein, die Spieler/innen im

Verlauf des Spiels erleben. Close Playing beinhaltet ebenso die detaillierte Analyse der erzählerischen Elemente in einem Spiel. Dies kann die Charakterentwicklung, den Erzählfluss, die Handlungszweige und andere narrative Aspekte umfassen. Es bezieht sich auf die formale Analyse von Spielementen, einschließlich Grafik, Sound, Steuerung und Interaktionsmöglichkeiten.

Die Untersuchung der technischen Aspekte eines Spiels kann ebenfalls ein wichtiger Bestandteil des Close Playing sein. Durch die Kombination von Close Playing und Wide Reading können Digital-Game-Studies-Forscherinnen und -Forscher ein ausgewogenes Verständnis von Videospielen erreichen. Während Close Playing die Tiefe der Analyse bietet, ermöglicht Wide Reading eine breitere Perspektive, die die kulturelle Vielfalt und Dynamik des Mediums umfassend einfängt. Im Gegensatz zur eng fokussierten Analyse eines bestimmten Spiels betrachtet Wide Reading Computer- und Videospiele in einem breiteren kulturellen Kontext. Dies beinhaltet die Berücksichtigung von kulturellen Einflüssen, sozialen Dynamiken und historischen Entwicklungen, die die Spiele beeinflusst haben. Diese vorgestellte Methode passt ebenso zu einem digitalspielpolitologisch-theoretischen Rahmen, da für die Politische Theorie und Ideenlehre idiographische, hermeneutische und qualitative Methoden alles andere als fremd sind und zu fruchtbaren Erkenntnissen führen. (Zapf, 2013).

4. Digitalspiel-Beispiele für Ludodystopien

Wie eingangs erwähnt, sollen im Folgenden die beiden Digitalspiele und Ludodystopien *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda Software, 2014) und *Papers, Please* (3909, 2013) im Zentrum stehen. Sie veranschaulichen, dass Digitalspiele aus ganz verschiedenen Genres, Altersempfehlungen und völlig unterschiedlichen Produktionsgrößen als virtuelle Dystopien gelten können.

Wolfenstein: The New Order ist ein sogenannter First-Person-Shooter (im deutschen Sprachraum auch als Ego-Shooter geläufig), der von MachineGames in Schweden entwickelt und von Bethesda Softworks veröffentlicht wurde. Die Handlung des Spiels spielt in den 1960er Jahren in einer alternativen Realität, in der das nationalsozialistische Deutschland den Zweiten Weltkrieg gewonnen hat und nun die Welt beherrscht. Diese dystopische Umgebung wird durch verschiedene Elemente in der Spielwelt und -mechanik veranschaulicht, die nun erörtert werden sollen. Das Spiel folgt dem Hauptcharakter, William "B.J." Blazkowicz, einem amerikanischen Soldaten, der nach einem katastrophalen Einsatz im Jahr 1946 im Koma liegt. Er erwacht im Jahr 1960 in einem polnischen Sanatorium und muss feststellen, dass die Nazis die Kontrolle über die Welt übernommen haben. Deutschland hat sehr fortschrittliche Technologien entwickelt, um die Weltherrschaft zu sichern. B.J. schließt sich dem Widerstand an, um gegen die Unterdrückung anzukämpfen. Die Handlung kombiniert alternative Geschichtselemente mit Science-Fiction und thematisiert dabei den Widerstand gegen ein totalitäres Regime. Die zentrale dystopische Facette ist die Vorstellung einer Welt, in der die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben – die Spielwelt zeigt die Konsequenzen dieser alternativen Geschichte durch totalitäre Kontrolle, Unterdrückung von Minderheiten und die Durchsetzung einer nationalsozialistischen Ideologie; das NS-Regime hat in der Spielwelt, wie angedeutet, enorme technologische Sprünge absolviert, darunter furchteinflößende Kriegsmaschinen, futuristische Waffen und hochentwickelte Robotertechnologie. Diese

Fortschritte tragen zur Übermacht der Nazis bei und unterstreichen die dystopische Natur der Welt. Auch sind die deutschen Machthaber an grausamen Experimenten an Menschen interessiert und führen diese durch, um ihre militärische Überlegenheit zu sichern. Dieser ethisch fragwürdige Aspekt verstärkt die dystopische Atmosphäre und weist auf die moralischen Abgründe der nationalsozialistischen Herrschaft hin. (Inderst, 2016)

Neben diesen Elementen des World Building soll es aber ebenso um die Spielmechaniken gehen, die *Wolfenstein: The New Order* als Ludodystopie erscheinen lassen. Die Spielmechaniken sind von intensiven Kampfhandlungen und Kriegsstrategien geprägt. Die Spieler/innen erleben eine Welt, in der Gewalt und Konflikte allgegenwärtig sind, was die dystopische Realität verstärkt. Das Spiel integriert moralische Entscheidungen, bei denen die Spieler/innen zwischen verschiedenen Handlungsoptionen wählen müssen; diese Entscheidungen reflektieren die moralische Komplexität der dystopischen Welt und haben Auswirkungen auf den Spielverlauf und die Gesellschaft in der Spielwelt ist gespalten, und die Spieler/innen erleben die Kluft zwischen den Unterdrückern und dem Widerstand. Diese soziale Spaltung verstärkt das dystopische Gefühl der Uneinigkeit und des Konflikts.

Wolfenstein: The New Order bringt als Ludodystopie erzählerisch eine alternative Geschichte des 20. Jahrhunderts in Anschlag, wie man sie aus der Literatur von Romanen wie *Das Orakel vom Berge*, *Vaterland* oder *Wenn das der Führer wüsste* kennt und kann dadurch auf zahlreiche dystopische Topoi zurückgreifen. Gleichzeitig bietet der Titel auch im Ludischen einen prototypisch-dystopischen Moment: Spieler/innen sind es gewohnt, im Genre der Shooter mit der Vorstellung des Spiels als Ermächtigungsmaschine die Spielwelt zu durchqueren, jedoch im eigentlichen Sinn zu erobern. Als der Protagonist jedoch aus seinem Koma erwacht, ist er dazu gezwungen, die brutale und mörderische Räumung des Krankenhauses mitzuerleben – das Spiel nimmt Spieler/innen dadurch ihre Initiative, Tatkraft und lässt sie – gegen alle Erwartungen – als dystopische Subjekte ohne Wirkmacht zurück.

Papers, Please von Gamedesigner Lucas Pope repräsentiert eine dystopische Simulation, die in der imaginären Nation Arstotzka angesiedelt ist. Das Spiel konturiert eine dystopische Realität durch eine ungewöhnlich gestaltete Spielwelt und raffinierte Spielmechaniken (Morissette, 2017). Spieler/innen agieren als Grenzbeamter an einem Übergang zwischen Arstotzka und Kolechia, wobei die politische Repression und wirtschaftliche Not des Regimes die Spielumgebung prägen. Die Spielmechanik konzentriert sich auf die akribische Überprüfung von Reisedokumenten und die Entscheidung, wer die Grenze überqueren darf und wer nicht. Diese Mechanik spiegelt die rigide Bürokratie des dystopischen Staates wider und vermittelt Spieler/innen dadurch ein intensives Erlebnis ethischer Dilemmata; die Entscheidungen der Spieler/innen beeinflussen nicht nur das Schicksal einzelner Charaktere, sondern formen auch die Gesamtentwicklung der Spielhandlung. Die dystopische Beschaffenheit von *Papers, Please* wird durch verschiedene Elemente in der Spielwelt veranschaulicht: Arstotzka ist ein totalitärer Staat, dessen Überwachung und Kontrolle weitreichend sind. Die politische Unterdrückung, die sich in der Form von Propaganda, staatlicher Zensur und der Verfolgung politischer Opposition manifestiert, wirft ein Schlaglicht auf die autoritären Strukturen des dystopischen Regimes. Die sozioökonomische Misere, die durch Armut, Arbeitslosigkeit und Verzweiflung der Einreisenden sichtbar wird, unterstreicht die dystopische Realität von *Papers, Please*. Als Spieler/in wird man mit Entscheidungen

konfrontiert, die oft zwischen der strikten Einhaltung der Gesetze und dem Mitgefühl für die prekären Umstände der Einreisenden oszillieren, was eine Reflexion über moralische Grundsätze und soziale Gerechtigkeit auslöst. Die Trennung von Familien, Bestechung und Korruption, sowie die Bedrohung durch terroristische Aktivitäten sind zusätzliche Elemente, die die dystopische Atmosphäre verdichten – Spieler/innen erleben eine Welt, in der ihre Handlungen nicht nur individuelle Geschichten beeinflussen, sondern auch tiefergreifende Auswirkungen auf die Gesellschaft haben. Das Spiel nutzt geschickt verschiedene narrative Stränge und Enden, um die Spieler dazu zu bewegen, die Konsequenzen ihrer Entscheidungen zu internalisieren. Propagandamittel, Überwachungstechnologien und staatliche Kontrolle sind integraler Bestandteil der Spielmechanik und erzeugen ein Gefühl der Beklemmung und Begrenztheit, das die Spieler/innen in die düstere Welt von Arstotzka eintauchen lässt.

Auch die Fachpresse war nachweislich von der Qualität und der Intensität dieser Ludodystopie überzeugt – auf einer Skala von 0 bis 100 erreichte *Papers, Please* bei 40 internationalen Besprechungen bzw. Tests einen Durchschnittswert von 85. (Metacritic, 2013).

5. Fazit und Ausblick

Im Zentrum des vorliegenden Beitrags stand die kritische Analyse und Diskussion der beiden Ludodystopien *Wolfenstein: The New Order* und *Papers, Please*. Diese digitalen Spiele können als Forschungsgegenstand einer Digitalspielpolitologie begriffen werden, die entsprechend designete Video- und Computerspiele als Berührungs punkt zwischen der Digitalspielforschung und einem Teilbereich der Politikwissenschaft, nämlich der Politischen Theorie und Ideengeschichte versteht. Zusammenfassend lassen sich die folgenden Erkenntnisse festhalten: In der Konzeption und im Gamedesign dystopischer digitaler Spiele manifestiert sich die Integration von World Building und Gameplay qua Regeln wie Mechanismen seitens der Entwickler/innen, um eine Atmosphäre zu schaffen, die nicht nur die Spieler/innen fesselt, sondern zugleich im besten Fall eine kritische Reflexion provoziert. Dieser Ansatz manifestiert sich in der bewussten Beschränkung essenzieller innerspieltypischen Ressourcen wie Gesundheit, Munition oder Währung. Diese selektive Limitierung vermittelt Spieler/innen ein nachdrückliches Empfinden von Knappeit und Verwundbarkeit, welches an dystopische Landschaften wie man sie aus der etablierten Erzähltradition aus Literatur und Bewegtbildformaten wie Film oder TV kennt, erinnert; zugleich fungiert die gezielte Implementierung anspruchsvoller Spielemechaniken – geprägt von Herausforderungen, die als schwerwiegend wie unbarmherzig seitens der Spieler/innen gelesen werden können – als thematischer Spiegel, der eine omnipräsente Atmosphäre der Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung kultiviert. Diese Resonanz findet ihre Entsprechung im unterdrückerischen Umfeld dystopisch-fiktionaler Gesellschaften, wenn es um die Abstinenz grundsätzlicher Selbstwirksamkeit geht.

Innerhalb der Spielwelt sind nicht-spielbare Charaktere (NPCs) oftmals strategisch so konzipiert, dass sie unterdrückerische, grausame oder autoritäre Archetypen verkörpern. Durch diese Ausgestaltung werden die fortwährende Unterdrückung und die charakteristischen Elemente dystopischer Erzählwelten verdeutlicht. Die beschränkten Handlungsmöglichkeiten der Spieler/innen, die ihre Fähigkeit limitieren, innerhalb der Spielwelt substantielle

Veränderungen hervorzurufen, generieren ein ausgeprägtes Gefühl der Macht- und Hilflosigkeit – Emotionen, die intrinsisch ebenfalls mit dystopischen Erzählungen verwoben sind. Die Einführung moralischer Ambiguität, manifestiert durch ethische Dilemmata und Situationen ohne klare moralische Rechtschaffenheit, trägt zur Entfaltung eines komplexen Umfelds bei, welches unweigerlich an dystopische Gesellschaften erinnert; das zusätzliche Einfügen von Überwachungsmechanismen, welche die Handlungen der Spieler/innen akribisch überwachen oder verfolgen, manifestiert eine allgegenwärtige Atmosphäre von Paranoia und Furcht, und stellen damit grundlegende Charakteristika einer dystopischer Ausprägung dar. Das Welt- und Level-Design, in seiner eminenten Bedeutung, bedient sich industrieller oder postapokalyptischer Bildsprache, um unterdrückerische, trostlose und niederschlagende Landschaften zu kreieren: Durch die konsequente Einsetzung einer oder mehrerer dieser Regulierungen und Mechanismen weben Entwickler/innen ein vielschichtiges Muster dystopischer Atmosphäre, das in digitalen Spielen nicht nur die kognitiven Rezeptionsmöglichkeiten der Spieler/innen anspricht, sondern gleichwohl anregt, über komplexe kulturelle, soziopolitische und ökonomische Themen nachzudenken, die konstitutiv für dystopische Erzählungen sind. In dieser elaborierten Synthese von unterschiedlichen Spielelementen entfaltet sich somit ein reichhaltiges Panorama dystopischer Erfahrung, das darauf abzielt, über die Grenzen einer Unterhaltung hinausgeht und zu einer vertieften Reflexion über die grundlegenden Aspekte menschlicher Gesellschaften anregt. Zusammengenommen bleibt damit zu hoffen, dass in Zukunft Didaktiker/innen und Pädagog/innen digitale Spiele als niederschwelliges Medium wie Kulturarkefakt in ihren Unterrichtseinheiten gewinnbringend einsetzen werden.

6. Quellenverzeichnis

- 3909 (2013). Papers, Please. [Digitalspiel]. 3909.
- Beil, B. (2012). *Game Studies – eine Einführung*. LIT Verlag.
- Bethesda Softworks (2014). Wolfenstein: The New Order. [Digitalspiel]. Machine Games.
- Bevc, T. (2010). Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen. In: Caja Thimm (Hrsg.), *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Springer, S. 169–191.
- Feige, D. M. (2015). Computerspiele. Eine Ästhetik. Suhrkamp.
- Freyermuth, G. S. (2015). *Games. Game Design. Game Studies. Eine Einführung*. transcript.
- Gamescoop (Hrsg.) (2013). *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Münster.
- Inderst, R. (2023a). *Design für Spiel, Spaß, Spannung. Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*. avedition.
- Inderst, R. (2016). They're rewriting history. But they forgot about me. Wolfenstein: The New Order als spielerischer Weiterführung dystopischer Erzähltraditionen. In: Hennig, M., Krah, H. (Hrsg.), *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Verlag Werner Hülsbusch.
- Inderst, R. (2023b). Close Playing. In: Stollfuß, S., Niebling, L., Raczkowski, F. (Hrsg.), *Handbuch Digitale Medien und Methoden*. Springer VS. S. 01–15.
- Inderst, R., Lambert H. (2021, 15. Oktober): *Deutschsprachige Game Studies 2021 – 2031: eine Vorausschau*. Paidia. <https://paidia.de/deutschsprachige-game-studies-2021-2031-eine-vorausschau>

- Jansen, F. (2022, 23. August). *Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe*. iwd. https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882/?gclid=CjwKCAjwkeqkBhAnEiwA5U-uM1MNhyYKVzqsRVCEB5iXNVnNyjIQGeaQRopseioXOqSgbniUk3vl0xoCT3kQAvD_BwE
- Lachmund, M. (2012). Stereotype, Artefakte, Kriegs-Feeling? In: Appel D., Huberts, C., Standke, S. (Hrsg.), *Welt|Kriegs|Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Verlag Werner Hülsbusch, S. 35–46.
- Lackner, T. (2013). *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven*. Bielefeld.
- Metacritic (2013). *Papers, Please*. Metacritic. <https://www.metacritic.com/game/papers-please/critic-reviews/?platform=pc>
- Morrissette, J. (2017). *Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please*. Game Studies. <https://gamestudies.org/1701/articles/morrissette>
- Ring, S. (2012). „das hat mir fast mein kleines zerrissen‘. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV“. In: Jörg von Brincken/Horst Konietzny (Hrsg.), *Emotional Gaming. Gefühls-dimensionen des Computerspielens*. epodium, S. 239–251.
- Roig, A., San Cornelio, G., Ardèvol E. (2009): Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 15(1), 89–103.
- Schölderle, T. (2017). *Geschichte der Utopie. Eine Einführung* (2. Aufl.). Böhlau Verlag.
- Schulz, S. (2014, 12. Februar): *Ist Spielen das neue Arbeiten?* FAZ. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/gamification-ist-spielen-das-neue-arbeiten-12796856.html>
- Werning, S. (2013). Das Wechselseitverhältnis von Theorie und Praxis in der frühen Filmwissenschaft und den Digital Game Studies. In: Koubek, Jochen Koubek; Mosel, Michael & Werning, Stefan (Hrsg.), *Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Glückstadt, S. 47–63.
- Zapf, H. (2013). Grundlagen: Politiktheoretische Texte verstehen und analysieren. In: Zapf, H. (Hrsg.), *Methoden der Politischen Theorie: Eine Einführung*. Verlag Barbara Budrich. S. 51–70.