

Ruhr-Universität Bochum

Sozialwissenschaft M.A., Studienprogramm *Kultur und Person*

Wintersemester 2017/18

Seminar: Theorien kultureller Identität (Sommersemester 2014)

Modul: Interkulturalität

Dozent: Prof. Dr. Jürgen Straub

# **Niemals allein**

Erzählpraxis sowie die Repräsentation und Tradierung  
indigener kultureller Identität in Videospiele

Benedict Weskott

108010246961

Mallinckrodtstraße 113

44145 Dortmund

Sozialwissenschaft (1-Fach)

Benedict.Weskott@rub.de

## **Inhaltverzeichnis**

Einleitung.....	3
Videospiele als Medium mit spezifischer Erzählpraxis.....	4
Repräsentation kultureller Identität in Videospiele.....	9
Das Videospiel „Never Alone (Kisima Injitchuana)“.....	13
Hintergrund.....	13
Entwicklung durch Upper One Games und Veröffentlichung durch E-Line Media.....	15
Handlung und Aufbau des Spiels .....	18
Fazit .....	21
Bibliographie.....	23
Bilderquellenverzeichnis.....	25
Eigenständigkeitserklärung.....	26
Anhang.....	27

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Titelbild des Spiels „Never Alone (Kisima Injitchuana)“.....	13
Abbildung 2: Iñupiat-Familie.....	14
Abbildung 3: In Zusammenarbeit mit Angehörigen der Iñupiat gezeichnete Vor- lage für die Spielewelt.....	16
Abbildung 4: In Zusammenarbeit mit Angehörigen der Iñupiat gezeichnete Vor- lage für die Protagonistin.....	17
Abbildung 5: Minnie Gray und Helen Roberts beim Einsprechen der Synchroni- sation.....	18
Abbildung 6: Szene aus dem Spiel.....	19
Abbildung 7: Szene aus dem Spiel.....	19
Abbildung 8: Szene aus dem Spiel.....	20
Abbildung 9: BUNDESVERBAND INTERAKTIVE UNTERHALTUNGSSOFT- WARE (2016). Deutscher Markt für digitale Spiele 2016. <a href="https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/20170711-BIU_TOTAL_2016_3.pdf">https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/20170711-BIU_TOTAL_2016_3.pdf</a> . .....	27

## Einleitung

Videospiele sind längst kein Medium der Nische mehr. Dies lässt sich an mehreren Faktoren festmachen. Einerseits am Umsatz des deutschen Spielmarktes: Allein die Verkaufszahlen für Konsolen- und PC-Spiele sowie Apps haben sich in den vergangenen zwanzig Jahren nahezu verdoppelt – und das, obwohl die Spielekäufe seit Einführung der App-Stores von Apple und Google rückläufig sind. Mehr als nur aufgefangen wird diese Entwicklung nämlich durch die stark zunehmenden Umsätze im Online-Gaming durch virtuelle Güter und Dienstleistungen innerhalb von Spielen und Gebühren für die Online-Netzwerke der jeweiligen Konsolenhersteller (PlayStation Network, Xbox Live, Nintendo Network, Nintendo Switch Online). Zudem sind die Umsätze mit Abonnements für MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) wie „World of Warcraft“ oder „Final Fantasy XIV“ seit zehn Jahren eine bedeutende Konstante. Insgesamt überschritt der deutsche Markt für Videospiele im Jahr 2016 erstmals die 2-Milliarden-Euro-Marke, ist also ein bedeutender Wirtschaftsfaktor (s. Anhang). Auch die Gaming-Community und die Vielfalt an Spielen ist so groß wie nie zuvor. Der Stereotyp des jungen, männlichen Nerds in seiner Spielhöhle ist in mehrfacher Hinsicht überholt: Im Jahr 2016 spielten 34,1 Millionen Deutsche regelmäßig oder gelegentlich Videospiele, quer durch alle Bildungsgrade, Altersklassen und Geschlechter. So gibt es 47 Prozent Spielerinnen und 53 Prozent Spieler, gut ein Viertel der Spieler\*innen sind 50 Jahre oder älter. Auch die Themen bzw. Genres der Videospiele sind divers wie nie: Von Rollen- und Strategie-, über Party- und Sport- bis hin zu Jump'n'Run- und Abenteuer-Spielen werden viele Bereiche und Spieltypen abgedeckt.

Jedes digitale Spiel weist ein Narrativ auf, selbst Tetris wird narrativ gedeutet. Insbesondere Rollen- und Strategiespiele nutzen Storytelling als Element der Spielpraxis, indem sie einem fiktionalen oder auf wahren Begebenheiten beruhenden Handlungsstrang folgen oder in nicht-linearer Erzählweise (wie in MMORPGs) zur Erschaffung einer eigenen Geschichte in einer mitunter unüberschaubar großen Spielewelt einladen. Wenn Geschichtenerzählung untersucht wird, stellen sich im Kern drei Fragen:

Welche Geschichten werden erzählt?

Wie werden sie erzählt?

Für wen werden sie erzählt?

Von diesen Fragen ausgehend beschäftigt sich die vorliegende Arbeit zuerst mit der Erzählpraxis in Videospiele und den wissenschaftlichen Diskursen hierzu. Im Weiteren wird die Repräsentation indigener kultureller Identitäten in Videospiele exemplarisch untersucht und in diesem Zusammenhang das Spannungsfeld zwischen Zielgruppenorientierung und Realitätsnähe sowie die Vielzahl problematischer, weil essentialistischer, kolonialistischer, rassistischer und sexistischer Darstellungen beleuchtet. Als Gegenbeispiel folgt anschließend eine detaillierte Beschäftigung mit dem ab 2014 für PC und alle Konsolen erschienenen Videospiel „Never Alone (Kisima Injitchuana)“, welches das Medium des Videospiels zur Tradierung kultureller Identität nutzt und in seiner Art der Geschichtenerzählung, der dabei eingenommenen Perspektive sowie aufgrund des Entwicklungsprozesses des Spieles selbst bisher einzigartig ist. Zuletzt wird in einem Fazit die Signalwirkung von „Never Alone (Kisima Injitchuana)“ für die zukünftige Entwicklung von Videospiele, die indigene Kulturen beinhalten oder darstellen, unterstrichen.

## **Videospiele als Medium mit spezifischer Erzählpraxis**

Videospiele (und Spiele-Apps) sind ein äußerst junges Medium und werden „[...] in der volkskundlichen oder literaturwissenschaftlichen Tradition der Erzählforschung noch nicht als selbstverständliche Quellen betrachtet [...]“<sup>1</sup>. Zu den klassischen Medien wie Buch, Musik- oder Theaterstück sowie Film werden sie gemeinhin nicht gezählt, obwohl sich ihre Verbreitung und Verfügbarkeit in den letzten zwei Jahrzehnten rasant verändert haben. Insofern gibt es eine Vielzahl von Stimmen in der Wissenschaft, die digitale Spiele als Medium begriffen und mitgedacht wissen wollen, denn: „Medialität liegt dann vor, wenn sie als solche rezipiert wird.“<sup>2</sup> Im Grunde greifen Videospiele zur Erzählung von Ge-

---

<sup>1</sup> Schütz, 2016, S. 49.

<sup>2</sup> Genz & Gévaudan, 2016, S. 13.

schichten auf dieselben Mittel zurück wie andere Kulturmedien auch. Sie tun dies aber auf ihre ganz eigene Art und Weise. Schütz schreibt:

„Die Erzählungen [...] sind keine, die nur dem Medium des Videospiels inhärent wären. Dessen Exklusivität liegt allein in der Performance, also dem interaktiven Spielerleben. Darüber hinaus unterscheidet sich das Medium nicht von jenen, die Inhalte wiedergeben können und dadurch, im direkten Sinn, erzählen. Es soll also [...] um die Story, den Plot, eben die Handlung gehen, welche vom Zusammenwirken der Akteure, Orte und Ereignisse konstituiert wird.“<sup>3</sup>

Die Grundelemente sind also dieselben wie bei traditionellen Kulturmedien, aber gemeinsam mit der spielerischen Komponente ergeben sich völlig neue Erzählmöglichkeiten. Digitale Spiele kombinieren „traditionelle kulturelle Ausdrucksformen wie Story (bestehend aus Plot, Charakteren, Setting etc.), Musik und visuelle Ästhetik zu einer eigenen kulturellen Form mit einer eigenen Logik“<sup>4</sup>, so Castendyk und Müller-Lietzkow, stehen aber dennoch keinesfalls alleine für sich. Vielmehr gebe es – wie bei allen anderen Kulturmedien auch – viele Querverbindungen. Oft basieren Videospiele auf Filmen, Büchern und Serien, sind also in gewissem Sinne Adaptionen oder anders geartete Umsetzungen derselben Geschichte. Allerdings könnten „gerade die Beispiele, in denen Spiele auf in anderen Kulturmedien erzählten Geschichten beruhen oder umgekehrt, [...] dazu verleiten, in Spielen nur eine mit einer Spielmechanik versehene Variante der jeweiligen Geschichte zu sehen.“<sup>5</sup> Hier setzt einer der fundamentalen Diskurse zu Videospielen an, in dem ihre Andersartigkeit verhandelt wird. „Zwischen den sogenannten Ludologen und Narratologen geht es um die Frage, ob Spiele ein besonderes Basis-Paradigma haben, das sich von anderen Kulturmedien unterscheidet“, schreiben Castendyk und Müller-Lietzkow.<sup>6</sup> Diese philosophische Debatte dreht sich um die Frage, ob ein digitales Spiel überhaupt eine Erzählung im herkömmlichen Sinne darstellt, die entsprechend narratologisch zu untersuchen wäre, oder ob durch den Aspekt des Spielens oder Agierens innerhalb einer Simulation stattdessen nicht vielmehr die Spielmechanik

<sup>3</sup> Schütz, 2016, S. 51.

<sup>4</sup> Castendyk & Müller-Lietzkow, 2017, S. 27.

<sup>5</sup> Ebd., S. 28f.

<sup>6</sup> Ebd., S. 27.

und -architektur im Vordergrund wissenschaftlicher Betrachtungen stehen müsse. Bedeutend ist dabei vor allem der Aspekt der Simulation, der grundsätzlich als hermeneutisches Gegenstück zur Erzählung begriffen wird. Ein Spiel wie Schach sei keine abstrahierte Erzählung einer Schlacht, sondern ein vereinfachtes Erlebnis einer solchen, und ein Spiel wie „Tetris“ habe kein narratives Element und es ihm überzustülpen, sei eine Form des wissenschaftlichen Kolonialismus, heißt es bei Erskine.<sup>7</sup> Ludologen sehen Videospiele folglich als Medium mit kulturell eigenständiger Struktur und fordern deshalb einen Fokus auf die Spielmechanik, -regeln und -architektur sowie eine Ausblendung der emotionalen oder narrativen Elemente sowie semiotischen Aspekte eines digitalen Spieles. Dieser rein technischen Betrachtungsweise von Videospiele wird wiederum von Narratologen widersprochen, die den erzählerischen Aspekt des Kulturmediums Videospiele hervorheben und untersuchen wollen. Mittlerweile besteht Einigkeit darin, dass sowohl narrative als auch ludologische Elemente in vielen digitalen Spielen vorkommen und insofern beide wissenschaftlichen Ansätze ihre Berechtigung haben. Ein Videospiele kann demnach also erzähltheoretisch untersucht werden, ohne dass dabei gleichzeitig seine spielmechanischen, -praktischen und -architektonischen Aspekte negiert würden.

Ein junges Medium wie das Videospiele ermöglicht völlig neue Erzählweisen und -verläufe. Dadurch ergeben sich für die Narratologie neuartige Ansätze, die nicht zum ersten Mal eine Erweiterung des Begriffs „Narrativität“ erforderlich machen. Martin schreibt:

„Die früher in erster Linie strukturalistisch orientierte Narratologie ist derzeit durch transgenerische, intermediale sowie interdisziplinäre Tendenzen gekennzeichnet. So hat sich ihr Gegenstandsbereich um literarische Gattungen, wie Lyrik oder Drama, und um narrative Formen anderer Medien, wie Film oder Cartoon, die ehemals als „nicht-narrativ“ galten, erweitert. Dabei greift die literaturwissenschaftliche Erzähltheorie vermehrt auf interdisziplinäre Forschungsergebnisse, die der Linguistik oder der Psychologie zum Beispiel, zurück. Diese Entwicklungen sind durch die Erkenntnis bedingt, dass das Narrative allgegenwärtig ist, [...] in einer Vielzahl von Gattungen, Texttypen und Medien in Erscheinung tritt“ und nicht auf konkrete literarische Texte

---

<sup>7</sup> Erskine, 2001.

eingegrenzt werden kann (Nünning 2002a: 9): ‚Erzählen ist intermedi-  
al‘ (Wolf 2002: 23).<sup>8</sup>

Nünning und Nünning sehen in der großen Bandbreite an narrativen Formen und der „Allgegenwart von stories in der heutigen Medienkulturgesellschaft“<sup>9</sup> ein „anthropologisches Grundbedürfnis des Menschen“<sup>10</sup> befriedigt. Das Medium Videospiele macht eine Erzählung auf völlig neue Art erfahrbar, denn anders als bei Buch, Film oder Serie wird die Geschichte nicht allein rezipiert, sondern selbst erlebt. Martin wagt sogar die These, dass sich in Anbetracht der engen Wechselbeziehungen zwischen Videospiele und traditionellen Medien, wie Literatur und Film, die Frage stelle, inwiefern das Videospiele die Konventionen literarischer Erzähltexte aufgreife und vielleicht sogar den legitimen Nachfolger des Romans darstelle.<sup>11</sup> Bei der Erweiterung des narratologischen Gegenstandsbereichs spiele indes eine wichtige Rolle, wie weit der Begriff „Narrativität“ definiert werde. So umfasse Narrativität im engeren Sinne nur Erzählungen, die neben der Ebene der Geschichte über eine erzählerische Vermittlung verfügten. „In diesem Kontext macht die strukturalistisch geprägte Erzähltheorie primär literarische Erzählgenres wie Romane oder Kurzgeschichten zu ihrem Gegenstand, die eine ‚zeitlich organisierte Handlungssequenz‘ verbal vermitteln (Nünning 2002a: 6)“, so Martin.<sup>12</sup>

In der Erzähltechnik digitaler Spiele, insbesondere von Rollenspielen, hat sich in den vergangenen zwei Jahrzehnten vieles verändert. Waren Geschichte und Handlung der ersten Videospiele sehr schlicht und reine Nebensache, wurden später zunehmend insbesondere Rollen- und Adventurespiele entwickelt, die als grundsätzliche Form des Geschichten-Erzählens einen – wenn auch linearen – Erzählverlauf mit klarer Struktur und aufeinander aufbauenden Ereignissen aufwiesen. Heute wird als Weiterentwicklung dieser Narrationsform oft eine komplexe Erzählstruktur angelegt, die verschiedene Handlungsstränge nebeneinander laufen lässt und es dem\*der Spieler\*in selbst überlässt, welchen Teil

---

<sup>8</sup> Martin, 2009, S. 10.

<sup>9</sup> Nünning & Nünning, 2002, S. 9.

<sup>10</sup> Ebd., S. 9.

<sup>11</sup> Martin, 2009, S. 2.

<sup>12</sup> Ebd., S. 10.

der Geschichte er\*sie als Nächstes erkunden und entdecken möchte. Dies hat vor allem mit der fortschreitenden technischen Entwicklung zu tun, die es den Spielefirmen ermöglicht, immer komplexere und grafisch detailliertere, weil höher aufgelöste Welten und Räume zu erschaffen. Auch sind mittlerweile ausge dehnte Sprechszenen in Videospiele üblich, die wie beim Film von professionellen Synchronsprecher\*innen gesprochen werden. Dadurch erhalten die Charaktere zusätzlich zur immer realistischeren Mimik und Körpersprache auch eine wiedererkennbare Stimme, was insgesamt ein bisher ungekanntes Ausmaß an Erzählmöglichkeiten und thematischer Tiefe innerhalb der Handlung erschafft. Rosenfelder schreibt:

„Neben der kinetischen, biologischen und psychologischen Aufrüstung der Spielwelten gewinnt vor allem das Element der Story enorm an Bedeutung. Das narrative Skelett eines elektronischen Spiels war traditionell immer zu vernachlässigen, was sich nicht zuletzt darin äußerte, dass die Nacherzählung der größten Klassiker wie ‚Super Mario Bros.‘ oder ‚Tomb Raider‘ eine ebenso erschöpfende wie absurde Aufgabe wäre. Solche Spiele kannten weder einen Spannungsbogen noch plausible Charaktere. Sie waren eher eine doch recht epische Aneinanderreihung unendlich kleiner und aberwitziger Aufgaben und Geschehnisse, die nur durch die simple Tatsache glaubhaft gemacht wurden, dass man sie bewältigen musste, um weiter zu kommen. Es genügt jedoch nicht mehr, die Spielhandlung in Form kurzer Videosequenzen zwischen actionlastige Levels zu packen.“<sup>13</sup>

Es gibt mittlerweile also also eine tatsächlich erzählte Geschichte in Videospiele, die nicht mehr nur in äußerst kondensierter Form als bloßes Fundament für Geschicklichkeitsübungen dient, sondern zentrales Element des Spiels ist und Identifikationspotenzial mit den Charakteren und Protagonist\*innen der Narration schafft. Schütz schreibt: „[...] der eigentlich aktive Teil des Spiels, der tatsächlich sehr oft noch in der Beherrschung des Raumes besteht, [wird] zum reinen Mittel zum Zweck, mit dem der[\*die] Spieler[\*in] sich immer mehr in die tatsächlich vorhandene Geschichte des Spiels hinein bewegt. [...] Statt auf visuelle oder akustische Besonderheiten zu achten, steht dadurch die Dramaturgie

---

<sup>13</sup> Rosenfelder, 2008, S. 182f.

der Erzählung im Mittelpunkt.“<sup>14</sup> Indem der narrative Aspekt von Videospiel immer mehr in den Mittelpunkt rückt, ergibt sich eine völlig neue Qualität der Erzähltechniken und -möglichkeiten.

## Repräsentation kultureller Identität in Videospielen

Wie Castendyk und Müller-Lietzkow feststellen, „sind kulturelle Bezüge von Spielen und anderen kulturellen Medien nicht auf die Übernahme von Charakteren, fiktionalen Welten und Erzählungen beschränkt“<sup>15</sup>. Vielmehr bieten digitale Spiele eine fast unüberschaubare Bandbreite an Möglichkeiten, kulturelle Identität zu repräsentieren. Schütz schreibt:

„Die Verbindung von Erinnern und Identität liefert die konnektive Struktur. Sie ist eine symbolische Sinnwelt, die einen gemeinsamen Erfahrungs-, Erwartungs- und Handlungsraum bildet und dadurch die Mitmenschen aneinander bindet. Das Vertrauen- (*sic!*) und Orientierungstiftende (*sic!*) Wir hat eine soziale und eine zeitliche Dimension und stützt sich auf ein Selbstbild von gemeinsamen Werten sowie auf eine gemeinsam bewohnte Vergangenheit. Aber auch das kulturelle Gedächtnis erlangt seine Bedeutung nur durch die Abfrage aus der Gegenwart, also wenn es aktualisiert wird.“<sup>16</sup>

In seiner Arbeit *Japanische Zauberfuchse zwischen Bits und Bytes. Wie viel narratives Erbe steckt in Videospielen?* hat Schütz am Beispiel des japanischen Zauberfuchses gezeigt, wie vielfältig und detailgenau Sagen und Mythen mittels digitaler Spiele weitergetragen werden können. Ein bestimmender Faktor ist in diesem Fall, dass ein beträchtlicher Anteil der Videospielindustrie in Japan ansässig ist und die Entwicklung der Spiele somit aus Überlieferungen aus erster Hand schöpfen kann. Es ist also ein selektives Erzählen und Übermitteln aus der Kultur heraus, das eine genauere Überlieferung dieser Aspekte nicht nur innerhalb der japanischen Kultur ermöglicht, sondern darüber hinaus in die ganze Welt.

---

<sup>14</sup> Schütz, 2010, S. 5f.

<sup>15</sup> Castendyk & Müller-Lietzkow, 2017, S. 28f.

<sup>16</sup> Schütz, 2016, S. 44f.

„Durch die globale Verbreitung des universalen Mediums Videospiele entsteht eine Erzählgemeinschaft, die nicht nur die gemeinsamen Erfahrungen der jeweils erlebten Story teilt, sondern in dem Moment, da diese Geschichten aus älteren Elementen des kulturellen Erbes zitieren, findet dabei auch ein Austausch im Sinne der Ethnotexte statt. Japanische Spieler[\*innen] lernen die nordische Mythologie kennen, amerikanische Spieler[\*innen] den Sagen- und Märchenschatz Ostasiens, natürlich immer als Variationen gedacht. Hier wird in einem Ausmaß und einer Geschwindigkeit ein Austausch betrieben, den sich ein Eugen Diederichs mit seinen Märchen der Weltliteratur, (*sic!*) vermutlich nicht hätte träumen lassen.“<sup>17 18</sup>

Massenmedien nehmen eine gesellschaftskonstituierende Rolle ein, denn nicht zuletzt durch die Inszenierung von kultureller Identität, Geschlecht, Sexualität, körperlicher Konstitution und Klasse in Medien werden Gruppierungen bestimmte Zuweisungen zugesprochen. Mit digitalen Spielen bietet sich für die Tradierung und Repräsentation indigener kultureller Identität also ein wirkmächtiges Medium, denn jede akkurate Darstellung indigener Kulturen aus einer nicht-kolonialistischen Perspektive ist folglich mehr als eine bloße Repräsentation und hat das Potenzial, gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge und Machtverhältnisse zu transformieren. Die entscheidende Problematik in den Darstellungen indigener Kultur in Videospiele, die sich letztendlich in allen Medien wiederfindet, ist aber: Es wird *über* indigene Kulturen erzählt, nicht *von* ihnen oder *durch* sie. Denn oft ist nicht Akkuranz das Ziel der Sache, sondern einzig und allein ein möglichst hoher Unterhaltungsfaktor. Anita Sarkeesian thematisiert auf ihrem YouTube-Kanal „Feminist Frequency“, dass insbesondere weibliche, nicht-weiße Figuren in Videospiele sexualisiert und exotisiert werden. Sie kritisiert damit auch die vollkommen überholte Orientierung an einer (fiktiven) heterosexuellen, cis-männlichen Zielgruppe (s. Einleitung).<sup>19</sup> Hierfür wird beispielsweise in Actionspielen oder Ego-Shootern auf essentialistische, kolonialistische Darstellungen von Stammeskultur und damit verbundener Kleidung, Körperbemalung und Schmuck zurückgegriffen. Ethnische und kulturelle

---

<sup>17</sup> Ebd., S. 52.

<sup>18</sup> Kulturaustausch ist natürlich komplexer als hier von Schütz dargestellt und kann sicherlich nicht allein durch das Spielen digitaler Spiele erfolgen. Vielmehr ist wissenschaftliche Literatur für eine tiefergehende, wechselseitige Befassung und Auseinandersetzung mit kultureller Identität ein unverzichtbares Medium.

<sup>19</sup> Vgl. Feminist Frequency. 2017.

Stereotype dienen hier neben sexualisierten Darstellungen von Frauen dazu, einer Kultur inhärente Merkmale zu karikieren und zu überzeichnen und so die Vielfalt der Figuren vordergründig zu erhöhen, ohne dass dabei eine adäquate Repräsentation verschiedener kultureller Identitäten in irgendeiner Weise intendiert wäre. Strategiespiele wie „Age of Empires“, deren Spielkonzept auf der Eroberung und Beanspruchung von Land basiert, verstärken wiederum „inhärent ein koloniale Sicht der Welt“<sup>20</sup>.

Gerade in der Gegenüberstellung von konventionellen Videospiele und solchen, die indigene Perspektiven und Werte adäquat repräsentieren, wird ein starkes Gefälle deutlich. Im Rollenspiel „Dungeons and Dragons“ stehen von amerikanischen Indigenen inspirierte Stämme zur Auswahl, die auf jeweils unterschiedliche Weise als minderwertig dargestellt werden: Ihre Waffen verursachen weniger Schaden als eine vergleichbare Waffe eines Zwerges oder Elfs und einige der Ureinwohner\*innen verwenden primitive Knüppel.<sup>21</sup> Zudem wird nach dem Tod eines Charakters erwartet, dass der\*die Spieler\*in alle Gegenstände dieser Person an sich nimmt, was im Gegensatz zum Glauben vieler eingeborener Völker in Nordamerika steht, demzufolge Gestorbene gerade dadurch geehrt werden, dass sie und ihr Besitz unberührt bleiben.<sup>22</sup> Um diesen Missstand zu beheben und eine Alternative anzubieten, entwickelte Allen Turner, ein Spieleentwickler mit familiären Wurzeln im Volk der Lakota, das Rollenspiel (RPG) „Ehdrigohr“, in dem koloniale Perspektiven nicht vorkommen und stattdessen auf indigenes Wissen zurückgegriffen wird. Starkey schreibt:

„Während sich Dungeons and Dragons große, bombastische Momente intensiver Kämpfe leistet, ist Ehdrigohr weitaus subtiler. Zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel kamen meine Spieler an einen Fluss, den sie überqueren wollten und dessen Wasser mit einer schnellen Strömung ihnen bis zur Brust stand. Anstatt nach einer Brücke zu suchen – der automatische Reflex, aber ehrlich gesagt eine langweilige Lösung in einer typischen Rollenspielkampagne – setzte sich einer der Spieler zum Gebet hin. Er erfuhr, dass das Land von einem Mann verflucht worden war, der durch die Hand seines Freundes starb. Der

---

<sup>20</sup> LaPensée, 2017

<sup>21</sup> Vgl. Starkey, 2015

<sup>22</sup> Vgl. LaPensée, 2017

Spieler war in der Lage, den Geist zu erreichen, sich mit ihm zu verbinden und sein Leiden zu lindern, ohne jemals einen Würfel zu werfen.“<sup>23</sup>

Eine reine Beschäftigung mit Negativbeispielen indigener kultureller Repräsentation in Videospiele würde deshalb zu kurz greifen, denn es gibt durchaus auch gelungene Beispiele, die zeigen, dass digitale Spiele als Medium für die Repräsentation und Tradierung kultureller Identitäten durchaus ein geeignetes Medium darstellen. Ein gutes Beispiel der produktiven und ertragreichen Zusammenarbeit eines Videospieleunternehmens mit indigenen Völkern ist das Action-Adventure-Spiel „Assassin's Creed III“ der Firma UbiSoft mit seinem latent antikolonialistischen Ton. In der Entwurfs- und Produktionsphase wurde eine Verbindungsperson der Mohawk-Völker am Kanien'kehá:ka Onkwawén:na Raotitióhkwa Language & Cultural Center konsultiert, um traditionelles Wissen der Irokesen in Spielinhalte wie Gebäude, Musik und Charakterverhalten einzubringen. Des Weiteren wurden Angehörige der Kanien'kehá (Mohawk) für die Synchronisation des Spiels engagiert und auch weibliche Charaktere als starke Persönlichkeiten angelegt, die weder auf ihr Geschlecht noch auf ihre Herkunft reduziert werden.<sup>24</sup> „Insgesamt balanciert das Spiel die Blutrünstigkeit, die für ein Spiel über Ermordung notwendig ist, mit indigenen Arten des Wissens, wie zum Beispiel, als Connor auf der Jagd darauf hinweist: ‚Wir müssen die Freundlichkeit der Natur mit unseren eigenen erwidern‘“<sup>25</sup>, schreibt Starkey.

„Für Spielentwickler\*innen ist es wichtig, die historische Tatsache nicht zu ignorieren, dass indigenen Völkern oft die Macht, der Status und die Autorität genommen wurden, ihre eigenen Geschichten zu erzählen. Spieler\*innen können indigene Einblicke am wirkungsvollsten und authentischsten erfahren, wenn indigene Menschen an der Gestaltung und Entwicklung der Spiele beteiligt sind. Es ist ein entscheidender Akt der Selbstbestimmung, dass wir diejenigen sind, die bestimmen, wie unsere Völker dargestellt und unsere Geschichten erzählt werden.“<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Starkey, 2015

<sup>24</sup> Vgl. LaPensée, 2017; Starkey, 2015

<sup>25</sup> Starkey, 2015

<sup>26</sup> LaPensée, 2017

Ein herausstehendes Beispiel für diese Rückeroberung der Deutungshoheit und eine akkurate Repräsentation indigener kultureller Identität jenseits stereotyper Tropen ist das von Upper One Games entwickelte Videospiel „Never Alone (Kisima Injitchuana)“ über Traditionen, Mythologie, Wissen und Kunst der Iñupiat, einem indigenen Volk Alaskas.

## Das Videospiel „Never Alone (Kisima Injitchuana)“



Abbildung 1: Titelbild des Spiels „Never Alone (Kisima Injitchuana)“

### Hintergrund

Das 1983 gegründete Cook Inlet Tribal Council (CITC) ist eine gemeinnützige Organisation, die indigene Völker in der Cook-Inlet-Region im Süden Alaskas repräsentiert und auf vielfältige Weise (beispielsweise in der Gesundheitsfürsorge, Sozialberatung oder Arbeitssuche) unterstützt. Rund 250 Mitarbeiter\*innen beraten und helfen dort jährlich fast 10.000 Menschen. Außerdem sieht sich die Organisation dafür verantwortlich, Erzählungen der Ureinwohner\*innen Alaskas

weiterzutragen. Hier setzte die Entscheidung an, den konstanten, kolonialistisch geprägten Fehldarstellungen indigener Völker in verschiedenen Medien eine Rückeroberung ihrer Narrative entgegenzusetzen und dafür finanzielle Mittel zur Verfügung zu stellen.<sup>27</sup>



*Abbildung 2: Iñupiat-Familie*

Der Vorstand des CITC entschied sich auf Betreiben von Geschäftsführerin und Präsidentin Gloria O'Neill für Videospiele als Medium, weil er sie unter anderem aufgrund der Reichweite von Videospiele innerhalb verschiedener Altersgruppen für das beste Medium hielt, um indigene Erzählungen und Mythen zu repräsentieren und zu tradieren, denn letztendlich sollten mit einem digitalen Spiel auch finanzielle Mittel für das CITC generiert und sowohl die internationale Gaming-Community als auch die jüngeren Generationen der Iñupiat erreicht werden.<sup>28</sup> Das Cook Inlet Tribal Council initiierte deshalb die Gründung des Spieleentwicklungsunternehmens Upper One Games, einem Jointventure des in New York ansässigen, auf spiele-basierte Lernsoftware spezialisierten Unternehmens E-Line Media und des CITC, unter Geschäftsführung von Gloria O'Neill.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Vgl. Campbell, 2013; CITC, 2018.

<sup>28</sup> Vgl. de Matos, 2014.

<sup>29</sup> Vgl. Campbell, 2013.

## Entwicklung durch Upper One Games und Veröffentlichung durch E-Line Media

Als erstes Projekt von Upper One Games wurde 2014 das Spiel „Never Alone (Kisima Injitchuana)“ und dessen Konzept als „spiele-basiertes kulturelles Geschichten-Erzählen“<sup>30</sup> angekündigt. Es sollte in enger Zusammenarbeit mit Berater\*innen aus dem Volk der Iñupiat entwickelt werden, um möglichst unverfälschte Einblicke in ihre Kultur, Lebenswelt und Mythologie bieten zu können – im Gegensatz zur großen Mehrheit der Videospiele.

„Aus der Sicht von Upper One Games tun Spiele, die sich mit Indigenen befassen, immer eines von vier Dingen:

- Aneignen – Nutzung von Stereotypen für Übertreibungen.
- Ausprobieren – Einbezug ernsthafter individueller Elemente ohne Kontext.
- Abilden – Präsentation historischer dokumentarischer Darstellungen.
- Infundieren – thematisches und kreatives Durchdringen der Spielerfahrung.

Generell fallen Spiele in die ersten beiden Kategorien. Die letzte Kategorie ist diejenige, die am wenigsten in Spielen zu finden ist [...].“<sup>31</sup>

Um ein thematisch und kreativ von Iñupiat-Identität durchdrungenes Spiel zu erschaffen, wurde verstärkt auf Wissen der Stammesältesten zurückgegriffen, „sowohl durch intensive Recherchen in Büchern, Videos und anderen Aufnahmen als auch während mehrerer Live-Arbeitssitzungen, in denen das Team die Möglichkeit hatte, direkt zu interagieren [...]“<sup>32</sup>, sowie mithilfe einer umfangreichen Sammlung von Ureinwohner\*innen Alaskas geschriebener Bücher. Dies ermöglichte, dass in „Never Alone (Kisima Injitchuana)“ neben Mythen und Legenden über Kreaturen und besondere Ereignisse auch ganz praktische Erzählungen zum Leben und Überleben im Süden Alaskas ihren Platz finden.<sup>33</sup>

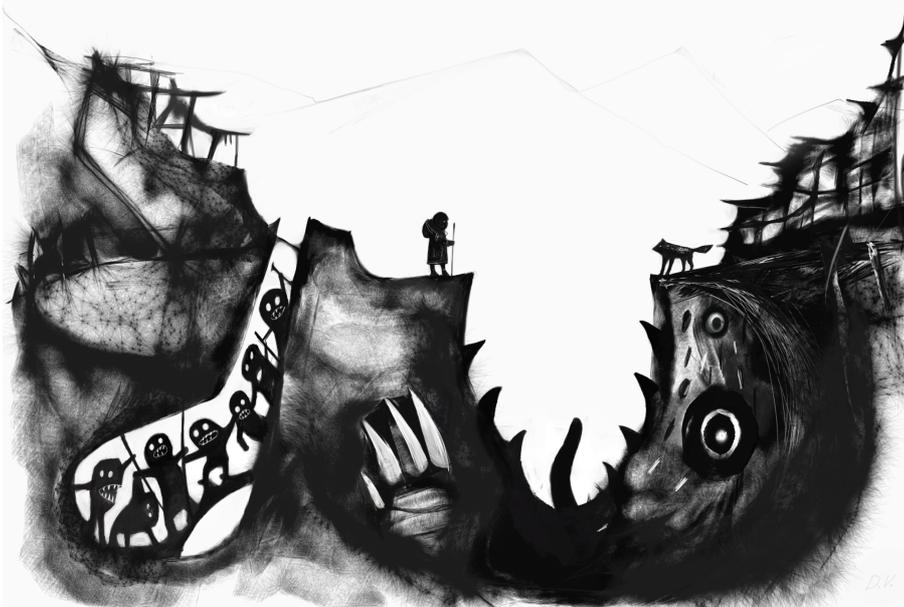
---

<sup>30</sup> Ebd.

<sup>31</sup> Ebd.

<sup>32</sup> Ebd.

<sup>33</sup> Vgl. Campbell, 2013.



*Abbildung 3: In Zusammenarbeit mit Angehörigen der Iñupiat gezeichnete Vorlage für die Spielewelt*

Laut E-Lines Kreativchef Sean Vesce war diese Arbeitsweise eine willkommene Herausforderung, die sich dem Entwicklungsteam im Prozess von Beginn an stellte und es ihm ermöglichte, „aus dem Großraumbüro herauszukommen, das in der Regel ein Haufen weißer Typen ist, die über eine fiktionale Fantasiewelt reden, und in eine Gemeinschaft zu gehen, mehr über eine Kultur zu erfahren und dann ihre Werte und Mythologie einem Spiel einzuflößen, das Spaß macht, unterhaltsam und nachdenklich ist“<sup>34</sup>. Gleichzeitig illustriert Vesce damit das bereits angesprochene Gefälle in der Entwicklung der meisten Videospiele und ihrer kolonialistisch geprägten Erzählperspektive.

---

<sup>34</sup> de Matos, 2014.



*Abbildung 4: In Zusammenarbeit mit Angehörigen der Iñupiat gezeichnete Vorlage für die Protagonistin*

Für Sean Vesce war das Spiel nach ersten Recherchen und Treffen zunehmend ein zutiefst persönliches Anliegen:

„Das Maß an Genialität, das [die Iñupiat] zum Überleben nutzen, und die Beziehungen zwischen Mitgliedern der Community und die Tiefe ihres Wertesystems sind bemerkenswert. Sollten wir – wenn auch nur auf einer künstlichen Ebene – helfen können, die Sichtweise der Menschen zu erweitern und ihnen zu zeigen, was für ein immenser kultureller Schatz dies ist, wäre das meiner Meinung nach ein riesiger Erfolg.“<sup>35</sup>

Um größtmögliche Authentizität zu erreichen, wurden insbesondere ältere Mitglieder der Iñupiat in die Entwicklung von Erklärungsvideos und in die Synchronisation von „Never Alone (Kisima Injitchuana)“ einbezogen. Auch wenn Sprechinhalte innerhalb des Spiels eher spärlich gesät sind und „Never Alone (Kisima Injitchuana)“ über weite Strecken ohne Sprache auskommt, wurde mit den durch Muttersprachler\*innen der Iñupiat-Dialekte eingesprochenen Elementen somit ein weiterer Schritt in Richtung des Ziels einer möglichst authentischen Repräsentation der kulturellen Identität der Iñupiat gemacht.

---

<sup>35</sup> Campbell, 2013.



*Abbildung 5: Minnie Gray und Helen Roberts beim Einsprechen der Synchronisation*

## **Handlung und Aufbau des Spiels**

„Never Alone (Kisima Injitchuana)“ basiert auf „Kunuksaayuka“, einer Geschichte des Iñupiat-Geschichtenerzählers Robert Nasruk Cleveland. Sie handelt von einem Jungen, der aufbricht, um die Quelle eines massiven Schneesturms zu finden, der die Existenz seiner Gemeinschaft bedroht. Die Geschichte wurde für das Spiel mit Zustimmung von Clevelands Tochter Minnie Aliitchask Gray durch das Entwicklungsteam von Upper One Games, den Autoren Ishmael Hope (mit Wurzeln bei den Iñupiat und Tlingit) und andere Mitgliedern der Iñupiat gemeinsam überarbeitet. Im Spiel übernimmt nun das Iñupiat-Mädchen Nuna die Hauptrolle und sucht gemeinsam mit einem Polarfuchs über acht Kapitel hinweg nach der Ursache des Schneesturms, der die Lebensgrundlage ihres Volkes zerstört, weil er die Jagd unmöglich macht. Die gemeinsame Bewältigung der Herausforderungen durch Nuna und den Fuchs sowie die unumgängliche Kooperation im Laufe des gesamten Spiels transportiert dabei einen wichtigen Bestandteil des Wertesystems der Iñupiat: Interdependenz. An den meisten Stellen führt nur der Rückgriff auf Fähigkeiten beider Charaktere zum Erfolg.<sup>36</sup>

<sup>36</sup> Vgl. Byrd, 2014; LaPensée, 2017; Narcisse, 2014.



Abbildung 6: Szene aus dem Spiel

Auch die traditionelle Belohnungspraxis ähnlicher Videospiele wird in „Never Alone (Kisima Injitchuŋa)“ aufgebrochen. Statt für das Sammeln von Schätzen oder das Töten von Feinden belohnt zu werden, treffen Nuna und der Fuchs bei Fortschritten wie dem erfolgreichen Überwinden von Hindernissen auf Eulen, die kulturelle Einblicke in Form von kurzen Videointerviews bereithalten. In ihnen erklären Mitglieder des Entwicklungsteams verschiedene Bestandteile der Iñupiat-Kultur und ihres Lebensraumes wie z. B. die Kleidung aus Karibuhaut, die umweltbewusste Weltanschauung oder die zahlreichen, Jahrtausende alten Mythen.<sup>37</sup>



Abbildung 7: Szene aus dem Spiel

<sup>37</sup> Vgl. Byrd, 2014; McEwen, 2014.

So wird in einem der Videos zu den Nordlichtern erläutert, dass die Aurora in der Kultur der Iñupiat traditionell als die Seelen gestorbener Kinder gilt, die „Eskimofußball mit dem Kopf spielen“, wenn sie einem Menschen zu nahe kommen und sein Kopf nicht durch eine Kapuze geschützt ist. Im Spiel wird diese Geschichte umgesetzt, indem Nuna und der Fuchs einen auf das Erklärungsvideo folgenden Abschnitt durchlaufen, in dem sie nicht nur über Hindernisse klettern und springen, sondern gleichzeitig auch den den Nordlichtern ausweichen müssen, deren gierige Gesichter und Arme das Duo verfolgen (s. Abbildung 8).



*Abbildung 8: Szene aus dem Spiel*

Mithilfe einer Perspektivverschiebung repräsentiert „Never Alone (Kisima Injitchuana)“ nicht nur kulturelle Identität in bisher ungekannter Weise und ungewöhnlichem Ausmaß, sondern hat durch die Erzählung mithilfe einer Heldin zudem eine feministische, empowernde Komponente als Gegenentwurf zur deutlichen Überzahl männlicher Protagonisten in Videospiele.<sup>38</sup> So „nimmt [das Spiel] die Traditionen eines Volkes an, das nicht im globalen Scheinwerferlicht gefeiert wird, und hält sie hoch, überzeugt von ihrem inneren Wert.“<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Vgl. Feminist Frequency. 2017.

<sup>39</sup> Byrd, 2014.

## Fazit

Digitale Spiele erfahren mittlerweile eine derart weite Verbreitung, dass sie einen wichtigen Stellenwert neben den traditionellen Medien einnehmen und ihnen mitunter vermutlich sogar den Rang ablaufen. Ebenso wie Buch, Film, Musik und Theater sind auch Videospiele nicht vor groben Misrepräsentationen und diskriminierenden, stereotypen und essentialistischen Darstellungen gefeit. Wenn dem Unterhaltungswert vor dem Bildungsaspekt oder schlicht einem respektvollen Umgang Vorrang eingeräumt wird, spiegelt sich das in einer großen Zahl an rassistischen, sexistischen und in anderer Form diskriminierenden Narrationen und Bildern wider. Im Falle von defizitären und rassistischen Repräsentationen indigener kultureller Identitäten bedeutet dies die Reproduktion und Fortschreibung hegemonialer, kolonialistischer Zustände, die indigenen Völkern neben den realen, alltäglichen Abwertungen und Exklusionen in der digitalen Welt weiteres Unrecht antun.

Eine wachsende Zahl an Videospiele zeigt jedoch, dass ein Gegenentwurf zu hegemoniale, kolonialistisch geprägte Repräsentationen indigener kultureller Identitäten auf verschiedenste Art und Weise erfolgreich gelingen kann. In unterschiedlicher Qualität und Extensität werden die Kulturen, die in der Regel vor allem Gegenstand der Darstellung und nicht deren Urheber sind, an der Entwicklung dieser digitalen Spiele beteiligt oder nehmen sie einfach selbst in die Hand, anstatt auf eine umfassendere Sensibilisierung und Bewusstheit der Spielefirmen zu warten. Indem diese Spiele ein Gegengewicht zu defizitären Darstellungen bilden, etablieren sie digitale Spiele gleichzeitig als Medium zur Tradierung kultureller Identität und als Mittel zum Aufbrechen hegemonialer, kolonialistischer Machtstrukturen. Weil sie indigene Lebensart, Bräuche und Mythologie interaktiv erfahrbar machen, sind sie in völlig neuer Weise dazu geeignet, kulturelle Identität nicht nur darzustellen, sondern weiterzugeben und somit nachfolgende Generationen und Menschen weltweit an indigener Kultur teilhaben zu lassen. Wenn Schütz also fragt: „Kommen die Erzählungen auch wieder aus den Videospiele heraus? Wird die Tradierung mit Hilfe der Videospiele

fortgesetzt oder ist es eine Sackgasse?“<sup>40</sup>, ist dies insbesondere im Falle von „Never Alone (Kisima Injitchuḡa)“ deutlich zu bejahen.

Nach vielversprechenden Anfängen dieses Bewusstseinswandels und emanzipatorischen Bestrebungen einzelner Organisationen wie dem Cook Inlet Tribal Council (CITC) bleibt nun zu hoffen, dass sich die von Upper One Games geäußerte Erwartung bestätigt und „Never Alone (Kisima Injitchuḡa)“ eine Dynamik in Gang gesetzt hat, die in den kommenden Jahren weitere Verstärkung erfährt.<sup>41</sup> Dafür bedarf es insbesondere einer Sensibilisierung der etablierten Player der Branche für die Notwendigkeit einer adäquaten, respektvollen Repräsentation indigener kultureller Identität sowie für die Tatsache, dass indigene Narrationen und Traditionen für Videospiele verschiedener Genres und Ausgestaltung als Grundlage dienen und einen veritablen Markt bilden können. Dies könnte zu einer wachsenden Zahl von Spielen der großen Entwicklungsunternehmen führen, die indigene Völker zur adäquaten Repräsentationen ihrer kulturellen Identität in die Spielentwicklung einbeziehen und ihnen somit einen Teil der Deutungshoheit übertragen. Und es könnten sich weitere indigene Spieleentwicklungsfirmen gründen, die durch eine Emanzipation von allen Aspekten kolonialistisch geprägter Videospieleentwicklung eine umfassende Machtverschiebung einläuten. Ganz wie im Spiel „Never Alone (Kisima Injitchuḡa)“ zeigt dieser Handlungsspielraum: Die Repräsentation und Tradierung kultureller Identität und indigenen Wissens geht niemals allein.

---

<sup>40</sup> Schütz, 2016, S. 52.

<sup>41</sup> Das Unternehmen selbst scheint fest entschlossen, den eingeschlagenen Weg weiterzugehen, denn noch vor Veröffentlichung von „Never Alone (Kisima Injitchuḡa)“ wurden Upper One Games und E-Line Media mit dem Ziel zusammenggeführt, „Weltspiele“ als neues Genre zu etablieren. Das CITC ist seitdem größter Anteilseigner von E-Line Media und Upper One Games sein Tochterunternehmen. An der Seite von Geschäftsführer Michael Angst und Präsident Alan Gershenfeld wurde Gloria O'Neill damit zur Vorstandsvorsitzenden von E-Line Media.

## Bibliographie

- BUNDESVERBAND INTERAKTIVE UNTERHALTUNGSSOFTWARE (2016). Deutscher Markt für digitale Spiele 2016. Zugriff am 23.02.2018, [https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/20170711-BIU\\_TOTAL\\_2016\\_3.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/20170711-BIU_TOTAL_2016_3.pdf).
- BYRD, Christopher (2014). VIDEO GAME REVIEW: In „Never Alone“ Native Alaskans explore the future of oral tradition. *The Washington Post*. Zugriff am 26.10.2017, [https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2014/12/29/never-alone-review-native-alaskans-explore-the-future-of-oral-tradition/?utm\\_term=.b76254b54b2e](https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2014/12/29/never-alone-review-native-alaskans-explore-the-future-of-oral-tradition/?utm_term=.b76254b54b2e).
- CAMPBELL, Colin (2013). The first Native American games company. *Polygon*. Zugriff am 26.10.2017, <https://www.polygon.com/features/2013/8/21/4594372/native-american-games>.
- CASTENDYK, Oliver & MÜLLER-LIETZKOW, Jörg (2017). *Abschlussbericht zur Studie „Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland“*. Hamburg: Forschungs- und Kompetenzzentrum Audiovisuelle Produktion der Hamburg Media School.
- CITC (2018). About CITC. Zugriff am 28.02.2018, <https://citci.org/about/>.
- CONDITT, Jessica (2014). Never Alone review: Into the storm. *Engadget*. Zugriff am 26.10.2017, <https://www.engadget.com/2014/12/10/never-alone-review-into-the-storm/>.
- DE MATOS, Xav (2014). Sharing legends with the world in Never Alone, a game inspired by Alaskan Native communities. *Engadget*. Zugriff am 26.10.2017, <https://www.engadget.com/2014/03/19/sharing-legends-with-the-world-in-never-alone-a-game-inspired-b/>.
- E-LINE MEDIA (2014). Never Alone. Zugriff am 26.10.2017, <http://neveralonegame.com/game/>.
- ERSKINE, Toni (2001). Assigning Responsibilities to Institutional Moral Agents: The Case of States and Quasi-States. *Ethics & International Affairs*, 15, no. 2, S. 67-86.
- FEMINIST FREQUENCY (2017). Not Your Exotic Fantasy - Tropes vs. Women in Video Games. *YouTube*. Zugriff am 21.02.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=K2hYdBxxTTM>.
- GENZ, Julia & GÉVAUDAN, Paul (2016). *Medialität, Materialität, Kodierung - Grundzüge einer allgemeinen Theorie der Medien*. Bielefeld: transcript Verlag.
- INDIAN COUNTRY TODAY MEDIA NETWORK (2017). This Inupiaq Video Game Is Fun, Deep, and Just Might Change Your Life. *Indian Country Today Media Network*. Zugriff am 26.10.2017, <https://indiancountrymedianetwork.com/culture/arts-entertainment/this-inupiaq-video-game-is-fun-deep-and-just-might-change-your-life/>.

- LAPENSÉE, Elizabeth (2012). Indigenous Representations in Assassin's Creed III. *Abtec*. Zugriff am 26.10.2017, <http://www.abtec.org/blog/?p=381>.
- LAPENSÉE, Elizabeth (2017). Video games encourage Indigenous cultural expression. *NITV*. Zugriff am 26.10.2017, <http://www.sbs.com.au/nitv/nitv-news/article/2017/04/20/video-games-encourage-indigenous-cultural-expression>.
- LEMAY, Emily (2014). Never Alone Review – Tradition for a New Generation. *The Koalition*. Zugriff am 26.10.2017, <https://thekoalition.com/reviews/never-alone-review-tradition-new-generation>.
- MARTIN, Yann (2009). *Videospiele als interaktive Fiktionen. Zur Literarizität der Neuen Medien*. München: GRIN Verlag.
- MCEWEN, Kirsty (2014). Never Alone review – captivating game about native Alaskan storytelling. *The Guardian*. Zugriff am 26.10.2017, <https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/03/never-alone-review>.
- NARCISSE, Evan (2014). The First Big Video Game Made By Native Alaskans. *Kotaku*. Zugriff am 26.10.2017, <https://kotaku.com/the-first-big-video-game-made-by-native-alaskans-1614648571>.
- NÜNNING, Vera & NÜNNING, Ansgar (2002). Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie. In Vera Nünning & Ansgar Nünning (Hrsg.), *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär* (S. 1-22). Trier: WVT.
- PARKINSON, Hannah Jane (2014). Alaska's indigenous game Never Alone teaches cooperation through stories. *The Guardian*. Zugriff am 26.10.2017, <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/29/never-alone-alaskas-indigenous-game-never-alone-teaches-cooperation-through-stories>.
- ROSENFELDER, Andreas (2008). *Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- STARKEY, Daniel (2014). Never Alone review. *Eurogamer*. Zugriff am 26.10.2017, <http://www.eurogamer.net/articles/2014-11-20-never-alone>.
- SCHÜTZ, Florian (2016). *Japanische Zauberföchse zwischen Bits und Bytes. Wie viel narratives Erbe steckt in Videospielen?*. Münster: LIT Verlag.
- SCHÜTZ, Florian (2010). *Das Narrative von utopischen Videospielen am Beispiel von „Final Fantasy VII“*. Ein volkswissenschaftlicher Versuch. Friedrich-Schiller-Universität Jena.
- STARKEY, Daniel (2015). This American Indian Dungeons and Dragons lets you weave powerful stories. *Boing Boing*. Zugriff am 26.02.2018, <https://boingboing.net/2015/06/15/a-game-that-shares-the-traditi.html>.

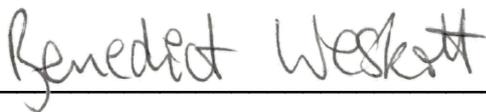
## **Bilderquellenverzeichnis**

Alle Abbildungen sind Eigentum von E-Line Media.

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die Hausarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, alle Ausführungen und bildlichen Darstellungen, die anderen Quellen (Schriften, Internet) wörtlich und sinngemäß entnommen wurden, kenntlich gemacht sind und die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Prüfungsleistung war.

Dortmund, den 29. Mai 2018

A handwritten signature in black ink that reads "Benedikt Westhoff". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Unterschrift

# Anhang

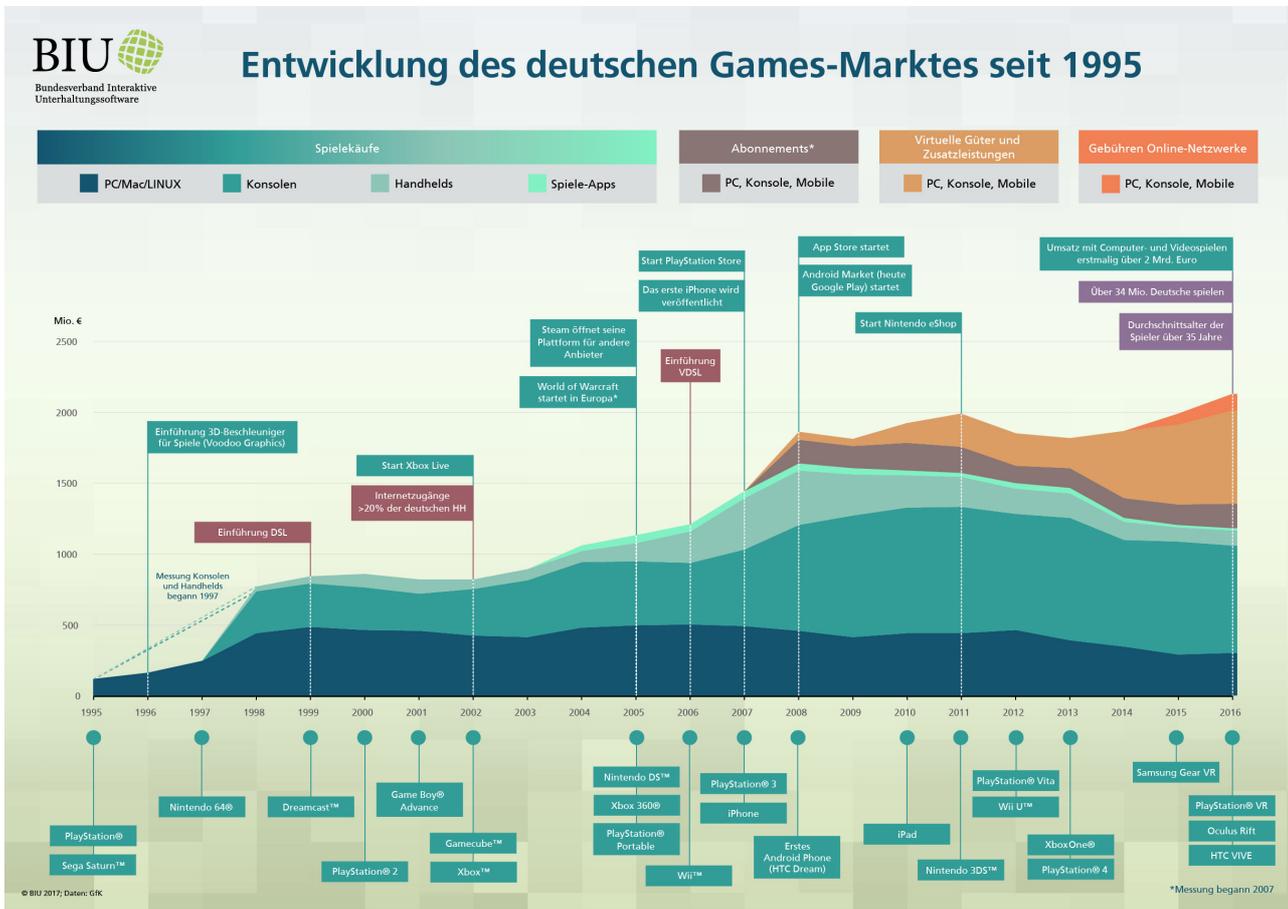


Abbildung 9: BUNDESVERBAND INTERAKTIVE UNTERHALTUNGSSOFTWARE (2016). Deutscher Markt für digitale Spiele 2016. [https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/20170711-BIU\\_TOTAL\\_2016\\_3.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/20170711-BIU_TOTAL_2016_3.pdf).