

HNU Working Paper

Nr. 56

Rudolf Thomas Inderst
Daniel Meis

Spielräume der Demokratie.
Diskurse über demokratische Ordnungen in digitalen Spielen

The Scope of Democracy.
Discourses on Democratic Orders in Digital Games

10 / 2025

Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst, Professor für Game Studies und Game Design,
Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm
University of Applied Sciences
Wileystraße 1, D-89231 Neu-Ulm
Dr. Daniel Meis, Vertretungsprofessor für Neuere und Neueste Geschichte und ihre Didaktik,
Universität Koblenz
University of Koblenz
Universitätsstraße 1, D-56070 Koblenz

Abstrakt

Das Working Paper widmet sich der Frage, wie digitale Spiele Räume eröffnen, in denen Demokratie, Politik und Gesellschaft verhandelt werden. Anhand eines systematischen Analyserasters (Narrativ, Spielmechanik, Diskurs, Ästhetik, Kontext) werden unterschiedliche Titel exemplarisch untersucht, um ihre Argumentationsweisen und normativen Implikationen sichtbar zu machen. Spiele wie *Democracy 3*, *This War of Mine* oder *Frostpunk* zeigen dabei, wie Verfahren der Partizipation, des Ausnahmezustands und der Legitimation modelliert werden. Die Analysen verdeutlichen, dass Games nicht nur Unterhaltung bieten, sondern eigenständige Formen politischer Imagination und Kritik hervorbringen. Das Paper versteht sich als Zwischenschritt hin zu einem geplanten Buch, das „Spielräume der Demokratie“ umfassend vermisst.

Freie Schlagwörter: Digitale Spiele, Demokratie, Politische Imagination, Gesellschaftliche Diskurse

Abstract

This working paper explores how digital games create spaces for negotiating democracy, politics, and society. Using a systematic analytical framework (narrative, mechanics, discourse, aesthetics, context), it examines selected titles to highlight their argumentative structures and normative implications. Games such as *Democracy 3*, *This War of Mine*, or *Frostpunk* illustrate how participation, states of emergency, and legitimacy are modelled. The analyses demonstrate that games are not merely entertainment but also forms of political imagination and critique. The paper serves as an interim step towards a forthcoming book that aims to chart the “play spaces of democracy” in greater depth.

Keywords: Digital Games, Democracy, Political Imagination, Societal Discourses

JEL-Klassifikation: Z11

Anmerkungen: Dieser Forschungsbeitrag erhielt keine spezifischen Zuschüsse von einer öffentlichen, kommerziellen oder gemeinnützigen Einrichtung. Die Verfasser haben zudem keine konkurrierenden Interessen zu erklären.

Gliederung

Einleitung	4
1. Forschungsstand und -lücke	6
2. Theoretischer Rahmen und Methodik	7
3. Fallstudien und Analysestrategie	8
4. Zentrale Fragestellungen und Forschungslogik	10
5. Geschlecht, Diversität, Forschungsdaten und Ethisches	11
6. Projektstruktur, Zeitplan und Zusammenarbeit im Team	12
7. Die Analyse: demokratische Diskurse in <i>Frostpunk</i> (11 bit studios, 2018)	13
Fazit	15
Literaturverzeichnis	16
Ludografie	17

Einleitung

Demokratie ist nicht nur ein Regierungssystem. Sie ist auch ein kulturelles Leitmotiv, über das in Gesellschaft, Medien und öffentlichem Diskurs immer wieder neu geredet wird. Digitale Spiele, die heute zu den wichtigsten Medien gehören, tragen aktiv dazu bei, wie wir Demokratie und demokratische Diskurse verstehen und erzählen. Sie zeigen demokratische Ideen, hinterfragen sie oder setzen sich bewusst kritisch mit ihnen auseinander.

Obwohl politische Themen wie Überwachung, Widerstand oder Totalitarismus in Games bereits öfter untersucht wurden, ist das Thema Demokratie selbst bisher erstaunlich wenig erforscht worden. Genau hier setzt eine von uns konzipierte monografische Studie an: Sie will herausfinden, wie Demokratie in digitalen Spielen dargestellt wird – nicht nur als Erzählung, sondern auch als Spielmechanik, ästhetisches Modell und diskursiver Rahmen.

Unser vorliegendes Working Paper stellt die Konzeption unseres inhaltlich bereits rundum vorbereiteten Buches vor. Es soll aber nicht als bloße Miniatur eines Exposés missverstanden werden. Vielmehr sehen wir in einem Working Paper gerade bei einem so komplexen Thema wie diesem eine große Chance: So können wir schon früh unsere Ideen, die Struktur und Methoden vorstellen, Feedback bekommen und das in die weitere Arbeit einfließen lassen. Neben der Projektidee beschreiben wir hier auch kurz, wie wir das Thema methodisch angehen – und zwar direkt an einem Untersuchungsobjekt. Damit ist das Working Paper auch ein eigenständiger Forschungsbeitrag und erlaubt einen transparenten Einblick in das Buchprojekt, samt der Offenheit für Anmerkungen von anderen.

Ob das Buch am Ende aber auch wirklich umgesetzt wird, hängt von Faktoren ab, die wir oder andere Forschende nicht beeinflussen können. Die Finanzierung soll über einen DFG-Antrag sichergestellt werden. Dass die DFG nicht alle Anträge fördern kann, ist allgemein bekannt – auch wenn ein Projekt noch so innovativ ist. Zwar spricht der fast 10 Milliarden Euro große Umsatz der Videospielbranche in Deutschland 2024 (GamesWirtschaft 2025) und die tiefe Verankerung von Spielen für Menschen jeden Alters klar für mehr Forschung in den Game Studies. Trotzdem entscheidet hier die DFG über die Finanzierung.

Das geplante Buch bewegt sich an der Schnittstelle von Game Studies, Politischer Ideengeschichte und Medienwissenschaft, versteht sich aber klar als Beitrag zur Game-Forschung. Ziel ist eine wissenschaftlich fundierte, aber gut verständliche Monografie, die demokratische Diskurse im Medium Game sichtbar macht und ein neues analytisches Raster zur Untersuchung solcher Themen entwickelt.

Unsere zentralen Forschungsfragen sind entsprechend breit gefasst: Wie werden demokratische Prinzipien wie Partizipation, Rechtsstaatlichkeit oder individuelle Freiheit in Games dargestellt – sei es in Story, Spielmechanik oder Entscheidungsfreiheit? Welche historischen, politischen oder utopischen Vorstellungen von Demokratie spiegeln sich in digitalen Spielen wider? Wie nutzen Games ihre ästhetischen Mittel, um Demokratie als konfliktbeladenes oder auch scheiterndes System darzustellen? Gibt es Unterschiede zwischen verschiedenen Genres wie etwa Strategie, Rollenspiel, Simulation in der Art, wie Demokratie verhandelt wird?

Mithilfe dieser objekt- wie methodengeleiteten Untersuchungsfragen wollen wir dem Ziel einer Analyse demokratischer Diskurse in Videospielen nachspüren. Im Zentrum steht die Analyse von fünf bis sieben exemplarisch ausgewählten digitalen Spielen, die explizit oder implizit mit demokratischen Sujets arbeiten. Ziel ist es, infolge der Diskursanalyse und ihrer Ergebnisse auch ein systematisches Analysemodell zu entwickeln, welches die Darstellung von Demokratie im Game-Medium beschreibbar macht – auf Ebene von Story, Mechanik, Interface und gesellschaftlichem Kontext.

Unser Working Paper orientiert sich grob an die Struktur der Formulare von DFG-Anträgen. Uns erschien dies als sinnvoll, um den Hintergrund des DFG-Projekts transparent zu machen und Lesenden so direktere Rückmeldungen an uns zu einzelnen Aspekten des Projekts zu ermöglichen. Mitunter gingen wir Kompromisse mit üblichen Aufsatzformaten ein, darunter die Klammerstruktur einer Einleitung und eines Fazits.

Nachfolgend werden Forschungsstand und -lücke, theoretischer Rahmung und Methodik, Fallstudien und Analysestrategie, zentrale Fragestellungen und Forschungslogik und DFG-übliche Einzelfragen dargelegt. Ein Analysebeispiel, stark verkürzt und auf das wichtigste, exemplifizierende Moment zugeschnitten, soll abschließend unser Vorgehen im geplanten Buch vorführen. Ein Fazit rundet das Working Paper ab.

1. Forschungsstand und -lücke

In der Forschung wird Demokratie meistens als ein politisches System verstanden – also mit Fokus auf Institutionen, Abläufe oder Rechtsstaatlichkeit. Aber Demokratie ist auch eine kulturelle Geschichte, ein Erzählmuster. Sie ist eine Idee, welche durch Geschichten, Bilder, Symbole und immer mehr auch durch digitale Spiele weitergegeben und diskutiert wird. Dabei wird die Wirkung von digitalen Spielen regelmäßig und massiv unterschätzt. Ähnlich sieht es bei Werbung aus: die klassische Zeitungsannonce, das Großplakat oder die TV-Werbeunterbrechung liegen wertmäßig inzwischen weit hinter digitalen Anzeigen.

Digitale Spiele gelten heute immer mehr als ein wichtiges Leitmedium (Tschiggerl 2024): Sie sind weltweit verbreitet, sprechen emotional an und beeinflussen die Kultur. Sie erzählen nicht nur Geschichten über Gesellschaft, Macht oder Konflikte, sondern lassen diese auch erlebbar werden. Entscheidungen, Regeln und Spielmechaniken schaffen dabei eigene, oft auch politische Welten im Spiel. Nur zwischen den Zeilen eine politische Botschaft zu suchen, wäre eine Sache – und sicher ein spannendes Forschungsfeld. Uns geht es aber konkreter darum, wie politische Spielwelten, speziell die Demokratie, dargestellt und diskutiert werden.

In bisherigen Studien wurden schon Themen wie Totalitarismus oder Überwachung (Galloway 2006), Widerstand oder moderne Moralvorstellungen (Bogost 2007) in Spielen untersucht. Weniger Beachtung fand bisher die Frage, wie Demokratie selbst – als Idee, System oder Ideologie – im Spiel vorkommt. Und selbst dabei ging es nur um politische Botschaften und deren Wirkung (Breuer/Scharkow 2015). Genau hier wollen wir ansetzen. Unser Ziel ist, diese Lücke zu schließen und zu zeigen: Demokratie ist nicht nur ein Thema in Spielen, sondern wird durch das Spielen aktiv mitgestaltet, hinterfragt oder weitergedacht. Die Spielenden sind dabei nicht nur Zuschauer, sondern nehmen aktiv an der dargestellten Demokratie teil, sind Rezipienten des Dargestellten und verarbeiten es weiter.

2. Theoretischer Rahmen und Methodik

Die Studie kombiniert verschiedene theoretische Perspektiven, um Demokratie im Game ganzheitlich zu analysieren. Wir konzentrieren uns dabei besonders auf vier Zugänge: Diskurstheorie, Ludonarratologie, Procedural Rhetoric und Politische Theorie.

Diskurstheorie: Demokratie wird hier nicht als festes Konzept, sondern als diskursives Konstrukt verstanden, also als ein Gefüge aus Bedeutungen, das durch Sprache, Bilder und Praktiken immer wieder neu hergestellt wird. Theoretiker wie Foucault, Laclau/Mouffe oder Rancière bieten hier wichtige Impulse.

Ludonarratologie: Wie wirken Spielmechanik („Ludik“) und Erzählung („Narration“) im Game zusammen? Theoretiker wie Juul, Frasca und Aarseth zeigen, dass Games nicht nur erzählen, sondern auch durch Spielregeln Bedeutung erzeugen, etwa durch Entscheidungsfreiheit, Siegbedingungen oder moralische Dilemmata.

Procedural Rhetoric: Bogost meint hiermit vor allem, dass Spiele durch ihre Regeln „argumentieren“. Sie modellieren Systeme und damit auch politische Ideen, hier also Demokratie. Diese „argumentierende Spielmechanik“ ist zentral, wenn man verstehen will, wie Demokratie spielbar gemacht wird.

Politische Theorie: Zur Einordnung verschiedener Demokratiebegriffe stützt sich das Projekt auf klassische und aktuelle politische Theorien, etwa von Dahl, Mouffe, Rancière oder Held. Sie helfen, die im Spiel sichtbaren Modelle politischer Ordnung einzuordnen, zwischen Ideal, Realität und Krise.

Je nach Spiel wird eine dieser Perspektiven wichtiger sein als die anderen – das liegt an der Natur des Spiels. Videospiele verlangen deshalb nicht nur ein inter- und transdisziplinäres Vorgehen, sondern auch Offenheit für flexible, disziplinübergreifende Ansätze. So ist es zum Beispiel logisch, dass bestimmte Spielgenres besser mit bestimmten Theorien untersucht werden können. Ähnlich wie man bei Wirtschaftszeitungen von 1925 anders vorgeht als bei solchen von 2025.

Methodisch kommt dabei eine besondere Verbindung von Einzelsträngen geläufiger theoretisch-methodischer Konzepte zum Tragen. Wir verbinden dabei qualitative und interpretative Analysen. Narrativ fragen wir, wie Demokratie erzählt wird. Mechanisch fragen wir, welche Regeln oder Systeme politische Prozesse simulieren. Diskursiv fragen wir, welche demokratischen Ideen, Werten oder Konflikte sichtbar werden. Kontextuell fragen wir, in welchem gesellschaftlichen und historischen Rahmen die Spiele erschienen. Alle Methoden werden eng verzahnt eingesetzt. Denn Demokratie im Game zeigt sich nicht nur im Text oder in Bildern, sondern oft erst in der spielerischen Praxis, durch Interpretation wie Rezeption.

3. Fallstudien und Analysestrategie

Um zu verstehen, wie Demokratie in digitalen Spielen dargestellt und verhandelt wird, analysiert das Projekt eine gezielte Auswahl von fünf bis sieben Spielen, die besonders bemerkenswerte demokratische Diskurse enthalten – teils offen, teils subtil. Die quantitative Spanne von fünf bis sieben Titeln erklärt sich vornehmlich aus arbeitsökonomischen und darstellerischen Gründen. Wenn im detaillierten Arbeitsprozess ersichtlich wird, dass einzelne Spiele über die jeweils rund 50 Seiten Umfang weit hinausdrängen, ist zur besseren Lesbarkeit der Monografie eine Beschränkung auf fünf bis sechs Titel vorzunehmen, statt auf sechs bis sieben. Das schließt nicht aus, die bis dahin erlangten Erkenntnisse nicht anderenorts unterzubringen. Ein Aufsatz mit Überlänge würde sich dazu am ehesten anbieten.

Unsere Auswahl basiert auf folgenden Kriterien: Vielfalt der Genres (Simulation, Rollenspiel, Strategie etc.), unterschiedliche Perspektiven auf Demokratie, Relevanz für politische und kulturelle Diskurse, spielmechanische Tiefe in Bezug auf Entscheidungsräume und Governance. Die Auswahl ist qualitativ begründet. Eine umfassende, quantitative Analyse aller potenziellen Titel ist angesichts des Umfangs der Monografie schlicht nicht leistbar. Ein solches Vorhaben könnte höchstens mit einem etliche Jahre finanzierten SFB der DFG angegangen werden, und selbst dann würde man maximal die populärsten und kommerziell erfolgreichsten Titel erfassen.

Spieltitle	Genre	Demokratiebezug
Democracy 3	Simulation	Direkte Simulation demokratischer Prozesse (Wahlen, Gesetze, Machtverteilung)
Papers, Please	Simulation / Indie	Kontrastierende Darstellung autoritärer Systeme – impliziter Demokratiediskurs
Mass Effect	Rollenspiel	Entscheidungsfreiheit, politische Systeme, Ethik
Civilization VI	Strategie	Regierungsformen als spielmechanisches System
This War of Mine	Survival / Drama	Zivilgesellschaft, Moral und politische Verantwortung in Krisensituationen
Disco Elysium	RPG / Detektivspiel	Politische Ideologien, Klassenfragen, scheiternde Demokratien

Jede Fallstudie folgt einer mehrstufigen Analyse. Diese Analysestruktur unserer Studie besitzt insgesamt fünf Ebenen. Je nach Untersuchungsobjekt wird die eine oder andere Ebene mehr oder weniger Erkenntnisse erbringen. Aber das Zusammengehen dieser sichert einen breiten Blick ab.

Struktur in Fallstudie	Inhalte
Narrative Ebene	Welche Geschichte wird erzählt? Welche politischen Konflikte stehen im Zentrum?
Spielmechanische Ebene	Welche Entscheidungsfreiheiten gibt es? Welche Regeln bilden politische Systeme ab?
Diskursive Ebene	Welche Demokratiebegriffe oder -kritiken sind erkennbar – explizit oder implizit?
Ästhetische Ebene	Wie wird Demokratie inszeniert? (etwa über Interface, Sound, Symbolik)
Kontextuelle Ebene	Welche gesellschaftlichen oder historischen Bezüge lassen sich herstellen?

Jede Fallanalyse mündet in einer kurzen Zusammenfassung der demokratiethoretischen Lesart des jeweiligen Spiels. Dabei steht jede Fallstudie für sich. Ein Vergleich und weitergehende Überlegungen auf der Metaebene finden sich in einem eigenen Kapitel nach den Fallstudien.

Zielgerichtet sollen die Analysen zeigen, welche Spielräume digitale Spiele für demokratisches Denken und Empfinden eröffnen oder verschließen. Dabei wird Demokratie nicht nur als Thema, sondern als ästhetisch-politisches Gestaltungselement verstanden. Spiele entwerfen, modellieren oder problematisieren demokratische Ordnungen auf eigene Weise, mal affirmativ, mal kritisch, mal dystopisch. Losgelöst davon sind zwei Themenkomplexe, die aufbauend zu unserer Studie erforscht werden könnten: Der demokratiethoretische Subtext der Entwicklungsstudios und die Rezeption der Spielenden.

4. Zentrale Fragestellungen und Forschungslogik

Das Projekt fragt: Wie zeigt sich Demokratie in digitalen Spielen? Und: Welche Bilder, Regeln und Erzählungen von Demokratie entstehen dadurch in der Spielkultur? Digitale Spiele bieten heute nicht nur Unterhaltung, sondern auch Räume für gesellschaftliche Reflexion – sei es durch moralische Dilemmata, politische Entscheidungen oder das Simulieren von Regierungssystemen. Genau hier setzt die Studie an. Sie geht davon aus, dass Spiele nicht nur etwas „darstellen“, sondern aktiv Bedeutungen erzeugen, durch Handlungen, Regeln, Design und Spieler:innen-Interaktion.

Darauf zielen unsere Leitfragen auch ab:

→ Wie werden demokratische Prinzipien wie Partizipation, Gewaltenteilung, individuelle Freiheit oder Rechtsstaatlichkeit in Games thematisiert oder simuliert?

→ Welche historischen, politischen oder utopischen Demokratievorstellungen finden sich in digitalen Spielen?

→ Wie nutzen Spiele ihre Erzählformen, Spielregeln und Ästhetik, um Demokratie als konflikthafte, veränderliche oder auch scheiternde System zu inszenieren?

→ Unterscheiden sich Genres (etwa Strategie-, Rollenspiel- oder Simulationsspiele) in ihrer Darstellung von Demokratie? Und wenn ja: Warum?

Mithilfe unserer Analysemuster wollen wir dabei auch ein Modell für „Demokratie im Game“ entwickeln, also eine Vorgehensweise vorschlagen, wie sich theoretisch-methodisch dem Phänomen demokratiethoretischer Darstellung und Verhandlung genähert werden kann. Am Ende des Projekts soll ein praxistaugliches, theoretisch fundiertes Analysemodell stehen. Es soll helfen, Demokratie als narratives, diskursive und spielmechanisches Phänomen im Medium Game systematisch zu untersuchen und zu beschreiben. Unsere Studie ist also nicht „nur“ eine fallstudienbezogene Untersuchung, sondern auch ein Stück Grundlagenforschung im Sinne eines Vorantreibens der Methodik der Game Studies. Dieses Raster wird auf Grundlage der Fallstudien entwickelt und soll auch für zukünftige Spieleanalysen in Forschung und Lehre einsetzbar sein.

5. Geschlecht, Diversität, Forschungsdaten und Ethisches

Demokratie bedeutet mehr als Wahlen und Gewaltenteilung, sie lebt auch von Teilhabe, Gleichheit und Inklusion. Genau das spiegelt sich auch in der Analyse dieses Projekts wider. Es fragt gezielt danach, wie Diversität und gesellschaftliche Vielfalt in digitalen Spielen dargestellt werden, und welchen Einfluss das auf unser Verständnis von Demokratie haben kann. Dabei liegt eine inhaltliche Ebene der Auseinandersetzung vor: Diversität im Spiel. Die Studie untersucht, ob und wie Spiele demokratische Prinzipien wie Gleichberechtigung, soziale Gerechtigkeit oder Inklusion inszenieren, explizit oder subtil.

Dabei stehen insbesondere marginalisierte Gruppen im Fokus. Wie werden etwa Geschlecht, Ethnizität, Klasse, Behinderung oder Alter repräsentiert? Welche Rollen spielen sozial benachteiligte Figuren im Spielverlauf? Werden Diskriminierung, Machtverhältnisse oder gesellschaftliche Brüche thematisiert? Die ausgewählten Spiele verknüpfen politische Entscheidungsräume mit Fragen von Identität, Macht und Gerechtigkeit.

Das Projekt ist in den Geistes- und Kulturwissenschaften verankert. Es erhebt keine personenbezogenen Daten und führt keine Experimente oder Interviews mit Menschen durch. Stattdessen liegt der Fokus auf der Analyse digitaler Spiele, also öffentlich zugänglicher, bereits veröffentlichter Medienprodukte. Das gilt auch für Let's Plays und weiteres. Bei den Forschungsdaten geht es darüber hinaus auch um die Frage, was denn erhoben wird. Im Verlauf der Analyse entstehen vor allem qualitative Daten, zum Beispiel analytische Notizen, Screenshots und Videoausschnitte aus den Spielen, Transkriptionen von In-Game-Dialogen, ludonarrative Protokolle und ähnliches. Diese Daten werden dokumentiert und versioniert, urheberrechtskonform erhoben, gespeichert und gesichert auf lokalen und hochschulischen Cloud-Systemen.

Sensiblere Daten wie kommentierte Spielszenen sind nicht zur Veröffentlichung gedacht, vielmehr dienen sie als reine Arbeitsunterlagen. Aber: Die methodischen Konzepte (beispielsweise Kategoriensysteme, Codierungslogik etc.) werden im Rahmen der Monografie offen zugänglich gemacht. So ist die Forschung nachvollziehbar und replizierbar. Ohnehin gilt natürlich: Das Projekt hält sich an die Grundsätze guter wissenschaftlicher Praxis. Transparente Methodik, saubere Zitierweise, nachvollziehbare Analyseschritte, kein Eingriff in persönliche Rechte oder Daten Dritter.

Das Projekt ist ressourcenschonend konzipiert. Spielanalysen erfolgen digital mit bestehender Hard- und Software. Dienstreisen werden auf ein Minimum wie Workshops beschränkt. Wo möglich, wird auf Online-Formate gesetzt. Geplant ist zudem eine Open-Access-Publikation, um Wissen noch freier und weit über die üblichen Multiplikatoren hinaus zugänglich zu machen und Druckkosten zu reduzieren, zugleich aber die Verbreitung in Papierform jenseits digitaler Wege zu sichern. Eine weitere Verarbeitung der Ergebnisse der Monografie in Form populärwissenschaftlicher Artikel und Podcasts etc. wird angestrebt.

6. Projektstruktur, Zeitplan und Zusammenarbeit im Team

Das Projekt ist auf eine Laufzeit von drei Jahren angelegt. In dieser Zeit entsteht eine wissenschaftliche Monografie mit etwa 250 bis 300 Seiten Textanteil. Sie wird nicht nur die ausgewählten Spiele analysieren, sondern auch ein theoretisch fundiertes Raster zur Untersuchung von Demokratiediskursen in Games entwickeln.

Als Arbeitsschritte sind gleichzeitig und nacheinander geplant: Literatur- und Spielrecherche, theoretische Fundierung und Methodenkonzept, Auswahl und Einzelanalyse der Spiele, vergleichende Synthese der Fallstudien, Schreibphase, Überarbeitung, Lektorat, Vorbereitung der Veröffentlichung, Öffentlichkeitsarbeit, Tagungsbeiträge, Transferformate.

Was der eine analysiert, prüft der andere gegen – und umgekehrt. Auch beim Schreiben der Monografie erfolgt ein systematischer Wechsel: Kapitel werden gemeinsam konzipiert, im Wechsel verfasst und wechselseitig überarbeitet. Die Verbindung politischer Theorie und Game Studies wird eng abgestimmt und laufend reflektiert. Ziel ist es, die jeweiligen Stärken beider Beteiligter optimal zu nutzen, und so eine fundierte, interdisziplinär anschlussfähige Arbeit zu erarbeiten.

7. Die Analyse: demokratische Diskurse in *Frostpunk* (11 bit studios, 2018)

Für dieses Working Paper wollen wir uns exemplarisch genauer mit dem Spiel *Frostpunk* beschäftigen. Exemplarisch bedeutet hier stark verkürzt, auf relevante Schlaglichter und die Metaebene beschränkt, und ohne Einordnung in weitere Forschungskontexte sowie ohne detaillierte Nachweise einzelner Elemente von Handlung, Mechanik und weiterem. Für die Titelauswahl gibt es drei Hauptgründe. Erstens behandelt *Frostpunk* ausdrücklich Regierungsentscheidungen in einer katastrophalen Notlage – etwa Gesetzgebung, Ressourcenverteilung, moralische Zwänge und das Spannungsfeld zwischen Überleben und Menschenwürde.

Zweitens ergänzt es unsere bisherige Spielauswahl (wie etwa *Democracy 3* als politische Simulation und *This War of Mine* als zivilgesellschaftliche Perspektive) sinnvoll, indem es die Themen Notstandsregierung, paternalistische Autorität und das Fehlen beziehungsweise die Einschränkung partizipativer Räume in den Mittelpunkt stellt. Drittens ist *Frostpunk* methodisch ideal für eine Analyse mit Procedural Rhetoric: Die Regeln und Interface-Elemente wie „Hoffnung“ und „Unzufriedenheit“, Gesetzbücher und verschiedene Enden argumentieren direkt über politische Legitimation.

Frostpunk spielt in einer pseudo-historischen, von einer neuen Eiszeit verwüsteten Welt. Die Spielenden übernehmen die Rolle einer Stadtregierung, welche eine Gesellschaft am Leben erhalten muss. Über Gesetzbucheinträge, Technologiepfade und zielgerichtete Entscheidungen steuern sie das Überleben (und Leben) der Gemeinschaft. Die folgende Analyse folgt der in diesem Working Paper vorgeschlagenen fünfstufigen Struktur der narrativen, spielmechanischen, diskursiven, ästhetischen und kontextuellen Ebene.

Erzählerisch verhandelt *Frostpunk* die Frage, wie eine Gemeinschaft unter extremen Bedingungen organisiert werden kann und welche moralischen Kosten damit verbunden sind. Die zentrale Erzählspannung entsteht aus dem Widerspruch zwischen dem imperativen Ziel des Überlebens (Sicherung von Wärme, Nahrung, Arbeitskraft) und ethischen Konflikten (etwa Kinderschutz versus Arbeitskraft, medizinische Priorisierung, Umgang mit Flüchtlingen). Es gibt keine ausgeprägten Figurenkonstellationen im Sinne klassischer Charakterentwicklungen, vielmehr stehen kollektive Schicksale und die Rolle der Regierung als handelnde Instanz im Vordergrund. Damit verschiebt das Narrativ die Frage von individueller Moral auf systemische Legitimation.

Mechanisch organisiert der Titel politische Handlungsräume über klar sichtbare Regelsysteme: Ein „Buch der Gesetze“ ermöglicht die Einführung von Maßnahmen (sozial-, arbeits- und ordnungspolitisch), Technologie-Bäume strukturieren langfristige Strategien, und dynamische Statusbalken (zum Beispiel Hoffnung/Unzufriedenheit) fungieren als unmittelbares Feedback. Entscheidungen sind meist unilateral. Die Spielenden verfügen über legislative und exekutive Macht in Personalunion. Dadurch simuliert das Spiel eine Form von „Notstands-Exekutive“, in der partizipative Mitbestimmung kaum vorgesehen ist. Gleichzeitig sind Konsequenzen mechanisch verknüpft (etwa höhere Produktivität gegen steigende Unzufriedenheit), was die trade-offs zwischen Effizienz und Legitimität sichtbar macht.

Diskursiv tritt in *Frostpunk* eine interessante Ambivalenz auf. Demokratie als partizipative Herrschaftsform wird nicht explizit verhandelt, stattdessen rücken Fragen der Legitimation autoritärer Maßnahmen in den Vordergrund. Das Spiel stellt so eine Art dystopische Theorie der Ausnahme dar: Not und Existenzsicherung erscheinen als Rechtfertigungsressourcen für harte Maßnahmen. Implizit wird eine Kritik an technokratisch-managerialer Regierungsführung gezeichnet, zugleich inszeniert das Spiel aber auch die Verlockung pragmatischer Effizienz. *Frostpunk* provoziert somit eine Auseinandersetzung mit Konzepten wie Ausnahmezustand, paternalistischer Fürsorge und der Grenze zwischen Wohlfahrtsstaat und Zwangsreglementierung.

Ästhetisch arbeitet *Frostpunk* mit einer düsteren, industriellen Bildsprache: rauchende Schornsteine, monotone Figuren im Schnee, ein zentrales „Furnace“-Monument als visuelle Metapher für Macht. Interface-Elemente (thermometerartige Anzeigen, klar benannte Gesetzkarten) machen politische Entscheidungen sichtbar und taktil. Sounddesign und Lichtführung unterstützen die emotionale Spannung: Drückende Geräuschkulisse und kontrastreiches Licht betonen die Zerbrechlichkeit der Gemeinschaft, wodurch Politik und Moral nicht nur in Text, sondern in visueller und auditiver Form erfahrbar werden.

Frostpunk ist Produkt einer polnischen Indie-Entwicklung und erschien in einer Phase, in der Games verstärkt gesellschaftliche und moralische Themen verhandeln. Historisch-ästhetisch greift das Spiel auf spät-viktorianische Industrieikonen zurück, mischt diese mit postapokalyptischer Nüchternheit und schafft so einen fiktiven Referenzrahmen, der zugleich vertraut und entfremdet wirkt. Gegenwärtig kann das Spiel als Spiegel für Diskurse über Krisenmanagement, technokratische Governance und die Legitimation staatlicher Eingriffe gedeutet werden. Damit handelt es sich um Themen, die in öffentlichen Debatten etwa zu Pandemiemanagement oder Klimanotständen an Relevanz gewonnen haben.

Fazit

Das Projekt „Spielräume der Demokratie“ liefert wertvolle Erkenntnisse zur Darstellung und Bedeutung von Demokratie in digitalen Spielen. Diese Ergebnisse sollen nicht nur in der Wissenschaft diskutiert, sondern auch aktiv verbreitet und genutzt werden. Die Monografie schafft ein innovatives Analysewerkzeug, das zukünftigen Forschenden in den Game Studies, aber auch der Politischen Theorie und Medienwissenschaft hilft, demokratische Diskurse in Games besser zu verstehen. Die Arbeit liefert darüber hinaus Grundlagen für weitere Forschungen zur Rezeption demokratischer Themen bei Spielenden und zur Rolle von Games in gesellschaftlichen Diskursen.

Ergebnisse werden auf wissenschaftlichen Konferenzen und Workshops vorgestellt. Geplant sind auch Beiträge in populärwissenschaftlichen Formaten, um eine breitere Öffentlichkeit zu erreichen. Podcasts, populärwissenschaftliche Artikel in Online-Magazinen und Weiteres sollen dies unterstreichen. Sichtbarkeit und Zugänglichkeit der Forschung sollen damit erhöht werden, weit über die fachwissenschaftlichen Multiplikatoren hinaus.

Die entwickelten Konzepte und Fallstudien sollen dabei auch in die akademische Lehre eingebracht werden. Diskussionen in Seminaren und Übungen bieten sich bei uns beiden an, darüber hinaus können Studierende zu entsprechenden Abschlussarbeiten ermutigt werden. Auch ein Weiterdenken unseres Analyserasters soll angeregt werden, lebt Wissenschaft doch von einem ständigen Prüfstand und Weiterentwicklungen.

Literaturverzeichnis

Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press.

Breuer, J & Scharkow, M. (2015). „The Use of Video Games Research in the Study of Political Behavior“. In: International Journal of Communication (S. 2767–2791).

Galloway, A. R. (2006). Gaming: Essays on Algorithmic Culture. University of Minnesota Press.

GamesWirtschaft. (2025, 28. Februar). Wirtschaftsministerium: Deutschlands Games-Branche setzt 3,9 Mrd. € um.
<https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/games-markt-deutschland-umsatz-bmwk-280225/>

Tschiggerl, M. (2024, 17. Juni). Zwischen Popkult und Propaganda: Die Geschichte in Videospielen. Österreichische Akademie der Wissenschaften.
<https://www.oeaw.ac.at/news/geschichtsbilder-in-digitalen-spielen-propaganda-vorurteile-popkultur>

Ludografie

11 bit studios. (2014). *This War of Mine*. 11 bit studios. Android, iOS, Linux, macOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Windows.

11 bit studios. (2018). *Frostpunk*. 11 bit studios. macOS, PlayStation 4, Windows, Xbox One.

BioWare & Demiurge Studios (2007 & 2008). *Mass Effect*. Microsoft Game Studios & Electronic Arts. PlayStation 3, Xbox 360, Windows.

Firaxis (2016). *Civilization VI*. 2k Games. Android, iOS, iPadOS, macOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows, Xbox One.

Lucas Pope (2013). *Papers, Please*. 3909. Android, iOS, Linux, macOS, PlayStation Vita, Windows.

Positech Games (2013). *Democracy 3*. Positech Games. iOS, Linux, macOS, Windows.

ZA/UM (2019, 2020 & 2021). *Disco Elysium*. ZA/UM. Google Stadia, macOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Windows.