



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Magisterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Der amerikanische Exzeptionalismus im Videospiel“

verfasst von / submitted by

David Gatterbauer

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 344 313

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Englisch UF Geschichte,
Sozialkunde, Politische Bildung

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Stefan Zahlmann, M.A.

Danksagungen

Ich möchte mich an dieser Stelle bei all jenen bedanken, die mich während des Arbeitsprozesses auf verschiedenste Weise unterstützt haben. Da wären an oberster Stelle meine Partnerin Tanja sowie meine Eltern Karl und Susanne zu nennen, die mich nicht nur motivierten und vorantrieben, sondern auch mehr oder weniger freiwillig meine Launen ertragen mussten. Besonderer Dank gilt auch Univ.-Prof. Dr. Stefan Zahlmann, M.A. für die Betreuung der Arbeit und Anregungen während des Arbeitsprozesses. Für Letzteres möchte ich mich auch bei Mag. Martin Tschiggerl und Thomas Walach, BA MA bedanken.

Des Weiteren gilt mein Dank meinen Freunden Hannes, Lorenz, Dominik und Niklas und meinem Bruder Florian für Anregungen am Beginn des Arbeitsprozesses, meinem verstorbenen Kater Schnurli für seine Gesellschaft während des Großteils des Arbeitsprozesses, meiner Großmutter Margarete und Sophie für ihre Hilfe in sprachlichen Angelegenheiten.

Besonders bedanken möchte ich mich auch bei der Schulleitung und den KollegInnen des BG und BRG St. Pölten für die große Rücksichtnahme auf meine akademischen Tätigkeiten im Laufe des Schuljahres, sodass mir die Rahmenbedingungen eines gewissenhaften Abschlusses ermöglicht wurden.

Schlussendlich bedanke ich mich bei allen, die im Laufe meines Arbeitsprozesses Interesse an meinem Arbeitsthema bekundet haben und mich durch die dadurch entstandenen Gespräche indirekt zu verschiedensten Perspektivenwechseln und Formen der Selbstreflexion angeregt haben.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	1
1.1.	Forschungsfrage, Erkenntnisinteresse, (Haupt-)Thesen und erwartete Ergebnisse	2
1.2.	Theorie und Methode	4
1.3.	Der amerikanische Exzeptionalismus des 21. Jahrhunderts	14
1.4.	Utopismus, Dystopismus und Postapokalyptik.....	20
1.4.1.	Utopismus und Dystopismus	22
1.4.2.	Postapokalyptik.....	24
1.5.	Quellen, Quellenkritik und Erkenntnisse aus den Game Studies.....	27
1.5.1.	Relevante Forschungsergebnisse aus dem Bereich der Game Studies.....	28
1.5.2.	Quellenkritik – Vorbemerkungen und Begründungen zur Auswahl der Spiele	34
1.5.3.	BioShock (2007)	36
1.5.4.	Homefront (2011).....	37
1.5.5.	BioShock Infinite (2013)	37
1.5.6.	Call of Duty: Ghosts (2013).....	38
1.5.7.	Fallout 4 (2015).....	39
2.	Diskursanalyse der Quellen.....	41
2.1.	Deziierte Aussagen zu den USA	43
2.2.	Der Verfall von außen oder innen und damit konnotierte Prozesse.....	49
2.3.	Das Böse	56
2.4.	Das Gute	67
2.5.	Der Wiederaufstieg.....	73
3.	Fazit	81
	Literaturverzeichnis	85
	Abstract.....	89

1. Einleitung

Es ist bekannt, dass das zunehmende öffentliche Interesse an Geschichte bzw. geschichtlichen Darstellungen zum Teil auf die Zunahme an Geschichtsdarstellungen in textlichen, visuellen, audiovisuellen und performativen Medien, wie z. B. Literatur, Filme, aber auch Computerspiele, zurückgeht.¹ Das Konzept der Geschichtskultur bedient verschiedene Funktionen, wie z. B. Legitimation oder Kritik, und führt dazu, dass das, was wir als Wirklichkeit über die Vergangenheit empfinden, als soziale Konstruktion verstanden werden muss.²

Diese Arbeit soll im Kontext der Konstruktion von Geschichte im Medium des Computerspiels einen Beitrag dazu liefern, wie Geschichte, bzw. im Konkreten der Mythos des amerikanischen Exzeptionalismus, dargestellt und konstruiert wird. Unter dem Konzept des amerikanischen Exzeptionalismus ist dabei die Idee zu verstehen, dass die USA ein in moralischen, religiösen und auch anderen Aspekten überlegenes Land darstellen, was sich einer hohen Zustimmung seitens der AmerikanerInnen erfreut.³

In dieser Arbeit soll daher untersucht werden, in welcher Art und Weise die Ideologie des Exzeptionismusgedankens in Videospielen konstruiert wird. Es wird jedoch angenommen, dass die Anschläge des 11. Septembers 2001 einen speziellen Einfluss auf das Selbstverständnis der AmerikanerInnen in Bezug auf die Vorstellung von Überlegenheit und Einzigartigkeit gehabt haben, was sich diskursiv auch in der Beschaffenheit des Exzeptionismuskonzepts ausdrücken müsste, auch in den Videospielen. Diese Vorstellung wird daher in dieser Arbeit um destruktive Elemente ergänzt, konkret um dystopische und postapokalyptische. Aus diesem Grund werden zu dieser Untersuchung fünf Videospiele herangezogen, die in die Zeit nach den Anschlägen des 11. Septembers fallen und destruktive bzw. dystopische oder postapokalyptische Züge aufweisen. Dabei handelt es sich um die Videospiele BioShock (2007), Homefront (2011), BioShock Infinite (2013), Call of Duty: Ghosts (2013) und Fallout 4 (2015).

¹ Vgl. Heinze Carl, Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. (o.O. 2014), S. 23f

² Vgl. Heinze, Mittelalter Computer Spiele, S. 27

³ Vgl. Spanos William V., American Exceptionalism in the Post-9/11 Era. The Myth and the Reality. In: symplokē: A Journal for the Intermingling of Literary, Cultural and Theoretical Scholarship 21 (1-2) (2013), S. 291–294

Für die Analyse der Spiele wird der Diskursbegriff nach Foucault aus seinem Werk „Archäologie des Wissens“⁴ herangezogen und um gewisse Zusätze und Veränderungen ergänzt, um dem relativ neuen Medium des Videospiele gerecht zu werden. Auch Forschungsergebnisse aus den Bereichen der Game Studies sowie jene, die sich mit Utopismus, Dystopismus und Postapokalypitk beschäftigen, scheinen für eine treffende Analyse der Spiele zielführend.

Für diese Arbeit können deshalb jene Aspekte des amerikanischen Exzeptionalismus als relevant bezeichnet werden, die sich in den konstruierten Untergangs- und Wiederaufstiegsszenarien sowie den Konnotationen von „gut“ und „böse“ der Spiele reflektieren und dadurch rekonstruiert werden. Als Methode zur Durchführung der Diskursanalyse scheint daher die kritische Diskursanalyse nach Siegfried und Margarete Jäger zielführend.⁵

1.1. Forschungsfrage, Erkenntnisinteresse, (Haupt-)Thesen und erwartete Ergebnisse

Am Anfang dieses Teils der Arbeit muss klargemacht werden, dass einige der hier verwendeten Begriffe erst in späteren Teilen näher definiert und erklärt werden, weshalb es sich wahrscheinlich lohnen würde, diesen Abschnitt im Anschluss an den Theorieteil zum besseren Verständnis noch einmal durchzulesen.

Die im Zentrum dieser Arbeit stehende Forschungsfrage ist jene nach der diskursiven Wahrheits- und Wirklichkeitskonstruktion in den fünf dystopischen oder postapokalyptischen Videospielen in Zusammenhang mit dem Mythos bzw. dem Diskursstrang des amerikanischen Exzeptionalismus in einem Verfallsszenario. Die Hauptthese dazu lautet, dass die in den Spielen dargestellten verfallenen US-amerikanischen oder nach den „typischen“ US-amerikanischen Werten, dem Exzeptionismusgedanken entsprechend, errichteten Gesellschaften nicht in dieser pessimistischen Untergangssituation verharren oder gar hin zu einem völligen Zusammenbruch der menschlichen Existenz oder des Fortschritts driften, sondern dass ein positiver Blick in eine bessere Zukunft suggeriert wird. Eine Zukunft des Neuanfangs nach den amerikanischen Grundwerten, wieder hin zu einer besseren oder gar

⁴ Foucault Michel, Archäologie des Wissens (Frankfurt am Main 1973).

⁵ Jäger Margarete, Jäger Siegfried, Deutungskämpfe. Theorie und Praxis Kritischer Diskursanalyse (Wiesbaden 2007).

utopischen Gesellschaft und Welt. Konkreter gesagt bezieht sich das historische Erkenntnisinteresse dieser Arbeit auf das (Selbst)Verständnis der Singularität und Außergewöhnlichkeit des US-amerikanischen Staates und seine mit ihm häufig assoziierten und als „typisch amerikanisch“ markierten Attribute. Das kann sich in den Spielen bzw. den Quellen auf verschiedene Ebenen der US-amerikanischen Gesellschaft beziehen, wie z. B. das politische System, die Verfassung, die Wirtschaftsform, den American Way of Life, etc., solange diese Aspekte dem Exzeptionalismusdiskurs entsprechen und in diesem Diskurs verankert sind oder es plausibel scheint, dass diese als dessen Teil interpretiert werden können.

Kurz zusammengefasst: Wie ist die Verstrickung des Hauptdiskursstranges der Einzigartigkeit mit den anderen Strängen „Utopismus“, „Dystopismus“ und „Postapokalyptik“ strukturiert und welche Wirkungen, wie z. B. Gefahren von innen und außen, können dadurch wahrgenommen werden? Welche Wirklichkeiten und Wahrheiten über die Außergewöhnlichkeit der USA werden also im Verfallskontext produziert?

Es erscheint daher plausibel und für die Beantwortung der Forschungsfrage zielführend zu sein zu sagen, dass es die Hauptaufgabe der Analyse sein muss, Antworten auf die Fragen zu finden, welche Aspekte, Strömungen, Ideologien, Systeme, Handlungen, etc. mit dem Verfallsgedanken konnotiert sind und welche mit dem Gedanken des positiven Neuanfangs. Darauf soll sich die Analyse beschränken. Daher wird zu beobachten sein, auf welche dieser Aspekte in diesem Kontext in den Spielen fokussiert wird. Es muss an dieser Stelle auch angemerkt werden, dass nicht zu erwarten ist, dass in allen Quellen ein gleichermaßen starker Fokus auf Verfalls- oder Neuanfangsaspekte gelegt wird, da es sich doch um verschiedene Spiele von verschiedenen Entwicklerstudios und Publishern handelt, mit Ausnahme von BioShock und BioShock Infinite. Hierbei handelt es sich um zwei Einträge einer Serie, wo Analogien also unter Umständen stärker zu erwarten sind. Der Grund für die Auswahl von zwei Spielen einer Serie und sonst durchaus stark unterschiedlichen Spielen wird später noch besprochen.

Der Hauptthese entsprechend wird die Vermutung aufgestellt, dass jene Richtungen, Lösungen, Zukunftsszenarien, erstrebenswerten Handlungen, etc., die in den Spielen in Zusammenhang mit dem positiven und zukunftssträchtigen Neuanfang dargestellt werden, was dem metaphorischen und religiösen Prinzip des aufsteigenden Phönix aus der Asche entspricht, in Übereinstimmung mit dem Gedanken des amerikanischen Exzeptionalismus oder mit (Teilen von) typisch amerikanischen Werten stehen. Eine weitere These muss daher

lauten, dass der Diskursstrang des amerikanischen Exzeptionalismus in seiner Verstrickung mit Verfallsthemen keineswegs zu einer Schwächung des Einzigartigkeitsdiskurses führe, sondern mit anderen strukturellen Zügen und Verstrickungen auf eine neue Art reproduziert wird und dadurch in Verbindung mit Ängsten nationalistische Tendenzen verstärkt werden. In Bezug auf die Veränderung eines Diskurses verweist auch Urs Stäheli auf die Veränderung des Diskurses aufgrund einer Vielzahl an Urhebern, wodurch er Risse und Lücken bekomme.⁶

1.2. Theorie und Methode

Das Gerüst des in dieser Arbeit verwendeten Diskursbegriffs soll sich primär am Diskurskonzept von Michel Foucault orientieren, wobei jedoch zusätzliche Ergänzungen und kleinere Veränderungen gemacht werden müssen, um die Analyse effizient zu gestalten. Diese Erweiterung auf empirischer und theoretischer Ebene, so argumentiert auch Achim Landwehr, sei in der Geschichtswissenschaft auf empirischer oder theoretischer Ebene absolut legitim und im Sinne Foucaults, der seine Formulierungen selbst immer als eine Werkzeugkiste bezeichnete, in der man sich nach Bedarf bedienen solle.⁷ Wie im vorherigen Kapitel festgehalten wurde, begannen sich die Game Studies erst ungefähr ab Ende der 1980er zu etablieren. Wenn man also berücksichtigt, dass das Medium des Videospiele für akademische Zwecke zum Zeitpunkt des Entstehens des Diskurskonzepts nach Foucault und auch zeit seines Lebens keine erwähnenswerte Rolle gespielt hat und somit auch für die diskursanalytische Methode im geschichtswissenschaftlichen Kontext ein relatives Neuland ist, so scheinen gelegentliche Abänderungen und Ergänzungen legitim und sinnvoll.

Zunächst soll die Theorie hinter Foucaults Diskursbegriff, soweit sie für diese Arbeit relevant ist, vorgestellt werden. Im Anschluss daran wird in Übereinstimmung mit den Ergebnissen der vorhergegangenen Kapitel ein methodisches Konzept zur Analyse der Videospiele vorgestellt. Dieses orientiert sich am Modell der kritischen Diskursanalyse nach Siegfried und Margarete Jäger.⁸

Kurz gesagt beschreibt Foucault den Diskurs bzw. eine bestimmte Menge an Diskursen als bestimmend für das Denksystem von Subjekten. Die Menge an Diskursen sei dabei stets

⁶ Vgl. Stäheli Urs, Poststrukturalistische Soziologien (Bielefeld 2000), S. 52–53

⁷ Vgl. Landwehr Achim, Historische Diskursanalyse (Frankfurt am Main ³2008), S. 78

⁸ Jäger & Jäger, Deutungskämpfe

endlich begrenzt und zeitlich, also vom historischen Kontext, bedingt.⁹ Damit eine Wahrheit als solche aber existieren könne, brauche es jedoch Macht zur Durchsetzung von Diskursen. Das bedeute, dass Macht und Diskurs in einem unzertrennlichen Verhältnis zueinander stehen. Als Beispiel nennt Foucault dafür Gregor Mendels und dessen Vererbungslehre, welche von den Botanikern des 19. Jahrhunderts nicht als wahr angesehen wurde, obwohl sie wissenschaftlich zutraf. Mendels sagte somit also die Wahrheit, bewegte sich aber nicht in der Wahrheit des Diskurses.¹⁰ In der Konstruktion solcher Wahrheiten kann man also aufgrund der Verbindung von Diskurs und Macht nicht die Wahrheit sagen, wenn man nicht den Regeln des Diskurses gehorcht. Auf diese Weise definieren Diskurse die Wahrheit und üben gesellschaftliche Macht aus.¹¹

Laut Landwehr unterscheide Foucault zwischen drei Maßnahmensbereiche zur Ordnung des Diskurses: externe Ausschließungsprozeduren, interne Kontrollmechanismen und die Verknappung der sprechenden Subjekte, um der gesellschaftlichen Angst vor plötzlich auftauchenden und ordnungslosen Aussagen vorzubeugen, wobei manche Diskurse insofern ambivalent seien, als dass sie sowohl bewahrende als auch verändernde Eigenschaften hätten. Aufgrund dieser Ordnungsfunktion ist es ihre Aufgabe, angehäuften Wissen zu benennen und ihm Bedeutung zuzuweisen und somit das Normale zu etablieren und es vom Abweichenden oder Anderen zu separieren. Der Diskurs und die Macht bräuchten somit einander, um den Diskurs durchzusetzen.¹²

Um die Vernetzung von Diskursen bei der Erschaffung von Wahrheit und Wissen zu verdeutlichen, verweist Foucault auf die Vernetzungen in einem Buch. Auch dieses sei nie ein sich selbst geschlossenes System sondern basiere auf Verweisen auf andere Bücher, Texte, Sätze, usw. Deshalb sei es auch nicht möglich, nach einem „wahren“ Ereignis oder Kern außerhalb des Diskurses zu fragen, da es so etwas wie „außerhalb des Diskurses“ nicht gebe. Die Summe alles Gesagten und Unausgesprochenen stellt die Rahmenbedingungen des Diskurses dar, wobei das Unausgesprochene aber durchaus das Gesagte mitpräge und somit auch für die Analyse relevant sei.¹³ Daraus ergibt sich die Folgerung, dass es falsch wäre, den Diskurs als verzerrenden Filter zu sehen, der sich über die „tatsächliche, objektive“ Wirklichkeit legt.

⁹ Vgl. Foucault, Archäologie des Wissens, S. 42

¹⁰ Vgl. Foucault Michel, Die Ordnung des Diskurses (Paris 1971; Fischer-Taschenbücher 10083, Frankfurt am Main 1991), S. 17 & 25

¹¹ Vgl. Landwehr, Historische Diskursanalyse, S. 73

¹² Vgl. Landwehr, Historische Diskursanalyse, S. 73–74

¹³ Vgl. Foucault, Archäologie des Wissens, S. 36–38

Bei Ernesto Laclau und Chantal Mouffe sind bei der Untersuchung eines Diskurses nicht nur das Sprechen bzw. Schweigen über einen Gegenstand konstitutiv für den diskursiven Zusammenhang, sondern etwa auch verschiedenste Aktivitäten, wie das Bauen eines Gebäudes oder das Händeschütteln zum Gruß, was die Unterscheidung zwischen diskursiven und nicht-diskursiven Praktiken hinfällig macht, da somit alles diskursiv sei. Das verbindet sich u. a. auch mit der Ablehnung des Essentialismus und des Gedankens, dass es so etwas wie Objektivität gebe, weshalb sie nicht wahrgenommen werden könne. Erst das Zusammenspiel aus Objektivität und Macht, welches sie in Anlehnung an Gramsci als Hegemonie bezeichnen, sei wahrnehmbar. Der Gegensatz zwischen Wirklichkeit und dem Denken sei daher ebenfalls zu verwerfen. Das gelte genauso für das Reden über Verhältnisse, wie im Zuge einer Diskursanalyse.¹⁴

In Bezug auf die Erweiterung des Diskursbegriffs über die sprachlichen Grenzen hinaus definierte auch Foucault in seinen späteren Schriften noch den Begriff des Dispositivs. Jedoch könne man bereits Foucaults ursprünglichen Diskursbegriff so auslegen, sodass auch außersprachliche Ebenen relevant seien. Da mit der Diskursanalyse festgestellt werden solle, wie in welchen historischen Kontexten bestimmte Wahrheiten und Wissensformen hervorgebracht wurden und warum keine anderen, könne der Begriff ohnehin nicht alleine auf die Sprache reduziert werden, weshalb Landwehr das Dispositiv als obsolet bezeichnet.¹⁵ Auch in dieser Diskursanalyse wird aus diesem Grund auf das Dispositiv als eigenständiges Konzept verzichtet und stattdessen auf die Erweiterung von Laclau und Mouffe zum ursprünglichen Diskursbegriff nach Foucault zurückgegriffen.

Das unzertrennliche Zusammenspiel von Diskurs und Macht im Prozess der Wahrheitskonstruktion erweitert Foucault noch um die Theorie der Mikro-Mächte. Das bedeute, dass Wahrheiten im Diskurs nicht von einer zentralen Macht, einer Institution oder politischen Elite sozusagen getragen, gelenkt und produziert würden, sondern dass es sehr viele mitwirkende Subjekte und somit (Re)Produzenten des Diskurses gebe, wodurch dieser durch ständige Wiederholung laufend verfestigt und mitgeprägt, aber auch verändert werde.¹⁶ Diesem Gedanken entsprechend muss auch die Diskursanalyse des amerikanischen Exzeptionalismus aussehen. Wie in den vorangegangenen Kapiteln gezeigt wurde, wird zu diesem Aspekt im akademischen Kontext u. a. führenden Politikern oder Hollywoodfilmen in

¹⁴ Vgl. Landwehr, Historische Diskursanalyse, S. 86–88

¹⁵ Vgl. Landwehr, Historische Diskursanalyse, S. 77–78

¹⁶ Vgl. Stäheli, Poststrukturalistische Soziologien, S. 51–53

ihren Rollen als Mikro-Mächte Aufmerksamkeit gewidmet. Als Subjekte, die eine solche mehr oder weniger große Mikro-Macht ausüben, müssen in der logischen Schlussfolgerung also auch die Entwickler der Videospiele angenommen werden, besonders aufgrund der bereits aufgezeigten Reichweite anhand von Verkaufszahlen.

Was die Verfestigung von Vorstellungen zu bestimmten Themen betrifft, so ist auch Heinze der Meinung, dass der wirtschaftliche Erfolg und die daraus resultierende Verbreitung, auch die der Vorstellungen der Spiele, ein wichtiger Faktor bei der Auswahl zu analysierender Videospiele sein muss. Zum Vergleich: Im Jahr 2011 betrug der weltweite Umsatz aller Videospiele etwa 45 Milliarden US-Dollar. Um ein möglichst breites Publikum zu erreichen, müssen Videospielhersteller in der Produktion jedoch die Rezipienten, also die SpielerInnen, berücksichtigen. In der postmodernen Geschichtskultur sei außerdem nicht mehr der Bildungsbürger sondern der „Freizeitbürger“ interessant. Dieser suche in seiner Beschäftigung mit Geschichte keinen Nutzen sondern Unterhaltung. Videospielzeitschriften und -Foren würden auch einen wichtigen Rezeptionsteil ausmachen. Medienprodukte würden in diesem Kontext bestimmte Interpretationen nahelegen, aber keine Determination. Tatsächliche beim Rezipienten entstehende Effekte seien nur durch quantitative Untersuchungen feststellbar. Die wichtigsten Akteure der Produktion seien das Entwicklerstudio, das Marketingmanagement und der Publisher.¹⁷

Elementare Bausteine des Diskurses seien laut Foucault die Aussagen (éconces). Landwehr fasst die Aussage nach Foucault so zusammen: Sie sei „[...] der typisierbare Gehalt zahlreicher verstreuter Äußerungen und Praktiken, die eine gewisse Ordnung erkennen lassen.“¹⁸ Genauer gesagt sei die Aussage als Funktion zu verstehen, die zur Bildung eines Diskurses beitrage und könne nicht als materielle Einheit oder als Gegenstand verstanden werden. Daneben stünden die Äußerungen (énonciations), welche quasi als historische einmalige Ereignisse, die nicht wiederholbar seien, verstanden werden können. Wenn beispielsweise zwei Personen ein und denselben Satz sagen, so gebe es auf jeden Fall zwei distinktive Äußerungen, aber nicht unbedingt zwei verschiedene Aussagen, je nachdem ob die zwei Äußerungen bedeutungsgleich seien oder nicht. Mehrere Ausgaben oder Kopien von Charles Baudelaires „Les Fleurs du Mal“ böten aber auf der anderen Seite trotzdem die gleichen Aussagen. Die Aussage bestehe folglich in der Regelmäßigkeit und im wiederholten

¹⁷ Vgl. Heinze, *Mittelalter Computer Spiele*, S. 120–130

¹⁸ Vgl. Landwehr, *Historische Diskursanalyse*, S. 71 & 78

Auftreten von bedeutungsähnlichen Äußerungen und biete somit eine Diskursbildungsfunktion.¹⁹

Der Diskurs selbst bestehe aus einer Gesamtheit von effektiven Aussagen (éconces), wie z. B. in Romanen, politischen Reden, wissenschaftlichen Werken, oder eben auch Videospielen. Methodisch müsse für die Analyse von Diskursen ein Korpus an relevanten Aussagen erstellt werden, anhand dessen die Analyse ablaufen soll.²⁰ Auch für diese Arbeit wird daher ein Korpus an relevanten Aussagen zum amerikanischen Exzeptionalismus im Kontext des Verfalls, die sich aus verschiedensten spielerischen Äußerungen ergeben, erstellt. Dazu gehören, sofern sie für die Beantwortung der Forschungsfrage relevant sind, beispielsweise die Spielwelten, in die die SpielerInnen „hineingeworfen“ werden, Gespräche und Praktiken von und mit NPCs, Texte, Objekte, usw., aber auch ludische Gegebenheiten wie SpielerInnenaktivitäten, Quest-, Missions- und Spielziele, Spielregeln, Beschränken, etc. Aus der Summe dieser Äußerungen werden sich bestimmte relevante Aussagen herauskristallisieren und es wird auch zu beobachten sein, welche Aussagen etwa in manchen Spielen nicht, in anderen aber durchaus gemacht werden.

Bedeutsam für die Bezeichnung des Diskursbegriffs dieser Arbeit ist die Theorie des leeren Signifikanten nach Laclau. Dieser Begriff bezieht sich auf Saussures Unterscheidung zwischen Signifikant und Signifikat, während der leere Signifikant dazu dienen könne, durch die Entleerung der diskursiven Differenz, den Diskurs bezeichnend ausdrücken zu können. In diesem Kontext seien besonders Begriffe, bei denen es schwierig ist, an eine eindeutige Bedeutung zu denken, wie beispielsweise der Begriff „Freiheit“, geeignet, Bezüge herzustellen und die Verknüpfung verschiedenster Aspekte zu organisieren.²¹

Die Entleerung einer Bedeutung könne tiefgreifende Folgen, auch paradoxe haben. Unter dem leeren Signifikant „Demokratie“ fänden sich solche Elemente in der Frage, wie es zu bewerten ist, dass beispielsweise rechtsradikale Parteien, die demokratische Prinzipien ablehnen, diesem System ihre Macht verdanken oder dass zur Rettung eines demokratischen Systems undemokratische Maßnahmen ergriffen werden.

Diese paradoxe Situation zielt auch auf die Unmöglichkeit der Aufgabe des leeren Signifikanten ab: den Diskurs als Ganzes zu repräsentieren, zu dem er aber auch selbst gehört.

¹⁹ Vgl. Foucault, *Archäologie des Wissens*, S. 126 & 148–150

²⁰ Vgl. Landwehr, *Historische Diskursanalyse*, S. 41–42

²¹ Vgl. Laclau Ernesto, Marchart Oliver, *Emanzipation und Differenz* (Wien 2002), S. 65–78

Er sei somit eine Bezeichnung, die nichts mehr bedeute und das Nicht-Bezeichnenbare außerhalb des Diskurses im Diskurs bezeichne.²²

Das bereits vielfach erwähnte Konzept des amerikanischen Exzeptionalismus soll für diese Analyse als leerer Signifikant dienen. Bereits an dieser Stelle kann aufgrund der Erkenntnisse bis zu diesem Punkt auch das Paradoxe an der Entleerung dieses Signifikanten des amerikanischen Exzeptionalismus aufgezeigt werden, nachdem, wie gezeigt wurde, seine Prominenz in der Rhetorik amerikanischer Politiker in sozio-politischen Krisenzeiten deutlich stärker war als in stabilen. Die Untersuchung der Verwobenheit von Exzeptionalismus und Verfallsszenarien im Stil von Dystopismus und Postapokalypse unterstreichen diesen scheinbar widersprüchlichen Umstand noch weiter.

Bei der Frage nach der Wahl einer sinnvollen diskurstheoretischen Analyse bietet sich in diesem Fall, wie bereits mehrfach erwähnt, die kritische Diskursanalyse nach Siegfried und Margarete Jäger an. Da diese Methode das wichtigste analytische Werkzeug im Hauptteil sein wird, ist sie in an dieser Stelle in ausreichendem Umfang darzustellen.

Diese Methode orientiert sich an der foucaultschen Diskurstheorie und soll die Grenzen traditioneller Textlinguistik überschreiten, um einen interdisziplinären Ansatz zu liefern, wobei das Zusammenspiel aus Wissen und Macht besonders in den Fokus gerückt wird. Dafür werden die folgenden Arbeitsbegriffe festgelegt: Diskurstheorie wird als materialistische Theorie verstanden, wobei Diskurse die Realität in Zusammenspiel mit den Subjekten bestimmen und formen und somit ein gesellschaftliches Produkt darstellen. Jedoch dürfe man hier nicht fälschlicherweise von Diskurstheorie als Determinismus im Kontext der Weltsicht ausgehen. Diskurse seien eng miteinander im „Wuchern der Diskurse“ verflochten strukturiert und für diese Entwirrung seien Analysekategorien notwendig.

Als Diskursstränge seien verschiedenste mit dem Diskurs verflochtene Unterthemen zu verstehen, deren Analyse die entsprechenden Aussagen herauskristallisiere. Aussagen seien, in Anlehnung an Foucault, häufig wiederkehrende homogene Inhalte in einer Vielzahl von einmaligen Äußerungen bzw. Diskursfragmenten, welche Textteile seien, die ein bestimmtes Thema behandeln. Bei der Analyse von Diskurssträngen ergeben sich zwei Möglichkeiten: jene der synchronen oder der diachronen Dimension. Synchron bedeutet einen Querschnitt zu einem engeren geschichtlichen Zeitraum und diachron einen längeren historischen Verlauf des Diskurses. Bei der Kontextualisierung eines Diskurses, besonders auf der synchronen

²² Vgl. Landwehr, Historische Diskursanalyse, S. 89–90

Ebene könne ein diskursives Ereignis besonders hilfreich sein. Dies wird als medial und politisch besonders herausgestelltes Ereignis bezeichnet, das die Richtung und Qualität eines Diskurses oder eines Diskursstranges grundlegend beeinflusste. Auch in Bezug auf die mediale Ebene seien hier zwei weitere Begriffe von Interesse: Die Diskursebene bezeichne den sozialen Ort, wie z. B. Politik, Medien, Film, Alltag, etc., auf denen die Diskursstränge operieren und die Diskursposition sei der politische Standort einer Person oder eines Mediums. Bei der genaueren Analyse seien ebenso die Verschränkungen verschiedenster Diskursstränge (Themen) in einem Text und der gesamtgesellschaftliche Diskurs bestehend aus vielen heterogenen Diskursgemeinschaften, wie Parteien, religiöse Gruppierungen, etc., zu berücksichtigen.

Da die Diskursanalyse gleichzeitig als Wirkungsanalyse zu verstehen sei, müssen auch Wirkungsweisen auf das individuelle und das Massenbewusstsein diskutiert werden, um die dadurch (re)produzierten Wirklichkeiten zu interpretieren. Zu diesem Zweck solle der Diskurs sowohl oberflächlich strukturanalytisch als auch feinanalytisch auf spezielle Wirkungsmittel und -strategien untersucht werden.²³

In diesem Abschnitt wurden gleich mehrere methodische Aspekte genannt, die mit der Ausgangslage und der Forschungsfrage dieser Arbeit verknüpft werden müssen. Um den Stellenwert der Anschläge des 11. Septembers 2001 im Zusammenhang mit dem Exzeptionalismusdiskurs besser zu verdeutlichen, wurde bereits in vorhergegangenen Passagen darauf verwiesen, dass diese Ereignisse nach dem jägerschen Prinzip als diskursives Ereignis herangezogen werden. Dass diese Anschläge einen tiefgreifenden Einschnitt in das amerikanische Selbstbewusstsein bedeuteten, wurde bereits anhand von anderen Arbeiten zu anderen Diskursebenen, wie der Politik oder dem Film, gezeigt. Gewiss würden sich auch noch weitere Ergebnisse auf anderen Diskursebenen, wie z. B. Literatur oder Zeitschriften, finden, jedoch würde das den Rahmen der Arbeit sprengen, was nicht bedeutet, dass sie für einen weiteren Forschungsansatz zur Unterstützung der Ergebnisse dieser Arbeit nicht dienlich wären. Im Gegenteil: Entsprechende Untersuchungen würden weiter zur Entwirrung des amerikanischen Exzeptionalismusdiskurses und den damit verbundenen Wirkungen beitragen.

Kurz kann noch auf Melissa Ames verwiesen werden, die ebenfalls auf eine starke Popularitätszunahme von dystopischer Literatur in der Zeit nach den Terroranschlägen hinwies, d dazu didaktische Überlegungen aufstellte und ebenfalls in Zusammenhang mit der

²³ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 15–34

Popularität von dystopischen Tendenzen auf die Möglichkeit eines optimistischeren Blickes in die Zukunft verwies.²⁴

Die Gründe für die Wahl von genaueren Forschungsergebnissen aus den Diskursebenen Politik und Film in vorhergegangenen Unterkapiteln liegen in der einfacheren Übersicht über das Spektrum der politischen Führungspersönlichkeiten sowie der medialen Ähnlichkeiten, zumindest im Vergleich zu anderen Diskursebenen, zwischen Videospiel und Film. Mit dem Ausgangswissen über Erkenntnisse aus den Game Studies bietet sich für diese Diskursanalyse auch eine genauer auf die Diskursebene des Videospiels angepasste Untersuchung der Quellen. Die Diskursposition ist im Kontext dieser Analyse schwieriger festzustellen, da es sich bei den Entwicklern und Publishern nicht um Einzelpersonen handelt und hierbei nicht viele Möglichkeiten zur Feststellung dieser Positionen gegeben sind. Eine Möglichkeit wären Interviews in Zeitschriften und auf Internetplattformen mit führenden Personen in der Entwicklungsarbeit eines Spiels, z. B. mit Ken Levine, Schöpfer der BioShock Serie²⁵. Jedoch kann auch an dieser Stelle nie ein Anspruch auf Vollständigkeit gestellt werden, da auch die Führungspersönlichkeiten in der Entwicklung eines Videospiels, besonders eines, an dessen Entwicklung Hunderte Menschen beteiligt sind, nicht für die Gestaltung aller Elemente eines Spiels zuständig sein können. Erkenntnisse dieser Art werden aber zum besseren Verständnis und der logischen Gedankenfolge entsprechend im Fließtext des Hauptteils festgehalten. So gestaltet sich des Weiteren auch die Aufgabe der Kontextualisierung bestimmter Aspekte und Aussagen als einfacheres Unterfangen. Ähnliches wurde für weitere Verzweigungen und Verstrickungen von Diskurssträngen, worauf auch in der jägerschen Methode hingewiesen wurde, beschlossen. Eine Aufführung aller essenziellen Verzweigungen von verschiedensten Diskurssträngen als Bausteine des Gewirrs um den Diskursstrang des Exzeptionalismus wäre in diesem einleitenden Kapitel sinnlos gewesen und hätte keinen konstruktiven Beitrag zum besseren Verständnis und zur Nachvollziehbarkeit geliefert.

In Bezug sowohl auf die von Jäger & Jäger angesprochene gleichzeitige Analyse des Diskurses, als auch der Wirkung anhand spezieller Stilmittel eines Untersuchungsgegenstandes²⁶ muss für diese Arbeit auch eingeräumt werden, dass meine persönliche Wirkungsempfindung als primäre Quelle dienen wird, da sonst wieder ein viel breiterer Bogen gespannt und die Arbeit um eine große quantitative Komponente ergänzt

²⁴ Vgl. Ames Melissa, Engaging "Apolitical" Adolescents. Analyzing the Popularity and Educational Potential of Dystopian Literature Post-9/11. In: The High School Journal 97 (1) (2013), S. 3–18

²⁵ Vgl. Jenkins David, Is controversy the main selling point of BioShock Infinite?. In: Metro, 22.03.2013, online unter <<http://metro.co.uk/2013/03/22/sold-on-the-BioShock-factor-3554071/>> (abgerufen am 16.11.2016).

²⁶ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 15–34

werden müsste. Deshalb wird diese Diskursanalyse eine strukturanalytische Herangehensweise darstellen. Auch diese Schnittstelle würde einen Ausgangspunkt für weitere Forschungsansätze bieten. Besonders in Bezug auf die in Spielen eingesetzten Stilmittel wäre ein interdisziplinärer Ansatz von Vorteil.

Was jedoch aufgrund der aufgestellten Prämisse von „Gut gegen Böse“ in Bezug auf Attribute, die als verfallsbegünstigend oder zukunftsweisend konstruiert werden, auf jeden Fall berücksichtigt werden muss, sind die von Jäger & Jäger beispielhaft ausgeführten möglichen Strategien, die zur Erstellung von Feindbildern dienen. Dass Strategien keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben können, da die Möglichkeiten dazu enorm sind und schwer abgeschätzt werden können, versteht sich von selbst. Aus diesem Grund muss während der Analyse der Aussagen im Hauptteil auch auf mögliche andere Strategien geachtet werden.

Das System der Kollektivsymbolik trage laut Siegfried und Margarete Jäger entscheidend zur Bildung von Wahrheiten bei und könne deshalb als wichtiges diskurstragendes und -stützendes Element angesehen werden, da damit durch rational wie auch emotional gefärbtes Wissen komplexe Wirklichkeiten simplifiziert und plausibel gemacht werden, um bestimmte Logiken und Folgen zu suggerieren. So könne man zwischen „Normalität“ und „Abweichung“ unterscheiden, weshalb unter Kollektivsymbolen auch kulturelle Stereotypen zu verstehen seien. Für Konfliktdiskurse ergeben sich somit die Bereiche „Innen“ und „Außen“ bzw. „Freund“ und „Feind“. In solchen Konfliktdiskursen seien Dinge wie ein Schiff oder ein Haus prominent für das Innen, Ungeziefer, Stürme, Fluten, usw. für das Außen. Um jedoch als Kollektivsymbol und nicht als „gewöhnliches“ Symbol zu gelten, müsse ein Kollektivsymbol folgende Eigenschaften besitzen: Es muss sich visualisieren lassen, also nicht abstrakt sein, das Bezeichnete werde zu einem Signifikanten eines anderen Signifikaten, die Eisenbahn stehe z. B. für Fortschritt, wobei das Verhältnis nicht zufällig sei, etwa weil sich die Eisenbahn tatsächlich fortbewege. Außerdem sei ein Kollektivsymbol mehrdeutig, könne um weitere Kollektivsymbole in seinem System erweitert werden, z. B. Weichen, und erlaube Analogiebeziehungen zum anderen Signifikat, sodass also das Verhältnis zwischen Lokomotive und Waggon als Analogie zu technischem Fortschritt und Demokratie gedeutet werden könne. Aufgrund dieser in sich geschlossenen Logik und visuellen Plakativität von Kollektivsymbolen, die keine speziellen Kontexte bräuchten, seien sie daher schwer, aber nicht unmöglich, zu entmystifizieren. Auf diese Weise würden sich

Kollektivsymbole wie ein Netz über Diskurse ziehen und diese verfestigen, aber auch unsichtbare subversive Kräfte in der eigenen Gesellschaft finden häufiger Einzug in die Symbolik, oft auch als Krankheiten oder Seuchen.²⁷

Konkret gesagt, in der Etablierung von Feindbildern mit Hilfe von Kollektivsymbolik, stimmen Jäger & Jäger mit Jürgen Link darin überein, dass es zwei Haupttypen von Feindbildern gebe: Subjektlose Feinde und jene mit Subjektstatus, also beispielsweise Darstellungen des Feindes durch Tiere oder führende feindliche Politiker. Den einen sei gar kein rationales Handeln zuzutrauen, wobei jedoch mit den anderen noch irgendwie kommuniziert werden könne, außer sie werden durch weitere Zuschreibungen auch dieser Attribute beraubt, wie z. B. Saddam Hussein, der in der Bild-Zeitung traditionell als Irrer bezeichnet wurde. Nach den Anschlägen des 11. Septembers 2001 sei es zu einer Vermischung dieser zwei Typen gekommen, wodurch beispielsweise Bin Laden dämonisiert wurde.²⁸

Des Weiteren sei Jürgen Links Konzept der Normalität in Zusammenhang mit der kritischen Diskursanalyse ebenfalls von Interesse, zumal Diskurse ohne Normalismus, Normalisierung und Normalität nicht funktionieren können. Die Normalität unterscheide von der Normativität dahingehend, dass Zweitere bestimmtes Handeln basierend auf gesellschaftlichen Normen vorschreibe und deshalb prä-existent, wobei sich die Normalität durch Durchschnitte definiert und daher post-existent sei.

Normalisierungsprozesse seien für die Stabilisierung und Regulierung von Weiterentwicklungsprozessen notwendig, damit die Gefahr eines chaotischen Umschlags gering gehalten werden könne. Aufgrund der Verschiebbarkeit der Grenze zwischen „normal“ und „nicht normal“ und der daraus resultierenden Angst bei Subjekten, ob sie sich im Rahmen der Normalität bewegen, haben sich zwei grundverschiedene Strategien bzw. Umgangsweisen eingebürgert, wie Normalitätsgrenzen festgelegt werden.

Die erste sei die protonormalistische Strategie, welche eine sehr enge Toleranzgrenze gegenüber Normalitätsveränderungen habe, wodurch aber die Weiterentwicklungsdynamik blockiert werden könne. Demgegenüber stehe die flexibel-normalistische Strategie mit einer möglichst breiten Toleranzgrenze, welche unvorhergesehene Dynamiken leichter verarbeiten könne, wobei aber auch hier die Gefahr liege, dass dadurch ein chaotischer

²⁷ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 37–47

²⁸ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 50–51

Denormalisierungsprozess ausgelöst werden könne. Aus diesem Grund sei die jeweils andere Strategie anzuwenden, wenn die eine versage.²⁹

Zum besseren Verständnis dieser zwei Normalisierungsstrategien verweisen Jäger & Jäger auf Prozesse in den Massenmedien, die für sie im Normalisierungsprozess eine wichtige Rolle spielen. Die beiden Strategien würden dabei verschiedene Subjektivitätstypen generieren – Subjekte, die einfacher (flexibel-normalistisch) oder schwerer (protonormalistisch) mit gewissen Normalitätsveränderungen umgehen können. In Zusammenhang mit der Anwesenheit von Einwanderern in Deutschland wird auf eine protonormalistische Tradition im Land verwiesen, wodurch die Anwesenheit von Ausländern eher als anormal wahrgenommen wurde. Folglich sei es zu gewaltsamen Übergriffen gekommen, welche die Gefahr in sich bergen, dass dieses Verhalten durch immer wiederkehrende Akte dieser Art ebenfalls irgendwann ähnlich wie Verkehrstote oder Ladendiebstähle normalisiert werde.³⁰

Auch in der heutigen Zeit könnten zu geopolitischen Ereignissen solche Normalisierungsprozesse untersucht werden – z. B. zu Revolutions- und Bürgerkriegsprozessen im Nahen Osten bzw. Nordafrika, zum westlichen Umgang mit dem Islam, zu Terroranschlägen in Europa, oder eben zu Kriegen gegen den Terror oder „das Böse“.

Des Weiteren wird noch, in Verweis auf Jürgen Link, auf die Koexistenz von flexibel-normalistischen und protonormalistischen Strategien in den Medien hingewiesen, die in verschiedenen Aspekten unterschiedlich etabliert seien. So sehe Link in der Bild-Zeitung in den Bereichen Sex und Sport flexiblen Normalismus, aber Protonormalismus z. B. in den Bereichen Einwanderung, Kriminalität, Terror oder Arbeitslosigkeit.³¹

1.3. Der amerikanische Exzeptionalismus des 21. Jahrhunderts

Am Anfang dieses Unterkapitels muss festgehalten werden, dass aus pragmatischen Gründen nicht alle Aspekte, die den amerikanischen Exzeptionalismus betreffen, erwähnt werden können, sondern dass einige Eckpunkte mit Tiefgang in die für die Arbeit relevante Strömung vorgestellt werden sollen. Aus diesem Grund kann auch nur sehr eingeschränkt auf die

²⁹ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 61–64

³⁰ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 64–67

³¹ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 67

Popularität dieses Motivs in anderen Medien oder in Zitaten von politischen Führungspersonen eingegangen werden.

Seymour Martin Lipset beschreibt den amerikanischen Exzeptionalismus grob als eine amerikanische Ideologie, die sich auf Freiheit, Gleichheit, Individualität, Republikanismus, Demokratie und Laissez-faire-Kapitalismus stütze.³²

Der amerikanische Exzeptionalismus könne aber nicht als feste Idee oder Ideologie beschrieben werden, sondern darunter ist, wie es die „New Americanist Studies“ versuchen aufzuzeigen, ein Konzept zu verstehen, das ebenfalls dem Wandel der Zeit unterworfen ist und dabei verschiedenste Facetten annahm. Der Anfang sei bei den frühen Puritanern festzumachen, die von Europa nach Amerika kamen und diese Reise als Exodus von der alten Welt in das gelobte Land, das „promised land“ oder die „new world“ verstanden. Das wurde als die Erfüllung des Alten Testaments in Anlehnung an den Auszug der Israeliten aus Ägypten in das gelobte Land interpretiert. Das könne man als Ursprungsmoment für diesen Einzigartigkeitsgedanken der puritanischen Siedler, also in ihrer Wiederholung des Schicksals des israelischen Volkes, bezeichnen, wobei die alte dekadente und tyrannische Welt zurückgelassen werde. Die Forschungsergebnisse der „New Americanist Studies“ sind sich dahingehend einig, dass dies als romantischer historischer Ursprungsort der moralischen Überlegenheit der USA zu verstehen sei, der jedoch über die Schattenseiten dieser Idee hinwegtäusche. Aus diesem religiös motivierten Ursprungsgedanken sei das Konzept der Einzigartigkeit der USA gewachsen und habe im Laufe der Geschichte verschiedenste Formen angenommen. Diese Idee habe zunächst ideologisch in die Westexpansion der USA geführt, besser bekannt als die „Manifest Destiny“-Doktrin, und auch im Kalten Krieg eine neue Blüte erlebt. Der Begriff „American exceptionalism“ selbst sei in den US-amerikanischen politischen Kreisen seit der Regan-Administration, ebenfalls im Kontext des Kalten Krieges im Kampf gegen den sowjetischen Kommunismus, populär geworden. Was jedoch seit den Anschlägen auf die Twin Towers des World Trade Centers am 11. September 2001 durch Al-Qaida neu sei, sei die quasi rituelle Betonung der Einzigartigkeit der USA sowie deren Überlegenheit anderen Staaten gegenüber durch amerikanische Politiker, sowohl Republikaner als auch Demokraten. Dass diese Idee von einem Großteil der AmerikanerInnen unterstützt wird, soll eine Gallup-Umfrage vom Dezember 2010 zeigen. In dieser stimmten 80% der befragten AmerikanerInnen der Aussage zu, dass die USA aufgrund ihrer Geschichte

³² Vgl. Lipset Seymour Martin, *American exceptionalism. A double-edged sword* (New York City, New York 1997), S. 1, 17–19, 165–174, 197

und ihrer Verfassung einen einzigartigen Charakter hätten und somit das beste Land der Welt seien. Des Weiteren stimmten dieser Aussage 91% der befragten Republikaner und 73% der Demokraten zu.³³

Darüber hinaus behauptet Spanos, dass es ein Grundcharakter der amerikanischen Identität im Exzeptionalismus sei, im Konkurrenzkampf mit einem fundamental unterschiedlichen Gegner zu sein, sodass eine klare Grenze zwischen den guten USA und den bösen Gegenspielern entstehen könne. Weitere Gegensätze, die sich dadurch ergeben würden, seien Siedlung und Wildnis oder Zivilisation und Barbarei, welche die göttliche Ordnung bedrohen würden. Auch die Trennung von Kirche und Staat durch die amerikanische Verfassung im 18. Jahrhundert habe nichts am Exzeptionalismusparadigma geändert, sodass die göttliche Bestimmung zur Geschichte wurde und sich eben zuerst im Manifest Destiny ausgedrückt habe, jedoch bis heute anhalte.³⁴

Dem gegenüber stehe laut Hodgson eine neue Form des amerikanischen Exzeptionalismus: ein außergewöhnlicher Rückfall der USA hinter internationale Standards. Sowohl nationale als auch internationale Kritiker beginnen Schwächen im Gesundheitssystem, in der Privatwaffenkultur, im Justizsystem und damit verbunden der Zahlen an Häftlingen und durchgeführten Todesstrafen, Ungleichheiten aufgrund ethnischer Zugehörigkeit oder in der Wohlstandsverteilung aufzuzeigen, obwohl beispielsweise Präsident Bush die klassische Exzeptionismusrhetorik in Bezug auf Freiheit und Demokratie weiterführte. Es sei ebenfalls ein aufkommender akademischer Trend unter amerikanischen Gelehrten zu erkennen, der die Schattenseiten des amerikanischen Exzeptionalismus beleuchte, wobei die Mehrheit der Bevölkerung diese Kritik als befremdlich empfinden würde.³⁵ Die oben angeführte Statistik untermauert dieses Befremdlichkeitsgefühl.

Dem entsprechend heben Gilmore et al. die Popularität des Exzeptionalismusmotivs während Krisenzeiten hervor, obwohl man auf den ersten Blick annehmen könnte, dass es einfacher wäre, die nationalen Erfolge der USA während ökonomischen Boomzeiten oder in Zeiten des Friedens zu unterstreichen. Sie argumentieren jedoch, dass das Betonen der Einzigartigkeiten und den damit verbundenen Aspekten und der nationalen Stärke dazu diene, die

³³ Vgl. Spanos, *American Exceptionalism*, S. 291–294

³⁴ Vgl. Spanos, *American Exceptionalism*, S. 296

³⁵ Vgl. Hodgson Godfrey, *The Myth of American Exceptionalism* (New Haven, Connecticut 2009), S. 128–132

amerikanische Öffentlichkeit zu beruhigen und ihre Einheit in Zeiten des Krieges oder wirtschaftlicher Schwierigkeiten zu festigen.³⁶

Dazu muss auch noch festgehalten werden, dass beide US-Präsidenten der „Nach-Anschlagszeit“, also sowohl der Republikaner George W. Bush, als auch der Demokrat Barack Obama, sich oft dem Exzeptionismusgedanken entsprechender Rhetorik bedienten, um beispielsweise militärische Interventionen zu legitimieren, oder, wie im Falle des republikanischen Senators John McCain, internationale Kritik mit rhetorischen Gegenschlägen abzuwehren, um die eigene Überlegenheit zu unterstreichen.³⁷

Dass diese Legitimation so weit gehen kann, als dass man die gewaltsame Zerstörung eines Landes damit rechtfertigt, dass man es für die freie Welt retten will, zeigt Michael Herrs Einschätzung der Tet Offensive in Vietnam. Generell schätzt Spanos den Mythos des amerikanischen Exzeptionismus als Ideologie ein, um durch das Schüren von Ängsten Gewalt, z. B. in Form von Präventionskriegen oder Regimestürzen, zu legitimieren.³⁸

Es ist genau eben dieser veränderte und durch Negativtrends, Schwachstellen, historische Ereignisse und Kritik brüchig gewordene und daher neue Diskurs der Einzigartigkeit und Außergewöhnlichkeit der USA, der in Zusammenhang mit in den fünf Spielen verwendeten stilistischen Mitteln des Verfalls oder Untergangs von vermeintlichen amerikanisch angehauchten Utopien oder heilen Vereinten Staaten bzw. heilen Welten im Kontext dieser Arbeit analysiert werden soll.

Joseph Darda untersucht das ikonische Foto von Thomas Franklin, das für einen Pulitzer Preis nominiert wurde und drei Feuerwehrmännern zeigt, die eine amerikanische Flagge auf den Trümmern der zerstörten Twin Towers kurz nach den Anschlägen vom 11. September 2001 hissten. Er argumentiert, dass Bilder wie diese den Mythos des Exzeptionismus bestärkten, und führt dabei verschiedenste Gründe an. Beispielsweise gebe es starke Analogien zwischen diesem Bild und jenem von Joe Rosenthal aus dem Jahr 1945 namens „Raising the Flag on Iwo Jima“, welches US Marines zeigt, die eine USA-Flagge im Zusammenhang einer siegreichen militärischen Auseinandersetzung hissen. Die Popularität von Franklins Bild zeige das nationalistisch motivierte Verlangen nach Vergeltung. Darda verweist im Anschluss

³⁶ Vgl. Gilmore Jason, Sheets Penelope, Rowling Charles, Make no exception, save one. American exceptionalism, the American presidency, and the age of Obama. In: Communication Monographs (2016), S. 4–5

³⁷ Vgl. Gilmore Jason, American Exceptionalism in the American Mind. Presidential Discourse, National Identity, and U.S. Public Opinion. In: Communication Studies 66 (3) (2015), S. 301–303

³⁸ Vgl. Spanos, American Exceptionalism, S. 299–300

ebenfalls auf den durch diesen Anschlag von Präsident Bush mitkonstruierten erneuten Exzeptionalismus-Mythos. Im Zuge dessen erklärte der Präsident auch, dass jedes Land nun entscheiden müsse, ob es entweder an der Seite der USA oder gegen sie stehe, wobei sich wieder ein duales System ähnlich jenem des Kalten Krieges ergebe.³⁹

Präsident Obama habe im Vergleich zu Präsidenten vor ihm, wie Richard Nixon, Dwight Eisenhower oder George W. Bush, ebenfalls sowohl ökonomische Probleme, als auch internationale Konflikte zu bewältigen, jedoch wurde bei ihm sein Patriotismus auch oft infrage gestellt. Das begann bereits in der Wahlkampfzeit, da er beispielsweise nicht jede Rede mit „God bless America“ beendete oder keine Anstecknadel mit der amerikanischen Flagge trug. Nach seinem Amtsantritt haben sich diese Vorwürfe noch weiter verstärkt, besonders nachdem er auf die Frage eines britischen Journalisten, ob er an den amerikanischen Exzeptionalismus glaube, antwortete: „I believe in American exceptionalism, just as I suspect that the Brits believe in British exceptionalism and the Greeks believe in Greek exceptionalism“, und somit die amerikanische Einzigartigkeit nicht einzigartiger beschrieb als jene anderer Nationalstaaten, was ihm den Unmut der Republikaner zuzog und dazu führte, dass er während seiner weiteren Amtszeit stärker versucht habe, seinen Patriotismus und seinen Glauben an den amerikanischen Exzeptionalismus auszudrücken. Gilmore et al. behaupten aufgrund einer empirischen Untersuchung, dass Obama im Vergleich zum Durchschnitt der vorhergegangenen Präsidenten den Exzeptionismusgedanken um 31 % häufiger in Reden und drei Mal so oft pro Rede ansprach, auch öfter als sein Vorgänger George W. Bush. Sie begründeten dies mit den bereits länger anhaltenden Kriegs- und ökonomischen Krisenzeiten und den bereits erwähnten Vorwürfen, er glaube nicht an den amerikanischen Exzeptionalismus.⁴⁰

Gilmore et al. untersuchten, ob seit dem Ende des Kalten Krieges die Verwendung des Begriffes des amerikanischen Exzeptionismus in den Reden der US-Präsidenten zugenommen hätten und fanden dabei heraus, dass dieser nicht nur in mehreren Reden vorkam (68 statt 51 % aller Reden) sondern auch häufiger pro Rede angesprochen wurde.⁴¹

Aufgrund der Popularität und der damit verbundenen Angst dieses neuen und diskursiv etwas veränderten Einzigartigkeitsgedanken seit den Anschlägen auf die Twin Towers und diesem Zerstörungsprozess innewohnenden Verfallscharakter, sollen die Anschläge als diskursives

³⁹ Vgl. Darda Joseph, The Exceptionalist Optics of 9/11 Photography. In: Journal of American Studies 50 (01) (2016), S. 185–193

⁴⁰ Vgl. Gilmore et al., Make no exception, S. 5–6,10

⁴¹ Vgl. Gilmore et al., Make no exception, S. 8

Ereignis für diese Analyse für den synchronen Querschnitt, den diese Arbeit versucht zu untersuchen, herangezogen werden. Deshalb wurde davon abgesehen, Spiele, die vor oder unmittelbar nach diesem Ereignis erschienen, als Quelle heranzuziehen. Die Bedeutung und das methodische Konzept des diskursiven Ereignisses werden im Unterkapitel zu Theorie und Methode weiter erläutert.

Um die geschichtswissenschaftliche Bedeutsamkeit der Wirkung des amerikanischen Exzeptionalismus in populären und kommerziell erfolgreichen Medien, zu denen man, wie sich später noch zeigen wird, das Computerspiel bzw. die fünf ausgewählten Quellen zählen muss, auf ihre Rezipienten noch weiter zu verdeutlichen, soll kurz ein Experiment von Jason Gilmore vorgestellt werden. Dieser untersuchte die Auswirkungen der Konfrontation von AmerikanerInnen mit „direkten“ und „aggressiven“ exzeptionalistischen Aussagen, die die Singularität, Überlegenheit und Auserwähltheit von Gott betonen, im Vergleich zu den unterlegenen anderen Staaten der Welt, und „weniger aggressiven“ exzeptionalistischen Aussagen, die die USA als globales Vorzeigemodell für andere Staaten und Anführer von globalen Angelegenheiten beschreiben. Im Speziellen fokussiert er dabei öffentliche Reden von amerikanischen Politikern und besonders Präsidenten, wobei in 67 % aller öffentlichen Reden von US-Präsidenten seit 1933 Motive des amerikanischen Exzeptionalismus vorkamen. Für die Forschung wichtig, aber wenig beachtet, sei die Wirkung dieses Exzeptionalismusdiskurses auf die amerikanische Gesellschaft und die öffentliche Meinung. Zu diesem Zweck führte er ein Experiment durch, in welchem zwei verschiedene Artikel mit jeweils aggressiverer bzw. sanfterer Exzeptionalismus-Rhetorik zwei verschiedenen Gruppen vorgelegt werden und eine Kontrollgruppe ohne Textvorlage die Verlässlichkeit sicherstellen sollte. Die der Untersuchung vorangestellten Thesen waren erstens, dass die aggressiveren Exzeptionalismusnachrichten den Einzigartigkeitsgedanken, den Ausnahmegedanken bei internationalen Übereinkommen und die Verbreitungsgedanken von amerikanischen Werten stärker antreiben als die sanfteren, besonders bei konservativeren Menschen. Bis auf die These, die im Zusammenhang mit der Ausnahme von internationalen Regeln steht, konnten sich die Vermutungen bestätigen und Gilmore warnt im Resümee vor den Gefahren dieser Rhetorik, die zweifellos neben dem Nationalismusgedanken aufgrund ihrer Glorifizierung des Amerikanischen auch Xenophobie und Diskriminierung fördern können.⁴²

In Bezug auf die Vorbildwirkung, die in Gilmores Experiment ebenfalls thematisiert wurde, wird oft auf den Gouverneur des Massachusetts Bay Colony, John Winthrop, verwiesen, der

⁴² Vgl. *Gilmore*, *Exceptionalism in the American Mind*, S. 301–320

meinte: “For we must consider that we shall be as a city upon a hill. The eyes of all people are upon us.”⁴³ Trotzdem müsse man, so argumentiert Hodgson, dieses Zitat in seinem historischen Kontext sehen. Obwohl Präsident Reagan eben diese Aussage als Grundlage für den am Ende des 20. Jahrhunderts wieder erstarkenden Exzeptionalismus-Mythos nahm, so muss bedacht werden, dass Winthrop erst 1630 nach New England kam, weit mehr als 100 Jahre bevor es zu den unabhängigen USA kommen sollte. Auch wenn er sich dem Kampf gegen (seinen) König Charles I. in London anschloss, so ist dies eher aufgrund der anti-puritanischen Haltung des Königs zu verstehen, denn Winthrop bestätigte später die Loyalität seiner Kolonie gegenüber den englischen Gesetzen. Mit der Aussage über die „city upon a hill“ sei also eher auf den Fortschrittsgedanken durch die englische Kolonialisierung verwiesen.⁴⁴ Daher und aufgrund der bereits erwähnten Tatsache, dass beim Gedanken der Außergewöhnlichkeit seitens der angelsächsischen puritanischen Siedler auf den Auszug der Israeliten in das neue Land Bezug genommen wurde, also orthodoxe Themen miteinfließen, darf nicht außer Acht gelassen werden, dass die Grundzüge des amerikanischen Exzeptionalismus von aufkommenden britischen Imperialismusideen mitgeprägt wurden und somit nicht als neue Erfindung der USA angesehen werden können.

Des Weiteren zeigt Youngbergs sprachlicher Vergleich zwischen Präsident Bush, John O'Sullivan und Mark Twains Romanfigur Hank Morgan in der Legitimierung von Gewalt zur Durchsetzung der amerikanischen Ideale die Verbundenheit des Exzeptionismusgedankens mit gewaltsamen Mitteln der „Manifest Destiny“-Doktrin, wie z. B. „Freiheit“ und „Demokratie“ im Irak durch Präsident Bush. O'Sullivan prägte übrigens den Begriff “manifest destiny”, indem er USA als “[...] the nation of many nations [...] destined to manifest to mankind the excellence of divine principles, to establish on earth the noblest temple ever dedicated to the worship of the most high – the sacred and the true” sah.⁴⁵

1.4. Utopismus, Dystopismus und Postapokalyptik

In Bezug auf die bereits mehrfach verwendeten Begriffe „Neuanfang“ bzw. „Aufstieg“ und „Verfall“ bzw. „Zerstörung“ muss an dieser Stelle klargestellt werden, was damit gemeint ist und wie die hierbei konträr wirkenden Pole nicht gegenüber sondern miteinander verflochten

⁴³ Vgl. *Gilmore*, *Exceptionalism in the American Mind*, S. 303

⁴⁴ Vgl. *Hodgson*, *Myth of American Exceptionalism*, S. 1–3

⁴⁵ Vgl. *Youngberg* Quentin, *Morphology of Manifest Destiny: The Justified Violence of John O'Sullivan, Hank Morgan, and George W. Bush*. In: *Canadian Review of American Studies* 35 (3) (2005), S. 315–333

dargestellt werden. Mit dem Begriff „Verfall“ sei allgemein eine Form des zivilisatorischen Niedergangs in entweder eine dystopische oder postapokalyptische Gesellschaft gemeint, wobei das ursprüngliche System einen weitreichenden Wandel durchmachen muss. In diesem Teil der Arbeit sollen daher besonders die Konzepte „Utopie“, „Dystopie“ und „Postapokalypse“ insoweit kontextualisiert, beleuchtet und umrissen werden, als dass es für die Diskursanalyse relevant ist.

Wie bereits festgehalten wurde, ist der ästhetische Prozess des Verfalles oder der Zerstörung von (vermeintlichen) amerikanisch geprägten Utopien oder von fiktiven Alternativversionen der USA in den Videospielen ein zentrales Moment im Kontext dieser Diskursanalyse. Wie sich in einem der folgenden Unterkapiteln, welches sich näher mit den Spielen und ihren Inhalten beschäftigt, zeigen wird, ist das Stilmittel des Verfalls oder der Zerstörung ein Kernelement dieser Spiele.

Diese auf den ersten Blick paradoxe Verstrickung des Verfalls mit dem Mythos des amerikanischen Exzeptionalismus basiert salopp gesagt aber auf dem „Phönix aus der Asche“-Prinzip und führt zu einem hoffnungsvollen Neuanfang, so wie man es auch am Beispiel der amerikanischen Flagge über den Trümmern des World Trade Centers gesehen hat, und dem Schüren von Ängsten, sodass damit gewaltsames oder aggressives bzw. offensives Verhalten legitimiert werden kann, um aus den Fehlern im Verfall zu lernen und den Neuanfang gefahrlos vorbereiten zu können.⁴⁶

Darauf beruht auch die Wahl der Anschläge vom 11. September 2001 als diskursives Ereignis sowie die These, dass der Mythos des amerikanischen Exzeptionalismus durch den Verfallscharakter nicht geschwächt, sondern erneuert, reproduziert und bestätigt wird. Es bleibt zu untersuchen, in welchen Formen sich dieser Verfall in den Spielen diskursiv äußere. Für die Feinanalyse gewisser Aussagen und Diskursstränge sind daher auch wissenschaftliche Erkenntnisse aus eben diesen Bereichen notwendig, um dem interdisziplinären Anspruch und der Verstrickung der Diskursstränge gerecht zu werden. Im Hauptteil werden sich dann durch die Aussagen in den Quellen weitere Verstrickungen dieser Diskursstränge mit anderen ergeben, die in konkreter Form an dieser Stelle noch nicht festgehalten werden können und auch die Übersicht gefährden würden. Deshalb werden jene weiteren Verstrickungen im Fließtext des Hauptteils umrissen.

⁴⁶ Vgl. *Darda, Exceptionalist Optics*, S. 185–193

1.4.1. Utopismus und Dystopismus

Generell könne gesagt werden, dass das Konzept utopischer Literatur schon mehrere tausend Jahre alt ist, da z. B. auch Platons „Politeia“ dazugerechnet werden müsse, jedoch sei es Thomas Morus' „Utopia“ aus dem Jahr 1516 gewesen, welches nicht nur den Begriff Utopie als Nicht-Ort geprägt, sondern auch die Popularität des Genres gesteigert habe. Typisch für dieses Genre sei die Skizzierung einer fiktiven guten oder verbesserten Gesellschaft, die im Kontrast zu zeitgenössischen Negativtrends, so wie sie die AutorInnen sehen, stehe. In den USA habe das Genre speziell seit dem 19. Jahrhundert einen besonderen Popularitätsaufschwung erlebt, wobei „Equality; or, A History of Lithconia“ (1802) als das erste bekannte Werk bezeichnet werden könne.⁴⁷

Die Analogie zwischen den Werten, die sich im Exzeptionalismus-Mythos ausdrücken, und dem Gedanken einer vorbildlichen, besseren und daher schützenswerten Gesellschaft in Form einer Utopie, liegt relativ nahe. Dieser Utopiebegriff muss jedoch näher beschrieben werden, damit er im Kontext dieser Arbeit effizient verwendet werden kann.

Zunächst sollte ein Utopie-Begriff gefunden werden, der in Bezug auf die Spiele praktikabel scheint, da auch dieser Begriff nicht als einheitlich abgegrenzt beschrieben werden kann und auf verschiedenste Arten konnotiert ist. Als Beispiel könnte dafür das Adjektiv „utopisch“ herangezogen werden, das im zeitgenössischen Sinne eher negativ konnotiert ist und den Beschreibungen „idealistisch“ oder „unpraktisch“ nahe kommt.⁴⁸

Deshalb würden sich u. a. Überlegungen von Richard Saage eignen. Das Kernelement des Utopie-Begriffs von Saage ist die Normativität utopischer Gesellschaftsentwürfe. Das bedeutet, dass ein Ausgangspunkt eines Utopieentwurfs die Feststellung von sozio-politischen Missständen der Gegenwart bzw. gegenwärtiger Gesellschaften sein muss. Dabei würden sich zwei primäre Entwurfsrichtungen ergeben. Zum einen wäre da die Darstellungsmöglichkeit von auf Vernunft basierenden Utopien, die nicht das Individuelle, sondern die institutionelle Form des politischen Zusammenlebens, um den Bewohnern ein „gutes“ Leben zu ermöglichen, fokussieren. Zum anderen böte sich die Anti-Utopie als mehr oder weniger fehlgeschlagene Utopie an, wobei der Utopiecharakter nicht aufgegeben wurde. Das bedeutet,

⁴⁷ Vgl. Shaffer Brian W. (Hg.), *The Encyclopedia of Twentieth-Century Fiction* (The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Literature, Chichester 2011), S. 879

⁴⁸ Vgl. Shaffer, *Twentieth-Century Fiction*, S. 879

dass sowohl die Illusion einer perfekten Gesellschaft aufrechterhalten werden soll, während diese aber in Wirklichkeit ein unmenschliches System mit totaler Unterdrückung darstellt.⁴⁹

Saage behauptet, dass die literarische Popularität von dystopischen Romanen, bzw. wie er sie nennt negative oder schwarze Utopien, ab den 1920er-Jahren allmählich jene der „positiven“ Utopien überragte. Als frühes Beispiel nennt er Jewgeni Samjatins „Wir“, das mit Prognosen über Weltraumraketen, Gehirnochirurgie, Geheimpolizei, den Eisernen Vorhang, die Konzentrationslager und Gaskammern, etc., erstaunlich zutreffend gewesen sei. Aber auch Aldous Huxleys „Brave New World“ oder George Orwells „1984“ verdeutlichen diesen Popularitätsanstieg. Die Gründe dafür seien vielschichtig und könnten u. a. mit dem wachsenden Zweifel an der Instrumentalisierbarkeit von technischen Errungenschaften zum menschlichen Nutzen zusammenhängen. Verbunden mit diesem Technikschock sei auch der unzählige Menschenleben vernichtende und für diese Zeit hochtechnologische Erste Weltkrieg gewesen, der binnen kurzer Zeit eine 2000-jährige Tradition des Westens zerstört habe, um sie in eine Stimmung der Verzweiflung zu wandeln. Aber auch die aufkommenden sozialistischen Staaten hätten einen Beitrag dazu geleistet. Es sei jedoch anzunehmen, dass zentrale dystopische Elemente von Anfang an in den „positiven“ Staatsutopien erhalten gewesen seien. Diese „Realitätsschocks“ seien daher eher als Katalysator zu verstehen.⁵⁰

Es sei typisch geworden, dass Dystopien bzw. dystopische Werke in klassischer Weise auf Totalitarismen jeder Art reagieren würden, wobei das Schicksal des Individuums in einer menschenverachtenden und totalitären Gesellschaft im Mittelpunkt stehe. Die neue Problemlage in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts sei ebenfalls vielschichtig und umfasse beispielsweise Aspekte wie die Verschmutzung und Ausbeutung der Natur, die Überbevölkerung, die Angst vor einer nuklearen Katastrophe als apokalyptisches Schreckensszenario, etc. Damit verbunden sei auch der verschwenderische Massenkonsum, der zum Markenzeichen der amerikanischen Lebensart geworden sei.⁵¹

In ihrer Diskursanalyse des postapokalyptischen und fünf Jahre nach den Anschlägen auf die Twin Towers erschienen Romans „The Road“ (2006) des US-amerikanischen Autors Cormac McCarthy argumentiert auch Søvting für die diskursive und oppositionelle Verstrickung von Utopie und Dystopie als die Geschichte von Gut gegen Böse. Mit dem Verweis auf den Ursprung des Utopiekonzepts bei Thomas Morus’ „Utopia“ aus dem Jahr 1516 als guten Ort,

⁴⁹ Vgl. Saage Richard, Politische Utopien der Neuzeit (Bochum 2000), S. 2–4

⁵⁰ Vgl. Saage, Politische Utopien, S. 264–269

⁵¹ Vgl. Saage, Politische Utopien, S. 295–296

sei die Dystopie als Anti-Utopie, also als fehlgeschlagene Utopie, die mit Krankheit und Zerstörung einhergeht, zu verstehen.⁵²

Cojocarú betont in ihrer Abhandlung „Die Geschichte von der guten Stadt“ im Hinblick auf das Verhältnis von Individuum und institutionalisiertem Kollektiv die Bedeutung der Balance zwischen persönlichem Glück und gesellschaftlicher Harmonie.⁵³ Des Weiteren beschreibt John Friedman in seinem Artikel „The Good City. In Defense of Utopian Thinking“ die „gute Stadt“ als jene, die leistbares Wohnen, ein medizinisches Versorgungssystem, angemessen bezahlte Arbeit und Mittel der sozialen Absicherungen garantiert. Es müsse außerdem eine „gute“ politische Führung für diese Aufrechterhaltung zur Verfügung stehen. Außerdem müsse es den Bewohnern garantiert werden, dass sie ihr eigenes Potential im besten Maße entwickeln und entfalten können.⁵⁴

1.4.2. Postapokalyptik

In Bezug auf das postapokalyptische Szenario könne man es kurz umrissen als jenes beschreiben, in dem sich die Menschheit nach einer globalen Katastrophe wiederfindet, in der die Welt und ihre Gesellschaft(en), wie wir sie kennen, zu einem Ende gekommen seien, z. B. durch eine Umweltkatastrophe, wobei jedoch die Erde, das Leben und auch die Menschheit fortbestünden. Altbekannte soziale, politische, ökonomische und moralische Systeme seien aber verschwunden oder deutlich verändert. Das populäre apokalyptische Szenario im kulturellen Diskurs unterscheide sich dahingehend vom postapokalyptischen, als dass eine zum Ende der Welt, wie wir sie kennen, führende Katastrophe in einem heroischen Unterfangen erfolgreich verhindert werden konnte. Typische Konsequenzen im kulturellen Diskurs von postapokalyptischen Szenarien seien Verbrechen, Gesetzlosigkeit, Unordnung, Gefahren und Gewalt. Auch Yar sieht in diesen Szenarien Ausdrücke zeitgenössischer Besorgnisse der Gesellschaft um sozialpolitische Tendenzen, Spannungen, Ängste und Konflikte.⁵⁵

⁵² Vgl. *Softing* Inger-Anne, Between Dystopia and Utopia. The Post-Apocalyptic Discourse of Cormac McCarthy's *The Road*. In: *English Studies* 94 (6) (2013), S. 705–706

⁵³ Vgl. *Cojocarú* Mara-Daria, Die Geschichte von der guten Stadt. Politische Philosophie zwischen urbaner Selbstverständigung und Utopie (Bielefeld 2012), S. 107–112

⁵⁴ Vgl. *Friedmann* John, The Good City. In Defense of Utopian Thinking. In: *International Journal of Urban and Regional Research* 24 (2) (2000), S. 464–471

⁵⁵ Vgl. *Yar* Majid, Crime and the Imaginary of Disaster. Post-Apocalyptic Fictions and the Crisis of Social Order (New York City, New York/Basingstoke, Hampshire 2015), S. 2–3

Der modernen Apokalypse sei das finale Element, das Ende, abhandengekommen, während Katastrophe und Schrecken bleiben würden, wodurch sich eine Doppelbewegung aus Untergang und Auferstehung ergebe, wenn auch meist auf säkularer Ebene. Stanley Kubricks „Dr. Strangelove“ habe gezeigt, dass die ästhetische Perspektive der Apokalypse als Zusammenspiel von Unterhaltung und Groteske auch vor dem atomaren Weltuntergangsszenario nicht halt mache und ein Fortbestehen der Menschheit in den Raum gestellt werden darf.⁵⁶

Michael Pauen stellt sich in seiner Untersuchung der Apokalypse gegen die Vorstellung, dass die Veränderung des aufklärerischen Optimismus durch Pessimismus und Apokalyptik am Ende des 19. Jahrhunderts durch Krisensituationen hervorgerufen wurde und verweist auf soziale Stabilitäten und wissenschaftliche sowie technische Fortschritte. Vielmehr sieht er diesen Pessimismus zum einen als Folge der zunehmenden Säkularisierung und dem Schwinden des Glaubens an einen guten göttlichen Schöpfungsplan, während in den Theorien von Aufklärern wie Wolff, Kant, Hegel und Leibniz beispielsweise noch immer Deutungsmuster einer höheren Instanz vorhanden sind. Zweitens sei auch eine tiefgreifende soziale Veränderung hin zu einer offeneren Gesellschaft bestimmend gewesen, die das Bild des Ganzen verschwinden ließ. Hier sei um die Jahrhundertwende eine Tendenz erkennbar, wo an die Stelle von ästhetischen nun soziale und auch elitäre Utopien treten, die sich, wie bei Stefan Georges „Das neue Reich“, auch provokativ gegen die Natur stellen, um die Bedeutung des Subjekts in der Gestaltung der Welt hervorzuheben. Typisch für diesen Apokalypsendiskurs sei ebenso die Verstrickung des Umbruchs mit dem Auftauchen einer prophetischen Führungsperson, die auf unterschiedliche Art und Weise besetzt sein kann. Den Pessimisten sei trotz ihrer Ablehnung der Metaphysik jedoch ein metaphysisches Element innewohnend: die Rolle eines Schöpfers, welcher im apokalyptischen Kontext historisch gesehen mit der Johannesapokalypse und dem Entstehen des neuen paradiesischen Jerusalem nach der Zerstörung der alten Welt stehe, und so mit einer guten Utopie nach der Zerstörung des Alten zusammenhängt. Am Ende des 19. Jahrhunderts sieht Pauen durch diesen Pessimismus jedoch einen Wandel in der Rolle von Gut und Böse in Zusammenhang mit der Apokalypse, wobei das Gute bzw. Göttliche durch das Schlechte bzw. Satanische ausgetauscht würd, obwohl man sich trotzdem weigere, das resignierend hinzunehmen. In

⁵⁶ Vgl. Moog-Grünwald Maria (Hg.), Apokalypse. Der Anfang im Ende. Symposium des Tübinger Graduiertenkollegs Pragmatisierung / Entpragmatisierung - Literatur im Spannungsfeld autonomer und heteronomer Bestimmungen (Neues Forum für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft Bd. 16, Heidelberg 2003), S. 246–251

dieser Dämonisierung des Bösen, und den damit einhergehenden Verteufelungen von Kapitalismus, Christentum, Judentum und Wissenschaft, und dem Schüren von Hoffnung sieht Pauen schließlich nicht den Weg in das Neue, sondern in das Dritte Reich.⁵⁷

Eine für diese Arbeit wichtige Erkenntnis liefern John Wallis und James Aston, da sie sich mit apokalyptischen Filmen in der post-9/11-Zeit beschäftigen und somit für die Diskursanalyse interessante Ergebnisse zur Überprüfung der Thesen liefern. Wallis und Aston untersuchen die Unterschiede in postapokalyptischen Filmen vor und nach den Anschlägen des 11. Septembers auf ihre Wirkungen und prominenten Themen und Aussagen, wobei Kontinuitäten und Abweichungen fokussiert werden sollten. Dass die Anschläge als außergewöhnliches Ereignis in der US-amerikanischen Geschichte bezeichnet werden können, unterstützen sie mit Beschreibungen von Noam Chomsky und Jean Baudrillard, zumal dies die ersten Angriffe gegen die USA auf eigenem Boden seit 1812 gewesen seien. Ihr Fazit lautet, dass post-9/11-Apokalypsenfilme als pessimistischer, säkularer und zynischer bezeichnet werden können. Die Apokalypse habe in den neueren Filmen meistens von Menschen verschuldete Naturkatastrophen als Ursache, die USA bleibe nicht mehr davon verschont und ihre Politiker und militärischen Kräfte wirken oft unbeholfen, Religion werde relativ bedeutungslos, außer um an ihr Kritik zu üben, wobei das fundamentale Christentum stärker im Fokus stehe als der Islam. Der Angriff auf New York im Film „Cloverfield“ aus dem Jahr 2008 fände beispielsweise durch ein Monster statt. Zeitgenössische Events würden in Hollywoods Sci-Fi-Kultur tendenziell aber eher allegorisch dargestellt. Der Status quo werde, im Vergleich zu früheren apokalyptischen Filmen, nicht mehr als erstrebenswert angesehen und von einer kleinen heroischen Elite gerettet, sondern es sei typisch, dass das vorherrschende Gesellschaftssystem zusammenfalle, damit ein unbelasteter, „frischer“ Neuanfang möglich werde. Zusammenfassend gesagt seien die neueren (post)apokalyptischen Filme, wie beispielsweise „I Am Legend“, „The Day After Tomorrow“ oder „2012“, zwar pessimistischer, aber oft bleibe am Ende ein optimistischer Blick in Richtung eines Neuanfangs.⁵⁸

Was jedoch auch neueren Vertretern der utopischer Literatur, wie B.F. Skinner, Aldous Huxley, Ursula Le Guin oder Ernest Callenbach gemeinsam sei, sei der Versuch, der verzweifelten Hoffnungslosigkeit der dystopischen Werke, die sie beeinflusst bzw. selbst geschrieben haben, zu entfliehen, sodass im Sinne der klassischen Utopietradition wieder

⁵⁷ Vgl. Moog-Grünwald, *Der Anfang im Ende*, Bd. 16, S. 181–201

⁵⁸ Vgl. Wallis John, Aston James, *Doomsday America. The Pessimistic Turn of Post-9/11 Apocalyptic Cinema*. In: *Journal of Religion and Popular Culture* 23 (1) (2011), S. 53–63

„positive“ Szenarien entstehen. So solle nicht nur vor drohendem Unheil gewarnt, sondern auch eine positive Alternative aufgezeigt werden.⁵⁹

Diese Trends bzw. diese Traditionen stützen daher die aufgestellte These, dass auch aus den in den Spielen dargestellten dystopischen und postapokalyptischen Gesellschaften die Hoffnung auf einen Neuanfang oder eine bessere Zukunft konstruiert werden könnte. Im Fokus steht in dieser Hinsicht in der Analyse eben die Hoffnung in Zusammenhang mit dem Mythos des amerikanischen Exzeptionalismus.

Gerade in Bezug auf das Kippen bzw. Scheitern einer Utopie hin zu einer Anti-Utopie oder Dystopie müssen derartige Beziehungen und kausale Verhältnisse in den innerhalb der Spiele dargestellten (vermeintlichen) Utopien genau untersucht werden, indem die mit diesem Verhältnis verbundenen und durch Aussagen generierten Wahrheiten über erstrebenswerte und abzulehnende gesellschaftliche Zustände sowie Ursachen des Scheiterns von vermeintlich guten Gesellschaften hier konstruiert werden.

1.5. Quellen, Quellenkritik und Erkenntnisse aus den Game Studies

Dieses Unterkapitel hat gleich mehrere Aufgaben zu erfüllen, die jedoch alle das Medium des Computerspiels bzw. die konkreten Spiele dieser Arbeit betreffen. Zum einen soll die Auswahl der Spiele quellenkritisch begründet und die fünf Spiele inhaltlich und von ihrem virtuellen Schauplatz und Szenario in ausreichendem Detail umrissen werden, sodass im Hauptteil nicht stets größere Hintergrundinformationen, außer jene, die für die effiziente Kontextualisierung der gewählten Sequenzen notwendig ist, angeführt werden müssen. Bei diesen Darstellungen beziehe ich mich dabei zum größten Teil direkt auf die Spiele selbst bzw. persönliche Notizen während des Spielprozesses, verweise aber bei trotzdem, wenn angebracht oder notwendig, auf externe Quellen oder Sekundärliteratur. Die Spiele werden chronologisch nach ihrem Erscheinungsjahr, beginnend mit dem ältesten, vorgestellt.

Eine weitere Aufgabe, die eine genaue Diskursanalyse ermöglichen und in diesem Kapitel erfüllt werden soll, ist die Gestaltung eines brauchbaren Aufrisses mit Ergebnissen aus den Game Studies bzw. allgemein mit Forschungsergebnissen zu Videospielen. Das ist vor allem deshalb notwendig, um eine methodische Annäherung an das Medium möglich zu machen.

⁵⁹ Vgl. Saage, Politische Utopien, S. 297

Zu diesem Zweck müssen zum besseren Verständnis im Folgenden auch die notwendigen videospieletypischen Begriffe definiert bzw. vorgestellt werden.

1.5.1. Relevante Forschungsergebnisse aus dem Bereich der Game Studies

Mela Kocher sieht die späten 1980er, aber vor allem die 1990er und die frühen 2000er als jene Zeit, in der sich die Beschäftigung mit Videospielen im akademischen Kontext entwickelte und an verschiedensten akademischen Standorten sukzessive zu etablieren begann. Der Terminus sei auf das gleichnamige Online-Magazin der IT University of Copenhagen zurückzuführen.⁶⁰ Sie beschreibt die Schwierigkeit einer Definition des Begriffes „Spiel“ ebenfalls in Zusammenhang mit Video- oder Computerspielen, da der Begriff von Vertretern verschiedener Disziplinen unterschiedlich interpretiert wurde. Sie hält sich bei ihrer Beschreibung an Wittgensteins sprachphilosophisches Konzept, wonach es unter den verschiedensten Spielen keine eindeutigen Gemeinsamkeiten, sondern Familienähnlichkeiten, also Überkreuzungen von diversen Ähnlichkeiten, gibt und legt diese Familienähnlichkeiten auch den Computerspielen und ihren unterschiedlichen Narrativen zugrunde.⁶¹

Das Ausgangs- und Standardwerk für die wissenschaftliche Analyse des Mediums Computerspiel stellt in diesem Fall Carl Heinzes „Mittelalter Computer Spiele“ dar.⁶²

Zuallererst sei ein weiteres, von Heinze aufgestelltes, Argument zu erwähnen, das die wissenschaftliche Analyse von Videospielen stützt: Ein wichtiger Teil unserer Gesellschaft sei die Erinnerungskultur und somit seien Repräsentationen insofern interessant, als dass sie einen Beitrag zur Formierung kulturell begründeter Selbstbilder leisten. In Verbindung mit Geschichtskultur ergeben sich dadurch nicht nur Selbstvergewisserungsprozesse, sondern auch Funktionen zur Belehrung, Unterhaltung, Kritik, Legitimation, etc. Er betont die Wirklichkeit als soziale Konstruktion und somit Geschichte als Produkt gesellschaftlicher Konstruktionsprozesse. Zu diesem Zweck müsse die mediale Dimension des Computerspiels, also Eigenschaften und Anlagen, genauer betrachtet werden.⁶³

⁶⁰ Vgl. Kocher Mela, Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele (o.O 2007), S. 21–22

⁶¹ Vgl. Kocher, Folge dem Pixelkaninchen!, S. 18–20

⁶² Vgl. Heinze, Mittelalter Computer Spiele

⁶³ Vgl. Heinze, Mittelalter Computer Spiele, S. 26–30

Bei dieser Beschreibung der Relevanz und der (wirtschaftlichen) Popularität des Computerspiels zeigen sich bereits Parallelen zu den Möglichkeiten, die einem die Diskursanalyse bietet.

Aus diesem geschichtskulturellen Grund, so Heinze, sei Geschichte nicht nur Sache der historischen Wissenschaften allein. So sei die Stabilisierung von historischem Wissen in der Gegenwart gleich bedeutsam wie die dargestellte Vergangenheit selbst. Dieses Wissen werde, zumindest in manchen thematischen oder motivischen Formen, von Medium zu Medium weiter transportiert und dabei auch umgestaltet oder weiterentwickelt, was als Remediation bezeichnet werden könne. Ein unwissenschaftliches Werk könne durch die Darstellung sozialpolitischer oder geschichtlicher Themen zu einem Bestandteil der Geschichtskultur werden, weshalb die Analyse von Computerspielen von Bedeutung sei.⁶⁴

In Bezug auf die Besonderheit des Mediums beschreibt Dieter Mersch das Computerspiel als eigenständiges Medium, das zwar Ähnlichkeiten mit anderen audiovisuellen Medien, wie dem Film, habe, aber eigenständige Theorieansätze brauche. Auch die Unterscheidung zwischen Computer- und Videospielen sei, aufgrund minimaler technischer Differenzen, nicht notwendig. Dementsprechend wird auch im Kontext dieser Arbeit nicht zwischen Computer- und Videospielen differenziert, diese Termini werden stattdessen als Synonyme verstanden.⁶⁵

Was die Besonderheit des Mediums Computerspiel betrifft, müsse auf das Spiel als Grundbaustein geachtet werden, wobei die Heterogenität von Spielformen im Computerspiel besonders ins Auge falle – aufgrund der enormen Menge an Spielelementen sei die Herangehensweise ganz anders als zu Spielen ohne elektronische Berechnungs- und Darstellungsinstanzen. Durch die Darstellung dieser Elemente oder jene von Gegenständen, Personen, Konzepten, etc. in einem lebensweltlichen Bezugsrahmen ergebe sich eine präzisere Form dieser Einzigartigkeit des Mediums. Der Computer und nicht die Spieler erstellt dabei den spielerischen Rahmen und die Regeln, wobei im Spiel gewisse Elemente durch die Programmierung unbestechlich (nicht) vorgesehen sind und die SpielerInnen darauf keinen Einfluss haben. In analogen Spielen können die Formalisierung der Handlungsmöglichkeiten und der erreichte Spielzustand nur eine Abstraktion sein, das Computerspiel aber unterliege der diskreten Umgebung des Digitalcomputers und sei deshalb selbst ein formales System. Außerdem seien Computerspiele (in den häufigsten Fällen) nicht

⁶⁴ Vgl. Heinze, *Mittelalter Computer Spiele*, S. 86, 89–93

⁶⁵ Vgl. Distelmeyer Jan, Hanke Christine, Mersch Dieter (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels* (Bielefeld 2008), S. 19–20

ohne visuelle Darstellungen spielbar und können den Grenzen dieses analogen Spielmediums daher nicht gerecht werden. Videospiele dagegen fänden auf zwei Ebenen statt: auf der formalen, welche in dieser Arbeit auch als die ludische bezeichnet wird, und der narrativen, wodurch sich eine halb-reale Zone zwischen Fiktion und Regeln ergebe. Die Ebenen können dabei unterschiedlich stark gewichtet werden, z. B. könne die narrative Ebene sehr gering sein, wie bei Tic-Tac-Toe.⁶⁶

In Zusammenhang mit dem Medium des Videospieles müssen die Lehren der Narratologie und der Ludologie näher aneinander rücken und können nicht getrennt voneinander analysiert werden. Hinsichtlich der Spielästhetik definiert Kocher drei Eckpunkte eines von ihr beschriebenen Typenkreises: die SpielerInnenperspektive, der narrative Modus und der Interaktivitätsaspekt.⁶⁷

Das Videospiel, oder digitale Spiel, befriedige im Wesentlichen drei Paradigmen, die es zum eigenständigen Medium machen: 1. die digitale Erzeugung einer audiovisuellen, raumzeitlichen Welt, 2. die Verknüpfung von Performativität und Narrativität, wobei die Narrativität meist erst durch die Performativität generiert werde, 3. dem Spiel zugrunde liegende logische Entscheidungsgrundlagen und Schemata.⁶⁸

Die These des prozeduralen Autors in elektronischen Narrativen von der US-amerikanischen Medienwissenschaftlerin Janet Murray wird von Kocher unterstützt und auf das Medium der Videospiele umgemünzt: Der/die SpielerIn übernimmt durch das Spielen gewisse Koautorfunktionen, die stärker, z. B. im Falle der „Sims“, oder schwächer ausgeprägt sein können.⁶⁹ Kocher geht noch weiter und assoziiert statische Interaktivität mit linearer Narration und dynamische Interaktivität mit eher multilinearen Narrationsfeldern.⁷⁰ Auf jeden Fall zeigt das die starke Einbindung der SpielerInnen in die Rolle der KoautorInnen, weswegen es nahe liegt, dass es zu einem intensiven Wirkungsverhältnis zwischen den SpielerInnen und dem Spiel in einer Wechselwirkung aus aktivem Gestalten und passivem Konsumieren kommen kann.

Durch diese Eigenschaften und Eigenheiten des Mediums ergeben sich verschiedene Wirkungspotenziale der Spiele im Gesamten, die im Hauptteil untersucht werden. Eine

⁶⁶ Vgl. Heinze, *Mittelalter Computer Spiele*, S. 53, 58, 74–76

⁶⁷ Vgl. Kocher, *Folge dem Pixelkaninchen!*, S. 54–56

⁶⁸ Vgl. Distelmeyer et al., *Perspektiven des Computerspiels*, S. 21

⁶⁹ Vgl. Kocher, *Folge dem Pixelkaninchen!*, S. 40–41

⁷⁰ Vgl. Kocher, *Folge dem Pixelkaninchen!*, S. 65–69

getrennte Analyse der Ebenen würde also keinen Sinn machen, weshalb auch in diesem Kontext die narrative Ebene und die formale Ebene nur miteinander analysiert werden.

Im Vergleich zu anderen Medien, z. B. dem Computerspiel, bzw. dem Spiel allgemein, ist laut Nöth die Selbstreferenz alleine schon dadurch innewohnend, dass der Akt des Spielens zu keinem verweisenden Zweck, sondern nur um des eigenen Selbst, des Spielens, willen praktiziert wird. Besondere Eigenheiten des Computerspiels seien die Aufspaltung des Spielers in verschiedene Rollen und Avatare, sowie ein hohes Maß an intertextueller und intermedialer Selbstreferenz durch Verweise auf Prätexte wie andere Computerspiele, Filme, Literatur, Musik, etc. Als wirtschaftlich erfolgreiche intermediale Verflechtung von Film und Computerspiel nennt Nöth das Franchise Marketing und damit die Produktion von Computerspielen zu vorhergegangenen Spielfilmserien, wie „James Bond“ oder „Harry Potter“.⁷¹ Das unterstreicht die Verbindung dieser Diskursebene mit anderen.

Diese Aspekte schließen auch den Kreis zum näher verwandten Medium Film und Fernsehen und den Ergebnissen der erwähnten Forschungsrichtungen sowie der These des veränderten Exzeptionalismusdiskurses.

Da sie bzw. ihre Kodierung einen wesentlichen Beitrag zur Diskurskonstruktion liefern, müssen die virtuellen Charaktere bzw. NPCs kurz vorgestellt werden. Ein wesentlicher Bestandteil der Programmierung von künstlicher Intelligenz im Spiel sind „non-playable characters“, kurz: NPCs. Ihr Ziel ist es im Wesentlichen, eine für die SpielerInnen glaubhafte Spielumgebung zu erschaffen.⁷²

Nachdem das Medium Videospiel und seine Eigenheiten kurz umrissen wurden, muss auf weitere herausstechende Details der ausgewählten Spiele in der heterogenen Weite an Videospielen geblickt werden, um den Fokus weiter zu schärfen. Einige davon sind die Videospielgenres der fünf Spiele.

Wichtig ist im Kontext dieser Arbeit die Klärung des Begriffs bzw. des Genres „First-Person-Shooter“, kurz „FPS“. Laut Dieter Mersch sei die „First-Person-Perspective“, oder Ego-Perspektive, ein besonderes Merkmal des Ego-Shooter Genres, in welchem die SpielerInnen durch das Eliminieren von Gegnern mithilfe des Einsatzes von Handfeuerwaffen ihre Ziele

⁷¹ Vgl. Nöth Winfried, Bishara Nina, Neitzel Britta. *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics* (Köln 2008), S. 119 & 186

⁷² Vgl. Wolf Mark J.P., Perron Bernard, *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Hoboken, New Jersey 2014), S. 10

erreichen, fände aber auch zunehmend in anderen Genres Einzug. Durch diese Perspektive werde Subjektivität simuliert und durch die Interaktion mit dem spielerInnengesteuerten Charakter trete eine besondere Verschmelzung mit diesem ein, was das Computerspiel medial besonders stark vom Filmmedium unterscheide, da dort der Held für den Betrachter agiere und ein passiver Konsum stattfinde. Beim Videospiel könne dieses Verhalten daher als umgekehrt beschrieben werden.⁷³

Ein weiteres in diesem Kontext relevantes Videospielgenrs ist jenes des Rollenspiels. Das Videospielgenre des role-playing game, kurz RPG, gehe auf einen gemeinsamen Ursprung mit dem Adventure Genre und dem textbasierte Videospiel „Colossal Cave Adventure“ zurück.⁷⁴ Erst die Spiele „King’s Quest“ (1984) und LucasArts „Maniac Mansion“ (1987) brachten den Durchbruch der grafischen Adventure Games.⁷⁵ Das spielerische Einnehmen einer fremden Rolle oder Identität sei das Grundelement des Rollenspiels. Die Popularität gehe auf das Spiel Dungeons & Dragons zurück, welches selbst auf Tolkiens „Herr der Ringe“ zurückgehe. Typisch für RPGs seien verschiedenste Gestaltungsmöglichkeiten seitens der SpielerInnen, wie z. B. das Treffen unterschiedlicher Entscheidungen an gewissen Stellen des Spiels oder das Kreieren eines Avatars. Das Genre erfuhr durch seine Erweiterung um eine Onlinekomponente im Sinne eines Multiplayerformats, wie in „World of Warcraft“ (2004) am Anfang des 21. Jahrhunderts weitere Popularität.⁷⁶

Dass jedoch Videospiele, auch wenn sie quasi demselben Genre angehören, praktisch nie einem komplett identischen Gerüst an spielerischen Regeln folgen und (thematische) Genrebeschreibungen nicht wirklich sinnvoll sind, zeigt Heinze anhand von einigen Beispielen, wie z. B. die Klassifizierung von FIFA 10, eine Simulation von Fußballspielen, als Sportspiel. Einen Prototyp dieser abstrakten Genrebezeichnungen gebe es also nicht, viel eher seien Spiele als Mischtypen verschiedenster Genreelemente zu beschreiben, wie z. B. der Egoshooter Doom mit Elementen der Genres „Maze“, „Shoot ’Em Up“ oder „Adventure“⁷⁷. Wie Wittgensteins Spiel ist also auch das Videospiel ähnlich schwer auf klare Eigenschaften festzumachen.

⁷³ Vgl. Distelmeyer et al., Perspektiven des Computerspiels, S. 21–22

⁷⁴ Vgl. Khosrowpour Mehdi (Hg.), Encyclopedia of Information Science and Technology (Information Resources Management Association, Hershey, Pennsylvania ³2015), S. 3070

⁷⁵ Vgl. Kocher, Folge dem Pixelkaninchen!, S. 86–89

⁷⁶ Vgl. Wolf & Perron, Video Game Studies, S. 241–242

⁷⁷ Vgl. Heinze, Mittelalter Computer Spiele, S. 116

Aus diesem Grund können diese Spiele nicht pauschal als First-Person Shooter oder Rollenspiele bezeichnet werden. Am herausstechendsten ist dabei unter den fünf Spielen Fallout 4, bei dem die Perspektive auf eine „Third-Person-Perspective“ umgestellt werden kann, obwohl standardmäßig die Egoperspektive ausgewählt ist und Gegner aus dieser Perspektive erschossen werden können⁷⁸. Außerdem bietet Fallout 4 die (sehr herausfordernde) Möglichkeit, das Spiel bzw. den Hauptstrang des Spiels durchzuspielen, ohne aktiv einen einzelnen NPC zu töten, sodass die spielinterne Anzeige eine Null liefert, was dem auf dem Internetforum Reddit als „Zipx777“ registrierten Spieler im Jahr 2015 gelang⁷⁹. Das verdeutlicht die große Variation an typischen sowie untypischen Elementen der jeweiligen Genres und die Problematik der Einteilung.

Ein weiterer Unterschied in den Videospielen, der sich sowohl auf die narrative als auch die formale oder ludische Ebene bezieht, sei die Spielstrukturierung, die entweder progressiv oder emergent sein könne. Progression bedeute in diesem Kontext, dass der Pfad durch den Handlungsstrang weitestgehend vorgegeben sei, wobei in einem Spiel mit emergenter Struktur neue Verzweigungen der Pfade entstehen, die von gewissen Variablen, wie z. B. den Entscheidungen der SpielerInnen im Spiel an gewissen Stellen, abhängig sind, wobei jedoch Computerspiele meist sowohl emergente als auch progressive Elemente beinhalten. So sei beispielsweise in einem weitestgehend progressivem Spiel die den SpielerInnen obliegende Macht der beliebigen Steuerung eines Charakters durch den Spielraum auch schon ein emergentes Element oder die Existenz von aufeinander aufbauenden Technologiebäumen wie z. B. in „Sim City“ ein progressives Element. Das Action- und Adventurespiel sei traditionell eher progressiv strukturiert, Rollenspiele meist eher Hybridformen.⁸⁰

Die besondere Positionierung der Egoperspektive und die daraus resultierende Verschmelzung der SpielerInnen mit den ProtagonistInnen wurde bereits unterstrichen, nicht jedoch die dadurch entstehende Relevanz für die Narration.

Essenziell ist bei der Analyse der fünf Videospiele auch der Begriff „Cutscene“. Cutscenes oder Spielsequenzen aus Sicht des Avatars, also Szenen, in denen der Spieler nicht aktiv durch sein Handeln in das Geschehen eingreifen kann und das Vorankommen im Spiel durch

⁷⁸ Bethesda Game Studios, Fallout 4 (Bethesda Softworks; Rockville, Maryland 2015)

⁷⁹ Vgl. Zipx777, Pacifist Survival playthrough of Fallout 4. In: Reddit, 21.12.2015, online unter <https://www.reddit.com/r/Fallout/comments/3xnyjw/pacifist_survival_playthrough_of_fallout_4/> (abgerufen am 25.08.2016).

⁸⁰ Vgl. Heinze, Mittelalter Computer Spiele, S. 117–119

eine bestimmte geskriptete Sequenz bestimmt wird, bezeichnet Kocher als starkes Indiz für den hohen Stellenwert der Erzählung in Videospielen.⁸¹ Man könnte also auch sagen, dass SpieleentwicklerInnen mit dem Einsatz dieses Stilmittels die Handlung gezielt in eine bestimmte Richtung lenken möchten, was gleichzeitig auch entsprechende Aussagen erzeugt.

Auf der anderen Seite versteht Britta Neitzel im literarischen Kontext das implizite Lesen als jenen Prozess, der sich weder rein im Text oder auf der Seite der Lesenden, sondern in deren Zusammenspiel und der daraus resultierenden Wirkung ergibt. Analog dazu seien auch die KonsumentInnen von digitalen Medien zu verstehen: Sie seien weder rein mit Immersion oder Interaktion, also passiv oder aktiv, zu beschreiben, sondern durch einen Zusammenspiel dieser beiden Handlungsformen. Aus der dadurch entstehenden Notwendigkeit definiert sie den Begriff der Involvierung der BenutzerInnen. Das Wirkungspotential eines Mediums, in diesem Fall eines Computerspiels, liege aber nicht darin, was die Rezipienten mit dem Medium machen, sondern darin, welche Möglichkeiten das Medium anbieten könne.⁸²

Aus diesem Grund muss also im diskursanalytischen Kontext nicht nur darauf geachtet werden, welche Wahrheiten im Zusammenhang mit dem Entdecken oder passiven Konsumieren der Spielszenarien (re)produziert werden, sondern auch durch aktive Gestaltungen, zu denen die SpielerInnen angeregt werden, bzw. welche Möglichkeiten im spielerischen Kontext allgemein geboten werden, also beispielsweise das Maß an Linearität, das schon besprochen wurde.

1.5.2. Quellenkritik – Vorbemerkungen und Begründungen zur Auswahl der Spiele

Gleich vorweg muss eines der Hauptargumente für die Auswahl der Spiele als Quelle für eine Diskursanalyse dargebracht werden und das ist die Reichweite. BioShock (2007) verkaufte sich bis dato etwa 5 Millionen Mal⁸³, Homefront (2011) 2,5 Millionen Mal⁸⁴, BioShock

⁸¹ Vgl. Kocher, Folge dem Pixelkaninchen!, S. 37–39

⁸² Vgl. Distelmeyer et al., Perspektiven des Computerspiels, S. 96–97

⁸³ VGCharts, BioShock, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=BioShock>> (abgerufen am 30.07.2016).

⁸⁴ VGCharts, Homefront, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Homefront>> (abgerufen am 30.07.2016).

Infinite 11 Millionen Mal⁸⁵, Call of Duty: Ghosts 27 Millionen⁸⁶ Mal und Fallout 4 über 13 Millionen Mal⁸⁷. Da es sich bei dieser Auswahl um vergleichsweise populärere Spiele des Dystopismus und/oder der Postapokalypitik handelt, kann man von einer höheren Reichweite ausgehen. Da jedoch verschiedene Quellen von verschiedenen Verkaufszahlen sprechen und darunter meistens Momentaufnahmen zu verstehen sind, sind diese Zahlen allerdings auch kritisch zu betrachten und können nur einen ungefähren Orientierungspunkt zur Verdeutlichung des Popularitätsargument bieten. Was jedoch nicht in diesen Zahlen aufscheint und nicht unterschätzt werden darf, ist die Anzahl an verliehenen oder raubkopierten Einheiten. Man kann also von einer großen Reichweite der Spiele und einem entsprechenden Wirkungsfeld ausgehen, was die Spiele auch für die historische Diskursanalyse relevant macht.

Was bei der Auswahl der Spiele auch auffällt, ist, dass lediglich aus der BioShock Serie zwei Spiele ausgewählt wurden. Das hat, abgesehen von der bereits erwähnten Reichweite, weitere Ursachen, wie z. B. die Tatsache, dass der amerikanische Exzeptionalismus in BioShock Infinite aktiv thematisiert wird.⁸⁸ Dass BioShock außerdem fast ein Jahrzehnt früher als das jüngste Spiel der Liste, Fallout 4, erschienen ist, spannt den zeitlichen Bogen etwas weiter über die Auswahl und bietet mehr Möglichkeiten bei der Analyse. Es ist damit auch der einzige Titel, der noch in der Ära Bush veröffentlicht wurde. Außerdem sind die Ausgangsszenarien in BioShock⁸⁹ und BioShock Infinite⁹⁰ gänzlich andere als z. B. im Vergleich zu anderen Titeln der Fallout- oder Homefront-Serie. Zwar ist es richtig, dass es bei der Call-of-Duty-Serie auch verschiedene Ausgangsszenarien gibt, jedoch sind die Titel der Serie Black Ops⁹¹ oder Modern Warfare⁹² zusammenhängender gegliedert und würden somit den Rahmen erheblich erweitern. Auch das dystopische Zerfallselement der USA ist in diesen Spielen quasi nicht vorhanden.

⁸⁵ Handrahan Matthew, BioShock Infinite reaches 11 million sales. In: gamesindustry.biz, 01.06.2015, online unter <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-01-BioShock-infinite-has-sold-11-million-units>> (abgerufen am 30.07.2016).

⁸⁶ VGCharts, Call of Duty: Ghosts, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=call+of+duty>> (abgerufen am 30.07.2016).

⁸⁷ VGCharts, Fallout 4, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Fallout>> (abgerufen am 30.07.2016).

⁸⁸ Smith Edward, Director Ken Levine Tackles the Beast of America. In: International Business Times, 04.11.2012, online unter <<http://www.ibtimes.co.uk/BioShock-infinite-ken-levine-interview-beasts-america-401270>> (abgerufen am 09.11.2016).

⁸⁹ Irrational Games, BioShock (2K Games; Novato, California 2007).

⁹⁰ Irrational Games, BioShock Infinite (2K Games; Novato, Kalifornien 2013).

⁹¹ Treyarch, Call of Duty: Black Ops (Activision; Santa Monica, California 2010).

⁹² Infinity Ward, Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision; Woodland Hills, California 2007).

1.5.3. BioShock (2007)

Der FPS BioShock inszeniert die Reise von Jack durch die Unterwasserstadt Rapture, die ein gewisser Andrew Ryan auf ultraliberalen Prinzipien erbauen ließ, weil sein Verständnis von Liberalismus weder im katholischen Christentum, noch in der kommunistischen Sowjetunion oder den USA Anklang finden konnte. Rapture stellt sich als verwahrloste und von Wahnsinnigen, genannt Splicer, bewohnte urbane Wildnis heraus. Ein gewisser Atlas bietet Jack per Funk seine Hilfe an. Durch genverändernde Substanzen genannt Plasmide erlangt Jack übernatürliche Kräfte, welche die Ursache der Verwandlung von Menschen in Splicer sind. Das dafür nötige Material, genannt ADAM, ist von sogenannten „Little Sisters“ erhältlich, die jeweils von einem sogenannten Big Daddy begleitet und geschützt werden. Atlas rät Jack, die Little Sisters auszubeuten, um an das ADAM zu gelangen und zu überleben, Dr. Brigid Tenenbaum jedoch, die für die Verwandlung von Mädchen in Little Sisters verantwortlich ist, will diese beschützen und bittet Jack um Unterstützung. Andrew Ryan, der Jack für einen CIA- oder KGB-Agenten hält, will ihn eliminieren. Schließlich erkämpft sich Jack den Zugang zu Ryans Büro und findet heraus, dass er das Resultat eines Konditionierungsversuchs seitens eines Frank Fontaine, die Person hinter dem Pseudonym „Atlas“, war. Jack tötet Ryan auf dessen Befehl hin und am Ende des Spiels mithilfe der Unterstützung von Tenenbaum und den Little Sisters auch Fontaine. Je nachdem, ob die SpielerInnen als Jack Little Sisters im Verlauf des Spiels beschützen oder nicht, kommt es zu verschiedenen Endsequenzen.⁹³

Der gesellschaftliche Aufbau Raptures und der Charakter Andrew Ryan müssen in Verbindung mit Ayn Rand und dem von ihr begründeten Objektivismus gedeutet werden und zum Zweck der Analyse im Hauptteil kurz umrissen werden. So wie Rand 1905 als Alissa Zinovievna Rosenbaum als Jüdin in Russland geboren wurde⁹⁴, war auch die Figur Andrew Ryan, gebürtig Andrei Rayanovsky, russischer Herkunft und wurde 1911 geboren⁹⁵. Auch der Name des Charakters Frank Fontaine sowie dessen Pseudonym Atlas⁹⁶ sind Referenzen zu Rands Werken „The Fountainhead“⁹⁷ und „Atlas Shrugged“⁹⁸.

Ihre Philosophie des Objektivismus beschreibt Rand kurz folgendermaßen:

⁹³ Irrational Games, BioShock

⁹⁴ Vgl. Heller Anne Conover, Ayn Rand and the world she made (New York City, New York 2009), S. 1

⁹⁵ BioShock Wiki, Andrew Ryan, 21.08.2007, Version vom 18.07.2016, online unter <http://BioShock.wikia.com/wiki/Andrew_Ryan> (abgerufen am 21.07.2016).

⁹⁶ Irrational Games, BioShock

⁹⁷ Rand Ayn, The Fountainhead (o.O 1943; Nachdruck New York 1993).

⁹⁸ Rand Ayn, Atlas Shrugged (o.O 1957; Nachdruck New York 1996).

*My philosophy, in essence, is the concept of man as a heroic being, with his own happiness as the moral purpose of life, with productive achievement as his noblest activity, and reason as his only absolute.*⁹⁹

Das deckt sich mit Ryans kurzer Vorstellung vom Gesellschaftssystem Raptures bei der Ankunft: "I chose something different. I chose the impossible. I chose Rapture. A city where the artist would not fear the censor; where the scientist would not be bound by petty morality; where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well."¹⁰⁰

1.5.4. Homefront (2011)

Der FPS Homefront bietet ein dystopisches Szenario, in welchem die USA nach diversen wirtschaftlichen, sozialen und technologischen Rückschlägen von einem erstarkten, imperialistischen und kommunistischen vereinigten Korea, genannt die „Greater Korean Republic“, kurz GKR, besetzt sind. Der von den SpielerInnen gesteuerte Robert Jacobs wird 2027 von koreanischen Soldaten gefangen genommen, jedoch bei seiner Deportation von amerikanischen Widerstandskämpfern befreit, denen er sich anschließt. Die Widerstandskämpfer Connor Morgan, Rianna, Hopper Lee und weitere stehen unter der Führung von Boone Karlson und bekämpfen die Korean People's Army, kurz: KPA, durch Guerillaangriffe. Nach verschiedensten Fortschritten und Rückschlägen kommt es zur Zurückdrängung der koreanischen Armee und zur finalen Schlacht in San Francisco, in welcher die KPA empfindlich geschwächt und ein Schritt in Richtung Zerschlagung der koreanischen Besatzung gesetzt wird.¹⁰¹

1.5.5. BioShock Infinite (2013)

Im FPS BioShock Infinite wird eine vermeintlich utopisch wirkende Gesellschaft in Form einer in den Wolken schwebenden Stadt namens Columbia, die vom sogenannten Propheten Zachary Hale Comstock autokratisch regiert wird und auf US-patriotischen, fundamental christlichen und technologisch fortschrittlichen Werten basiert, inszeniert. Die

⁹⁹ Vgl. Heller Anne Conover, Ayn Rand and the world she made (New York City, New York 2009), S. 1

¹⁰⁰ Irrational Games, BioShock, Level: "The Lighthouse"

¹⁰¹ Kaos Studios, Homefront (THQ; New York City, New York 2011).

Wissenschaftler Robert und Rosalind Lutece bringen aus Gründen der Rache mithilfe ihrer technologischen Errungenschaften 1912 Booker DeWitt, den von den SpielerInnen gesteuerten Charakter und eine alternative Version von Comstock aus einem Paralleluniversum, nach Columbia. Nach den anfänglichen vermeintlich utopischen Eindrücken offenbaren sich im Laufe des Spiels die sozialen Probleme der Gesellschaft, die auf den Grundpfeilern der Stadt basieren und schlussendlich den Eindruck einer Dystopie vermitteln. Es kommt zu einem Bürgerkrieg zwischen den Vox Populi, einer militanten Bewegung aus unterdrückten ethnischen und religiösen Minderheiten und Arbeitern, und den Anhängern der comstockschen Ordnung. Aufgrund der Selbsterkenntnis von Booker DeWitt, dass er in seinem Leben diverse Fehlentscheidungen getroffen habe, u. a. dass er seine in Columbia wiedergefundene Tochter, die in einem Turm eingesperrt und von Comstock zur Nachfolgerin herangezogen wird, als Baby an Comstock verkauft hatte, und auch aufgrund der Tatsache, dass er in Form seiner Alternativexistenz Comstock für Unterdrückung, Leid und Tod gesorgt hat, lässt er sich an einem Brennpunkt des Multiversums, bei der Taufe, aus der er als Comstock hervorgeht, von seiner Tochter töten, um die Existenz von Comstock und damit auch seine eigene und jene seiner Tochter, zu verhindern.¹⁰²

1.5.6. Call of Duty: Ghosts (2013)

Im FPS Call of Duty: Ghosts wird das Szenario von wirtschaftlich gebeutelten Vereinigten Staaten aufgrund einer Ölknappheit konstruiert, was im Spiel zu einem bewaffneten Konflikt mit einer fiktiven Föderation von südamerikanischen Staaten, genannt Federation, führt. Die US-amerikanische militärische Eliteeinheit, die Ghosts, denen sich am Anfang des Spiels auch die Brüder David „Hesh“ und Logan Walker, letzterer wird von den SpielerInnen gelenkt, anschließen, führt unter der Leitung des Vaters der Brüder, Elias Walker, gezielte taktische Operationen gegen die Federation durch, um sie zu schwächen und somit einen militärischen Sieg der USA zu ermöglichen. Den Hauptantagonisten stellt dabei der ehemalige und von Elias während einer früheren Anschlagsoption auf den Federation-Anführer General Diego Almagro im Stich gelassene Ghost Gabriel Rorke dar, der von der Federation gefangen und gehirngewaschen wurde und seitdem die Ghosts jagt und eliminiert. Nach der Ermordung mehrerer Ghosts durch Rorke, darunter auch Elias Walker, führen die Walker Brüder ihren Kampf gegen die Federation und Rorke fort und sind dabei erfolgreich.

¹⁰² Kaos Studios, Homefront

Rorke jedoch überlebt und entführt am Schluss des Spiels Logan, höchstwahrscheinlich mit dem Ziel, ihn auch einer Gehirnwäsche zu unterziehen.¹⁰³

1.5.7. Fallout 4 (2015)

Im Rollenspiel Fallout 4 wird ein postapokalyptisches Szenario nach einem atomaren Vernichtungskrieg im 21. Jahrhundert aufgrund von internationalen Konflikten konstruiert. Ein namenloses Elternpaar, von denen jeweils entweder der Vater oder die Mutter von den SpielerInnen gespielt werden können, sucht 2077 mit ihrem Baby namens Shaun in der unterirdischen Anlage Zuflucht vor der atomaren Vernichtung und wird eingefroren, wobei der nicht von den SpielerInnen gespielte Elternteil durch Agenten der sogenannten „Institute“ getötet und Shaun mitgenommen wird. Etwa 210 Jahre nach der atomaren Katastrophe erwacht der andere Elternteil und setzt es sich zum Ziel, den verlorenen Sohn in der postapokalyptischen Region namens „Commonwealth“ rund um Boston zu finden. Die SpielerInnen treffen dabei auf verschiedenste (untereinander verfeindete) Gruppierungen und Charaktere, die ihnen unter gewissen Bedingungen Hilfe bei der Suche nach dem Sohn anbieten. Eine kritische Reporterin namens Piper empfiehlt, Nick Valentine, einen Privatdetektiv und Angehörigen einer Gruppe menschenähnlicher Roboter, welche „Synths“ genannt werden, mit der Angelegenheit zu beauftragen. Um in die Basis der „Institute“ zu gelangen, bedarf es der Hilfe von einer der drei großen Fraktionen, die mit verschiedensten Einstellungen und Ansätzen die Gesellschaft wiederaufbauen wollen, die „Railroad“, die „Minutemen“ oder die „Brotherhood of Steel“. Obwohl das Spiel zwar generell mehr Verzweigungsmöglichkeiten als die anderen zu untersuchenden Spiele bietet, so sind die wenigsten davon signifikant relevant für den Verlauf des Handlungsstrangs der „Hauptstory“ sozusagen.¹⁰⁴

Jedoch muss an eben dieser erwähnten Stelle eine Entscheidung für eine Fraktion getroffen werden, weshalb die nötigen Aufgaben, die die SpielerInnen erfüllen müssen, um das Vertrauen der jeweiligen Fraktionen für sich zu gewinnen. Diese werden auch in den multilinearen Rahmen der Hauptstory und deshalb in die Analyse des Hauptteils der Arbeit miteinbezogen.

¹⁰³ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts (Activision; Woodland Hills, California 2013).

¹⁰⁴ Bethesda Game Studios, Fallout 4

Die Hauptfigur erfährt bei der Ankunft in der Institute, dass der ältere Anführer der Organisation, auch „Father“ genannt, ihr Sohn Shaun ist, der 60 Jahre vorher im Auftrag der Institute aufgetaut wurde, da seine DNA nicht von radioaktiven Substanzen verändert wurde und somit eine gesunde genetische Basis für die Erschaffung der Synths darstellte. Er möchte seinen Elternteil zum zukünftigen Anführer der Institute heranziehen, da er selbst an Krebs erkrankt ist und bald, am Ende des Spiels, sterben wird. An dieser Stelle können sich die SpielerInnen noch einmal entscheiden, ob sie sich mit der Institute verbünden und in Folge dessen die Brotherhood und die Railroad vernichten. Schließt man sich einer der anderen Fraktionen des Commonwealth an, gipfelt das Spiel in der Vernichtung der Institute durch die Zerstörung ihres Atomreaktors und gegebenenfalls auch anderer Fraktionen.¹⁰⁵

Aufgrund der Tatsache, dass sich durch die Erfüllung der Aufgaben für die drei Fraktionen des Commonwealth, um ihr Vertrauen für den Bau der Teleportationsmaschine zu gewinnen, bereits Einblicke und dazu entsprechende Aussagen in Zusammenhang mit ihren Grundwerten im Zusammenhang mit dem Diskurs ergeben, wird der Handlungsstrang in Zusammenarbeit mit der Institute weiter untersucht, da diese Fraktion sonst vergleichsweise wenig berücksichtigt wäre. Da das Spiel mit den Fraktionen des Commonwealth nur durchgespielt werden kann, indem die Institute vernichtet wird, wird die Wichtigkeit der Betrachtung dieser Fraktion noch weiter unterstrichen. Jedoch müssen die Videosequenzen, die am Ende des Spiels gezeigt werden, für alle Fraktionen untersucht werden, da angenommen werden kann, dass sich darin bedeutende Aussagen über einen positiven Neuanfang finden lassen.

¹⁰⁵ Bethesda Game Studios, Fallout 4

2. Diskursanalyse der Quellen

Um die Diskursanalyse zur Forschungsfrage nach dem amerikanischen Exzeptionalismus im Kontext des Verfalls und Wiederaufstiegs in Videospielen effizient durchführen zu können, bedarf es einiger wichtiger Einschränkungen und Schwerpunktsetzungen, die an dieser Stelle kurz erklärt und begründet werden sollen. Der Hauptteil wird in fünf Teilbereiche gegliedert, wobei sich der erste mit dezidierten Aussagen zu den USA in den Spielen beschäftigt. Das bedeutet, dass explizite Verweise der Spielwelten oder der Spielcharaktere zu den USA hergestellt werden und dass untersucht werden muss, wie diese diskursiv organisiert sind. Zweck dieser Betrachtung ist einerseits die Hervorhebung der tatsächlichen Verbindung des Spiels mit dem Staat, was den mehr oder weniger hohen Stellenwert und die Wichtigkeit der USA im Diskurs aufzeigt, und andererseits die genauere Untersuchung der Aussagen zu den USA, um das Spiel und die dadurch codierten Positionen auch diskursiv besser einordnen und analysieren zu können.

Um die logische Chronologie des Verfalls und des Wiederaufstiegs nicht zu verdrehen und zum einfacheren Nachvollzug, wird daraufhin die Analyse des Verfalls als zweiter Teil folgen und erst am Ende der Arbeit der Wiederaufstieg, während dazwischen noch zwei weitere Teile folgen, obwohl die Untersuchungsbereiche des Verfalls und des Wiederaufstiegs in den Spielen einem ähnlichen Begründungsmuster folgen, denn auch die Videospiele kommen nicht darum herum, die in ihr anzutreffenden Zerfalls- und Wiederaufstiegsszenarien mit irgendeiner (von den Entwicklern gewählten) Kausalität und logischen Ereigniskette zu beschreiben. Andernfalls würden die Spiele höchstwahrscheinlich einen geringeren Anklang bei Spielern und Kritikern gleichermaßen finden und müssten sich den Vorwurf gefallen lassen, dass sie keinen Sinn ergäben oder diffusen Mustern folgten. Diese Erkenntnis mag trivial sein, weniger trivial jedoch ist die genauere Zusammensetzung der Ereignisfolgen und die Kausalitätskette, also wie der gesellschaftliche Zerfall und Wiederaufstieg in den Spielen stattfindet, denn dadurch werden Aussagen generiert, die zur Untersuchung des Diskurses einen erheblichen Beitrag leisten, indem vermeintlich negative Entwicklungen unausweichlich in einen Zerfall oder Untergang der Gesellschaft und vermeintliche positive oder zu befürwortende Prozesse zu einem Wiederaufstieg führen. Den SpielerInnen werden dadurch bestimmte Eigenschaften von politischen, gesellschaftlichen, ideologischen oder philosophischen Einstellungen suggeriert, was einen erheblichen Einfluss auf die Konstruktion ihrer Wahrheitsempfindungen hat.

Zwischen diesen beiden Bereichen stehen das dritte und das vierte Unterkapitel: „Böse“ und „Gut“. In ihnen wird untersucht und analysiert, welche Charaktere, (spielerischen) Handlungen, politischen Systeme, Ethnien, etc. als gut bzw. böse dargestellt werden und welche Eigenschaften somit den SpielerInnen suggeriert werden und zur (Re)Konstruktion des Diskurses beitragen. Am offensichtlichsten ist damit die Unterscheidung zwischen Verbündeten und Feinden der SpielerInnen zu verstehen, die in allen diesen fünf Spielen getroffen wird, zumal die jeweiligen Feinde auch immer eine lebensbedrohliche Gefahr für die SpielerInnencharaktere darstellen und damit eine Polarisierung bewirken.

Da die vier verschiedenen Fraktionen in Fallout 4 den SpielerInnen gegenüber sowohl feindlich als auch freundlich gesinnt sein können, je nach Wahl der SpielerInnen, können diese nicht eindeutig als „böse“ oder „gut“ beschrieben werden¹⁰⁶. Da man spielerisch immer eine dieser Fraktionen zum Sieg führen muss, um das Spiel erfolgreich abzuschließen¹⁰⁷, scheint eine Untersuchung der entsprechenden Fraktionen inklusive ihrer AnführerInnen im Unterkapitel „Wiederaufstieg“ zielführender.

Die klar getrennte Darstellung von gut und böse sei laut Lackner ein populärer Bestandteil von Videospielen und fuße teilweise auf romantischen Soldatenromanen, wobei das Böse oft in Form von Monstren dargestellt werde, das die Welt in das Chaos stürze und es die Aufgabe des Guten sei, dieses Chaos abzuwehren. Dies passe insofern in eine eher säkulare Welt wie die unsere, um darzustellen, dass das Böse auch heute noch real existent sei. Diese Einteilung in klar böse und gute Fraktionen oder Eigenschaften bezeichnet Lackner auch als potenzielle Förderung von Assoziationen von dem Fremden und dem Bösen, was u. a. rassistische Gedanken fördern könnte.¹⁰⁸

Diese fünf Teilkapitel scheinen also für die Diskursanalyse der Spiele am effizientesten und zielführendsten, auch um die wesentlichen potenziellen Wirkungen auf SpielerInnen hervorzuheben, ohne sich in eventuellen Spieldetails zu verlieren, die nur von einem Bruchteil der SpielerInnen entdeckt werden, also beispielsweise sogenannte „Easter Eggs“¹⁰⁹, die deshalb im Vergleich zu den größten Teilen der „Hauptstorys“ weniger starke bzw. wirkungsvolle Aussagen generieren. Gleichzeitig kann man sich von diesen fünf Teilkapiteln

¹⁰⁶ Bethesda Game Studios, Fallout 4

¹⁰⁷ Bethesda Game Studios, Fallout 4

¹⁰⁸ Vgl. Lackner Thomas, Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven (Bielefeld 2014), S. 203–206

¹⁰⁹ Vgl. Wolf Mark J. P. (Hg.), Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming (ebrary, Santa Barbara, California 2012), S. 177

entsprechende Generierungen von Assoziationen und Wahrheitsbildern erwarten, die den Diskurs wesentlich prägen dürften.

2.1. Dezidierte Aussagen zu den USA

Als direkteste Herangehensweise an die Untersuchung des amerikanischen Exzeptionalismus in den Videospielen könnte man die Analyse von direkten Aussagen zu den USA bezeichnen, weswegen es nahe liegt, diese am Anfang dieses Teils zu berücksichtigen. Dass diese Aussagen indirekt oder tlw. auch direkt mit Verfalls- und Aufstiegsprozessen verbunden sind, steht außer Frage.

In BioShock kommt es kaum zu direkten Aussagen zu den USA. Eine Äußerung, in der sie von Andrew Ryan in einer Videoaufzeichnung bei der Ankunft Jacks in Rapture explizit erwähnt werden, ist jene zum politischen Sozialsystem der USA:

*"[...] Is a man not entitled to the sweat of his brow? No, says the man in Washington. It belongs to the poor. No, says the man in the Vatican. It belongs to God. No, says the man in Moscow. It belongs to everyone. I rejected those answers. Instead, I chose something different."*¹¹⁰

Das impliziert gewissermaßen eine vergleichsweise ultraliberale Wirtschafts- und Gesellschaftsform Raptures. Nachdem aber die beiden Hauptantagonisten und die das Gesamtbild der Stadt am meisten prägendsten Akteure des Spiels, Andrew Ryan und Frank Fontaine, beide von den USA aus nach Rapture kamen, die vermeintlich moralisch bzw. humanistisch „bessere“ Brigid Tenenbaum, aber nicht¹¹¹, muss ihre Prägung durch sowie ihre daraus resultierende Ablehnung von US-amerikanischen Gesellschaftsattributen hervorgehoben werden. Megan Gibson meint in der Sparte „Opinion“ des *Guardian*, dass die traditionelle Popularität von Rand und ihren Werken sowie ihrer laissez-faire-kapitalistischen Philosophie unter Konservativen und Rechtspopulisten, so wie jüngst besonders unter Mitgliedern der Tea Party Bewegung besonders groß sei.¹¹² Nachdem das auf Objektivismus aufgebaute Rapture aber schlussendlich an Problemen, hervorgerufen durch Grundzüge dieser

¹¹⁰ Irrational Games, BioShock, Level: "Welcome to Rapture"

¹¹¹ Irrational Games, BioShock

¹¹² Gibson Megan, The Tea Party and Ayn Rand's Atlas Shrugged. In: The Guardian, 22.04.2015, online unter <<https://www.theguardian.com/commentisfree/cifamerica/2011/apr/22/tea-party-movement-republicans>> (abgerufen am 10.09.2016).

Ideologie, zusammenbricht und zu einer menschenfeindlichen Umwelt wird¹¹³, ergeben sich zu den USA in diesem Spiel also kritische Aussagen zu ultraliberalen und völlig unregulierten Auslegungen der ideologischen Ausrichtung der Vereinigten Staaten. Dadurch wird in BioShock eine Aussage generiert, die Objektivismus als im amerikanischen Kontext produzierte Ideologie zwar destruktive Eigenschaften zuschreibt, jedoch nicht den bestehenden amerikanischen Gesellschaftszusammensetzungen.

In BioShock Infinite werden ebenfalls vergleichsweise wenig direkte Aussagen zu den USA getätigt. Abgesehen davon, dass gewisse Orte, wie beispielsweise die Küste von Maine, der Fluss der Taufe von Comstock oder New York City, teilweise als kurze Schauplätze des Spiels dienen, so findet die Haupthandlung, ähnlich wie in BioShock, in der fiktiven Dystopie statt¹¹⁴. Eine Gemeinsamkeit zu BioShock ist der Einfluss gewisser ideologischer Aspekte seitens der USA auf die problematische Grundausrichtung der Dystopie. Zusätzliche kritische Aussagen, die mit dieser in Verbindung stehen, sind die Thematisierung von kritischen, in diesem Fall imperialistischen und anti-humanistischen, Kapiteln der US-amerikanischen Geschichte, wie die Schlacht bei Wounded Knee oder den Boxeraufstand¹¹⁵.

Die Bezeichnung „Sodom below“ als verachtende Beschreibung für die USA durch die Bewohner Columbias ist eine häufig auftretende Aussage, die besonders in Zusammenhang mit der folgenden Szene in Zusammenhang gebracht werden muss¹¹⁶. Durch die Konstruktion einer vermeintlich dystopischen Gesellschaft, die von den USA beeinflusst ist, aber ihre Werte ablehnt, wird eine Aussage generiert, die im Kontext mit jener in BioShock verstanden werden muss. Wie im Vorgängerspiel wird die auf extrem ausgelegten amerikanischen Prinzipien basierende Dystopie als problematischer dargestellt als die eigentlichen USA, zumindest in der direkten Darstellung. Eine für diese Arbeit besonders bedeutende Szene in Bezug auf die Darstellung der USA ist jene, in der die alte Elizabeth als gehirngewaschene Herrscherin von Columbia die hochtechnologischen Waffen der schwebenden Stadt nutzt, um New York City im Jahr 1984 zu bombardieren¹¹⁷. Der zerstörerische Akt auf die Stadt als ziviles Ziel bei finsterner und somit düster bzw. bedrohlich wirkender Nacht durch in der Luft schwebende Fluggeräte stellt eine Sequenz dar, die die Anschläge des 11. Septembers 2001 auf dramatische und apokalyptische Art reproduziert. Besonders auffällig ist neben der

¹¹³ Irrational Games, BioShock

¹¹⁴ Irrational Games, BioShock Infinite

¹¹⁵ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Hall of Heroes"

¹¹⁶ Irrational Games, BioShock Infinite

¹¹⁷ Irrational Games, BioShock Infinite

Referenz zu George Orwells dystopischen Roman „1984“¹¹⁸ bei der Szene auch das Nicht-Zeigen der Twin Towers, während andere Gebäude der Skyline von Manhattan, wie das Chrysler Building oder das Empire State Building, jedoch klar erkennbar sind¹¹⁹. Aufgrund dieser direkten Äußerungen und jener, dass dieser Angriff mit Columbia von einem ehemaligen Mitglied der USA unternommen wird, wird die Zuschreibung der Mitschuld der USA am konstruierten eigenen Verfall aufgrund imperialistischer Tendenzen als Aussage im Spiel nahegelegt.

Es lassen sich also in Bezug auf kritische Aussagen zu Ideologien und historischen Ereignissen der USA starke Parallelen zwischen den beiden BioShock Spielen erkennen, was nicht weiter verwunderlich ist, wenn man bedenkt, dass sie von ein und demselben Entwicklerstudio kreiert wurden. Nicht zu unterschätzen sei aber die starke Präsenz eben dieser kritischen Aussagen in den Spielen dieses Studios. Es kann also davon ausgegangen werden, dass die USA, auch wenn in diesen Spielen problematische Tendenzen aufgezeigt werden, diskursiv eine wichtige Rolle für die EntwicklerInnen spielen und diese in Form einer Mikro-Macht durch ihre Spiele machtvollen Beiträge zur (Re)Produktion dieses Teildiskurses oder Diskursstranges liefern. Das ist ein wichtiges Indiz für die Bedeutung bzw. Prominenz der USA im Diskurs.

In Call of Duty: Ghosts wird das Hauptaugenmerk der Darstellung der USA auf militärische Aspekte gelegt. Die Inszenierung eines im Fokus des Spiels stehenden Krieges zwischen einer erstarkten, aggressiven und auf militärische Quantität setzenden Federation aus ölproduzierenden südamerikanischen Staaten, sowie den anfangs militärisch eher passiven und überrumpelten USA¹²⁰ führt großteils zu Aussagen über die Stärke der Vereinigten Staaten im internationalen Vergleich. Es wird die Aussage generiert, die jenem Staatengebilde, das über den Großteil an Öl, bzw. generell über seltene Ressourcen, verfügt, Attribute der Macht und dadurch auch der Gefahr für die USA zuschreibt. Damit verbunden und als logische Schlussfolgerung präsentiert ist die im Spiel getätigte Aussage, dass internationale Mittelmäßigkeit in Bezug auf Machtpositionen, also das Gegenteil der Exzeptionalismusstellung, eine existenzbedrohende Gefahr für die USA darstellen würden. Weitere Aussagen über die Art des Verfalls müssen jedoch in einem anderen Cluster untersucht werden. Weitere Äußerungen, die diese Aussagen generieren, finden sich bei der

¹¹⁸ Orwell George, Nineteen Eighty-Four (o.O 1949; Nachdruck London 2008).

¹¹⁹ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Comstock House"

¹²⁰ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

Zerstörung San Diegos¹²¹ sowie die Beschreibung des Kriegsbeginns und der imperialistisch-expansiven Doktrin der Federation vor dem, in Anspielung an den dystopischen Roman benannten¹²², Level „Brave New World“:

*“When the great energy-producing deserts were destroyed, the world powers that depended on them collapsed. And in their wake, the Federation began to rise. The Federation united all of South America under one banner, and devoured everything in its path as it moved relentlessly to the north. After turning ODIN against us, the Federation stood on the doorstep of America, poised for the kill. They thought we were weak, crippled, prey waiting to be taken.”*¹²³

Äußerungen zu (führenden) Politikern finden kaum statt. Der US-Präsident wird lediglich in der Genehmigung einer Mission durch die Ghosts erwähnt¹²⁴. Aufgrund des hohen Maßes an zustandsverändernden Entscheidungen und Aktionen seitens der militärischen Kräfte während des gesamten Spiels¹²⁵ und der vernachlässigbar geringen Einflussnahme politischer Kräfte, liegt die Vermutung nahe, dass im Spiel die Aussage getätigt wird, dass die internationale Stärke der USA mehr mit ihren militärischen Kräften als mit ihren politischen Einstellungen und Entscheidungen zu tun hat. Die Erzählung über die Spezialeinheit der Ghosts durch Elias mit seinen beiden Söhnen erzeugt auch eine paradiesische und familiäre Atmosphäre¹²⁶. In dieser Szene wird demnach in subtiler Form die Aussage getätigt, die den USA Eigenschaften eines paradiesischen, familien- und lebensfreundlichen Ortes zuschreibt.

In Homefront werden in Bezug auf die USA Aussagen generiert, die im Kontext von vergleichbaren Aussagen in Call of Duty: Ghosts stehen. Auch in diesem Spiel kommt es zu deutlich direkteren Aussagen als in den BioShock-Teilen und es wird den USA aufgrund von militärischen Faktoren eine internationale Mittelmäßigkeit attestiert, was sich auch hier folglich in einer existenzbedrohenden Situation gegen einen internationalen Aggressor manifestiert¹²⁷.

Im Unterschied zu Aussagen der relativen Bedeutungslosigkeit von Politik und Politikern der USA in Call of Duty: Ghosts, wird in Homefront noch weiter gegangen. Während es im Laufe des Spiels weder in den Cutscenes noch in Levels selbst zu Äußerungen diesbezüglich kommt

¹²¹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Ghost Stories"

¹²² Huxley Aldous, Brave New World (o.O 1932; Nachdruck London 2002).

¹²³ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Brave New World"

¹²⁴ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Clockwork"

¹²⁵ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹²⁶ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Ghost Stories"

¹²⁷ Kaos Studios, Homefront

und somit die Aussagen bzgl. der politischen Handlungsunfähigkeit auf ähnliche Weise generiert werden¹²⁸, so steht auch am Anfang des Spiels eine Cutscene, in der die Hintergrundgeschichte des Settings des Spiels vorgestellt wird¹²⁹. Aufgrund des Gesamtschnittes an Äußerungen in Form von Nachrichtenausügen und Reden von Politikern, dass die GKR (Greater Korean Republic) am Erstarken sei und in imperialistischer Weise andere Staaten überrumple, während es zu keinerlei Interventionen der USA komme bzw. diese schlussendlich auch der GKR zum Opfer fallen¹³⁰, werden Aussagen der Apathie und der Schwäche der USA bei gebildet. Bedeutsam und auf jeden Fall zu berücksichtigen ist in diesem Kontext auch die Äußerung über die szenisch nicht dargestellte Schwächung der USA unter Präsident Obama, wobei eine demütige Rede der Außenministerin Clinton und Nachrichtenberichte zu weiteren Situationsverschlechterungen im Spiel konstruiert werden¹³¹. Es muss also angenommen werden, dass jene Aussagen über die Schwäche und der Teilnahmslosigkeit bzw. Handlungsunfähigkeit auch in Zusammenhang mit der demokratischen Partei stehen. Diese Aussagen über die Schwäche der USA sind also noch viel stärker mit der Vakanz von militärischer Stärke und militärischen Interventionen verknüpft als in Call of Duty: Ghosts bzw. allen anderen Spielen, in denen dies, zumindest teilweise, der Politik attestiert wird.

Im Falle von Fallout 4 könnte gesagt werden, dass sich das Muster an Aussagen zu den USA in Bezug auf kritische Aspekte zwischen den beiden Tendenzmustern aus den BioShock-Spielen bzw. Call of Duty und Homefront bewegt. Es konnte gezeigt werden, dass in den ersteren Spielen die Aussagen zu den USA sehr spärlich sind und auch der Hauptschauplatz des Spiels ist ein fiktiver Ort außerhalb der eigentlichen USA, obwohl es eine Verbindung zwischen den Orten gibt und sich die Handlung in den anderen Spielen, wie bereits erwähnt, rund um die USA bewegt und ein dichteres Netz an direkten Aussagen und Äußerungen identifiziert werden konnte.

Obwohl die heterogene Gesellschaft in Fallout 4, die im Anschluss noch genauer untersucht wird, zwar gewisse dem Exzeptionalismusdiskurs entsprechend „typisch amerikanische“ Einstellungen und Eigenschaften teilt, werden kaum dezidierten Aussagen oder Äußerungen zu den USA in der postapokalyptischen Gesellschaft generiert¹³².

¹²⁸ Kaos Studios, Homefront

¹²⁹ Kaos Studios, Homefront

¹³⁰ Kaos Studios, Homefront

¹³¹ Kaos Studios, Homefront

¹³² Bethesda Game Studios, Fallout 4

Äußerungen zur Rolle der USA, ihren politischen Positionen und militärischen Mitteln in der Einleitung des apokalyptischen Szenarios, finden sich in diesem Spiel kaum, da der Prolog aus der Sicht eines Elternteils gespielt wird und inhaltlich nach einem paradiesischen, familiären Anfangssettings, das im Kontext zur Aussage am Anfang von Call of Duty: Ghosts über ein lebenswertes Amerika steht, lediglich die Flucht der Familie in einen Atomschutzbunker bietet¹³³. Dass die nukleare Apokalypse ein Resultat aus einem inszenierten Krieg zwischen China und den USA darstellt, findet in diesem Teil der Fallout Reihe keine Erwähnung¹³⁴. Stattdessen bietet eine Cutscene vor dem Beginn des Spiels weitere dezidierte Aussagen zu den USA, wo der Familienvater des Spiels über den Krieg berichtet:

*“War. War never changes. In the year 1945 [...] the US ended World War II by dropping atomic bombs on Hiroshima and Nagasaki. The World awaited Armageddon; instead, something miraculous happened. We began to use atomic energy not as a weapon, but as a nearly limitless source of power. People enjoyed luxuries [...] But then, in the 21st century, people awoke from the American dream. Years of consumption lead to shortages of every major resource. The entire world unraveled. Peace became a distant memory. It is now the year 2077. We stand on the brink of total war, and I am afraid. For myself, for my wife, for my infant son – because if my time in the army taught me one thing: it’s that war, war never changes.”*¹³⁵

Die hier generierte Aussage steht kontextuell in einem engen Verhältnis zur bereits zitierten Beschreibung des Konflikts in Call of Duty: Ghosts. Im Unterschied dazu ist die Aussage in Fallout 4 als USA-kritischer zu bewerten und stellt eine Assoziation zwischen dem Kampf um Ressourcen und Gier her, wobei der American Dream indirekt mit der Gier und somit auch mit Krieg und Konflikten steht. Die im Spiel mehrmals getätigte Aussage “war never changes” beschreibt außerdem somit die USA im Kontext von Auseinandersetzungen als ein Beispiel von vielen, da auch für sie die Umstände des Krieges nicht anders seien, was gewissermaßen im Widerspruch zum Exzeptionismusgedanken steht. In Fallout 4 wird also die Aussage über den Kampf um Ressourcen reproduziert, wobei diese um stark selbstkritische bzw. amerikakritische Züge ergänzt wird.

¹³³ Bethesda Game Studios, Fallout 4, Level: "War Never Changes"

¹³⁴ Fallout Wiki, Timeline, 12.02.2005, Version vom 30.10.2016, online unter <<http://fallout.wikia.com/wiki/Timeline>> (abgerufen am 02.11.2016).

¹³⁵ Bethesda Game Studios, Fallout 4

Die herausstechendsten Äußerungen zu den USA finden sich im Kontext des Schauplatzes des Spiels, Boston¹³⁶. Damit wird ein Bezug auf die Gründungsphase der USA hergestellt, was sich auch architektonisch in der Gestaltung der Altstadt und der Verbindung entsprechender 16 Monumente durch den sogenannten Freedom Trail zeigt, der eine 4 Kilometer lange Route zwischen diesen Punkten darstellt.¹³⁷ So sind auch in Fallout 4 einige dieser geschichtsträchtigen Monumente entlang des Freedom Trails in der Haupthandlung des Spiels inkludiert und ein paar davon auch für den Handlungsverlauf des Spiels relevante Orte¹³⁸. Um beispielsweise Kontakt mit der Fraktion „The Railroad“ aufzunehmen, ist das Abschreiten des Freedom Trails bis zur Old North Church notwendig, in welcher die Railroad ihr Hauptquartier in den Katakomben aufgeschlagen hat¹³⁹. Des Weiteren findet im Verlauf der Haupthandlung des Spiels eine Schlacht beim Bunker Hill Monument statt, wodurch mit der gleichnamigen Quest zur historischen Schlacht von Bunker Hill ein symbolischer Kreis gezogen wird¹⁴⁰. Dadurch werden die außerordentlichen Stellenwerte dieser Orte im Kontext des Exzeptionalismusdiskurses reproduziert.

Auch wenn an dieser Stelle nun etwas vorgegriffen wird, legt die Summe der Äußerungen zum Schauplatz des Spiels nahe, dass im Spiel die Aussage generiert wird, dass Boston nicht nur einen bedeutsamen Geburtsort der USA beim historisch ersten Mal, sozusagen, sondern auch beim konstruierten zweiten Mal, ergo nach dem Verfall, darstellt, was eine symbolhaft aufgeladene Aussage für den Wiederaufstiegsprozess darstellt.

2.2. Der Verfall von außen oder innen und damit konnotierte Prozesse

In Zusammenhang mit dem Verfallskonzept müssen auch Aussagen über den strukturellen Verfallsprozess gemacht werden. Auf der Makroebene, sozusagen, kann es hierbei in den Spielen zu folgenden Szenarien kommen: Das konstruierte gesellschaftliche System bricht entweder durch Einflüsse von innen, außen oder von beiden Seiten zusammen. Die genauere Betrachtung dieser Einwirkungsquellen kann deshalb als relevant beschrieben werden, da dadurch in gewisser Weise auch Aussagen über potentielle Feinde und den Ursprung von Gefahren generiert werden, sei es nun auf einer internen, also quasi innerstaatlichen, oder

¹³⁶ Bethesda Game Studios, Fallout 4

¹³⁷ Vgl. Lang Jon, Urban Design. A typology of Procedures and Products. Illustrated with 50 Case Studies (o.O 2005), S. 84

¹³⁸ Bethesda Game Studios, Fallout 4

¹³⁹ Bethesda Game Studios, Fallout 4

¹⁴⁰ Bethesda Game Studios, Fallout 4, Quest: "The Battle of Bunker Hill"

einer externen und dementsprechend außerstaatlichen Ebene. Die entsprechenden konkreten Faktoren, bzw. die Aussagen über diese, können bei genauerer Betrachtung verschiedenster sozialer, gesellschaftlicher, politischer, etc. Natur sein und müssen, als Mikroebene quasi, im weiteren Verlauf neben den strukturellen Aussagen feinanalytisch untersucht werden.

Sowohl BioShock¹⁴¹ als auch BioShock Infinite¹⁴² stellen in diesem Zusammenhang die eindeutigsten Beispiele dar, in denen der Verfallsprozess von inneren Faktoren ausgelöst wird und das hängt zum Großteil mit der isolierten politischen Lage der beiden Dystopien und dem klassischen literarischen Utopiediskurs zusammen. Denn in seiner Untersuchung der modernen Utopie, in die er auch Rapture einbezieht, geht Phillip Bothun von Thomas Morus' „Utopia“ und Francis Bacons „New Atlantis“ als Ausgangswerke der klassischen Utopieliteratur aus und unterstreicht bei diesen Werken die abgeschottete Lage der Utopien auf einer Insel im Meer, die von einem fremden Reisenden aus einer fehlerhaften Gesellschaft gegen dessen Willen besucht werden und aus dessen Perspektive die Handlung abgewickelt wird¹⁴³.

Dass dieses Muster praktisch vollständig auf den Protagonisten bzw. die SpielerInnenfigur Jack und Rapture umgelegt werden kann, liegt nahe. Die konstruierte Gesellschaft war jedoch bereits vor Jacks Ankunft zerstört worden und Ryan und Fontaine werden als Hauptverantwortliche und Verursacher des Verfalls inszeniert. Die Tatsache, dass auch Jack selbst aus Rapture stammt und von dessen Gesellschaft zu einem indoktrinierten Werkzeug Fontaines gemacht wurde, verdeutlicht den Verfall von innen.¹⁴⁴

In BioShock sind im Besonderen die bereits beschriebene Substanz ADAM und die Plasmide ein wesentlicher Katalysator für den Verfallsprozess, da sie als Substanzen beschrieben werden, deren Konsum bzw. Verwendung sie zu unzurechnungsfähigen Splicern mutieren lässt, die alle anderen Wesen, u. a. auch Kinder, töten¹⁴⁵. Äußerungen dazu finden sich auch bei den Gesprächen zwischen Atlas und Jack, wie z. B. “[...] ADAM – the genetic material that keeps the wheels of Rapture turning. Everybody wants it; everybody needs it.”¹⁴⁶ oder “Plasmids changed everything. They destroyed our bodies, our minds. We couldn't handle it. Best friends butchering one another, babies strangled in cribs. The whole city went to

¹⁴¹ Irrational Games, BioShock

¹⁴² Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁴³ Vgl. Bothun Phillip, The Evolution to Modern Day Utopia. Placed at the crossroads of human nature and scientific innovation is No Place (ungedr. Diss. Madison: University of Wisconsin 2013), S. 8 & 15

¹⁴⁴ Irrational Games, BioShock

¹⁴⁵ Irrational Games, BioShock

¹⁴⁶ Irrational Games, BioShock, Level: "Welcome to Rapture"

hell.“¹⁴⁷. Tenenbaums Äußerung bestätigt diese Aussage: “ADAM improved every aspect of man, except his character.”¹⁴⁸ Unter der Berücksichtigung der objektivistischen Grundsätze der Gesellschaft Raptures, wo sich die Bewohner stets selbst die nächsten sind, kann diese Seuche oder Verstümmelung der Menschen als Erweiterung dieses Grundsatzes gelesen werden, wodurch im Spiel die Aussage generiert wird, die dem Objektivismus oder generell ultra-kapitalistischen Ideologien und der damit einhergehenden Ablehnung des Altruismus bzw. der Selbstlosigkeit menschenfeindliche und gesellschaftszerstörende Attribute zuschreibt. Diese Aussage steht daher in einem kritischen Kontext zu einer radikalen Form des Kapitalismus.

BioShock Infinite bietet ein sehr ähnliches Ausgangs- und Zerfallsszenario, da auch hier der Reisende gegen seinen Willen nach Columbia gebracht wird¹⁴⁹. Auch Booker bzw. sein alternatives Ich Comstock stellt, wie Jack, dabei ein „inneres“ Mitglied der Gesellschaft dar, wie auch die in Columbia aufgewachsene Elizabeth¹⁵⁰, weshalb diese nicht als äußere Kraft beschrieben werden können. Ein Unterschied zum ersten Teil liegt jedoch darin, dass die SpielerInnen den Zerfall des anfangs idyllisch wirkenden Columbias spielerisch miterleben und mitgestalten, auch wenn gesellschaftliche Spannungen bereits vorher existiert haben¹⁵¹. Diese Spannungen äußern sich jedoch auch in ähnlicher Weise wie in BioShock in einer Art Bürgerkrieg, besonders da auch mit Daisy Fitzroy eine ähnliche gewaltbereite Gegenspielerin des Herrschers auf der Bildfläche erscheint und eine Polarisierung der Gesellschaft bewirkt¹⁵². Eine Äußerung durch Elizabeth im Kontext eines Massakers an der Zivilbevölkerung bestätigt diese Aussage: “She’s either a great hero or the worst of scoundrels, depending on who’s doing the telling.”¹⁵³

Auch wenn im Vergleich zu BioShock mehr Bezüge auf andere Staaten, besonders die USA, hergestellt werden, so spielen diese für die tatsächliche Einleitung des Verfalls keine Rolle¹⁵⁴, weshalb auch im Fall dieses Spieles auf der Makrostruktur von einem Verfall von innen ausgegangen werden kann. Bei der genaueren Untersuchung dieser Prozesse und damit

¹⁴⁷ Irrational Games, BioShock, Level: "Welcome to Rapture"

¹⁴⁸ Irrational Games, BioShock, Level: "Olympus Heights / Apollo Square"

¹⁴⁹ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "The Lighthouse"

¹⁵⁰ Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁵¹ Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁵² Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁵³ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Finkton Proper"

¹⁵⁴ Irrational Games, BioShock Infinite

verbundenen Aussagen stechen besonders die expliziten Grundhaltungen und Handlungen der beiden verfeindeten Fraktionen, den Comstock Anhängern und den Vox Populi, hervor¹⁵⁵.

Im Vergleich zum ersten Teil der BioShock Serie wird in BioShock Infinite eine ähnliche Aussage zu Verfallsprozessen von innen generiert, in der gesellschaftliche Spannungen gewissen als problematisch konnotierten politischen Grundprinzipien zugeschrieben werden. In dieser konkreten Aussage zum Verfallsprozess von innen werden die sozialen Missstände jedoch nur teilweise auf kapitalistische Tendenzen zurückgeführt, sondern eher auf die Diskriminierung und Ausbeutung bestimmter sozialer Schichten und ethnischer Gruppen einerseits, bei gleichzeitig aufkommendem radikalen und skrupellosen Widerstand gegen das diskriminierende Establishment im Untergrund andererseits¹⁵⁶. In diesem Falle sind das die bereits erwähnten Anhänger Comstocks und die Vox Populi, die Levine laut einem Interview nach dem Vorbild der deutschen RAF kreierte¹⁵⁷. Konkreten Äußerungen, die diese Aussage stützen und diskursiv bestärken, finden sich mehrfach in verschiedenster Form. Am explizitesten wird dieser Konflikt von zwei NPCs aus Columbia zusammengefasst, die sich über die Angriffe der Vox Populi unterhalten:

*[Man: "Violence is not the answer! As much as I support her cause and her people (Anmerkung: Daisy Fitzroy und die Vox Populi), blood must not be shed."
Woman: "What do you expect these poor negroes to do? How they treat them -- it was bound to happen!"]*¹⁵⁸

Daisy Fitzroys Äußerung zur Ursache des politischen Konflikts bestätigt diese Aussage: "Comstock the god of the white man, the rich man, the pitiless man. But if you believe in common folk, then join the Vox."¹⁵⁹

Bei Call of Duty: Ghosts¹⁶⁰ und Homefront¹⁶¹ stehen besonders verfallseinleitende Prozesse von außen im Zentrum der spielerischen Inszenierung. Am deutlichsten äußert sich das durch die jeweiligen Aggressoren, die beide eine internationale Supermacht bzw. ein Staateingebilde darstellen. Als besondere Eigenschaft ergibt sich in beiden Spielen ein relativ eindeutiges und offensichtlich trennbares Frontengebilde zwischen den US-amerikanischen Streitkräften und

¹⁵⁵ Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁵⁶ Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁵⁷ Bertz Matt, Columbia: A City Divided. In: gameinformer, 12.09.2010, online unter <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/09/12/columbia-a-city-divided.aspx?PostPageIndex=2> (abgerufen am 13.10.2016).

¹⁵⁸ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Comstock Center Rooftops"

¹⁵⁹ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Finkton Docks"

¹⁶⁰ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁶¹ Kaos Studios, Homefront

den Feinden. In beiden Fällen werden die USA von offiziellen Militärstreitkräften der GKR¹⁶² bzw. der Federation¹⁶³ angegriffen und nicht etwa von Guerilla-Kriegern oder terroristischen Organisationen. Des Weiteren muss an dieser Stelle angemerkt werden, dass die von außen kommenden Aggressoren keine real existierenden Staaten, sondern durch Zusammenschlüsse entstehende Mächte sind. Auch wenn im anschließenden Teil auf die genauere Darstellung dieser feindlichen Kräfte, besonders in Zusammenhang auf populäre Stereotypen oder Feindbilder aufgrund der politisch-ideologischen Differenzen eingegangen werden muss, so kann an dieser Stelle aufgrund der Organisation der feindlichen Seite schon angenommen werden, dass in diesen Spielen größeren potentiellen Staatengebilden, die nicht als pro-westlich beschrieben werden können, die USA bedrohende Eigenschaften zugeschrieben werden, sobald sie sich in gewisser Weise zusammenschließen und somit eine größere Streitkraft aufstellen können. Diese Aussage ist deshalb auch hervorzuheben, da durch das Fehlen islamistisch-terroristischer Feinde in den Spielen die Schlussfolgerung nahe liegt, dass diese den USA diskursiv unterlegen konstruiert und als für einen potentiellen Verfallsprozess ungefährlich dargestellt werden. Die in dieser Stelle durchaus nachvollziehbare Vermutung, dass dieses Fehlen islamistisch-terroristischer Kräfte nicht unbedingt kausal mit der Wahrnehmung als existenzgefährdende Bedrohung zusammenhänge, sondern eher mit Tabuthemen und der daraus resultierenden Angst vor der öffentlichen Auffassung eines kontroversen Themas und einem finanziellen Flopp des Spiels, in welchem es zu einem offenen Feuerkampf zwischen amerikanischen und islamistisch-terroristischen Kräften kommt, kann jedoch mit einem einfachen Verweis auf das Spiel „Battlefield 2“ aus dem Jahr 2005 widerlegt werden. Dieses Spiel inszeniert einen offenen Krieg zwischen der ebenfalls fiktiven Middle Eastern Coalition und den USA, wobei auch andere Fraktionen und Staaten beteiligt sind, jedoch ist die Haupthandlung im Nahen Osten angesiedelt.¹⁶⁴ Auch finanziell war dieses Spiel erfolgreich und das, obwohl das Spiel nur vier Jahre nach den Anschlägen auf die Twin Towers veröffentlicht wurde und somit, wie man meinen könnte, aufgrund der kürzeren Zeitdistanz im Vergleich zu Homefront oder Call of Duty: Ghosts einen größeren Tabubruch hätte darstellen können. Innerhalb eines Jahres verkaufte sich das Spiel 2,3 Millionen Mal¹⁶⁵ und das zu einer Zeit, in der der Umsatz der Videospielbranche in den USA

¹⁶² Kaos Studios, Homefront

¹⁶³ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁶⁴ DICE, Battlefield 2 (Electronic Arts; Redwood City, California 2005).

¹⁶⁵ Gamer Mall, Battlefield 2 review for PC, online unter <<http://www.gamer-mall.com/computer-games/reviews/battlefield-2.htm>> (abgerufen am 08.10.2016).

im Vergleich zu den beiden Spielen dieser Arbeit erst weniger als halb so groß war.¹⁶⁶ Ein anderes Exempel aus der Filmbranche, das das Argument des Tabus der Darstellung eines Kampfes der USA gegen Terroristen aus dem Gebiet des Nahen Ostens zumindest finanziell widerlegt ist der Film "American Sniper" (2014), der bei einem Budget von knapp 60 Millionen Dollar in den USA 350.000 \$ und weltweit insgesamt knapp 550.000 \$ einspielte.¹⁶⁷ Diese erwähnten Beispiele unterstützen gleichzeitig auch die Aussage der nicht ernst zu nehmenden existenzgefährdenden Bedrohung der USA durch solche Kräfte. Auffallend ist dabei ebenfalls, dass sie alle nicht auf amerikanischem Boden inszeniert sind, sondern im Land des „Feindes“. Somit werden die USA indirekt als überlegene Instanz dargestellt und es entsteht in gewisser Weise die Wirkung, dass in dieser Form das Trauma des 11. Septembers auch diskursiv zu überwinden versucht wird.

Im Vergleich zu den beiden BioShock Teilen kann jedoch bei Call of Duty: Ghosts und Homefront nicht alleine auf Kräfte von außen verwiesen werden, um im Spiel codierte verfallseinleitende Trends zu beschreiben. Wie bereits im vorhergegangenen Kapitel beschrieben, ist besonders in diesen beiden Spielen die Aussage der Schwäche der USA aufgrund von politischer Teilnahmslosigkeit bzw. Apathie im Falle Homefronts¹⁶⁸ oder aufgrund von internationaler Mittelmäßigkeit basierend u. a. auf wirtschaftlichen Faktoren in Call of Duty: Ghosts¹⁶⁹ besonders auffallend. Deshalb verbinden sich in diesen beiden Spielen verfallseinleitende Prozesse von innen und außen, wobei aufgrund der ludischen Priorität und der Menge an Szenen bzw. Levels, die auf dem Kampf gegen den Feind von außen basieren, die Gefahr des Verfalls von außen eine stärkere Prominenz einnimmt als jene von innen.

Nachdem Fallout 4 lediglich einen Teil einer Videospieleihe darstellt, müssen die Ereignisse dieses Spiels sowohl als eigenständiger Teil als auch im Kontext der Serie verstanden werden. Für die geschlossene Analyse der 5 Spiele ist jedoch die isolierte Betrachtung von Fallout 4 zielführender und auf die Serie soll bis auf einen kurzen Verweis im folgenden Abschnitt nicht näher eingegangen werden. Während im Spiel der Verfall zwar nicht explizit, aber relativ eindeutig von außen durch die Zerstörung des Landes mit Atombomben geschieht, wobei die Angreifer nicht genannt werden¹⁷⁰, so verrät ein in einer Wiki zusammengestellter Zeitstrang, bestehend aus Informationen aus allen Fallout-Teilen, dass es sich beim Untergang

¹⁶⁶ Statista, Computer and video game sales in the United States from 2000 to 2015, online unter <<https://www.statista.com/statistics/273258/us-computer-and-video-game-sales/>> (abgerufen am 08.10.2016).

¹⁶⁷ Box Office Mojo, American Sniper, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=americansniper.htm>> (abgerufen am 08.10.2016).

¹⁶⁸ Kaos Studios, Homefront

¹⁶⁹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁷⁰ Bethesda Game Studios, Fallout 4, Level: "War Never Changes"

um einen Atomangriff Chinas handelt, obwohl es dabei nicht nur zu einem Angriff auf die USA, sondern de facto weltweit auf verschiedenste Orte kam. Unbekannt sei auch, welche Seite den ersten Angriff gestartet habe¹⁷¹ Dass dieser Verfallsprozess jedoch innerspielerisch auch von den USA selbst mit zu verantworten sei und es sich bei Fallout, auf der Ebene der Frage des Verfalls von innen oder außen, um ein relativ gleichwertiges Beispiel handelt, bestätigen Äußerungen des Videoprologs. Die bereits zitierte Stelle “But then, in the 21st century, people awoke from the American dream. Years of consumption lead to shortages of every major resource.”¹⁷² bietet somit eine Äußerung zu einem Verfallsprozess von innen, der mit jenem von außen untrennbar zusammenhängt, da dieser konstruierte Prozess in einen weltweiten Konflikt mündet. Aufgrund der äußerst geringen Äußerungen zu Verfallsprozessen, seien sie von innen oder von außen, entsteht die Wirkung, dass damit die Schuldfrage vermieden bzw. global auf die Menschheit im allgemeinen und die Gesamtheit aller ideologisch verschiedenen sich rivalisierenden Gesellschaften gelegt wird. Neben “war never changes” bestätigt diese Aussage auch die Äußerung “the entire world unraveled”¹⁷³ Des Weiteren folgte im Spiel auf die Zerstörung von außen auch eine Zersplitterung der Gesellschaft von innen in verschiedene Gruppierungen, wobei es zu weiteren Konflikten und Rivalitätskämpfen dieser Fraktionen kommt und sich dieser Kriegsprozess wiederholt und sich auf den Trümmern der USA neue Gesellschaften formieren¹⁷⁴, die in der Analyse des Diskursstrangs des Wiederaufstiegs genauer analysiert werden.

Zusammenfassend ergibt sich bei diesen fünf Quellen also eine relativ ausgeglichene Balance aus Spielen, in denen der Verfall von innen bzw. von außen dargestellt wird, wobei jedoch auch allen Verfallsszenarien von außen ein entscheidendes inneres Schwächeelement zugeschrieben wird. Bei der anschließenden Feinanalyse der genaueren Eigenschaften und Elemente, die die Katalysatoren des Untergangs der jeweiligen Gesellschaften darstellen, muss deshalb auch stets im Auge behalten werden, von welcher Richtung der Zerfall in den Spielen konstruiert wurde und welche Wirkungen und Aussagen durch diesen Zusammenhang generiert werden.

¹⁷¹ Fallout Wiki, Timeline, 12.02.2005, Version vom 30.10.2016, online unter <<http://fallout.wikia.com/wiki/Timeline>> (abgerufen am 02.11.2016).

¹⁷² Bethesda Game Studios, Fallout 4

¹⁷³ Bethesda Game Studios, Fallout 4

¹⁷⁴ Bethesda Game Studios, Fallout 4

2.3. Das Böse

In BioShock stellen die beiden Hauptantagonisten Andrew Ryan und Frank Fontaine alias Atlas die wichtigsten Vertreter des Bösen dar und bieten eine breite Basis an Aussagen dazu, was als böse konstruiert wird. Während Ryan der Begründer der objektivistischen Gesellschaft Raptures ist, so kann Fontaine als ihr größter Profiteur sozusagen beschrieben werden. Beide werden nicht nur im objektivistischen Kontext als gierig beschrieben, sondern auch in Zusammenhang mit dem Streben nach Macht, wobei beide als skrupellose Autokraten dargestellt werden, die für das Erreichen ihrer Ziele auch nicht vor einem Bürgerkrieg zurückschrecken. Diese Tendenzen und Charaktereigenschaften werden im Spiel assoziativ miteinander verknüpft konstruiert. Ihr Kampf um die Vorherrschaft in Rapture bringt Leid, Tod und Zerstörung über die Gesellschaft und auch Jack wird als Instrument in diesem Konflikt verwendet.¹⁷⁵ Hinzu kommen neben Manipulation, Gier nach Macht und autokratischen Strömungen auch Machtmissbräuche und Lügen. Eine weitere diese These stützende Äußerung kann im Zusammenhang mit Ryans Geliebter Jasmine Jolene gefunden werden.¹⁷⁶ Zu berücksichtigen ist in diesem Kontext auch der spielerische Darstellungsbruch von einer polarisierten „Gut“-und-„Böse“-Einteilung am Beispiel von Atlas hin zu Fontaine. Während Atlas für einen Großteil des Spiels als wichtigster Verbündeter der SpielerInnen, also als gut dargestellt wird, so gibt er sich nach der Ermordung Ryans durch Jack als der „böse“ Frank Fontaine zu erkennen¹⁷⁷, wodurch die SpielerInnen gezwungen werden, einen Perspektivenwechsel einzunehmen und das „Böse“ und das „Gute“ in ihren Darstellungen kritisch zu hinterfragen.

Dieses Charaktermuster und diese Aussagen stehen im selben Kontext mit jenen zu den Antagonisten Zachary H. Comstock und Daisy Fitzroy in BioShock Infinite. Auch in diesem Fall findet sich an der Spitze der Gesellschaft ein egoistischer, autokratisch herrschender, korrupter, Unheil bringender Stadtgründer, der in einem bewaffneten Konflikt mit der zweiten Antagonistenfigur steht, die in der Erreichung ihrer Ziele ebenso skrupellos agiert und über Leichen geht und versucht, die von den SpielerInnen gelenkte Figur Booker DeWitt für ihre Zwecke zu instrumentalisieren und anschließend zu töten.¹⁷⁸ Dadurch wird im Spiel die Aussage generiert, die Vergeltungskämpfen gegen Tyrannen durch andere Tyrannen

¹⁷⁵ Irrational Games, BioShock

¹⁷⁶ Irrational Games, BioShock

¹⁷⁷ Irrational Games, BioShock, Level: "Rapture Central Control"

¹⁷⁸ Irrational Games, BioShock Infinite

aussichtslose und leidvolle bzw. zerstörerische Eigenschaften zuschreibt, die mit Attributen des Selbstzwecks und der Manipulation seitens der politischen Figuren konnotieren.

Dass Fitzroy nicht weniger skrupellos als die anderen Antagonisten konstruiert ist, zeigt sich beispielsweise an der Stelle der Ermordung von Fink und dessen Sohn:

*“This is what needs to be done! You see, the Founders ain’t nothin’ but weeds. Cut ‘em down and they just grow back! If you wanna get rid of weed, you gotta pull it up from the root! It’s the only way to be sure.”*¹⁷⁹

Auch eine Äußerung durch Booker unterstützt diese Aussage: “When it comes down to it ... the only difference between Comstock and Fitzroy is how you spell the name.”¹⁸⁰

In BioShock Infinite wird ebenfalls wie in BioShock der Perspektivenwechsel zwischen „Gut“ und „Böse“ sowie deren polarisierende Darstellung durch das Zusammenspiel der gemeinsamen Identität von Comstock und DeWitt etwas kritisch aufgebrochen.¹⁸¹

Außerdem könnte man auch weiter gehen und behaupten, dass in den beiden BioShock-Spielen sowohl im Falle Comstocks als auch in jenem von Ryan, eine Entmystifizierung der Gründerväter- oder Anführerrolle stattfindet. Gleichzeitig werden durch diese Aussagen zu den bösen Herrschern aber im Kontext des Diskurses des amerikanischen Exzeptionalismus autokratische Strömungen kritisiert und damit indirekt das demokratische System diskursiv positiv konstruiert. Diese Erkenntnis wird durch die Feinde von außen, also die als böse konstruierten autokratisch strukturierten Nationen der GKR¹⁸² und der Federation¹⁸³, gestützt.

Die ideologischen Ausprägungen der vermeintlich bösen Staaten sind jedoch von Spiel zu Spiel verschieden, wobei sie aber alle als undemokratisch angesehen werden und somit dem Exzeptionismusdiskurs entsprechend als anti-amerikanisch beschrieben werden können und somit auch die amerikanisch geprägten Orte Rapture und Columbia als objektivistische¹⁸⁴ bzw. theokratische¹⁸⁵, diktatorische Gesellschaften gesehen werden können. Die GKR in Homefront kann als eine konstruierte imperialistische Fortführung des historischen Nordkorea im Sinne einer sozialistischen Volksrepublik bezeichnet werden¹⁸⁶ und auch wenn die

¹⁷⁹ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "The Factory"

¹⁸⁰ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "The Factory"

¹⁸¹ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Sea of Doors"

¹⁸² Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁸³ Kaos Studios, Homefront

¹⁸⁴ Irrational Games, BioShock

¹⁸⁵ Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁸⁶ Kaos Studios, Homefront

Federation in ihrer Staatsform nie näher beschrieben wird, so kann man aufgrund der Tatsachen, dass sie einen hohen Schwerpunkt auf das Militär setzt und bis zu seinem Tod von einem General Diego Almagro geleitet wurde, davon ausgehen, dass es sich um autoritäres militärisches Regime handelt.¹⁸⁷

In Call of Duty: Ghosts tritt neben Almagro mit Gabriel Rorke ein spielerisch größerer Antagonist auf, der im Spiel einen hohen Stellenwert als Bösewicht einnimmt und als ehemaliges Mitglied dieser konstruierten Eliteeinheit de facto die einzige bedrohliche Gefahr für die Ghosts darstellt. Rorke wird als starker, mutiger, brutaler und skrupelloser Krieger dargestellt, der seine Truppe und sein Land verraten hat, um für die Federation zu kämpfen und die Ghosts zu vernichten.¹⁸⁸ Obwohl sich dieser Charakter dadurch von Comstock und Ryan unterscheidet, so wohnt ihm doch ein ähnliches zerstörerisches Element inne, das in der Ermordung von Elias gipfelt, und wie die beiden kommt auch er ursprünglich aus den USA.¹⁸⁹ Diese Tatsache und dass er in seiner Rolle als ursprünglicher Amerikaner mit seinen Fähigkeiten die einzige Bedrohung für die USA darstellt, erzeugen weitere Aussagen zur Überlegenheit von Amerikanern und tragen somit zum Exzeptionismusdiskurs bei. Die Tatsache, dass Rorke auch der einzige Charakter ist, der von den SpielerInnen im Vergleich zu diversen anderen Soldaten der Federation, nicht besiegt werden kann, unterstreicht diese Aussagekraft¹⁹⁰. Hervorzuheben ist auch die Analogie zwischen den Charakteren Rorke und Barnes aus dem Film „Platoon“. Letzterer hat nicht nur optisch große Ähnlichkeiten zu Rorke, sondern auch ihr Maß an Skrupellosigkeit und Brutalität deckt sich stark. Beide hintergehen ihren (ehemaligen) Gruppenkommandant und verraten und töten diesen, welcher in beiden Fällen Elias heißt.¹⁹¹ Des Weiteren spricht Rorke in einem Südstaaten-Akzent¹⁹², was die Wirkung nahelegt, dass damit Eindrücke zum „Verrat“ der Südstaaten im Sezessionskrieg rekonstruiert werden könnten. Das Thema des Verrats aus den eigenen Reihen nimmt auch in den anderen Spielen einen hohen Stellenwert ein. So verrät beispielsweise Fontaine nicht nur den Anführer Ryan sondern einige seiner Mitarbeiter und Jack.¹⁹³ In BioShock Infinite wird diese Aussage an der Stelle des erfundenen Mordes durch Fitzroy an Lady Comstock

¹⁸⁷ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁸⁸ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁸⁹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁹⁰ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "The Ghost Killer"

¹⁹¹ Stone Oliver, Platoon. mit Tom Berenger, Willem Dafoe, Charlie Sheen, u.a. (USA 1986).

¹⁹² Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁹³ Irrational Games, BioShock

konstruiert.¹⁹⁴ und auch der Verrat durch Arnie in Homefront wird in der Konsequenz mit der Konstruktion des Todes als Bestrafung inszeniert.¹⁹⁵

Für den Exzeptionalismusdiskurs bedeutet das prominente Thema des „bösen“ Verrats nicht nur Aussagen zur potenziellen Gefahr aus den eigenen Reihen aufgrund der überspitzt formulierten grundlegenden Überlegenheit von Amerikanern, sondern auch Aussagen zum „moralisch verwerflichen und bösen“ Verrat, aufgrund unterschiedlichster Gründe, sei es aufgrund von Gehirnwäsche durch den Feind¹⁹⁶, zum Schutz der Familie¹⁹⁷, aus eigennützigen Interessen¹⁹⁸, etc. Es liegt nahe, dass damit im Umkehrschluss Einigkeit und somit auch Stärke diskursiv positiv konstruiert werden sollen, um die exzeptionalistische Stellung zu gewährleisten, weswegen Verräter zu beseitigen seien, was sich mit dem Spielziel der Eliminierung dieser Charaktere stützen lässt. Demgegenüber stehen Aussagen zur Treue, welche im nächsten Kapitel analysiert werden.

Jedoch zählen nicht nur die Hauptantagonisten sondern auch „gewöhnliche“ Gegner, die den SpielerInnen im Laufe des Spiels wiederholt begegnen, zu den „bösen“ Feinden. Während das in den Spielen Call of Duty: Ghosts¹⁹⁹ und Homefront²⁰⁰ großteils die entsprechenden militärischen Streitkräfte der feindlichen Nationen sind, so sind es in BioShock Infinite die Kämpfer der beiden Antagonisten, in BioShock die Splicer²⁰¹ und in Fallout 4 Roboter (genannt Synths), Räuber, Mutanten und Mitglieder der verfeindeten Fraktionen.²⁰² Für diese Arbeit relevant sind entsprechende Aussagen zu jenen Spielgegnern. Das sind nicht nur verbale Äußerungen von diesen, sondern auch Eigenschaften, Verhaltensmuster oder Handlungen.

In BioShock werden bei den Splicern Eindrücke des Wahnsinns hervorgerufen und angetrieben durch ihre Sucht entsprechende Eigenschaften der Unzurechnungsfähigkeiten zugeschrieben. Das ADAM kann in der objektivistischen Gesellschaft Raptures gewissermaßen als Symbol für Geld gesehen werden, das in der Gesellschaft eine

¹⁹⁴ Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁹⁵ Kaos Studios, Homefront, Level: "Freedom"

¹⁹⁶ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

¹⁹⁷ Kaos Studios, Homefront

¹⁹⁸ Irrational Games, BioShock Infinite

¹⁹⁹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁰⁰ Kaos Studios, Homefront

²⁰¹ Irrational Games, BioShock

²⁰² Bethesda Game Studios, Fallout 4

unersättliche Gier hervorgerufen hat und sie somit jeglichen Sinn für Recht und Ordnung verlieren ließ.²⁰³

Diese Konnotation von Wahnsinn und Gier in Zusammenhang mit dem Fehlen von Empfindungen von Solidarität und Empathie generiert dahingehend ein wirkungsvolles Kollektivsymbol bei der Feindbildgenerierung. Dass die Splicer oft wirre und zusammenhangslose Sätze wie "I'll wrap you in a sheet."²⁰⁴ oder "Yellow! Always have been! You'll be no better off with the metal daddy, little fish. See you floating in the briney."²⁰⁵ und schrille Schreie produzieren, unterstützt neben ihrem aggressiven Verhalten jene Aussage zum Wahn- und Gefahrenpotenzial einer unregelten kapitalistischen und dadurch unsolidarischen Gesellschaft. Es hat die Wirkung, als ob den Splicern zwar durchaus böse und unmenschliche, quasi zombie-hafte Eigenschaften zugeschrieben werden, wobei sie jedoch u. a. aufgrund ihrer Unzurechnungsfähigkeiten nur ein Produkt ihrer Umwelt und des Machtspiels zwischen Ryan und Fontaine im Kontext eines politischen Kampfes wären²⁰⁶.

Dieses animalische Verhalten der Splicer soll an dieser Stelle als Ausgangspunkt für ein sehr starkes und in allen Spielen vertretenes Thema und Kollektivsymbol dienen, jenes der Wildnis. Die Wildnis steht im Kontrast zur Zivilisation und birgt in ihrer Konstruktion ein gewisses Gefahren- und Angstpotenzial. Diese kollektivsymbolische Verflechtung aus Unmenschlichkeit und Wahnsinn entspricht Jägers Darstellung einer Strategie der Feindbilderstellung.²⁰⁷

In BioShock befindet man sich zwar mit Rapture prinzipiell in einer Stadt, jedoch wurde diese durch einen Bürgerkrieg quasi in eine urbane Wildnis verwandelt, in welcher sich wahnsinnige und physisch veränderte Menschen tummeln, die dadurch stark entmenslichte Wildtierzüge bekommen²⁰⁸, welche ein Ambiente ähnlich jenem eines Horrorfilms generieren. Diese Aussagen zur Entmenslichung bestimmter Spielfeinde muss besonders kritisch untersucht werden, da dadurch Menschen humane Eigenschaften abgesprochen und sie quasi zu Freiwild gemacht werden. Für diese Untersuchung essenziell ist die Frage, welche Wahrheiten über Unmenschlichkeit in Verbindung mit dem Kollektivsymbolkonstrukt aus Wildnis und animalischer Gefahr in den Spielen konstruiert werden und welche Wirkungen dadurch entstehen. Von BioShock ausgehend kann also festgehalten werden, dass

²⁰³ Irrational Games, BioShock

²⁰⁴ Irrational Games, BioShock, Level: "Welcome to Rapture"

²⁰⁵ Irrational Games, BioShock, Level: "Welcome to Rapture"

²⁰⁶ Irrational Games, BioShock

²⁰⁷ Vgl. Jäger & Jäger, Deutungskämpfe, S. 39–51

²⁰⁸ Irrational Games, BioShock

im Spiel die Aussage generiert wird, dass Gier und Sucht der Verlust von menschlichen Eigenschaften zugesprochen wird.

In Call of Duty: Ghosts²⁰⁹ und Homefront²¹⁰ wird dieses Kollektivsymbol nicht so offensichtlich physisch bzw. optisch durch monströse Gestalten konstruiert, sondern u. a. in Form von gewissen attributiven Zuschreibungen zu den feindlichen Soldaten durch gewisse Handlungsmuster.

Gleich scheint die Umgebung der urbanen Wildnis, im Kontext von Homefront Montrose in Colorado. Hier erleben die SpielerInnen bereits am Anfang des Spiels als Gefangene ein Massaker an der Zivilbevölkerung durch koreanische Soldaten, u. a. auch die Exekution eines Paares vor den Augen dessen Kleinkindes.²¹¹ Dadurch werden bei den SpielerInnen starke Eindrücke des Zorns und der Vergeltung erzeugt, während den Feinden aufgrund ihres Mangels an Empathie oder Gnade menschliche Eigenschaften abgesprochen werden. Weitere Szenen, die dieses Kollektivsymbol der Wilden bzw. der animalischen Menschen in der dystopischen Wildnis weiter nähren, finden sich im Spiel im Überfall der KPA auf den Zufluchtsort des Widerstands, wobei alle Einwohner hingerichtet werden²¹², oder im Level „Freedom“, in welchem die SpielerInnen ein koreanisches Arbeitslager infiltrieren²¹³, das Eindrücke eines Konzentrationslagers erzeugt. Hinzu kommt noch die Tatsache, dass ein Großteil der KPA maskiert ist und wenig menschliche Züge zu erkennen sind.²¹⁴ In einem Interview mit den Produzenten des Spiels wurde erwähnt, dass ursprünglich China statt Korea als Feind der USA geplant war, jedoch nicht glaubwürdig angsteinflößend genug schien²¹⁵. Im diskursiven Kontext bestätigt diese Aussage die Verflochtenheit von Angst mit und in der Wahrheit, da davon auszugehen ist, dass die Produzenten mit dieser Entscheidung ein plausibles, „wahres“ und „angsteinflößendes“ Szenario erschaffen wollten, um einen finanziellen Erfolg sicherzustellen, wodurch diese Wahrheiten auch reproduziert wurden.

Eine weitere Feindesgruppe in diesem Spiel sind die Survivalists, eine den Widerstandsgedanken verratende, paramilitärische und eigennützige Organisation. Sie werden als rassistisch, sexistisch und sadistisch konstruiert, was sich darin zeigt, dass ihr Anführer die

²⁰⁹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²¹⁰ Kaos Studios, Homefront

²¹¹ Kaos Studios, Homefront, Level: "Why We Fight"

²¹² Kaos Studios, Homefront, Level: "The Wall"

²¹³ Kaos Studios, Homefront, Level: "Freedom"

²¹⁴ Kaos Studios, Homefront

²¹⁵ Kotaku, China Is Both Too Scary and Not Scary Enough To Be Video Game Villains, 13.01.2011, online unter <<http://kotaku.com/5732623/china-is-both-too-scary-and-not-scary-enough-to-be-video-game-villains>> (abgerufen am 10.10.2016).

Widerstandskämpfer Rianna und Hopper, einen Koreaner, als Sklaven, vermutlich als Sexsklavin bzw. Arbeitssklaven, von denen sie viele haben, behalten wollen.²¹⁶ Damit ähneln sie der primären Feindesgruppe sehr stark, wobei ein ludischer Aspekt, der den SpielerInnen nicht unmittelbar auffallen mag, noch angeführt werden kann: Laut Homefront Wiki haben die Survivalists eine höhere Lebenspunkteanzahl als die koreanischen Soldaten, was sie stärker und schwerer besiegbare macht, obwohl sie in Shirts und Jeans im Vergleich zu Kampfausrüstungen optisch deutlich ausrüstungsschwächer inszeniert sind, was sich mit Aussagen zur Überlegenheit der Amerikaner deckt.²¹⁷ Gleichzeitig wird dadurch die Aussage zum abzulehnenden Mangel an Solidarität einer Gesellschaft getätigt, die im Kontext zu jener von BioShock steht, da auch hier Äußerungen des Eigennutzes in Zusammenhang mit Geld und einem quasi ungeregelten Wirtschaftssystem (aufgrund von Chaos) gemacht werden.

In Call of Duty: Ghosts wird die Aussage der gefährlichen Wildnis durch verschiedenste Diskursfragmente getätigt. Einerseits lassen sich neben Menschen tatsächliche aggressive Wildtiere, wie Wölfe²¹⁸ oder Haie²¹⁹, finden. Levelumgebungen wie Dschungels, Wüsten, eisige Berg- und Arktisregionen, etc., in denen die Ghosts um ihr Überleben kämpfen²²⁰, stellen weitere Fragmente dieser Aussage dar. In Bezug auf die „menschlichen“ Feinde im Spiel, also die Soldaten der Federation, werden ähnliche Aussagen wie in Homefront generiert, wobei die konnotierten Attribute ähnliche Muster aufzeigen, wozu sich im Laufe des Spiels diverse Äußerungen finden: Die SpielerInnen werden Zeugen einer Exekution von Zivilisten durch Soldaten der Federation²²¹ und auch hier sind die feindlichen Soldaten oft bis zur Unkenntlichkeit in Schutzrüstungen eingehüllt und entsprechen somit dem Entmenslichungsprozess in Homefront.²²²

Im Gegensatz dazu findet der Entmenslichungsprozess in Call of Duty: Ghosts auch durch das Verborgensein und die damit verbundenen Absenzen von Menschen und Menschlichkeit statt, die sich in einer Wirkung der Angst vor einem unbekannten Bösen manifestieren. Das zeigt sich etwa im Unwissen um die Führungspolitiker der Federation nach Almagros Tod²²³, im Bombenangriff auf San Diego und in der anschließenden Videosequenz,

²¹⁶ Kaos Studios, Homefront, Level: "Heartland"

²¹⁷ Homefront Wiki, Survivalists, 18.03.2011, Version vom 06.05.2016, online unter <<http://homefront.wikia.com/wiki/Survivalists>> (abgerufen am 13.10.2016).

²¹⁸ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Brave New World"

²¹⁹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Into the Deep"

²²⁰ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²²¹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Brave New World"

²²² Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²²³ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

in welcher die Bombardierung weiterer amerikanischer Städte durch die Federation gezeigt wird.²²⁴ In diesem Zusammenhang steht auch die Konstruktion eines geheimen Raketenarsenals in einer Basis der Federation²²⁵. Es kann vermutet werden, dass diese Angst vor einem unbekannten Bösen in Verbindung mit der häufig wiederkehrenden Rakete als Waffe diskursiv mit der Angst vor Terror zusammenhängt. Eine weitere Äußerung dazu findet sich im Spiel an der Stelle der Raketenfabrik in Rio de Janeiro.²²⁶ Auch die im Verborgenen bleibende Hirnwäsche an Rorke durch ungezeigte Feinde, bestätigt diese Aussage²²⁷. Elias beschreibt diesen Prozess folgendermaßen:

*“There are ancient tribes, deep in the Amazon, who have perfected the art of torture over hundreds of years. The Federation embraced this heritage, enhancing it with more sophisticated methods. They kept Rorke in a hole for months... feeding him foods mixed with the poisons of exotic plants. As they broke down his body, they went to work on his mind. When his mind broke, they went to work on his soul. They rebuilt what was left, twisting him to their purposes. The process was excruciating and exacting. Rorke was their Ghost now. The perfect weapon to use against us.”*²²⁸

An dieser Stelle werden also sowohl die Aussage zur unbekannten Gefahr und jene zur gefährlichen Wildnis getätigt, zumal auch hier der Folterprozess wieder nur durch das Kollektiv der Federation beschrieben wird und andererseits das Bild von wilden, barbarischen Urvölkern im Dschungel generiert wird, als deren Erben die Federation bezeichnet wird, wodurch auch ihnen Eigenschaften von primitiven und bösen Wilden zugeschrieben werden.

In Fallout 4 stehen Aussagen zur bösen Wildnis im Kontext insofern mit jenen der anderen Spiele, als dass auch hier sowohl starke und aggressive, in diesem Fall durch atomare Strahlung genveränderte, Tiere, Plünderer und Menschen in Form von Mutanten einen großen Teil der Spielgegner darstellen.²²⁹ Dass das aggressive Verhalten von Mutanten wie in Fallout 4 oder BioShock keineswegs als logische Folge sondern als starkes diskursives Konstrukt bzw. Hegemonialdiskurs angesehen werden muss, kann beispielsweise mit den genmutierten Bienen in Stephen Kings „Tot.“ aus der Reihe „Der Dunkle Turm“ angedeutet werden, da die genveränderten Tiere dort zwar auch als toxisch, aber schwach, orientierungslos und passiv

²²⁴ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Brave New World"

²²⁵ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Clockwork"

²²⁶ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "End of the Line"

²²⁷ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²²⁸ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "The Hunted"

²²⁹ Bethesda Game Studios, Fallout 4

beschrieben werden und das Kollektivsymbol in diesem Kontext weniger wirkungsvoll wäre.²³⁰

Dieses Kollektivbild bzw. Kollektivsymbol der wilden Feinde steht im absoluten Kontrast zum ehrlichen, tapferen Krieger und ähnelt damit jenem der bereits besprochenen Antagonisten. Dass diese animalischen „Bösewichte“ auf solch „unheroische“ oder „feige“ Methoden zurückgreifen müssen, um den guten Gegenspielern einen ausgeglichenen Kampf zu bieten, unterstreicht indirekt das Bild eines Schwächeren, wodurch die Aussage generiert wird, dass in diesen Spielen Feinden schwächere Attribute zugeschrieben werden, was sie indirekt einem außergewöhnlichen oder exzeptionalistischen Gegenspieler unterlegen macht.

In BioShock Infinite ist das Motiv der optischen Entmenslichung weniger stark zu finden, auch im Vergleich zu seinem Vorgänger BioShock. Sowohl die Anhänger Fitzroys als auch die von Comstock werden weder entstellt, maskiert oder dem Wahn verfallen dargestellt.²³¹ An dieser Stelle soll dafür ein möglicher Erklärungsansatz geliefert werden. Mit Columbias Gesellschaft wird in BioShock Infinite durch das Aufgreifen des Diskursstranges des amerikanischen Exzeptionalismus ein kritisches Szenario um eben diesen Diskurs aufgerissen, indem sich in der konstruierten Gesellschaft diverse Attribute und Ausprägungen des Manifest Destiny wiederfinden. Dass das allegorische Bild der „Columbia“, das im 20. Jahrhundert zunehmend von der Statue of Liberty abgelöst wurde²³², nicht die einzige von den Spielentwicklern bewusst gezogene Parallele darstellt, soll mit einigen wenigen Verweisen auf Szenen des Spiels verdeutlicht werden. Der Teil der Gesellschaft von Columbia in BioShock Infinite, dem Booker nach seiner Ankunft begegnet, ist einerseits geprägt von fundamental religiösen Paradigmen, in welche auch der Gründervätermythos in Form einer Dreifaltigkeit aus den wie Heilige angebeteten Präsidenten Washington, Jefferson und Franklin²³³, also nationale und religiöse Symbole, verflochten wird, und andererseits von Reichtum und technologischem Fortschritt. Auf diese Weise verschwimmen religiöse und nationalistische Tendenzen miteinander und erzeugen die Wirkung eines vermeintlich göttlichen, unfehlbaren, heiligen und somit exzeptionalistischen Gesellschaftssystems und bieten eine Interpretation von Winthrops Bild der „City upon a hill“²³⁴. Die Inszenierung der Stadt als vermeintlich paradiesischer Ort im Himmel, der auf den ersten Blick dem Bild eines

²³⁰ King Stephen, Körber Joachim (Hg.), Tot. Der Dunkle Turm (München 12012), Kapitel 5

²³¹ Irrational Games, BioShock Infinite

²³² Vgl. Dewey Donald, The art of ill will. The story of American political cartoons (New York City, New York/London 2008), S. 13

²³³ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Welcome Center"

²³⁴ Vgl. Gilmore, Exceptionalism in the American Mind, S. 303

irdischen Paradieses gleichkommt²³⁵, unterstreicht diese erhabene und exzeptionalistische Stellung. Levine beteuerte in einem Interview, dass er trotz seiner Einstellung als Atheist mit dem Spiel keineswegs religiöse Menschen als „böse“ darstellen wollte²³⁶, was das Resümee der vermeintlich „bösen“ Verbindung von religiösen und nationalistischen Tendenzen bekräftigt. Dieser paradiesische Blick und das damit verbundene Überlegenheitsgefühl der Eliten Columbias wird schnell von Rassismus, Nationalismus und Isolationismus überschattet, wobei es eben diese Elite der Gesellschaft ist, die im Spiel virtuelle Kollektivsymbole der Entmenschlichung generiert²³⁷. Szenen, in denen im Spiel virtuelle Feindbilder durch die Gesellschaft Columbias erstellt werden und andere Menschengruppen entmenschlicht werden, wurden teilweise schon erwähnt. Das sind beispielsweise die Darstellungen von amerikanischen Ureinwohnern und Chinesen als Bedrohung in der Hall of Heroes²³⁸, die Darstellungen der US-AmerikanerInnen als SünderInnen, da sie im irdischen Sodom leben würden²³⁹, und die Darstellungen von Nicht-Weißen als animalischere Menschen, wie an Comstocks Äußerungen “No animal is born free, except the white man. And it is our burden to care for the rest of creation.”²⁴⁰ zu erkennen ist. Mit letzterer Äußerung kann auch eine innerspielerische Legitimierung der Versklavung von andersfarbigen Menschen zum eigennützigen Profit im Sinne der freien Marktwirtschaft, und somit im Sinne des Aufgriffs des Diskursstrangs des amerikanischen Exzeptionalismus, als eine Anspielung auf die historischen USA vor der Sklavenbefreiung verstanden werden. Dass der im Spiel aufgerissene Bogen des Rassismus aber den historischen Rahmen des Manifest Destiny²⁴¹ sprengt und somit argumentiert werden könnte, dass seitens des Publishers auch auf die zeitgenössische Verankerung des Exzeptionalismusdiskurses verwiesen werde, zeigt sich nicht nur durch die bereits erwähnte Bedrohung durch China, sondern beispielsweise auch durch eine Äußerung eines Polizisten aus Columbia, der den Waffenschmid Chen Lin folgendermaßen bedroht: “Tell us what you know about Fitzroy, you goddamn gook!”²⁴². Der Begriff „gook“ gehe jedoch auf den Vietnam- und den Koreakrieg, also die Mitte des 20.

²³⁵ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Welcome Center"

²³⁶ Jenkins David, Is controversy the main selling point of BioShock Infinite?. In: Metro, 22.03.2013, online unter <<http://metro.co.uk/2013/03/22/sold-on-the-BioShock-factor-3554071/>> (abgerufen am 16.11.2016).

²³⁷ Irrational Games, BioShock Infinite

²³⁸ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Hall of Heroes"

²³⁹ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Hall of Heroes"

²⁴⁰ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Comstock Center Rooftops" - Voxophone: "The Lie of the Emancipator"

²⁴¹ Vgl. Spanos, American Exceptionalism, S. 296

²⁴² Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Finkton Proper"

Jahrhunderts, zurück.²⁴³ Die innerspielerische Feindbilderstellung basiert auch auf religiöser Rhetorik und damit verbundenen Kollektivsymbolen, wie z. B. bei der Bezeichnung Bookers als „false shepherd“ und der ihm damit zugeschriebenen Intention “He has come to take our lamb and lead her astray”²⁴⁴, welche sich aufgrund ihrer inneren Logik ohne kritisches Denken nicht widerlegen lassen. Dieses Kollektivsymbol hat im Kontext des Christentums ihren Ursprung direkt im Matthäusevangelium der Bibel:

*15 Hütet euch aber vor den falschen Propheten, die in Schafskleidern zu euch kommen, inwendig aber sind sie reißende Wölfe. 16 An ihren Früchten werdet ihr sie erkennen. [...] 19 Jeder Baum, der nicht gute Frucht bringt, wird abgehauen und ins Feuer geworfen. 20 Deshalb, an ihren Früchten werdet ihr sie erkennen.*²⁴⁵

Die SpielerInnen werden somit bei der Steuerung Bookers Zeugen einer simulierten Feindbilderstellung durch Manipulation und Kontrolle der Massen. Aufgrund der Tatsache, dass der Entmenslichungsprozess und der Einzigartigkeitsmythos der USA in einem Multiversum basierend auf Kausalitäten im Spiel kritisch thematisiert, und die polarisierte Darstellung von „Gut“ und „Böse“ in ironischer Weise einerseits durch das Aufbrechen der Pole und andererseits durch das erneute Konstruieren von „guten“ und „bösen“ Seiten, de- und rekonstruiert wird²⁴⁶, kann damit das Fehlen von Aussagen zur Entmenslichung erklärt werden. An diese Stelle tritt jedoch eine teilweise manipulierte und gehirngewaschene und andererseits opportunistische Gesellschaft. Dadurch werden im Spiel Aussagen generiert, die psychisch manipulierten und unreflektierten Menschen ein großes Gefahrenpotenzial zuschreiben. Auf der anderen Seite könnte auch die Vermutung aufgestellt werden, dass die Darstellung von „wilden“ und „unmenschlichen“ amerikanisch-patriotischen NPCs durch einen amerikanischen Publisher zu einem zu großen Tabubruch geführt hätte, wodurch sich die Entwickler nicht nur mit großer Kritik und Verratsvorwürfen, ähnlich jenen Aussagen, die in den Spielen konstruiert werden, konfrontiert gesehen hätten, sondern es womöglich in der Folge auch zu niedrigeren Verkaufszahlen gekommen wäre.

²⁴³ Vgl. Roediger David R., Gook. The Short History of an Americanism. In: Monthly Review Volume 43, Issue 10 (March) (1992).

²⁴⁴ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Comstock Center Rooftops"

²⁴⁵ Matthäusevangelium. In: Evangelische Kirche in Deutschland (Hg.), Die Bibel. Mit Apokryphen. Bibeltext in d. rev. Fassung von 1984, Standardausg., Nachdr. (Stuttgart 2005), 7,15 bis 7,20

²⁴⁶ Irrational Games, BioShock Infinite

2.4. Das Gute

Da das „Gute“ und das „Böse“ oftmals in polarisierenden Beziehungen zueinander konstruiert werden, sei am Anfang dieses Kapitels darauf hingewiesen, dass einige in den Spielen als erstrebenswert codierte Charaktere, Handlungen, Ideologien, etc. in einer engen Verbindung zu vermeintlich abzulehnenden Aspekten stehen und deshalb zur besseren Orientierung an Ergebnissen des vorhergegangenen Kapitels angeknüpft wird.

Da die Mehrheit der von den SpielerInnen gelenkten Charaktere, welche alle männlich sind bzw. die SpielerInnen in Fallout 4 die Wahlmöglichkeit zwischen männlichem und weiblichen Protagonisten haben, wobei der männliche die Standardvariante ist, den ludischen Entscheidungen eben dieser unterliegen, besonders in Fallout 4²⁴⁷, oder wenig bis keine verbalen Äußerungen von sich geben, wie in Homefront²⁴⁸, BioShock²⁴⁹ und Call of Duty: Ghosts²⁵⁰, scheint eine Analyse der Charaktereigenschaften dieser Figuren als wenig zielführend. Eine Ausnahme stellt Booker DeWitt dar, der unabhängig von den SpielerInnenentscheidungen mit den NPCs des Spiels verbal interagiert²⁵¹ und daher eine im späteren Verlauf folgende Analyse zulässt. Zielführender scheint an dieser Stelle jedoch die Analyse der ludischen Möglichkeiten für die SpielerInnen bei der Steuerung eben dieser Figuren und die damit verbundenen zu befürwortenden und abzulehnenden Aktionen. Ein Hauptaugenmerk muss auf den Aspekt des „Friendly Fire“ gelegt werden, also die Möglichkeit des Beschießens oder Tötens von den SpielerInnen wohl gesinnten Figuren.²⁵² Im Kontext dieser Analyse soll der Begriff ausgeweitet und es muss untersucht werden, welche NPCs „tötbar“ sind und welche nicht bzw. zu negativen Konsequenzen führen.

In Fallout 4 ist prinzipiell jeder NPC von den SpielerInnen töt- bzw. angreifbar, jedoch werden Charaktere, die für den Fortschritt der Haupthandlung des Spiels relevant sind, nur außer Gefecht gesetzt und erholen sich nach kurzer Zeit wieder von diesem Gefecht. Das Töten von gewissen NPCs hat gegebenenfalls die Anfeindung der SpielerInnenfiguren mit der Fraktion, der der NPC angehörte, zur Folge.²⁵³ Folglich kann gesagt werden, dass den SpielerInnen in diesem Aspekt auf direktem Wege keine moralischen Grundhaltungen

²⁴⁷ Bethesda Game Studios, Fallout 4

²⁴⁸ Kaos Studios, Homefront

²⁴⁹ Irrational Games, BioShock

²⁵⁰ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁵¹ Irrational Games, BioShock Infinite

²⁵² Rollings Andrew, Adams Ernest, Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design (Indianapolis 2003), S. 39

²⁵³ Bethesda Game Studios, Fallout 4

suggeriert werden, jedoch wird ihnen das Vorankommen im Spiel erschwert. In BioShock Infinite sind die Verbündeten, wie Elizabeth oder die Luteces, nicht durch Bookers Waffen verwundbar, sehr wohl aber gewisse Zivilisten, die den SpielerInnen nicht feindlich begegnen, während Feuergefechten, in denen auch feindliche NPCs auftreten.²⁵⁴ Weder in BioShock noch in Homefront ist es spielerisch möglich, die Little Sisters oder die freundlich gesinnte Brigid Tenenbaum²⁵⁵ bzw. die amerikanischen Widerstandskämpfer oder Zivilisten²⁵⁶ zu erschießen. In Call of Duty: Ghosts ist das Töten von anderen amerikanischen Soldaten oder Zivilisten zwar prinzipiell möglich, jedoch scheitert dadurch die Mission und die SpielerInnen müssen vom letzten Kontrollpunkt aus das Spiel wieder neu starten. Im diskursiven Kontext hat dieses spielerische Element insofern Relevanz, als dass es als Ablehnung von Verrat verstanden werden kann, welcher, wie bereits festgehalten, ein populäres „böses“ Thema in diesen Videospielen darstellt. In Fallout 4 wird dieser Verrat durch die SpielerInnen zwar am ehesten ermöglicht, jedoch haben sie auch an dieser Stelle mit negativen Konsequenzen zu rechnen. Des Weiteren scheint diese Eigenschaft aufgrund des großen Maßes an Entscheidungsfreiheit in Bezug auf das Erreichen des Spielziels oder der Wahlmöglichkeit des Beitritts zu den unterschiedlichen Fraktionen weniger überraschend.

Gemessen an der geringen Anzahl an weiblichen NPCs in den fünf Videospielen, stellt ein Großteil von ihnen, mit Ausnahme von Daisy Fitzroy²⁵⁷, vermeintlich „gute“ Charaktere dar, wobei sich die dahingehenden Aussagen in großen Eckpunkten decken, andererseits aber eine Heterogenität an attributiven Verzweigungen bieten, welche an dieser Stelle analysiert werden sollen.

In BioShock tritt die Genforscherin Brigid Tenenbaum, die sich selbst als Mutter bzw. Fürsorgerin der Little Sisters empfindet und von Fontaine oft spöttisch als „Mother Goose“ bezeichnet wird, als mitfühlende und solidarische Helferin der schwachen Unschuldigen auf, in diesem Fall von jenen Menschen, die von Rapture instrumentalisiert wurden, also die Little Sisters und Jack, indem sie die Little Sisters von den Sea Slugs befreit und Jack für seine Mithilfe belohnt.²⁵⁸ Auf der ludischen Ebene erhalten die SpielerInnen für ihre Selbstlosigkeit zwar weniger Besitz in Form von Waffen (Plasmiden), jedoch einen spielerischen Anreiz durch die Fähigkeit, Big Daddies zu Verbündeten zu machen, wodurch die Selbstlosigkeit um Zusammenhalt erweitert wird, denn da Tenenbaums Bestrebungen nicht durch spezielle Boni

²⁵⁴ Irrational Games, BioShock Infinite

²⁵⁵ Irrational Games, BioShock

²⁵⁶ Kaos Studios, Homefront

²⁵⁷ Irrational Games, BioShock Infinite

²⁵⁸ Irrational Games, BioShock

motiviert sind und sie nur zum Wohl ihrer Mitmenschen handelt, kann sie als altruistisches Gegenstück zur objektivistischen Gesellschaft Raptures beschrieben werden.²⁵⁹ Die Tatsache, dass es ihre Stimme ist, die die SpielerInnen am Ende des Spiels für die Rettung der Little Sisters lobt bzw. für die eigennützige Ausbeutung der Kinder tadelt²⁶⁰, unterstreicht die Verknüpfung dieses Charakters mit dem Motiv bzw. der im Spiel getätigten Aussage der zu befürwortenden Selbstlosigkeit bzw. des erstrebenswerten Altruismus. Hervorzuheben sind im Kontext von BioShock auch die auf der Summe der bereits erwähnten Äußerungen basierenden getätigten Aussagen zur guten, friedliebenden, passiven und unschuldigen Weiblichkeit im Vergleich zur aggressiven und meistens bösen und eigennützigen Männlichkeit. Bezeichnend dahingehend sind auch die fehlenden Äußerungen zu zu rettenden männlichen Kindern oder zu aggressiven weiblichen Nebencharakteren, zumal neben Tenenbaum die Wissenschaftlerin Julie Langford im Vergleich zu J.S. Steinman, Peach Wilkins oder Sander Cohen weder Splicer-Anzeichen vorweist noch in einen offenen Kampf mit Jack treten kann.²⁶¹ Auch in BioShock Infinite werden in diesem Kontext diese Aussagen in ähnlicher Weise getätigt, wobei sich jene zum Altruismus im Opfer von Booker und Elizabeth am Ende des Spiels zeigt.²⁶² Obwohl die als böse beschriebene Daisy Fitzroy zwar aggressiv, jedoch nicht eigennützig, auftritt, mischt sich die behütet aufgewachsene, unschuldige Elizabeth trotz ihrer übernatürlichen und mächtigen Fähigkeiten nie aktiv ins Kampfgeschehen ein, sondern unterstützt nur die SpielerInnen, indem sie sie mit Ausrüstungen versorgt, die sie findet. Sie wird als fröhlich, lebhaft, gewaltverachtend und auch naiv beschrieben.²⁶³ Im Laufe dieses Spiels bekommt jedoch dieses Bild durch verschiedenste Ereignisse Brüche, wobei das prägendste das Erdolchen von Fitzroy durch Elizabeth ist, welche damit durch ihr aktives Eingreifen und ihre erste Tötung ihre Unschuld verliert. Dieser Bruch äußert sich auch in einer optischen Veränderung des Charakters, welcher sich daraufhin eigenständig die Haare abschneidet und seine Kleidung wechselt.²⁶⁴ Nichtsdestotrotz ähnelt der in diesem Spiel konstruierte Charakter in seinen Attributen am Ende des Spiels jenem von Brigid Tenenbaum, da für beide der Friede und die Menschlichkeit ein Hauptanliegen ist und damit die getätigte Aussage zur Weiblichkeit rekonstruiert wird. Hervorzuheben ist an dieser Stelle auch die Eliminierung des weiblichen Hauptantagonisten durch den weiblichen Hauptprotagonisten. Während in Call of Duty: Ghosts unter den

²⁵⁹ Irrational Games, BioShock

²⁶⁰ Irrational Games, BioShock, Level: "Fontaine"

²⁶¹ Irrational Games, BioShock

²⁶² Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Sea of Doors"

²⁶³ Irrational Games, BioShock Infinite

²⁶⁴ Irrational Games, BioShock Infinite

Soldaten der Ghosts sowie auch der Federation de facto keine nennenswerten weiblichen Charaktere auftreten²⁶⁵, wodurch die Wirkung entsteht, dass Frauen dadurch unbedeutende, passive und, im Vergleich zu Männern, unterlegene Attribute attestiert würden, so gibt es unter den Widerstandskämpfern in Homefront mit Rianna einen „aktiv agierenden“ weiblichen Charakter.²⁶⁶ Jedoch werden auch ihr mehr Emotionalität und Naivität als den männlichen Kämpfern, beispielsweise im Zuge des Überfalls auf die Oasis²⁶⁷ oder ihres Entsetzens über abtrünnige Widerstandskämpfer²⁶⁸, etc; zugeschrieben, wodurch auch Aussagen zur Unschuld und Naivität konstruiert werden. Auch in Fallout 4 sind die weiblichen Charaktere in der Minderzahl und vertreten friedlichere und solidarischere Ansätze, wie die einzig weibliche Fraktionsanführerin Desdemona, in diesem Falle Anführerin der Railroad, welche sich für die Rechte von Humanoiden einsetzt, oder die Reporterin Piper Wright²⁶⁹, wodurch auch in diesem Spiel die bereits umrissenen Aussagen und attributiven Zuschreibungen zu den vermeintlich „guten“ Frauen getätigt werden, welche sich in dieser Quelle auch stärker mit der Aktivität als der Passivität von Frauen verbinden.

Gute männliche NPCs, auf der anderen Seite, werden größtenteils als starke, tugendhafte und „aktive“ Krieger präsentiert. Während in den beiden BioShocks²⁷⁰, mit eventueller Ausnahme von Booker DeWitt²⁷¹, wenig „gute“ männliche (Haupt-)Charaktere auftreten und die Analyse von „Gut“ und „Böse“ in Fallout 4, wie bereits erwähnt, komplexer ist und mit der Untersuchung von Wiederaufstiegsszenarien im folgenden Kapitel einhergehen muss, so stellen vor allem die Mitglieder der Ghosts²⁷² und die Widerstandskämpfer Boone Karlson und Connor Morgan Exempel dar, die dieses Bild von aktiver Männlichkeit rekonstruieren.²⁷³ Abgesehen davon, dass die „guten“ Männer im Vergleich zu den „bösen“ mit Kampfstrategien operieren, die als „ehrlich“, „fair“ oder „ritterlich“ bezeichnet werden könnten, indem sie beispielsweise keine Zivilisten der anderen Fraktion töten²⁷⁴ oder die feindlichen Soldaten nicht in unbewaffneter Form angreifen²⁷⁵, so ist aufgrund der Ausgänge dieser Spiele, in denen die „guten“ Fraktionen trotzdem gegen die GKR²⁷⁶ bzw. die

²⁶⁵ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁶⁶ Kaos Studios, Homefront

²⁶⁷ Kaos Studios, Homefront, Level: "The Wall"

²⁶⁸ Kaos Studios, Homefront, Level: "Heartland"

²⁶⁹ Bethesda Game Studios, Fallout 4

²⁷⁰ Irrational Games, BioShock

²⁷¹ Irrational Games, BioShock Infinite

²⁷² Irrational Games, BioShock Infinite

²⁷³ Kaos Studios, Homefront

²⁷⁴ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁷⁵ Kaos Studios, Homefront

²⁷⁶ Kaos Studios, Homefront, Level: "Golden Gate"

Federation²⁷⁷ triumphieren, davon auszugehen, dass die „Guten“ als deutlich überlegen dargestellt werden. Aufgrund der Tatsache, dass es sich bei den Gegnern der beiden Spiele um Feinde anderer ethnischer Zugehörigkeit handelt, im Konkreten Lateinamerikaner²⁷⁸ und Asiaten²⁷⁹, und der Äußerungen, die die großteils hellhäutigen „Guten“ als überlegen darstellen, kann davon ausgegangen, dass in diesen Spielen sozialdarwinistische Aussagen getätigt werden, in denen Hellhäutigen bzw. Amerikanern überlegene, also auch exzeptionalistische, Attribute zugeschrieben werden. Der amerikanisch-koreanische Widerstandskämpfer Hopper Lee, auf der anderen Seite, stellt sich im Vergleich zu seinen weißen Kameraden emotional instabiler, nervöser und besorgter²⁸⁰ dar, was im diskursiven Kontext zu einer vergleichsweise weniger „männlichen“ Darstellung führt. Nennenswerte weitere Äußerungen wären das ursprüngliche Konzept des Charakters Boone Karlson als hellhäutig²⁸¹, die Passivität Europas nach dem erfolgreichen Rückschlag der GKR durch US-amerikanische Truppen²⁸², der militärische Triumph der Widerstandskämpfer trotz technologischer Unterlegenheit²⁸³ sowie der technologische und körperliche Elitarismus der Ghosts, die in Slow-Motion-Szenen teilweise viele Feinde auf einmal eliminieren²⁸⁴, besser im Dschungel navigieren können als die dort heimischen Soldaten der Federation²⁸⁵ und die Fähigkeit haben, Schwachstellen der Federation gezielt für militärische Operationen zu nutzen²⁸⁶. Außerdem deutet die Vakanz anderer Hauptantagonisten neben Rorke, der ein ehemaliger Ghost und somit auch überlegen ist²⁸⁷, auch die Überlegenheit der Amerikaner bzw. somit die Unterlegenheit von Menschen aus anderen Ländern an. Der Refrain des Liedes „Survival“ von Eminem, das am Ende des Spiels läuft, lautet des Weiteren auch:

This is survival of the fittest

This is do or die

This is the winner takes it all

*So take it a-all, a-all, a-all*²⁸⁸

²⁷⁷ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "The Ghost Killer"

²⁷⁸ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁷⁹ Kaos Studios, Homefront

²⁸⁰ Kaos Studios, Homefront

²⁸¹ Homefront Wiki, Boone Karlson, 24.12.2010, Version vom 20.06.2016, online unter <http://homefront.wikia.com/wiki/Boone_Karlson> (abgerufen am 04.11.2016).

²⁸² Kaos Studios, Homefront, Level: "Golden Gate"

²⁸³ Kaos Studios, Homefront

²⁸⁴ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁸⁵ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "The Hunted"

²⁸⁶ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁸⁷ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁸⁸ songtexte.com, online unter <<http://www.songtexte.com/songtext/eminem/survival-3536187.html>> (abgerufen am 04.11.2016).

Ein weiteres Kollektivsymbol, das in den Spielen in Verbindung mit den „guten“ männlichen Charakteren erstellt wird und mit jenem der weiblichen verknüpft ist, ist jenes der Vaterrolle. Dabei ist es nicht ausschließlich von Bedeutung, ob hier ein biologisches Familienszenario umrissen wird, obwohl sich dazu in den Spielen diverse Äußerungen finden, oder ob bestimmten Charakteren ähnliche „väterliche“ attributive Zuschreibungen zugeteilt werden. In Call of Duty spielt Elias Walker nicht nur als Vater des von den SpielerInnen gelenkten Charakters eine Rolle, sondern auch als Anführer der Ghosts.²⁸⁹ Seine Ermordung durch Rorke kreiert eine besonders dramatische und emotionale Wirkung.²⁹⁰ In Homefront werden an der Stelle der Ermordung von Boone Karslon, dem Anführer der Widerstandskämpfer²⁹¹, Wirkungen und Aussagen generiert, die im Kontext von jenen aus Call of Duty: Ghosts stehen. Der Antiheld Booker DeWitt und sein alternatives „böses“ Alternativ-Ego Comstock stellen zwei weitere Vaterfiguren dar und üben unterschiedlich „gute“ bzw. „böse“ Einflüsse auf ihre Tochter Elizabeth aus, wobei letzterer auch den Prophetentitel „Father“ führt.²⁹² Auch wenn DeWitt im Vergleich zu Vaterfiguren der anderen Spiele mit Fehlern, Problemen und Schwächen dargestellt wird²⁹³, so werden auch mit ihm jene Aussage zu starken und aktiven „guten“ Männern in diesem Kontext getätigt, wobei in diesem Kontext jedoch die Wirkung entsteht, dass mit ihm eine diskursiv anders konstruierte Vaterfigur vorgestellt wurde, die eher an einen Humphrey-Bogart-Charakter aus einem Film Noir erinnert, weshalb auch dieser Charakter nicht als Aufbruch dieses Diskursstranges bezeichnet werden kann, sondern als Teil eben dieses. Während die Suche nach dem verlorenen Sohn, Shaun, der sich selbst als „Father“ der Synths bezeichnet, quasi die Hauptaufgabe des Spiels darstellt und dadurch das Kollektivsymbol des Väterlichen eine ebenfalls sehr starke Rolle einnimmt und dementsprechend als wirkungsvoll bezeichnet werden kann²⁹⁴, ist die einzige Vater-Sohn-Verbindung in BioShock jene zwischen Andrew Ryan und Jack. Dieses negativ konnotierte Verhältnis nimmt jedoch im Spiel kaum Bedeutung an²⁹⁵ und kann deswegen in der Analyse dieses positiv konnotierten Kollektivsymbols vernachlässigt werden. Hervorgehoben werden muss jedoch an dieser Stelle auch die Verbindung des Kollektivsymbols des Vaters mit dem Motiv des Sterbens, welches Relevanz für das nächste Kapitel in sich trägt.

²⁸⁹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁹⁰ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "Sin City"

²⁹¹ Kaos Studios, Homefront, Level: "The Wall"

²⁹² Irrational Games, BioShock Infinite

²⁹³ Irrational Games, BioShock Infinite

²⁹⁴ Bethesda Game Studios, Fallout 4

²⁹⁵ Irrational Games, BioShock

Des Weiteren werden in allen Spielen „positiv“ konnotierte Aussagen zu Demokratie, Freiheit und Meinungsfreiheit, welche teilweise diskursiv miteinander verwoben dargestellt werden, getätigt. Das äußert sich in der bereits untersuchten polarisierenden Gegenüberstellung von „bösen“ autokratischen und „guten“ demokratischen Tendenzen. Damit assoziativ konstruiert sind in den Spielen Szenarien, in welchen Freiheit eingeschränkt ist bzw. als Ziel dient. In der „schlechten“ Gesellschaft Columbias sind Bürger, die sozial schwächer oder nicht weiß sind, in ihren Freiheiten eingeschränkt²⁹⁶, in Rapture sind die Splicer durch ihren Wahn willenlos und unfrei, obwohl Freiheit eines der dezidierten Grundelemente der Stadt sein sollte²⁹⁷, und in Call of Duty: Ghosts sowie in Homefront werden die souveräne Freiheit der USA²⁹⁸ bzw. auch die persönlichen Freiheiten ihrer Bürger²⁹⁹ direkt von autokratisch regierte Aggressoren bedroht. Des Weiteren wendet sich in Homefront nach jedem Spiellevel in einer Cutscene ein Sprecher des Radiokanals der Widerstandsbewegung zu Wort und stellt sich als die „Stimme der Freiheit“ vor, während kollektive Freiheit über die Freiheit des Individuums gestellt wird, was anhand des NPCs Arnie gesehen werden kann³⁰⁰. Das Konvergieren von Freiheitsthemen allgemein und jenen zur Meinungsfreiheit wird auch durch Äußerungen in Fallout 4 untermauert. Abgesehen davon, dass das Erkämpfen von Freiheiten für Synths im Spiel akzentuiert wird, so wird auch das Berichten über diese Thematik innerspielerisch tabuisiert, was sich anhand von Piper Wright zeigt.³⁰¹ Aufgrund dieser Aussagen, die eine Verbindung von Freiheits- und Konfliktthemen konstruieren, entsteht die Wirkung, dass das Erkämpfen von Freiheiten, besonders im Kontext von vorherrschenden „bösen“ autokratischen Konstellationen, um jeden Preis als „gut“ und „gerecht“ beschrieben wird.

2.5. Der Wiederaufstieg

Spielszenarien, die einen Wiederaufstieg aus konstruierten dystopischen und/oder postapokalyptischen Ausgangslagen bieten, müssen als suggerierte Idealwege ausgelegt werden und bieten deshalb im Kontext dieser Untersuchung Aussagen über „gute“ Eigenschaften und Handlungen hin zu einer neuen exzeptionalistischen Ordnung, die somit quasi auf den Trümmern der alten, „schlechten“ Welt neu errichtet wird.

²⁹⁶ Irrational Games, BioShock Infinite

²⁹⁷ Irrational Games, BioShock

²⁹⁸ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

²⁹⁹ Kaos Studios, Homefront

³⁰⁰ Kaos Studios, Homefront

³⁰¹ Bethesda Game Studios, Fallout 4

Aus der ludischen Perspektive stellt Fallout 4 im Vergleich zu den anderen Spielen eine Ausnahme dar, da die SpielerInnen hier keinem linearen Handlungsstrang folgen, sondern der Ausgang und damit einhergehend der Wiederaufstieg unterschiedlich konstruiert sein kann.³⁰² Die Spielstruktur könne also als emergent beschrieben werden. Dennoch sind die Wiederaufstiegsszenarien in Fallout 4 im Kern auf vier unterschiedliche begrenzt³⁰³ und sollen in ihrer Gesamtheit und Einzigartigkeit analysiert werden.

Die drei untereinander verfeindeten „überirdischen“ Fraktionen, die Railroad, die Brotherhood of Steel und die Minutemen, sowie die unterirdische Institute, bieten vier verschiedene Zugänge zur Wiedererrichtung einer „guten“ Gesellschaft und unterscheiden sich teils stark in sozialpolitischen, ethischen und militärischen Fragen.³⁰⁴ Die Minutemen sind, in Referenz zu den historischen Minutemen³⁰⁵, patriotische Freiheitskämpfer, die sich auch stark auf die Wiedererrichtung einer Zivilisation konzentrieren. Die Brotherhood of Steel ist eine hierarchisch straff organisierte, mithilfe von Soldatentiteln gegliederte, militante Organisation, deren Motto „Ad Victoriam“ den Rivalitäts- und den Überlegenheitsgedanken innerhalb dieser Fraktion widerspiegelt. Die Railroad ist eine Untergrundbewegung, die sich auf moralische und (post)humanistische Prinzipien stützt und in der Freiheit und Gleichheit von Menschen und Synths und im Frieden die Zukunft der Welt sieht. Die Institute stellt eine exklusive, elitäre und isolierte Fraktion dar, die sich auf eine Vaterfigur als Anführer stützt und sich dem Rest der Bevölkerung als überlegen sieht.³⁰⁶ In ihrer Pluralität reproduzieren diese Fraktionen somit Aussagen, die im Kontext von jenen der übrigen vier Spiele zu „guten“ Eigenschaften stehen, auch wenn sich in keinem der anderen vier Spiele alle Aussagen dazu immer in einem Spiel wiederfinden. Bezeichnend ist an dieser Stelle, dass jede dieser unterschiedlichen Fraktionen Eigenschaften besitzt, die an verschiedensten Stellen als amerikanisch konstruiert werden und es zu keinen Aussagen zu Wiederaufstiegsszenarien mit beispielsweise kommunistischen, monarchistischen oder anarchistischen Fraktionen gibt, obwohl es im Spiel die Good Neighbourhood, eine quasi anarchistische Fraktion, gibt.³⁰⁷ Die Schlussfolgerung liegt nahe, dass das Fehlen dieser Aussagen im Fehlen dieser Strömungen im Exzeptionalismusdiskurs Amerikas liegt. Auch wenn die SpielerInnen bei der

³⁰² Bethesda Game Studios, Fallout 4

³⁰³ Bethesda Game Studios, Fallout 4

³⁰⁴ Bethesda Game Studios, Fallout 4

³⁰⁵ Gross Robert A., Taylor Alan, *The minutemen and their world* (25. ann. ed. New York City, New York 2001).

³⁰⁶ Bethesda Game Studios, Fallout 4

³⁰⁷ Bethesda Game Studios, Fallout 4

Fraktionswahl frei agieren können, so scheint der Railroad aufgrund der Verbundenheit dieser Fraktion mit verschiedensten historischen Orten Bostons, wie z. B. der Old North Church, dem Freedom Trail oder dem Bunker Hill Monument, sowie der Tatsache, dass diese Fraktion standardmäßig die erste Anlaufstelle der SpielerInnen zum Erreichen der Institute darstellt und die vergleichsweise kürzeste Questreihe zum Erreichen des Spielendes bietet, da die SpielerInnen hier nur 6 statt 7 (Minutemen), 9 (Institute) oder 16 Quests (Brotherhood of Steel) erledigen müssen³⁰⁸, eine diskursiv vermeintlich „bessere“ Rolle zuzukommen. Ein weiteres Indiz dafür ist die bereits untersuchte, mehrmals im Spiel getätigte, kriegskritische Äußerung “war never changes”, die somit in Übereinstimmung mit den vergleichsweise friedlicheren Mitgliedern der Railroad steht.³⁰⁹ Konkludierend kann gesagt werden, dass im Kontext des Wiederaufstiegs in Fallout 4 eine Aussage getätigt wird, die dem Erreichen des Wiederaufstiegs verschiedene (amerikanische) Lösungswege zuschreibt, wobei der des friedlichen und humanistischen Miteinanders leicht bevorzugt konstruiert wird.

In den anderen vier Spielen ist, wie schon festgehalten, das Ende praktisch immer dasselbe bzw. ein ähnliches, wobei hier gewissermaßen von vorgefertigten Suggestionen und Aussagen im Sinne dieser Spiellinearität ausgegangen werden muss, die an dieser Stelle untersucht werden sollen.

Dass in Homefront³¹⁰ und Call of Duty: Ghosts³¹¹ der Wiederaufstieg aus der vermeintlich schlechten Ausgangssituation in der Abwendung der Bedrohung durch die Feinde von außen liegt, scheint wenig überraschend. Untersuchenswerter scheinen in diesem Kontext die Art des militärischen Sieges sowie die veränderte Lage für die USA und ihre Aggressoren. Das Finale beider Spiele endet mit einer militärisch entscheidenden Schlacht, die zugunsten der USA ausgeht, aber nicht das existenzielle Ende der feindlichen Fraktionen vorsieht. Sowohl die Federation³¹² als auch die GKR³¹³ bleiben bestehen, wenn auch in geschwächter Machtposition. In Homefront werden durch die Westexpansion der Widerstandskämpfer bis an die Westküste der USA im letzten Level³¹⁴ spielerisch sowohl die Westexpansion im Kontext des Manifest Destiny³¹⁵ als auch durch ihren Widerstand gegen die koreanischen

³⁰⁸ Bethesda Game Studios, Fallout 4

³⁰⁹ Bethesda Game Studios, Fallout 4

³¹⁰ Kaos Studios, Homefront

³¹¹ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

³¹² Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "The Ghost Killer"

³¹³ Kaos Studios, Homefront, Level: "Golden Gate"

³¹⁴ Kaos Studios, Homefront, Level: "Golden Gate"

³¹⁵ Spanos, American Exceptionalism, S. 291–294

Besitzer die revolutionäre Erlangung der Eigenständigkeit im Sinne des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges³¹⁶ reproduziert und dadurch Aussagen zum Exzeptionalismus getätigt bzw. reproduziert. In *Call of Duty: Ghosts* wird die bereits herausgearbeitete Aussage zur sozialdarwinistischen Überlegenheit der US-Amerikaner im Wiederaufstieg reproduziert, indem der Kriegsschauplatz von den USA, am Anfang des Spiels, hin in das Kernland der Federation, gegen Ende des Spiels, verlegt wird. Dadurch, dass die technologische bzw. militärische Unterlegenheit der USA durch die Elitetruppe der Ghosts durch gezielte Operationen wieder abgewehrt und in eine Überlegenheitssituation gekehrt wird, welche schlussendlich zum Wiederaufstieg führt, werden jene Aussagen zur Überlegenheit der USA an verschiedenen Stellen des Spiels getätigt und verfestigen die Wirkung im Kontext des Diskurses.³¹⁷

Aus beiden Spielen resultiert ergo eine Freiheitssituation, die sich auch im Kontext der Enden der anderen Spiele findet, zumal Jack und die Little Sisters durch die Beseitigung der Tyrannen Raptures ihre persönliche (Willens-)Freiheit wiedererlangen³¹⁸, Booker DeWitt von seinen inneren Konflikten befreit wird und in der letzten Szene sogar friedlich in seinem Haus erwacht³¹⁹, und auch die SpielerInnenavatare durch das Zum-Sieg-Führen einer Fraktion die Bürger des Commonwealth von kriegesischen Turbulenzen der Fraktionen befreien³²⁰. Diese Äußerungen generieren in ihrer Summe Aussagen, die Frieden und Freiheit mit Sieges- und Eliminierungsszenarien über pozentuelle Feinde bzw. abzulehnende Tendenzen konnotieren. Die Spiele bieten für das Erreichen dieser Freiheitsszenarien größtenteils ähnliche Szenarien. Während der SpielerInnencharakter Logan am Ende des Spiels vom Antagonisten Rorke entführt wird und gemeinsam mit seinem Bruder Hesh kurz zuvor in einen finalen Kampf um Leben und Tod mit dem Antagonisten verwickelt war, obwohl der militärische Sieg der USA im Spiel schon komplett war³²¹, bietet dieses Spiel im Vergleich zu den anderen dabei einen teilweise pessimistischen Ausblick, da die Gefahr somit nicht endgültig gebannt scheint. Abgesehen von Marketingstrategien, die mit diesem Ausgang eine spielerische Fortsetzung möglich machen, kann dieses Ende aber auch als Aussage zu Friede und Freiheit im Kontext eines militärischen Sieges der USA verstanden werden, dem Attribute von Gefahren und bestehenbleibenden Bedrohungen zugeschrieben werden. Daraus resultiert eine bedrohliche,

³¹⁶ Hodgson, *Myth of American Exceptionalism*, S. 19

³¹⁷ Infinity Ward, *Call of Duty: Ghosts*

³¹⁸ Irrational Games, *BioShock*, Level: "Fontaine"

³¹⁹ Irrational Games, *BioShock Infinite*, Level: "Sea of Doors"

³²⁰ Bethesda Game Studios, *Fallout 4*

³²¹ Infinity Ward, *Call of Duty: Ghosts*, Level: "The Ghost Killer"

angsterzeugende Wirkung, die unter Umständen Unsicherheiten fördern und somit weitere (Präventions-) Kriege als mögliche Option erscheinen lassen kann.

Wie in den beiden bereits untersuchten Spielen Homefront und Call of Duty: Ghosts steht auch in BioShock die Eliminierung des vermeintlich „schlechten“ Raptures sowie seiner Bürger und Herrscher im Vordergrund zur Erreichung von Frieden und Freiheit, denn obwohl die Stadt Rapture mit dem Ziel konzipiert war, seinen EinwohnerInnen uneingeschränkte Freiheiten zu bieten, so wurden, wie bereits festgehalten, die Freiheiten des Objektivismus in diesem Spiel in einer aus ihnen resultierenden Unfreiheit inszeniert.³²² In Fallout 4 orientiert sich das Wiederaufstiegsszenario der Eliminierung der übrigen Fraktionen zwar nicht per se an einer vollständigen „Beseitigung“, da die Zivilbevölkerung und gelegentlich auch einzelne Fraktionen, wie die Minutemen, verschont werden, jedoch wird auch hier ein militärischer bzw. bewaffneter Weg suggeriert.³²³ In BioShock Infinite wird hier ein anderes Modell präsentiert, da Columbia, anders als Rapture, nicht durch Waffengewalt, sondern durch Prävention zerstört wird, indem der Verlauf der Zeit so verändert wird, dass die Stadt und die mit ihr einhergehenden Konflikte, Leid und Tod verhindert werden.³²⁴ Einen möglichen Erklärungsansatz für diesen Unterschied bietet die Berücksichtigung der Diskursposition der Schöpfer des Videospiele. Ken Levine sieht in diesem seinem Spiel eine Reflexion der zeitgenössischen politischen Zustände und meint des Weiteren:

“The American Exceptionalism, theocracy-based power structure has been around the edges of American culture for a long time. BioShock Infinite gives it its full day in court.”³²⁵

Es kann also vermutet werden, dass die Abweichung in diesem Wiederaufstiegsszenario im Vergleich zu jenen der anderen Spiele eine beabsichtigte kritische Inszenierung darstellt, um Akzente zu setzen, die gegebenenfalls ein Aufbrechen des Exzeptionalismusdiskurses mit sich ziehen, zumal Levine im politischen Diskurs der USA auch fortlaufende Wiederholungen seit dem Ende des Sezessionskrieges sieht und meint weiters:

“The current political conversation in America is exhaustingly the same conversation that’s been going on for hundreds of years. We are very much like two countries. America has been this bifurcated thing for a long time.”³²⁶

³²² Irrational Games, BioShock

³²³ Bethesda Game Studios, Fallout 4

³²⁴ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Sea of Doors"

³²⁵ Smith Edward, Director Ken Levine Tackles the Beast of America. In: International Business Times, 04.11.2012, online unter <<http://www.ibtimes.co.uk/BioShock-infinite-ken-levine-interview-beasts-america-401270>> (abgerufen am 09.11.2016).

Ein bewusster Bruch mit Videospieltraditionen in Bezug auf Szenarien am Ende eines Spiels scheint daher nicht weiter verwunderlich.

Häufig getätigte Aussagen an Stellen von Wiederaufstiegsszenarien, die eine Grundlage der Verbesserung der konstruierten dystopischen und postapokalyptischen Situation darstellen, sind jene, die Opfern oder Opferbereitschaft heroische und rettende Attribute zuschreiben. Die Bereitschaft der SpielerInnen, ihr (virtuelles) Leben im ständigen und schlussendlich finalen Kampf gegen Frank Fontaine zu altruistischen Zwecken zu riskieren³²⁷ muss als eine diese Aussage bestärkende Äußerung bezeichnet werden. Diese Inszenierung kann insofern für diese Aussage als noch wirkungsvoller beschrieben werden, als wenn NPCs sich selbst opfern oder ihr (virtuelles) Leben im wahrsten Sinne des Wortes aufs Spiel setzen, da die SpielerInnen somit diesen Akzent selbst setzen müssen und dem Medium entsprechend nicht als passive Beobachter beschrieben werden können. Eine ähnliche Äußerung wird am Ende von BioShock Infinite getätigt. Da in diesem Spiel jedoch der von den SpielerInnen gelenkte Booker DeWitt sich selbst opfert, indem er sich von einer Vielzahl seiner Töchter aus mehreren Paralleluniversen, die sich dieses Opfers auch bewusst sind, töten lässt³²⁸, wird die Wirkung der Aussage zur Aufopferung noch beträchtlich stärker, zumal es sich hierbei um das einzige Spiel handelt, indem sich die „guten“ Hauptcharaktere am Schluss opfern, um das „Bösewerden“ zu verhindern und die SpielerInnen in die Rolle des sich Opfern hineingezwungen werden und ihnen dabei keine Wahl gelassen wird.³²⁹ Der bereits erwähnte finale Kampf in Call of Duty: Ghosts³³⁰ muss auch im Kontext der Aussagen zu Opfern und Opferbereitschaft verstanden werden. In Homefront wird mit dem NPC Connor Morgan, einer der Hauptcharaktere und Führungspersönlichkeiten der Widerstandsbewegung, die Aussage am Ende des Spiels ebenfalls getätigt. Dessen Selbstopfer führt im Spiel schlussendlich zum militärischen Sieg der USA in einer kriegsentscheidenden Schlacht und kann deswegen als Meilenstein dieses Wiederaufstandsszenarios verstanden werden.³³¹ Die verschiedensten Fraktionsmitglieder in Fallout 4 setzen bei der Erreichung ihrer Ziele auch ihr Leben aufs Spiel, genauso wie die SpielerInnen bei ihrer Suche nach dem verlorenen Sohn.³³² Diese

³²⁶ Smith Edward, Director Ken Levine Tackles the Beast of America. In: International Business Times, 04.11.2012, online unter <<http://www.ibtimes.co.uk/BioShock-infinite-ken-levine-interview-beasts-america-401270>> (abgerufen am 09.11.2016).

³²⁷ Irrational Games, BioShock

³²⁸ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Sea of Doors"

³²⁹ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Sea of Doors"

³³⁰ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts, Level: "The Ghost Killer"

³³¹ Kaos Studios, Homefront, Level: "Golden Gate"

³³² Bethesda Game Studios, Fallout 4

Äußerungen müssen ebenfalls im Zusammenhang mit Aussagen zur Opferbereitschaft verstanden werden.

Die Opferszene von Booker DeWitt soll an dieser Stelle als Schlüssel der Analyse dieser Aussagen mit der damit verbundenen Symbolik im Kontext des Exzeptionismusdiskurses dienen.³³³ Während das kausale Verhältnis von Tod und Rettung generell als Analogie zum Verfall und anschließenden Wiederaufstieg gesehen werden kann, so entspricht es auch dem amerikanischen literarischen Hoffnungsideal des Utopismus aus einer vermeintlich schlechten Situation³³⁴ und birgt fundamentale christlich-religiöse Züge. In BioShock Infinite findet sich das Thema der Taufe als Wiederaufstiegseinleitung.³³⁵ Im Spiel wird dieses Element jedoch nicht ausschließlich als Metapher zur Wiedergeburt eingesetzt, sondern auch als zerstörerisches Element, da Booker sich von Elizabeth zum Zeitpunkt seiner Taufe und der daraus resultierenden Wiedergeburt als Zachary Hale Comstock ertränken lässt, um diese Zeitstränge zu eliminieren.³³⁶ Mit dieser Inszenierung von Tod und Wiedergeburt bzw. Zerstörung und Neuaufbau wird nicht nur das elementare christliche Element der Taufe bedient, sondern auch jener Wiederaufstiegsprozess aus einer vermeintlich schlechten bzw. „unreinen“ Situation, der als These dieser Arbeit vorliegt. Gleich wie die Taufe sind die Wiederaufstiegsszenarien der Spiele aus eigenmächtigen Handlungen konstruiert und verweisen damit auf die Möglichkeit, gestärkt den Weg in eine bessere Zukunft einzuschlagen. Jene Spielcharaktere, die sich selbst zum Wohle der Zukunft ihrer Mitmenschen opfern, nehmen die Märtyrerrolle ein und rekonstruieren somit in gewisser Weise die Leidensgeschichte von Jesus Christus, streitig eine der exzeptionellsten Persönlichkeiten der westlichen Welt. Dass die Inszenierung in BioShock Infinite dieser Analogie besonders stark entspricht, scheint aufgrund der bereits erwähnten Diskursposition nicht weiter verwunderlich, sondern beabsichtigt.³³⁷ Die Aussage, in der es zu Verbindungen von Opferbereitschafts- bzw. Martyriumselementen mit Wiederaufstiegskonstruktionen kommt, findet sich jedoch, wie bereits gezeigt, auch in den übrigen Spielen und zeigt deren Prominenz und Wirkungspotential. In Homefront kann an der Stelle des Todes des Widerstandsanführers Boone Karlson des Weiteren auch eine Darstellungsanalogie zur

³³³ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Sea of Doors"

³³⁴ *Saage*, Politische Utopien, S. 297

³³⁵ Irrational Games, BioShock Infinite

³³⁶ Irrational Games, BioShock Infinite, Level: "Sea of Doors"

³³⁷ *Smith* Edward, Director Ken Levine Tackles the Beast of America. In: International Business Times, 04.11.2012, online unter <<http://www.ibtimes.co.uk/BioShock-infinite-ken-levine-interview-beasts-america-401270>> (abgerufen am 09.11.2016).

Kreuzigung Christi gesehen werden.³³⁸ Als eine weitere in diesem Kontext stehende Äußerung kann das Selbstopfer von Connor Morgan zur Sicherung des militärischen Sieges verstanden werden.³³⁹

Diese Ergebnisse zeigen die Verflechtung des Exzeptionalismusdiskurses mit christlichen Teildiskurssträngen und der damit einhergehenden konstruierten Legitimation der Überlegenheit und Außergewöhnlichkeit.

Das letzte Kollektivsymbol, das im Kontext dieser Untersuchung analysiert werden soll, ist jenes der Familie, das in den Spielen besonders wirkungsvoll und ausdrucksstark konstruiert wird. Bezeichnend für dieses Kollektivsymbol ist, dass damit positive Empfindungen, beispielsweise für Vater, Mutter, Schwester, Bruder, etc. mit Eigenschaften der Gemeinsamkeiten, Exklusivität und Abgeschlossenheit konnotieren und somit eine vermeintlich gute, deutlich von anderen Gruppierungen abgegrenzte und für die Mitglieder außergewöhnliche bzw. exzeptionalistische Gemeinschaft konstruiert wird. Das Umlegen dieses Kollektivsymbols auf einen Nationalstaat scheint leicht anwendbar, da auch diese Gemeinschaft Mitglieder hat, die im selben Diskurs situiert sind und sich aufgrund ihrer Staatszugehörigkeit klar von Bürgern anderer Staaten abgrenzen können. Hinzu kommen jedoch die Elemente des Exzeptionalismus und der positiven Bindung im Kontext von diskursiv typischen amerikanischen Eigenschaften, resultierend in einer Rekonstruktion des amerikanischen Exzeptionalismusdiskurses.

Dieses Kollektivsymbol wird in allen Spielen in unterschiedlicher Weise als Wiederaufstiegsszenario konstruiert, sei es im erneuten Zusammenführen der Familie bestehend aus Booker und Elizabeth³⁴⁰, in der Familiengründung von Jack und den Little Sisters³⁴¹, in der Suche nach dem verlorenen Sohn Shaun, der seinerseits selbst eine neue Familie erstellt³⁴², oder in metaphorischen Umlegung des Symbols auf militärische Gruppierungen, die den Wiederaufstieg herbeiführen, wie den amerikanischen Widerstandskämpfern³⁴³ oder den Ghosts, die nach dem Tod von Elias zur Ersatzfamilie von Logan und Hesh werden³⁴⁴.

³³⁸ Kaos Studios, Homefront, Level: "The Wall"

³³⁹ Kaos Studios, Homefront, Level: "Golden Gate"

³⁴⁰ Irrational Games, BioShock Infinite

³⁴¹ Irrational Games, BioShock

³⁴² Bethesda Game Studios, Fallout 4

³⁴³ Kaos Studios, Homefront

³⁴⁴ Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts

3. Fazit

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die These bestätigt werden konnte, dass durch die Konstruktion von dystopischen und postapokalyptischen Szenarien, die in der Inszenierung eines Wiederaufstiegs in Richtung einer utopischen oder zumindest besseren Gesellschaft resultieren, Aussagen generiert werden, die die Verflechtung dieser Diskursstränge mit jenem des amerikanischen Exzeptionalismus begünstigen und in einer Reproduktion der Wahrheit von der Einzigartigkeit der USA resultieren.

Sämtliche dystopische und postapokalyptische Szenarien sind im Kern immer ein Problem des inneren bzw. eigenen Scheiterns, denn auch wenn an manchen Stellen Aggressoren von außen konstruiert werden, so tragen doch meistens Szenarien der Schwäche oder des Verrats zu dieser Schutzlosigkeit der USA im Spiel bei. Daraus ergibt sich die Konstruktionen des eigens verschuldeten Machtverlusts und jene der im eigenen Interesse und Ermessen und liegende Potenz der Wiedererlangung dieser Macht und der erneuten Dominanz. Inszenierungen von Schwäche und/oder von vermeintlich schlechten gesellschaftspolitischen Strömungen konnotieren in den Spielen mit Konflikt-, Gewalt-, und Zerfallsszenarien während jene Inszenierungen von Stärke und/oder von vermeintlich guten gesellschaftspolitischen Strömungen mit Friedens- und Freiheitsszenarien konnotieren. Somit wird den USA in indirekter Weise eine Rolle der Einzigartigkeit und Überlegenheit zugeschrieben, welche der Vorbildfunktion nach Winthrop³⁴⁵ gerecht werden kann, da auch in den dystopischen und postapokalyptischen Szenarien die vermeintlich „schlechte“ alte Welt reinszeniert wird, für die die konstruierten neuerstarkenden Gesellschaften in den Spielen ein Vorbild darstellen können.

Die diskursive Reproduktion des Großteils der Attribute, die nach Lipset die Grundelemente der amerikanischen Exzeptionalismusideologie darstellen, geschieht in Form von entsprechenden häufig getätigten Aussagen, also sowohl in positiven als auch in negativen Zuschreibungen.

Die Generierung von Feindbildern oder abzulehnenden Tendenzen, so heterogen und unterschiedlich sie auch sein mögen, kann immer auf autoritäre, undemokratische, Systeme zurückgeführt werden. Auch die Konnotationen von undemokratischen, jedoch amerikanisch

³⁴⁵ Gilmore, *Exceptionalism in the American Mind*, S. 303

geprägten Systemen, mit dystopischen und postapokalyptischen Szenarien sind bezeichnend. Durch diese Inszenierungen werden demokratischen und republikanischen Systemen positive und, im Vergleich zu anderen Systemen, bessere bzw. überlegene Eigenschaften zugeschrieben. Ein weiteres dominantes Motiv im Kontext der Generierung von Feindbildern, das in Form von Aussagen und damit ebenfalls verbundenen Kollektivsymbolen reflektiert wird, ist jenes des Verrats. Die Aussagen, die in Verbindung mit dem Motiv des Verrats getätigt werden, erzeugen Wirkungen, die auf potenzielle Negativtrends, Gefahren und Schwachstellen hindeuten und somit Einigkeit und Zusammenhalt suggerieren. Sowohl in Verbindung mit dem Motiv des Verrats als auch mit jenem der Autorität steht das Thema der Wildnis, welche stets im Zusammenspiel mit diesen ein bedrohliches Zustandskonstrukt darstellt, das durch vermeintlich negative Trends generiert wird. Die Vorstellung der düsteren, gefährlichen und ungeordneten Wildnis steht somit im Gegensatz zur friedlichen und freiheitsbegünstigenden Zivilisation.

Im Umkehrschluss konnotieren Attribute der Ehrlichkeit, Gerechtigkeit, Fairness und Ritterlichkeit mit Handlungen, Gruppierungen, Charakteren und Zielen in den Videospielen, die in verschiedensten Formen und Konstruktionen in Zusammenhang mit Freiheit, Gleichheit und Individualität stehen und dabei aufgrund von Aussagen zur Überlegenheit eben dieser Aspekte trotz krisenhafter Ausgangssituationen letztendlich stets vermeintlich „gute“ Ausgänge hervorbringen, und somit jene Attribute und Stränge des Exzeptionalismusdiskurses reproduzieren. Auf diese Art und Weise werden in den Spielen Szenarien entworfen, die von einer Anti-Utopie ausgehen und im Prinzip mit einem positiven Blick in Richtung Etablierung eines neuen Utopiemodells enden.

Während männlichen Charakteren gemischte Zuschreibungen zuteilwerden und die Motive des Verrats und des Tyrannen ebenfalls verstärkt auf sie angewandt werden, so stehen auf der anderen Seite Aussagen, die den ehrlichen und gerechten männlichen Charakteren Eigenschaften der Stärke und der Selbstlosigkeit zuschreiben, wodurch christusähnliche Märtyrerfiguren und damit die Vorstellung, dass die Ziele der vermeintlich „guten“ Fraktionen oder Charaktere in der Rettung der Gemeinschaft resultieren, konstruiert werden. Damit verbunden und im selben Kontext der Rettung stehen Aussagen und Kollektivsymbole in Verbindung mit Mutter-, Vater- bzw. allgemein Familienbildern, wobei weibliche Charaktere zwar meist als physisch schwächer und naiver, aber unschuldiger und gütiger konstruiert werden. Abgesehen davon, können diese Symbole auch als Analogien und

Allegorien zu Gründerväter- und Mutterfiguren interpretiert werden, die auf den Ursprung und somit den Gründungsmythos der USA im Kontext des Exzeptionalismusgedanken umgelegt werden können. Durch diese Aussagen und Familiensymbolik, die in Zusammenhang mit Wiederaufstiegsszenarien stehen, wird des Weiteren das Prinzip der Exklusivität und der Außergewöhnlichkeit einer bestimmten, vergleichsweise kleinen, Gruppierung, in diesem Falle der Familie bzw. des eigenen Stammes oder Stammbaums, erzeugt, welches ohne weiteres auf ein Staatssystem umgelegt werden kann und in Zusammenhang mit den bereits erwähnten Attributen, die dem amerikanischen Exzeptionalismusgedanken entsprechen und in ebendiesen Charakteren reproduziert werden, diskursiv zu einer Verstrickung mit dem Wirklichkeitskonzept der USA führt. In Verbindung mit sozialdarwinistischen Aussagen, die an Stellen in manchen der Spiele getätigt werden und AmerikanerInnen, bzw. meist hellheutigen AmerikanerInnen Eigenschaften der Überlegenheit im Vergleich zu Menschen anderer ethnischer bzw. nationaler Zugehörigkeit zuschreiben, zeigt sich deutlich das nationalistische Potenzial des amerikanischen Exzeptionalismusdiskurses.

Ein weiteres festzuhaltendes Ergebnis ist jenes, dass auch in Spielen, in denen aufgrund der Diskursposition der SpielentwicklerInnen kritischere Einstellungen in Bezug auf den Einzigartigkeits- und Überlegenheitsdiskurs zu erkennen sind, ebenfalls eine signifikante Menge an Aussagen getätigt wird, welche gewisse Grundelemente und Prinzipien des Exzeptionalismusdiskurs reproduzieren und somit keine absoluten Gegendiskurse generiert werden.

Auffallend ist im Untersuchungszusammenhang der fünf Spiele das Ergebnis des anfänglichen Schwächezustandes bzw. die Wirkung, die allgemein in der Inszenierung von dystopischen und postapokalyptischen Ausgangssituationen entsteht, welche auf eine Konstruktion von Krisenzuständen in Zusammenhang mit den USA zurückzuführen ist. Die Untersuchungsergebnisse scheinen somit der These zu entsprechen, dass die Ereignisse des 11. Septembers 2001 als diskursives Element im Sinne einer Neuformung des amerikanischen Exzeptionalismusdiskurses betrachtet werden muss, wodurch sich Änderungen in der Auffassung von Wirklichkeiten ergeben.

In Bezug auf die Wandlung bzw. die Veränderung des Exzeptionalismusdiskurses ist am auffallendsten im Kontext dieser fünf Spiele das Brüchigwerden des Aspekts des Liberalismus bzw. der uneingeschränkten, freien Marktwirtschaft, da an vielen Stellen

Aussagen getätigt werden, die diesem Aspekt zerfallseinleitende Attribute zuschreiben. Aufgrund der verschiedenen Ansätze bei der Rekonstruktion des Exzeptionalismusdiskurses muss festgehalten werden, dass sowohl durch protonormalistische als auch durch flexibel-normalistische Strategien die Normalität bzw. Normalisierung dieses Diskurses verdeutlicht wird.

Um dem methodischen Ansatz der kritischen Diskursanalyse gerecht zu werden, müssten in einem weiterführenden Forschungsansatz weitere Diskursebenen, also Quellen aus anderen Medien, im Kontext des Exzeptionalismusdiskurses untersucht und in der Gegenprobe zu den Ergebnissen dieser Arbeit analysiert und reflektiert werden. Eine weitere Option wäre die Ergänzung dieses strukturanalytischen Ansatzes um eine quantitative Komponente, um das Wirkungsspektrum zu erweitern und die Ergebnisse dieser Untersuchung zu überprüfen.

Literaturverzeichnis

Quellen - Filme

Stone Oliver, Platoon. mit Tom Berenger, Willem Dafoe, Charlie Sheen, u.a. (USA 1986).

Quellen - Schriften

Huxley Aldous, Brave New World (o.O 1932; Nachdruck London 2002).

King Stephen, Körber Joachim (Hg.), Tot. Der Dunkle Turm (München ¹²2012).

Matthäusevangelium. In: Evangelische Kirche in Deutschland (Hg.), Die Bibel. Mit Apokryphen. Bibeltext in d. rev. Fassung von 1984, Standardausg., Nachdr. (Stuttgart 2005).

Orwell George, Nineteen Eighty-Four (o.O 1949; Nachdruck London 2008).

Rand Ayn, Atlas Shrugged (o.O 1957; Nachdruck New York 1996).

Rand Ayn, The Fountainhead (o.O 1943; Nachdruck New York 1993).

Quellen - Videospiele

Bethesda Game Studios, Fallout 4 (Bethesda Softworks; Rockville, Maryland 2015).

DICE, Battlefield 2 (Electronic Arts; Redwood City, California 2005).

Irrational Games, BioShock Infinite (2K Games; Novato, Kalifornien 2013).

Infinity Ward, Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision; Woodland Hills, California 2007).

Infinity Ward, Call of Duty: Ghosts (Activision; Woodland Hills, California 2013).

Irrational Games, BioShock (2K Games; Novato, California 2007).

Kaos Studios, Homefront (THQ; New York City, New York 2011).

Treyarch, Call of Duty: Black Ops (Activision; Santa Monica, California 2010).

Quellen - Internet

Bertz Matt, Columbia: A City Divided. In: gameinformer, 12.09.2010, online unter <<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/09/12/columbia-a-city-divided.aspx?PostPageIndex=2>> (abgerufen am 13.10.2016).

BioShock Wiki, Andrew Ryan, 21.08.2007, Version vom 18.07.2016, online unter <http://BioShock.wikia.com/wiki/Andrew_Ryan> (abgerufen am 21.07.2016).

Box Office Mojo, American Sniper, online unter <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=americansniper.htm>> (abgerufen am 08.10.2016).

Fallout Wiki, Timeline, 12.02.2005, Version vom 30.10.2016, online unter <<http://fallout.wikia.com/wiki/Timeline>> (abgerufen am 02.11.2016).

Gamer Mall, Battlefield 2 review for PC, online unter <<http://www.gamermall.com/computer-games/reviews/battlefield-2.htm>> (abgerufen am 08.10.2016).

Gibson Megan, The Tea Party and Ayn Rand's Atlas Shrugged. In: The Guardian, 22.04.2015, online unter <<https://www.theguardian.com/commentisfree/cifamerica/2011/apr/22/tea-party-movement-republicans>> (abgerufen am 10.09.2016).

Handrahan Matthew, BioShock Infinite reaches 11 million sales. In: gamesindustry.biz, 01.06.2015, online unter <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-01-BioShock-infinite-has-sold-11-million-units>> (abgerufen am 30.07.2016).

Homefront Wiki, Boone Karlson, 24.12.2010, Version vom 20.06.2016, online unter <http://homefront.wikia.com/wiki/Boone_Karlson> (abgerufen am 04.11.2016).

Homefront Wiki, Survivalists, 18.03.2011, Version vom 06.05.2016, online unter <<http://homefront.wikia.com/wiki/Survivalists>> (abgerufen am 13.10.2016).

Jenkins David, Is controversy the main selling point of BioShock Infinite?. In: Metro, 22.03.2013, online unter <<http://metro.co.uk/2013/03/22/sold-on-the-BioShock-factor-3554071/>> (abgerufen am 16.11.2016).

Kotaku, China Is Both Too Scary and Not Scary Enough To Be Video Game Villains, 13.01.2011, online unter <<http://kotaku.com/5732623/china-is-both-too-scary-and-not-scary-enough-to-be-video-game-villains>> (abgerufen am 10.10.2016).

Smith Edward, Director Ken Levine Tackles the Beast of America. In: International Business Times, 04.11.2012, online unter <<http://www.ibtimes.co.uk/BioShock-infinite-ken-levine-interview-beasts-america-401270>> (abgerufen am 09.11.2016).

songtexte.com, online unter <<http://www.songtexte.com/songtext/eminem/survival-3536187.html>> (abgerufen am 04.11.2016).

Statista, Computer and video game sales in the United States from 2000 to 2015, online unter <<https://www.statista.com/statistics/273258/us-computer-and-video-game-sales/>> (abgerufen am 08.10.2016).

VGCharts, BioShock, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=BioShock>> (abgerufen am 30.07.2016).

VGCharts, Call of Duty: Ghosts, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=call+of+duty>> (abgerufen am 30.07.2016).

VGCharts, Fallout 4, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Fallout>> (abgerufen am 30.07.2016).

VGCharts, Homefront, online unter <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=Homefront>> (abgerufen am 30.07.2016).

Zipx777, Pacifist Survival playthrough of Fallout 4. In: Reddit, 21.12.2015, online unter <https://www.reddit.com/r/Fallout/comments/3xnyjw/pacifist_survival_playthrough_of_fallout_4/> (abgerufen am 25.08.2016).

Sekundärliteratur

Ames Melissa, Engaging "Apolitical" Adolescents. Analyzing the Popularity and Educational Potential of Dystopian Literature Post-9/11. In: *The High School Journal* 97 (1) (2013) 3–20.

Bothun Phillip, *The Evolution to Modern Day Utopia. Placed at the crossroads of human nature and scientific innovation is No Place* (ungedr. Diss. Madison: University of Wisconsin 2013).

Cojocaru Mara-Daria, *Die Geschichte von der guten Stadt. Politische Philosophie zwischen urbaner Selbstverständigung und Utopie* (Bielefeld 2012).

Darda Joseph, The Exceptionalist Optics of 9/11 Photography. In: *Journal of American Studies* 50 (01) (2016) 185–204.

Dewey Donald, *The art of ill will. The story of American political cartoons* (New York City, New York/London 2008).

Distelmeyer Jan, Hanke Christine, Mersch Dieter (Hg.), *Game over!? Perspektiven des Computerspiels* (Bielefeld 2008).

Foucault Michel, *Archäologie des Wissens* (Frankfurt am Main 1973).

Foucault Michel, *Die Ordnung des Diskurses* (Paris 1971; Fischer-Taschenbücher 10083, Frankfurt am Main 1991).

Friedmann John, The Good City. In Defense of Utopian Thinking. In: *International Journal of Urban and Regional Research* 24 (2) (2000) 460–472.

Gilmore Jason, American Exceptionalism in the American Mind. Presidential Discourse, National Identity, and U.S. Public Opinion. In: *Communication Studies* 66 (3) (2015) 301–320.

Gilmore Jason, Sheets Penelope, Rowling Charles, Make no exception, save one. American exceptionalism, the American presidency, and the age of Obama. In: *Communication Monographs* (2016) 1–16.

Gross Robert A., Taylor Alan, *The minutemen and their world* (25. ann. ed. New York City, New York 2001).

Heinze Carl, *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. (o.O. 2014).

Heller Anne Conover, *Ayn Rand and the world she made* (New York City, New York 2009).

Hodgson Godfrey, *The Myth of American Exceptionalism* (New Haven, Connecticut 2009).

Jäger Margarete, Jäger Siegfried, *Deutungskämpfe. Theorie und Praxis Kritischer Diskursanalyse* (Wiesbaden 2007).

Khosrowpour Mehdi (Hg.), *Encyclopedia of Information Science and Technology* (Information Resources Management Association, Hershey, Pennsylvania ³2015).

Kocher Mela, *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele* (o.O. 2007).

Lackner Thomas, *Computerspiel und Lebenswelt. Kulturanthropologische Perspektiven* (Bielefeld 2014).

Laclau Ernesto, Marchart Oliver, *Emanzipation und Differenz* (Wien 2002).

Landwehr Achim, *Historische Diskursanalyse* (Frankfurt am Main ³2008).

- Lang* Jon, *Urban Design. A typology of Procedures and Products. Illustrated with 50 Case Studies* (o.O 2005).
- Lipset* Seymour Martin, *American Exceptionalism. A double-edged sword* (New York City, New York 1997).
- Moog-Grünwald* Maria (Hg.), *Apokalypse. Der Anfang im Ende. Symposium des Tübinger Graduiertenkollegs Pragmatisierung / Entpragmatisierung - Literatur im Spannungsfeld autonomer und heteronomer Bestimmungen* (Neues Forum für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft Bd. 16, Heidelberg 2003).
- Nöth* Winfried, *Bishara* Nina, *Neitzel* Britta. *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics* (Köln 2008).
- Roediger* David R., Gook. *The Short History of an Americanism*. In: *Monthly Review* Volume 43, Issue 10 (March) (1992).
- Rollings* Andrew, *Adams* Ernest, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design* (Indianapolis 2003).
- Saage* Richard, *Politische Utopien der Neuzeit* (Bochum ²2000).
- Shaffer* Brian W. (Hg.), *The Encyclopedia of Twentieth-Century Fiction* (The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Literature, Chichester 2011).
- Søfting* Inger-Anne, *Between Dystopia and Utopia. The Post-Apocalyptic Discourse of Cormac McCarthy's The Road*. In: *English Studies* 94 (6) (2013) 704–713.
- Spanos* William V., *American Exceptionalism in the Post-9/11 Era. The Myth and the Reality*. In: *symplokē: A Journal for the Intermingling of Literary, Cultural and Theoretical Scholarship* 21 (1-2) (2013) 291–324.
- Stäheli* Urs, *Poststrukturalistische Soziologien* (Bielefeld 2000).
- Walliss* John, *Aston* James, *Doomsday America. The Pessimistic Turn of Post-9/11 Apocalyptic Cinema*. In: *Journal of Religion and Popular Culture* 23 (1) (2011) 53–64.
- Wolf* Mark J. P. (Hg.), *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming* (ebrary, Santa Barbara, California 2012).
- Wolf* Mark J.P., *Perron* Bernard, *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Hoboken, New Jersey 2014).
- Yar* Majid, *Crime and the Imaginary of Disaster. Post-Apocalyptic Fictions and the Crisis of Social Order* (New York City, New York/Basingstoke, Hampshire 2015).
- Youngberg* Quentin, *Morphology of Manifest Destiny: The Justified Violence of John O'Sullivan, Hank Morgan, and George W. Bush*. In: *Canadian Review of American Studies* 35 (3) (2005) 315–333.

Abstract

Das Ziel dieser Diplomarbeit ist die Diskursanalyse des amerikanischen Exzeptionalismus und seiner Verstrickung mit postapokalyptischen, dystopischen und utopischen Themen anhand von 5 Videospielen: BioShock (2007), Homefront (2011), BioShock Infinite (2013), Call of Duty: Ghosts (2013) und Fallout 4 (2015).

Der dafür implizierte Diskursbegriff orientiert sich größtenteils an Michel Foucaults Diskurskonzept, wobei den Umständen entsprechend Erweiterungen und Ergänzungen vorgenommen werden müssen. Dadurch soll festgestellt werden, welche diskursiven Wirklichkeiten und Wahrheiten des Einzigartigkeitsgedanken der USA bzw. der Werte, die im klassischen Sinne mit dem amerikanischen Exzeptionalismus assoziiert werden, in diesem Medium (re)produziert wird. Die Hauptthese, die dazu angestellt wird, ist, dass die in den Spielen dargestellten gesellschaftlichen Verfälle der USA oder der (vermeintlichen) Utopien mit US-amerikanischen Grundwerten keineswegs das endgültige „düstere“ dystopische bzw. postapokalyptische Ende bedeuten, sondern einen Neuanfang, in dem zumindest Teile des amerikanischen Exzeptionalismusgedankens einen Ausgangspunkt darstellen.

Zu diesem Zweck wird die kritische Diskursanalyse nach Siegfried und Margarete Jäger als Untersuchungsmethode herangezogen. Da das Medium Videospiel in den letzten Jahrzehnten einen enormen Popularitätsaufschwung erhielt, kann es auch im akademischen Forschungskontext nicht ignoriert werden, besonders wenn es um potenzielle Wirkungen und um in den Spielen produzierte Wahrheiten geht. Aufgrund dieser Gegebenheiten sind auch Überlegungen und Forschungsergebnisse aus den Bereichen amerikanischer Exzeptionalismus, Utopismus, Dystopismus, Postapokalyptik, sowie Erkenntnisse zum Videospiel als Medium aus den Game Studies essenziell für die Beantwortung dieser Fragestellung. Diese Ergebnisse sollen in den Unterkapiteln der Einleitung vorgestellt werden, während die Quellen im Hauptteil analysiert werden.