

# Die Politik der Spiele und das Spielen von Politik

## Aspekte der politischen Imagination in Computerspielen

Mario Wintersteiger

FB Politikwissenschaft, Universität Salzburg  
mario.wintersteiger@plus.ac.at

### Zusammenfassung

Der Beitrag befasst sich mit politologisch relevanten Dimensionen zeitgenössischer Computerspiele, insbesondere mit der in ihnen erfolgenden unterhaltungsmedialen Darstellung von Politik bzw. politischer Kultur. Ausgehend von Bausteinen zu einer Politischen Theorie der Spiele wird mittels einer kurzen Fallstudie über das Aufbauspiel *Tropico 5* (2014) einigen Formen der populärkulturellen politischen Imagination nachgegangen. Aus den Politik- und Wirtschaftssimulationen dieses Spieles, in dem man in die Rolle des Oberhauptes eines Inselstaates schlüpft, werden einige Grundlinien des Politischen sowie manche Stilmittel ihrer Darstellung herausgearbeitet. Dabei liegt der Hauptfokus auf der Untersuchung der Bilder von Machtausübung, Staatlichkeit und politischem Konflikt, wie sie in den Spielnarrativen vermittelt (oder aber kritisiert) werden. Diese Streiflichter helfen uns dabei, zu verdeutlichen, welches Reservoir politischer Imagination sich in Spielwelten verbergen kann.

### Schlüsselwörter

Politische Kultur, Politische Sozialisation, Politische Theorie, Politische Imagination, Computerspiele

## The Politics of Games and the Game of Politics

### Aspects of Political Imagination in Computer Games

### Abstract

This article deals with politologically relevant dimensions of contemporary computer games, in particular with their entertainment media presentation of politics or political culture. Based on the building blocks of a political theory of games, some forms of the political imagination of popular culture are explored by means of a short case study on the construction and management simulation game *Tropico 5* (2014). From the political and economic simulations of this game, in which one slips into the role of the head of an island state, some basic lines of the political as well as some stylistic means of their presentation will be elaborated. The main focus is on examining the images of the exercise of power, statehood and political conflicts as they are conveyed (or criticised) in the game's narratives. These aspects help us to clarify the reservoir of political imagination that can be hidden in game worlds.

### Keywords

Political culture, political socialisation, political theory, political imagination, computer games

The author has declared that no competing interests exist.

## 1. Einleitung

In *Homo Ludens*, seiner Kulturgeschichte des Spiels, erläutert der niederländische Historiker Johan Huizinga, dass unsere Spezies in ihrem Wesen zu begreifen ist als „der spielende Mensch“ (Huizinga 1981, 7). Das Spiel, so führt er aus, sei zwar einerseits noch „älter als Kultur“ (ebd., 9); gemeint ist damit, dass es allen menschlichen Kulturformen evolutionär vorausgeht, da das Spiel durchaus auch bei anderen Spezies im Tierreich weit verbreitet ist (vgl. ebd.). Dennoch ist, so die in *Homo Ludens* vertretene These, die Konstante des Spiels nicht primär biologisch zu betrachten, bildet diese doch eine Wurzel und Triebfeder menschlichen kulturellen Schaffens und ist in diesem beinahe omnipräsent (vgl. ebd., 7) – ein Umstand, der sich schon bei den alten Mythen und *Mysterienspielen* beobachten lässt (vgl. ebd., 13). Als solch ein „Kulturfaktor“ (ebd., 12) par excellence, durch den soziale Gruppen ihre Weltansicht auszudrücken vermögen (vgl. ebd., 57), ist das spielerische Element manchmal sogar noch dort zu finden, wo Politik (im engeren Sinn) betrieben wird – etwa in der parlamentarischen Inszenierung oder im Wahlkampf (vgl. ebd., 224–225). Mit Blick auf diese anthropologischen Befunde könnte man also geneigt sein, eines festzuhalten: Mehr noch als „ein staatsbezogenes Lebewesen“ (Aristoteles 2007, 78), wie es eine aristotelische Tradition behauptet, ist der Mensch offenbar ein „Homo Ludens“ (Huizinga 1981), der gerne spielt.<sup>1</sup>

Es überrascht daher keineswegs, dass sich Politisches auch – im wahrsten Sinne des Wortes – spielen lässt und dass man sich in der Sphäre der (institutionalisierten) Politik mitunter für solcherlei Spiel zu interessieren beginnt: In nicht wenigen zeitgenössischen Computerspielen etwa findet eine regelrechte „Konstruktion von Politik und Gesellschaft“ (Bevc 2007a) statt; zudem hat sich ein eigenes, kleines Politikfeld herausgebildet, das sich der Regulierung des entsprechenden Marktes verschrieben hat – die „Computerspielpolitik“ (vgl. Wüsterfeld 2009). In den Wissenschaften wird von besagtem Policy-Feld bislang nur sehr wenig Notiz genommen (vgl. ebd., 209); und auch eine Politische Theorie der Spiele, die im Computerspiel eine „Aufbewahrungsform des Politischen“ (Weiß 2007) sieht,<sup>2</sup> stellt gewiss eine

seltene Orchidee in der politikwissenschaftlichen Landschaft dar, die es zu rechtfertigen gilt.<sup>3</sup>

Ähnlich wie filmische Erzeugnisse dem Bereich des sog. „politischen Imaginären“ – also den die öffentliche Wahrnehmung prägenden „Bildwelten“ und den darin enthaltenen Interpretationen des Politischen – zugeordnet werden (vgl. Dörner 1997, 249 ff.),<sup>4</sup> lässt sich auch für „Computerspiele als Unterhaltungsmedien“ (Zapf 2009, 13) festhalten, dass sie politische Gehalte in sich bergen können. Die direkte öffentliche Aufmerksamkeit erregen diese Aspekte meist nur, wenn die Inhalte explizit zum politisch-weltanschaulichen Zankapfel werden oder wenn ein Spiel mit einem Bann belegt wird; einige Fälle der letzten Jahre wären etwa die folgenden: in Österreich die Empörung über das im Zuge des steirischen FPÖ-Landtagswahlkampfes 2010 ins Internet gestellte Spiel *Moschee Baba*, das als islamfeindlich angesehen wurde, weil es in ihm darum ging, Muezzins und Minarette abzuwehren (vgl. Riegler 2010); in Frankreich die kritischen Stimmen nach dem Erscheinen von *Assassin's Creed Unity*, dem vorgeworfen wurde, das Andenken der Revolution zu beschmutzen (vgl. Brändle 2014); in Thailand das (nach dem Staatsstreich von 2014 erfolgte) Verbot des Aufbau-Computerspiels *Tropico 5*, das vom zuständigen Ministerium als Bedrohung der öffentlichen Ordnung eingestuft wurde – dies wohl angesichts der politischen Lage nach der neuerlichen Machtübernahme durch das Militär (vgl. Hodal 2014). Genauso wie in den – medial meist deutlich stärker präsenten – Debatten um Gewaltakte in Spielen und die diesen oft nachgesagten negativen Auswirkungen auf die Sozialisation (vgl. Bevc 2007b, 7–9; Fromme/Biermann 2009, 119), geht es in den genannten Fällen um die Frage nach den möglichen (oder aber behaupteten) politisch-ideologischen Folgen jener Narrative,<sup>5</sup> die sich im Spielprozess entfalten.

Die politischen Stellungnahmen zu derart spielerisch konstruierten „Strukturen des Imaginären“ (Dörner 1997, 251), aber auch die regulativen Maßnahmen der sogenannten „Computerspielpolitik“, beispielsweise

Begriffsbildungen wie etwa der „Religionspolitologie“ (Bärsch 2005) – als ‚Spielpolitologie‘ bezeichnen könnte.

1 Unter der griffigen Formel „Homo ludens. Homo politicus“ (Treutlein 1987) lassen sich jedoch die verschiedenen Bezüge zwischen spielerischer Freizeitaktivität und politischer Gestaltung thematisieren (vgl. ebd.).

2 Dabei gilt es zu beachten, dass die Politische Theorie sich einerseits – wenn auch nur vereinzelt – mit diesen Spielen befasst, dass andererseits jedoch auch in den Spielen selbst Fragmente aus der Domäne der Politischen Theorie enthalten sein können (vgl. Weiß 2007, 77); folglich gibt es eine Theorie der Spiele (und damit über Spiele) ebenso wie gelegentliche Spuren von Politischer Theorie bzw. Ideengeschichte in den Spielen selbst. Beides fügt sich in den breiteren Rahmen einer (bislang noch wenig etablierten) politikwissenschaftlichen Subdisziplin ein, die man – analog zu ähnlichen

3 All das sollte nicht als allzu pauschales Urteil über den Forschungsstand insgesamt missverstanden werden. Freilich fördern die „Game Studies“ sehr viele Erkenntnisse zu Tage, darunter etwa zu den (gar nicht einmal so unpolitischen!) Raumfragen in Spielen (vgl. darüber Rauscher 2018); und auch den (spielpolitologisch besonders interessanten!) Aufbausimulationsspielen (à la *SimCity*) wird dort einiges Augenmerk geschenkt (vgl. z. B. Atkins 2003, III–137). Genuin politiktheoretisch oder politisch-ideengeschichtlich orientierte Arbeiten zu Computerspielen sind jedoch eher rar gesät.

4 Die Thematik der Bilder und Mythen ließe sich in einen breiteren anthropologischen Rahmen einordnen, auf den wir hier nicht näher eingehen können; wichtig ist es jedoch, festzuhalten, dass sich das Imaginäre als der Pool deuten lässt, aus dem sich die gesellschaftliche Wahrnehmung und die gesamte Diskurslandschaft speisen (vgl. Durand 1993, 17–18).

5 Eine mögliche Betrachtungsweise von Spielen ist es, diese primär als „Erzählungen“ zu lesen und sie dementsprechend zu analysieren (vgl. Kücklich 2009).

se Altersfreigaben und Verbote (vgl. darüber Wüstefeld 2009, 213-214), verdeutlichen wohl, dass die Spiele durchaus als potentielle Einflussgrößen – insbesondere als Faktoren der politischen Sozialisation (vgl. Fromme/Biermann 2009; Bevc 2009, 143-145) – ernst genommen werden. Dabei kommt der Domäne des „politischen Imaginären“ – so bezeichnet man die politikrelevante, kulturell vermittelte „Vorstellungswelt“ mit ihren Mythen und Bildern sowie den damit verbundenen Wertmaßstäben und Interpretationsmustern (vgl. Dörner 1997, passim) – besondere Bedeutung zu. Wissenschaftliche Aufmerksamkeit verdient diese nicht nur, weil dort vielfach latente Wirkungen vermutet werden (vgl. ebd., 250), die es offenzulegen gilt, sondern auch, weil Computerspiele eine beträchtliche Verbreitung – insbesondere bei männlichen Jugendlichen – besitzen (vgl. Bevc 2007a, 25-26). Deshalb von einem „neuen Leitmedium“ (Zapf 2009, 11) zu sprechen, mag übertrieben sein, doch sollte man darüber nachdenken, wann und wie Spielprozesse an der Kristallisation einer (politischen) Kultur mitbeteiligt sind.<sup>6</sup>

Im vorliegenden Beitrag soll – aus der Perspektive einer „Politikwissenschaft als Kulturwissenschaft“ (Schwelling 2004) und mit Blick auf die Relevanz von Spielen bei der Genese menschlicher Vorstellungswelten (vgl. Jenkins 2000, 20) – wesentlichen Aspekten der politischen Imagination in Computerspielen nachgegangen werden. Der Fokus liegt also nicht primär auf der politischen Gestaltung der Rahmenbedingungen, innerhalb derer gespielt werden kann – also nicht auf reiner „Computerspielpolitik“ (vgl. Wüstefeld 2009, 210-212); es geht vielmehr um das Politische in den Spielen selbst, also um die Politikdarstellung im Spiel, um den jeweiligen „Konstruktionsort politischer Identität“ (Bevc 2009, 156) beziehungsweise um die – *sit venia verbo* – „Politische Theorie“, die darin impliziert ist (vgl. Weiß 2007). Zunächst wird (in Abschnitt 2) einigen dieser Aspekte auf einer allgemeinen, theoretischen Ebene nachgegangen; daran anschließend folgt (in Abschnitt 3) eine kleine Fallstudie zu dem schon erwähnten Strategie- bzw. Aufbauspiel *Tropico 5* (2014), das äußerst reich an politischen Bezügen ist; hierbei gilt es, die damit verbundenen Formen politischer Imagination aufzuzeigen. Die streiflichtartige Darstellung des Politischen im untersuchten Fall soll – gewissermaßen *pars pro toto* – verdeutlichen, wie vielfältig die politischen Gehalte des Aufbaugenres (bzw. von Computerspielen generell) sein können und wie lohnend es daher sein kann, sich politikwissenschaftlich näher damit auseinanderzusetzen.

## 2. Das Spiel als populärkulturelle Ausdrucksform politischer Imagination

Bei der Untersuchung medialer Diskurse geht es oft um die Frage, welche sozialen Bilder und weltanschaulichen Muster darin transportiert werden und wie diese einzuschätzen sind (vgl. Fromme/Biermann 2009, 119); umso bemerkenswerter ist, dass es – wie man rasch aus der einschlägigen Literatur erfährt – nur vergleichsweise wenige Analysen über „Konstruktionen des Politischen in Computerspielen“ (Bevc 2007a, 26) gibt, dass hier also ein noch wenig bearbeitetes Themenfeld vorliegt, dessen Erforschung noch weit hinter jener beispielsweise des politischen Films zurückliegt (vgl. ebd.). Da es bei der Auseinandersetzung mit Spielen aber ebenfalls um inhaltsanalytische Gesichtspunkte gehen muss (vgl. Bevc/Zapf 2009, 7), bietet es sich an, auf einige der theoretischen Grundlagen der politischen Filmanalyse, etwa auf die „Strukturen des Imaginären“ (vgl. Dörner 1997, 251-254), zurückzugreifen und diese für unsere spielpolitologischen Zwecke zu adaptieren: Der Medienwissenschaftler Andreas Dörner, der im filmanalytischen Vorgehen ein probates Mittel zur Erkundung der „Politischen Kultur“ sieht (vgl. ebd., 248-250), weist mit seiner Kategorie des „politischen Imaginären“ auf Denkmuster hin, die sich im Medium spiegeln, zugleich aber von diesem mitdefiniert werden können (vgl. ebd.). Was bei Dörner für den Film, dessen Handlungsstränge, „Konfliktlinien“, Werte, Mythen usw. (vgl. ebd., 251-253) aufgezeigt wird, lässt sich analog bei Computerspielen mit politisch relevanter Thematik herausarbeiten, denn auch dort findet man ähnliche „Annahmen über Politik und Gesellschaft“ (Bevc 2009, 144),<sup>7</sup> denen meinungsbildende Wirkung zugetraut wird (vgl. ebd.).

### 2.1 Das Spielen von (Identitäts-)Politik zwischen Bejahung und Kritik des Systems

Es lohnt sich, diesen Komplex der Identitätsbildung (vgl. ebd., 156-159) und der Formung von Stereotypen (vgl. ebd., 153-154) im Lichte einiger Kontroversen rund um Spielinhalte zu betrachten, wie sie während der letzten Jahre zu verzeichnen waren; einige davon drehen sich um genau jene Komponenten, die in der politiktheoretischen Literatur zu den gewichtigsten identitätspolitischen Faktoren gezählt werden, nämlich Geschichte und Religion (vgl. z. B. ebd., 156-159), deren Darstellung rasch zum Stein des Anstoßes werden kann: So war es etwa der Umgang mit dem Islam in dem schon erwähnten Wahlkampf-Spiel *Moschee Baba*, der dazu führte,

<sup>6</sup> Die zunehmende populärkulturelle Bedeutung der Spiele lässt dabei einen wachsenden Einfluss auf die Gesellschaft vermuten (vgl. Jenkins 2000).

<sup>7</sup> So gelten z. B. beliebte Strategiespielreihen wie *Age of Empires* oder *Civilization* als Manifestationen einiger westlicher entwicklungs-politischer und politisch-anthropologischer Denkmuster (vgl. Bevc 2007a, 42; 2009, 156). Insofern lassen sie sich auch als Spiegelbilder der politischen Kultur lesen.

dass dieses wieder vom Netz genommen werden musste (vgl. Riegler 2010). Am Zankapfel des Geschichtsbildes orientiert – und auch sonst völlig anders gelagert – sind dagegen die französischen Debatten um *Assassin's Creed Unity* (vgl. Brändle 2014); hier hat sich das spielerische Narrativ wohl eher unerwartet als ein Politikum entpuppt, was den Fall subtiler und daher mit Blick auf die politisch-kulturelle Imagination interessanter macht: Das Action-Abenteuerspiel, das vor einer virtuell rekonstruierten historischen Kulisse spielt, hat in Frankreich teilweise empörte gedächtnispolitische Reaktionen ausgelöst; es wurde offenbar befürchtet, die spielerische Re-Inszenierung der Revolutionsjahre als Gewaltorgie könnte den nationalen Mythos der Französischen Revolution entzaubern (vgl. ebd.). Der Fall zeigt, dass die in Spielen imaginierte Politik nicht ausschließlich als eine bloße „Affirmation des Bestehenden“ (Bevc 2006) gelesen werden darf, sondern dass sie potentiell auch das Gegenteil vermag, nämlich die Dekonstruktion mittels narrativer und ästhetischer Mittel.<sup>8</sup> Aus spielpolitologischer Sicht relevant sind die so erzählten bzw. gespielten Handlungsbögen also nicht nur dann, wenn sie die „mythische Infrastruktur“ (Brand 1978, 236; vgl. auch Wintersteiger 2013) einer politischen Ordnung (bewusst oder auch unbewusst) reproduzieren – etwa, indem sie ein bestimmtes Geschichtsbild oder einen Lebensstil als quasi ‚alternativlos‘ vorgeben (vgl. z. B. Bevc 2006; 2007a, 39-40; Weiß 2007, 90-91); sie sind auch dann lohnende Untersuchungsgegenstände, wenn sie all das – durch welche Stilmittel des Spiels auch immer – kritisch konterkarieren. Für unsere anschließende Fallstudie wollen wir beide Aspekte der politischen Imagination im Auge behalten.

## 2.2 Ebenen und Kategorien der spielpolitologischen Analyse

Davor gilt es aber noch einen theoretischen und methodologischen Grundriss der hierfür benötigten Kategorien darzustellen, der uns als Leitfaden zu dienen vermag. Hierfür erweist sich zweierlei als wichtig – einerseits eine zumindest grobe Vermessung der schon erwähnten politischen „Strukturen des Imaginären“ (Dörner 1997, 251), andererseits eine – hier noch abstrakt gehaltene – Kartographie der „Spielwelt“ (vgl. Eichner 2005, 476-477), die eine systematischere, konkrete Untersuchung erst ermöglichen soll. Wenden wir uns zuerst dem letztgenannten Punkt, der „Spielwelt“, zu, so gilt es hervorzuheben, welche ihrer Komponenten einer qualitativen Spielanalyse zugänglich gemacht werden sollen (vgl. ebd., 474-476). Ein entscheidender Punkt, auf den

Susanne Eichner aufmerksam macht, ist, dass „Spiele [...] erst durch das Spielen zu dem werden, was sie sind“ (ebd., 474), weshalb wohl ein empirischer Zugriff darauf nur jenen möglich ist, die es auch tatsächlich selbst gespielt haben (vgl. ebd.).

Um das Material, das im Zuge dieser – für eine wissenschaftliche Arbeit gewiss ungewohnt spielerischen – Erfahrung bzw. Hermeneutik (vgl. dazu ebd., 474-475) gewonnen wird, zu sortieren und aufzubereiten, ist es nötig, Fokusse zu setzen. Als essentiell gelten dabei etwa folgende Aspekte: die imaginierte „Spielwelt“ selbst, insbesondere die in ihr geltenden Regelwerke und Handlungsstränge (vgl. ebd., 476-477), weiter die wichtigsten Figuren und Möglichkeiten (vgl. ebd., 477-480), aber auch mediale (z. B. graphische) Fragestellungen (vgl. ebd., 480-481). Da es hier weniger um technische Aspekte gehen soll, muss der Schwerpunkt freilich auf den zuerst genannten Dingen liegen; dass damit der politikwissenschaftliche Blick auf die Rahmenbedingungen, die Inhalte, die handelnden Personen sowie die politischen Prozesse im Spiel fällt, ist müßig zu sagen; immerhin ist dies nicht nur ein brauchbares Analyseraster für das „politische Sozialisationspotenzial“ (Strohmeier 2005, 11) populärer Erzählungen (vgl. z. B. ebd., 11-14), es entspricht auch der herkömmlichen Untergliederung des Politikbegriffs in die Ebenen „polity“, „policy“ und „politics“ (vgl. hierzu Vierecke et al. 2010, 80-81). Daneben – und ohnehin vielfach untrennbar mit diesen Facetten verzahnt – müssen die „Strukturen des Imaginären“, wie sie Dörner formuliert, Berücksichtigung finden: etwa die Rollen, welche die Figuren einnehmen, die politischen Fronten bzw. die sozioökonomischen oder ideologischen „Konfliktlinien“, die politischen Problemlagen sowie der gesamte Haushalt normativer, symbolischer und mythischer Formen (vgl. Dörner 1997, 251-253).

Auf alle diese Elemente stößt man auch in der politischen Welt des von uns im Folgenden analysierten Aufbau-Computerspiels; auf sämtliche davon im Detail einzugehen, würde hier freilich den Rahmen sprengen, weshalb wir uns auf einige Ebenen der genannten Analyseschemata zur Spiel-Kartographie und zur politischen Imagination beschränken müssen. Die folgenden Aspekte bilden die Schwerpunkte der Betrachtung (denen auch grob die Unterkapitel des Abschnitts 3 entsprechen): (i.) die Grundkonzeption des Spieles – insbesondere der Handlungsrahmen, die Figuren und der Umriss der Spielwelt von *Tropico 5*; (ii.) die Gestaltungsmöglichkeiten, im konkreten Fall am Beispiel der (Verfassungs-) Normen, die man setzen kann; (iii.) die politischen Probleme, die es im Spiel zu bearbeiten gilt, sowie die „politische Ontologie“ (ebd., 252), also jener Bereich, der nach Dörner die Politikkonzeption bzw. die ideologischen Komponenten umfasst (vgl. ebd.); (iv.) die sich in der fiktiven Gesellschaft des Spiels abzeichnenden politischen

<sup>8</sup> Das Potential populärkultureller Erzeugnisse, eine auf breiter Front wirksame „Dekonstruktion“ einzuleiten, wurde in der Literatur beispielsweise schon mit Blick auf Musikstücke und die dazugehörigen Videos thematisiert (vgl. z. B. Dörner 2000, 94-95).

Bruchlinien – also die „Konfliktlinien und Gruppenbildungen“ (ebd., 251) der politischen Imagination von *Tropico 5*.

Wir gehen dabei so vor, die Grundstrukturen und Prozesse des Spieles – aufbauend auf eigene Erfahrungen damit – herauszuarbeiten und so eine Hermeneutik von *Tropico 5* zu ermöglichen. Dieses Vorgehen entspricht der geistes- und kulturwissenschaftlichen Ausrichtung der theoretischen Grundlagen, die wir skizziert haben. Diese bilden zwar nur einen Strang innerhalb der „Game Studies“ – ein anderer besäße demgegenüber eine stärker sozialwissenschaftliche, an kausalen Wirkungen interessierte Orientierung (vgl. Freyermuth 2015, 206–212); doch ist das adäquate Verstehen eines Phänomens freilich die Grundvoraussetzung für sämtliche darauf aufbauenden Erklärungen (vgl. Zapf 2013, 23–25). Insofern gehen wir hier zumeist nur den ersten, hermeneutischen Schritt, um das Themenfeld exemplarisch aufrollen und als politisch relevant deuten zu können; das bedeutet jedoch nicht, dass die weiteren Theorieangebote bzw. die anderen Methoden als weniger relevant erachtet werden; streiflichtartig werden wir daher auch auf einige Facetten eingehen, die für kritisch ausgerichtete Ansätze (vgl. Freyermuth 2015, 209) relevant sein dürften, weil sie in das „magische Dreieck der Cultural Studies“ (Marchart 2008, 33) passen; schließlich ergeben sich Fragen, die nähere Aufmerksamkeit einer sozialwissenschaftlichen Wirkungsforschung verdienen würden, hier aber nur angedeutet werden können.

### 3. Ein Spiel mit der imaginierten Macht – Das Fallbeispiel *Tropico 5*

Bei *Tropico 5* (2014) handelt es sich um eine „Unterhaltungssoftware“ (Schirra/Carl-McGrath 2002, 147), die seit Mitte 2014 für mehrere Spieleplattformen veröffentlicht wurde (vgl. Mehmeke 2014) und aktuell den vorletzten Teil einer mittlerweile sechsteiligen Serie bildet. Die Inhalte des Spieles – man führt darin als „El Presidente“ die Geschicke eines Inselstaates – haben für einige mediale Aufmerksamkeit gesorgt (vgl. z. B. ebd.), insbesondere, als das Verbot des hier besprochenen fünften Teils der *Tropico*-Reihe durch eine Zensurbehörde der thailändischen Militärregierung bekannt wurde (vgl. Hodal 2014). Die vage gehaltene offizielle Begründung für das Verbot lautete, das Spiel gefährde den öffentlichen Frieden und die Sicherheit des Staates (vgl. ebd.). Das führte – angesichts der Lage nach dem Staatsstreich von 2014 (vgl. ebd.) – zu Vermutungen, die neue politische Führung Thailands fürchte, die ironische Darstellung des Machthabers von *Tropico* „könnte ihre eigenen Strategien entlarven“ (Bauer 2014). Freilich ist hier nicht der Ort, um über die genauen Hintergründe der Zensur zu spekulieren; der Vorfall illustriert aber, dass schon die politische Imagination eines Spieles ausreichen kann, um

es selbst zum Politikum zu machen. Zudem scheint *Tropico 5* dadurch geradezu prädestiniert, hier als Fallbeispiel für die spielpolitologische Untersuchung zu dienen – zumal das Spiel eben nicht nur ins Visier einer realen Regierungsbehörde geraten ist, sondern auch die Übernahme fiktiver Regierungsgeschäfte zum Hauptinhalt hat. Als Aufbauspiel gehört es zudem noch einem Genre an, das generell ausgesprochen reich an politischen Bezügen ist und das daher – wie etwa diverse Abhandlungen zu *Civilization*, *Age of Empires* oder *SimCity* verdeutlichen – *per se* einen bevorzugten Gegenstand der einschlägigen Literatur darstellt (vgl. z. B. Behr/Schaedel 2009, 197–199; Bevc 2007a, 39–42; 2009, 152–159; Fromme/Biermann 2009, 129–136; Weiß 2007, 87–96). Solcherlei „Management- und Aufbausimulationen“ (Behr/Schaedel 2009, 185), bei denen es vielfach volkswirtschaftlich oder aber militärisch bedeutsame Entscheidungen zu treffen gilt (vgl. z. B. ebd., 197–199; Schirra/Carl-McGarth 2002, 150), ermöglichen immerhin eine „spielerische Erschaffung von Welten“ (Bergmann 2006) – in diesem Fall von Welten, die durch und durch politischer Natur sind.<sup>9</sup>

#### 3.1 Grundzüge von *Tropico 5*: Macht, Ironie und das Spiel mit einer fiktiven Präsidentschaft

Als ein Faktor, der den Reiz von Computerspielen generell ausmacht, gilt die durch sie gebotene Möglichkeit, große Macht ausüben zu können, also – wie Jürgen Fritz es ausdrückt – vom sprichwörtlichen „Feldherrenhügel“ herabzublicken (vgl. Fritz 2005). Der vielzitierte „Wille zur Macht“ (Nietzsche 2005, 119) ist es auch, mit dem in *Tropico 5* (2014) gespielt wird:<sup>10</sup> Man schlüpft in die Rolle des Oberhauptes von *Tropico* – einer fiktiven Insel mit karibischem Flair, die ihre Unabhängigkeit erringt – und lenkt fortan die politischen, wirtschaftlichen und militärischen Geschicke dieser neuen Republik; ausgestattet mit einem Anfangsbudget und einer kleinen Nation

<sup>9</sup> Als Facetten der Politik gelten hier die politisch-institutionellen Formen und Ordnungen, darüber hinaus die Prozesse, die sich aus gesellschaftlichen Konflikten ergeben, ferner noch die inhaltlichen Aspekte der Politik, somit die klassisch gewordene Trias: „polity“, „politics“ und „policy“ (vgl. Vierecke et al. 2010, 80–81). Da es im untersuchten Spiel primär darum geht, den politischen Rahmen auszugestalten und die Insel *Tropico* zu regieren, drängt sich dieses systemorientierte Politikverständnis auf. Es darf dabei jedoch nie vergessen werden, dass die Domäne des Politischen sich nicht stabil abgrenzen lässt und dass sie sich aus ganz unterschiedlichen Sphären herauskristallisieren kann (vgl. grundlegend Schmitt 2015, 35–36). Einige unserer folgenden Beispiele tragen diesem Umstand auch Rechnung.

<sup>10</sup> Sofern nicht auf andere Weise belegt, stammen die Informationen zum untersuchten Computerspiel aus den Spielsitzungen des Verfassers dieser Zeilen; hierfür wurde die „Limitierte Day One Edition“ der PC-Version von *Tropico 5* (2014) verwendet; die entsprechende Quellenangabe bezieht sich folglich auf diese Software. Wer sich einen ersten Eindruck über das Spiel verschaffen möchte, kann dies auch mittels eines der im Internet abrufbaren Trailer tun (vgl. z. B. Kalypso Media 2014a; 2014b).

muss man die Infrastruktur seines Staates aufbauen und sich in der eigenen Machtposition behaupten; solange dies gelingt, erfreut man sich größter politischer Befugnisse und kann seine Karibik-Insel nach eigenen Vorstellungen gestalten, etwa indem man prächtige Plätze und Bauten errichtet, Verordnungen erlässt, die Verfassung ändert oder über das Wohl und Wehe ausgewählter Bürgerinnen und Bürger entscheidet. Die für alle „Simulationsspiele“ charakteristische Möglichkeit, eine bestimmte Identität anzunehmen und die damit verbundene gesellschaftliche Funktion auszufüllen (vgl. Zapf 2009, 13), stellt sich in *Tropico 5* (2014) also so dar, dass man entscheiden kann, wie man die Rolle des „Präsidenten“ anlegen will: Die verschiedenen Optionen lassen es beispielsweise zu, eine Berühmtheit zu spielen, die für „Brot und Spiele“ sorgt; genauso könnte man aber einen machthungrigen General verkörpern, der sich auf das „Kriegsrecht“ stützt, oder eine altruistische Persönlichkeit, die sich ganz der „Stadtentwicklung“ verschrieben hat. Von den Weichenstellungen, die man im Spiel vornimmt, hängt es dann ab, ob – um nur zwei Beispiele zu nennen – aus der Insel eine mondäne Destination mit Hotels, Casinos und Luxus-Industrie wird oder aber ein theokratisch geführter Agrarstaat mit „geschlossenen Grenzen“.

Beachtenswert ist allerdings nicht nur dieser – für das Genre an sich durchaus übliche – „weltgewordene Theorieentwurf“ (Lischka 2002, 94), sondern auch dessen auffallend humorvolle Darbietung, die in den Medienberichten als ein wesentliches Merkmal dieses Spieles genannt wird (vgl. z. B. Mehmke 2014; Bauer 2014). Dass die politische Thematik „mit einem überdeutlichen Augenzwinkern“ (ebd.) präsentiert wird,<sup>11</sup> verrät schon das kleine, als Reisebroschüre gestaltete Heft, das der besprochenen Spielsoftware beiliegt (vgl. Berheide et al. o. J.). Dieses stellt die Insel *Tropico* als das „Land der Dichter und Henker“ (ebd.) vor, „aufgebaut auf harter Arbeit, niedrigen Löhnen und skrupelloser Diktatur“ (ebd., 5). Unter den wichtigsten „Fakten“, die man offenbar über diesen imaginierten Staat wissen sollte, befindet sich bezeichnenderweise eine Statistik zur hohen Unfallneigung der Oppositionellen (vgl. ebd., 20). Und lässt man sich in *Tropico 5* (2014) mittels Tutorial die wichtigsten Spielabläufe erklären, wird man von einem unterwürfigen Berater namens Penultimo empfangen, der über die „Freuden der Diktatur“ schwadroniert und in seiner Uniformierung ästhetisch an südamerikanische Militärdiktatoren angelehnt zu sein scheint.<sup>12</sup> Überhaupt äußern sich gerade die parodistischen Züge des Spiels in der visuellen

Gestaltung der Hauptfiguren: Der Avatar „El Presidente“ etwa, dessen Konterfei auch das Spiel-Cover von *Tropico 5* (2014) ziert, ist in seiner Aufmachung mit Vollbart und grünem Kampfanzug unverkennbar an den kubanischen Revolutionsführer Fidel Castro angelehnt;<sup>13</sup> dazu kommen noch populärkulturelle Zitate, die sich auch in der Physiognomie des jovialen Protagonisten widerspiegeln; insgesamt kann die Aushängefigur des Spieles nämlich als eine Art „Mischung aus Bud Spencer und Fidel Castro“ (Mehmke et al. 2019) gedeutet werden. Gerade die damit angesprochenen filmischen Referenzen – man beachte Spencers bekannteste Rollen – unterstreichen sowohl die parodistische Darstellung als auch die moralische Ambivalenz von „El Presidente“.<sup>14</sup> Immerhin wird dieser zwar tendenziell als „(meist) wohlwollend“, aber eben doch als mitunter skrupellos angesehen (vgl. ebd.).

Der – häufig recht schwarze – Humor, von dem gemutmaßt wird, er sei für das Verbot des Spieles in Thailand verantwortlich (vgl. Bauer 2014), zielt dabei allerdings nicht nur auf diktatorische Systeme ab; auch demokratische Institutionen werden in *Tropico 5* (2014) ironisch behandelt, etwa, wenn dort das allgemeine Wahlrecht zu den „verrückt-liberalen Ideen“ gezählt wird. Da es in der Domäne des „politischen Imaginären“ mitunter auch darum geht, die Grenzen des sog. „politisch Korrekten“ auszuloten bzw. selbst mit- oder umzudefinieren (vgl. Dörner 1997, 249), sind auch die Stilmittel des Spieles – das unbekümmerte Parodieren und Ironisieren politischer Eliten – in diesem Lichte durchaus interessant.

### 3.2 Verfassungsgesetzgebung als Spiel

Ein üblicher Zugang bei der politikwissenschaftlichen Betrachtung von Computerspielen ist es, zunächst einmal das Repertoire möglicher „Staatsformen“ zu betrachten (vgl. Bevc 2007a, 40–41; Fromme/Biermann 2009, 132–133; Weiß 2007, 91–92). Auch bei unserem Fallbeispiel scheint dies sinnvoll zu sein; immerhin erlaubt es *Tropico 5* (2014), eine ganze Verfassung zu erlassen, durch welche die institutionellen und normativen Rahmenbedingungen der eigenen Politik abgesteckt werden: So hat man sich für ein Wahlsystem zu entscheiden, muss das Verhältnis zwischen Religion und Politik definieren und eine Wehrform wählen; zudem

<sup>11</sup> Nicht bei allen Computerspielen steht der ironische Charakter so außer Zweifel wie in unserem Fallbeispiel. Im Falle der *Sims* etwa wird darüber debattiert, ob das Spiel als „ideologisch“ oder aber „ironisch“ zu verstehen ist (vgl. Bevc 2006).

<sup>12</sup> Wer sich am Bildmaterial davon überzeugen möchte, wird online fündig (vgl. z. B. GameStar o. J., Bild 4 unter den dortigen Screenshots).

<sup>13</sup> Eine einfache Internet-Bildersuche zu Schlagworten wie „Tropico 5“ oder „Tropico El Presidente“ fördert zahlreiche Beispiele für die parodistische Inszenierung der Hauptfigur und auch allgemein zur Ästhetik des Spiels zutage.

<sup>14</sup> In seinen Filmen – die vielfach ebenfalls parodistischer Natur sind – verkörpert Bud Spencer zumeist den Typus des etwas einfältigen Genusmenschen, der trotz seiner oft materialistischen Motivation im Grunde gutmütig ist; er steht letztendlich stets den Unterdrückten bei, wendet dabei jedoch oft zweifelhaft, meist brachiale Methoden an (vgl. Heger 2019).

gilt es die Freiheitsrechte der Bevölkerung zu skizzieren, die Grundzüge der Wirtschaftspolitik zu entwerfen, die Bedingungen für die Immigration festzulegen usw. Bei jeder dieser Fragen hat man aus den angebotenen Möglichkeiten zu wählen, die jeweils (positiven oder negativen) Einfluss auf den weiteren Verlauf des Spieles haben können: Wählt man etwa eine theokratische Staatsform, so wird dies zwar unter Umständen die Kriminalitätsrate senken, doch wird auch die „Freiheitszufriedenheit“ der Bevölkerung geringer ausfallen, als dies in einer säkularen Ordnung der Fall wäre; entscheidet man sich hingegen dafür, einen Staat auf atheistischen Grundlagen aufzubauen, so steigert dies sofort die auf Tropicco erbrachten Forschungsleistungen. Bemerkenswert ist hierbei nicht bloß, dass es – wie Tobias Bevc mit Blick auf Computerspielabläufe hervorhebt – klare, in positivistischer Manier erfassbare Gesetze gibt (vgl. Bevc 2007a, 40), sondern auch, dass man erneut auf ironische Spitzen und auch auf Anklänge an die Politische Theorie stößt; entscheidet man sich in *Tropicco 5* (2014) etwa für den Atheismus, so wird die Regelung kirchlicher Angelegenheiten fortan zur Drogenpolitik gezählt – eine deutliche Parodie des marxistischen Religionsverständnisses (vgl. dazu Ottmann 2008, 152-153).

Die Darstellung politischer Systeme in Computerspielen wird mitunter dahingehend kritisiert, dass die Staatsformen weitestgehend austauschbar erscheinen, was autoritäre Politik verharmlosen könne (vgl. Bevc 2009, 155). In *Tropicco 5* (2014) verhält sich dies insofern etwas anders, als sämtliche Politikstile bis zu einem gewissen Grad verspottet werden, insbesondere jedoch die undemokratischeren Formen. Besonders deutlich wird dies, wenn man sich im Spiel für ein Wahlrecht entscheiden muss: Will man nur Männer wählen lassen, heißt es explizit, dass Tropicco nunmehr „auf chauvinistischer Diskriminierung“ basiert; entscheidet man sich für ein Zensuswahlrecht, muss man sich den Vorwurf „reaktionärer Wohlstandsverteilung“ gefallen lassen; gewährt man jedoch schließlich allgemeines Wahlrecht, wird dies – wie schon erwähnt – ironisch auf die „verrückt-liberalen Ideen“ zurückgeführt. Die Demokratie ist folglich im Spiel vor Kritik nicht gefeit, aber vor allem deshalb, weil es in *Tropicco 5* (2014) einer regelrechten Karikatur von Präsident obliegt, „den Begriff Demokratie [...] auszuliegen“ (so die im Spiel gebrauchte Formulierung für das entsprechende Privileg von „El Presidente“).

### 3.3 Politikfelder, Dekrete und Investitionen in der imaginierten Welt von Tropicco

Zur politisch-virtuellen „*Mimicry*“ – gemeint ist die Spielform im Sinne des französischen Soziologen Roger Caillois (1958, 27-32) –, die man in *Tropicco 5* (2014) betreiben kann, gehört es nicht nur, dem Staatsoberhaupt ein – wie auch immer geartetes – Gesicht zu verleihen, dem

Inselstaat eine Verfassung zu geben und Gebäude errichten zu lassen, es gilt auch tagesaktuelle Probleme zu lösen und Entscheidungen in diversen Politikbereichen zu treffen: Auf dem außenpolitischen Parkett hat man die diplomatischen Beziehungen zu den anderen Staaten bzw. Machtblöcken – etwa zu jenen der beiden Weltkriege oder des Kalten Krieges – zu pflegen; verschlechtern sich diese zu sehr, droht Tropicco eine „Krise“, wenn nicht gar eine „Invasion“ fremder Mächte. Ein weiteres wichtiges Gestaltungsinstrument, das man während des Spiels nutzen kann, sind eine Vielzahl möglicher „Verordnungen“, die man erlassen (und auch wieder aufheben) kann und die insofern das weitere Spielgeschehen beeinflussen, als sie sich auf die Staatskasse, die „Zufriedenheit“ des Volkes, die wirtschaftliche Lage, die „Auslandsbeziehungen“ o. ä. auswirken. Verbietet man etwa – um nur ein simples Beispiel zu nennen – das Rauchen, wirkt sich dies zwar positiv auf die Gesamtgesundheit der Bevölkerung aus, bedeutet aber auch das wirtschaftliche Ende für die Tabak- und Zigarrenindustrie der eigenen Insel. Insgesamt stehen so mehrere Dutzend möglicher Dekrete zur Auswahl, mittels derer man sich politisch positionieren kann: So gibt es Optionen, die Steuern zu senken oder aber vermögensbezogene Steuern einzuführen; man kann ein Sozialversicherungssystem aufbauen (und es wieder abschaffen); man hat die Wahl, die Olympischen Spiele nach Tropicco zu holen (oder aber darauf zu verzichten) und so weiter.

Wie in anderen Aufbauspielen so gibt es auch hier einen „Technologie- und Entwicklungsbaum“ (Bevc 2007a, 39), der im Falle von *Tropicco 5* (2014) von der Erfindung der Sichel bis zum Internet (und darüber hinaus in die Zukunft) reicht. Für die Verwirklichung der eigenen politischen Vorstellungen im Spiel ist dieser Pfad insofern von Bedeutung, als man Forschungsinvestitionen tätigen muss, um schneller über bestimmte technologische und soziale Errungenschaften verfügen zu können; so wie sich kein Fahrzeug ohne die vorherige Erfindung des Rades konstruieren lässt, so ist es auch nicht möglich, eine „Volkszählung“ anzuordnen, ohne davor die Grundlagen einer „Bürokratie“ entwickelt zu haben. Aus spielpolitologischer Perspektive gelten diese Entwicklungspfade deshalb als relevant, weil die ihnen eigene „Gesetzmäßigkeit“ einige Rückschlüsse über das zugrundeliegende Politik- und Geschichtsbild ermöglicht (vgl. Weiß 2007, 90-92; Bevc 2007a, 39-42). Dabei wird vor allem der strikten Linearität und Alternativlosigkeit der Modernisierung Aufmerksamkeit geschenkt (vgl. ebd.). Während manche Spiele diese sozusagen „westlichen“, progressivistischen Logiken unhinterfragt vermitteln (vgl. ebd., 42; Bevc 2009, 156), folgt *Tropicco 5* (2014) zwar auch einem ähnlichen, vorgezeichneten Pfad, karikiert ihn jedoch zugleich deutlich: So ist es dort beispielsweise nicht möglich, bestimmte moderne Bauten zu errichten, ohne davor einen „Minderwertig-

keitskomplex“ entwickelt zu haben, der dadurch kompensiert werden soll; eine als Gegensatz zur Tradition konzipierte „Moderne“ – ein Kernelement neuzeitlicher westlicher Theoriebildung, insbesondere auch mit Blick auf Ökonomie und Technologie (vgl. Hauck 2003, 7–8, 13–14) – prägt somit zwar ebenfalls die Entwicklungslogik des Spiels, wird jedoch zugleich satirisch karikiert.

### 3.4. Die politischen Milieus und ihre Bedeutung für die Spielabläufe in *Tropico 5*

Eine der wesentlichen Komponenten des „politischen Imaginären“ ist nach Dörner die „Konstruktion politisch-kultureller Normalität“ (Dörner 1997, 249) und hierzu gehören durchaus auch die „Konfliktlinien und Gruppenbildungen“, mit denen sich sozioökonomische, religiöse und ideologische Fragen verbinden (vgl. ebd., 251–252). Untersucht man die derartigen „Strukturen des Imaginären“ (ebd., 251) bzw. die „Identitätszuschreibungen“ (ebd.), wie sie das Geschehen in *Tropico 5* (2014) prägen, so ergibt sich das Bild einer fiktiven Gesellschaft, die entlang normativer Bruchlinien gespalten ist. Spielt man unter ‚neuzeitlichen‘ Bedingungen, so verteilt sich die Bevölkerung auf acht politische Milieus, von denen jeweils zwei eine politische Bruchlinie markieren: „Militaristen“ und „Religiöse“ stehen sich gegenüber, wenn es um moralische Fragen geht; „Kommunisten“ und „Kapitalisten“ streiten um die angemessene Wirtschaftspolitik; „Umweltschützer“ und „Industrielle“ prallen in ökologischen Fragen aufeinander; schließlich konkurrieren noch „Nationalisten“ und „Globalisierer“ um die „Staatsmacht“. Für die Politikabläufe im Spiel sind diese weltanschaulichen Lager bedeutsam, weil der eigene Machterhalt längerfristig auch vom Rückhalt in der Bevölkerung abhängt – dies besonders, wenn man sich für faire Wahlen entschlossen hat. Neben der sog. „Gesamtzufriedenheit“ (etwa hinsichtlich der Sicherheitslage, des Gesundheitssystems etc.) spielt dabei die Reputation eine Rolle, die man bei den einzelnen – verschieden großen – gesellschaftlichen Gruppen genießt. Diese wiederum hängt von den politischen Entscheidungen ab, die man in der Vergangenheit getroffen hat: Gibt man *Tropico* etwa eine marktwirtschaftlich geprägte Wirtschaftsverfassung, erhöht dies das Ansehen im Kreis der „Kapitalisten“, stößt aber in der kommunistisch gesinnten Fraktion auf Ablehnung; führt man dagegen eine Sozialversicherung ein, verhält es sich genau umgekehrt; entschließt man sich dazu, die Grenzen zu schließen, erntet man Applaus aus der nationalistischen Fraktion, zieht sich dafür aber den Unmut der Industrie und der sog. „Globalisierer“ zu. Mit Blick auf künftige Präsidentschaftswahlen, die es zu gewinnen gilt, hat man also diese Gruppen und die zwischen ihnen verlaufenden ideologischen Bruchlinien bei der eigenen spielerischen Politikgestaltung zu berücksichtigen.

Die grundsätzlich ‚polytheistische‘ (sprich pluralistische) Struktur der Sphäre des Imaginären (vgl. darüber Durand 1993, 23) bildet eine anthropologische Konstante, die wir auch in den Frontlinien der politischen Arena wiederfinden können. Insofern kann es nicht verwundern, dass sich dies auch in *Tropico 5* widerspiegelt. Für das Reflektieren derartiger Konstellationen eignet sich ein Spiel besonders, zumal dann, wenn es sich reichlich ironischer Spitzen bedient. Denn Spiele und der Gebrauch von Ironie sind als verbreitete Mittel zu sehen, die genutzt werden, um sich mit widrigen Lagen auseinanderzusetzen oder um mit Gegensätzen umzugehen und diese zu versöhnen (vgl. Greiffenhagen 1977, 233–237).

## 4. Schlussbemerkungen

Wie unsere Fallstudie exemplarisch gezeigt hat, können auch Computerspiele durchaus ein „Bestandteil des politischen Imaginären“ (Dörner 1997, 249) sein. Einige der wichtigsten dieser „Strukturen des Imaginären“ (ebd., 251) ließen sich in *Tropico 5* (2014) klar nachweisen: die Figur des mächtigen „Presidente“, in dessen Rolle man im Rahmen der Handlung schlüpft, um ein (mehr oder weniger) autoritäres System auf einer fiktiven Karibik-Insel zu führen (vgl. Abschnitt 3.1); die ständig miteinander ringenden ideologischen Gruppierungen dieses Inselstaates, zwischen denen es politisch zu überleben gilt (vgl. Abschnitt 3.4); schließlich die sozialen Probleme, die man durch Verfassungsreformen, Dekrete und Investitionen in die ökonomische Entwicklung der Insel zu lösen versucht (vgl. Abschnitte 3.2 und 3.3). All dies sind Aspekte einer politischen Imagination, die spielerisch erkundet und – zumindest innerhalb des durch die „Unterhaltungssoftware“ (Schirra/Carl-McGrath 2002, 147) gebotenen Rahmens – auch selbst gestaltet werden kann. Die oft mit Blick auf den Komplex der „politischen Sozialisation“ diskutierte Frage, inwiefern durch derartige Spiele politisches Interesse gefördert oder gar ein Beitrag zur politischen Bildung geleistet werden kann (vgl. Bevc 2007b, 7–8; Fromme/Biermann 2009, 133–134), konnte hier zwar nicht abschließend behandelt werden – diese Fragen zu klären, würde eine umfangreichere sozialwissenschaftliche Studie zu den Wirkungen auf jene, die gespielt haben (vgl. dazu Freyermuth 2015, 206–209), erfordern. Die Potentiale, die diesbezüglich schon bei anderen Produkten desselben Genres (wie etwa *Civilization*) ausgemacht wurden, etwa die Verbindung simulierter Politikfelder mit geschichtlichen Abläufen und Kontexten (vgl. Fromme/Biermann 2009, 133–134), sind gewiss auch im Fall des hier näher behandelten Spieles auszumachen. Zu nennen wäre etwa die spielerische Auseinandersetzung mit sozioökonomischem Pluralismus (vgl. Abschnitt 3.4), aber auch

mit unterschiedlichen Staatsorganisationsformen sowie generell mit dem Themenkomplex der Politikfolgen (vgl. die Abschnitte 3.2 und 3.3).

Eine der Besonderheiten von *Tropico 5* ist freilich die stark ironische und parodistische Grundstimmung, die auf Schritt und Tritt anzutreffen ist. Bedeutsam ist diese vor allem, da derart politischen Computerspielen mitunter ja unreflektierte „Stereotypisierungen“ und ihre angebliche stillschweigende Akzeptanz von Alleinherrschaft vorgeworfen werden (vgl. z. B. Bevc 2009, 152–154). Darüber ließe sich gewiss im jeweils konkreten Fall des einen oder anderen Spiels diskutieren; was aber *Tropico 5* (2014) angeht, so verhält es sich diesbezüglich etwas anders; denn es ist schon bemerkenswert, dass in diesem Fall ausgerechnet ein Spiel über politische Macht eine mal ironische, mal parodistische Kritik an all jenen in sich birgt, die diese Macht innehaben. Hier ist auch das ideologiekritische Potential des Spiels zu verorten, wird doch allerlei zur Zielscheibe humoristischer Spitzen: autoritäre Führungspersönlichkeiten (vgl. Abschnitt 3.1), bekannte Ideologien und Staatsformen (vgl. Abschnitt 3.2), aber auch die westlichen Vorstellungen von Entwicklung und Modernität (vgl. Abschnitt 3.3).

Dies sind nur einige Aspekte, die wir mittels einer Hermeneutik der Narrative des Spiels herausarbeiten konnten. Vieles davon ließe sich noch vertiefen, manches mehr ließe sich hinzufügen; was wir in dem begrenzten Rahmen hier ausbreiten konnten, erfüllt jedoch den Zweck, exemplarisch die vielfältige Palette politischer Bezüge aufzuzeigen, die sich in Aufbau-Computerspielen wie der *Tropico*-Reihe finden lassen. Der hier erbrachte Nachweis, dass auch das bloße Spielen von Politik mit den „Strukturen des Imaginären“ (Dörner 1997, 251) in Berührung bringt, in der regelrechte „politischen Ontologien“ (ebd., 249) vermittelt werden können, verleiht dem Plädoyer, sich stärker als bisher damit zu beschäftigen (vgl. dazu Bevc 2007b, 7), weiteres Gewicht. Auch die Politikdarstellung in Spielen sollte ein Gegenstand der Politikwissenschaft sein.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

### A. Analysematerial zu *Tropico 5* – Spiel und Beilage

- Berheide, Bernd/Dennis Blumenthal/Stefan Marcinek/Thomas Nees (o. J.), *Tropico: Das Land der Dichter und Henker, Tropico City: Tropikanischer Staatsverlag* [= humorvolle Beilage zum Spiel *Tropico 5* (2014)].  
*Tropico 5* (2014), PC DVD Spiel (Limitierte Day One Edition), EU: Haemimont Games/Kalypso Media Group.

### B. Zitierte Printquellen

- Aristoteles (2007), *Politik: Schriften zur Staatstheorie*, Stuttgart: Reclam.  
 Atkins, Barry (2003), *More than a game: The computer game as fictional form*, Manchester/New York: Manchester University Press.  
 Bärsch, Claus-E. (2005), Zweck und Inhalte der Religionspolitologie, in: Bärsch, Claus E./Peter Berghoff/Reinhard Sonnenschmidt (Hrsg.), „Wer Religion erkennt, erkennt Politik nicht“: Perspektiven der Religionspolitologie, Würzburg: Königshausen & Neumann, 10–50.  
 Behr, Katharina-Maria/Ute Schaedel (2009), Wirtschaft in Computerspielen, in: Bevc, Tobias/Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK, 185–205.  
 Bergmann, Wolfgang (2006), Die spielerische Erschaffung von Welten, in: Kaminski, Winfred/Martin Lorber (Hrsg.), *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit*, München: kopaed, 25–32.  
 Bevc, Tobias (2009), Virtuelle Politik- und Gesellschaftsmodelle, in: Bevc, Tobias/Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK, 141–160.  
 Bevc, Tobias (2007a), Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen? In: Bevc, Tobias (Hrsg.), *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, Berlin: LIT, 25–54.  
 Bevc, Tobias (2007b), Statt eines Vorworts: Eine Forschungsagenda zur Analyse von Computerspielen, in: Bevc, Tobias (Hrsg.), *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, Berlin: LIT, 7–21.  
 Bevc, Tobias/Holger Zapf (2009), Einleitung, in: Bevc, Tobias/Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK, 7–8.  
 Brand, Gerd (1978), *Welt, Geschichte, Mythos und Politik*, Berlin/New York: De Gruyter.  
 Caillois, Roger (1958), *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*, München/Wien: Langen Müller.  
 Dörner, Andreas (2000), Politische Kultur und Medienunterhaltung: Zur Inszenierung politischer Identitäten in der amerikanischen Film- und Fernsehwelt, Konstanz: UVK.  
 Dörner, Andreas (1997), Politische Bildwelten: Filmanalyse als Instrument der Politischen Kulturforschung, in: *Sozialwissenschaftliche Informationen*, Vol. 26(4), 248–254.  
 Durand, Gilbert (1993), The Implication of the Imaginary and Societies, in: *Current Sociology*, Vol. 41(2), 17–32.

- Eichner, Susanne (2005), Videospieleanalyse, in: Mikos, Lothar/Claudia Wegener (Hrsg.), *Qualitative Medienforschung: Ein Handbuch*, Konstanz: UVK, 474-483.
- Freyermuth, Gundolf S. (2015), *Games. Game Design. Game Studies: Eine Einführung*, Bielefeld: transcript.
- Fromme, Johannes/Ralf Biermann (2009), Identitätsbildung und politische Sozialisation, in: Bevc, Tobias/Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK, 113-138.
- Greiffenhagen, Martin (1977), *Das Dilemma des Konservatismus in Deutschland*, München: Piper.
- Hauck, Gerhard (2003), *Die Gesellschaftstheorie und ihr Anderes: Wider den Eurozentrismus der Sozialwissenschaften*, Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Heger, Christian (2019), *Die rechte und die linke Hand der Parodie: Bud Spencer, Terence Hill und ihre Filme*, Marburg: Schüren.
- Huizinga, Johan (1981), *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt.
- Jenkins, Henry (2000), Art Form for the Digital Age: Video games shape our culture. It's time we took them seriously, in: *Technology Review*, Vol. 103(5), 117-120.
- Kücklich, Julian (2009), Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen, in: Bevc, Tobias/Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK, 27-48.
- Lischka, Konrad (2002), *Spielplatz Computer: Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Hannover: Heise.
- Marchart, Oliver (2008), *Cultural Studies*, Konstanz: UVK.
- Nietzsche, Friedrich (2005), *Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen*, Stuttgart: Reclam.
- Ottmann, Henning (2008), *Geschichte des politischen Denkens*, Bd. 3/3: Die Neuzeit. Die politischen Strömungen im 19. Jahrhundert, Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler.
- Rauscher, Andreas (2018), Raum, in: Beil, Benjamin/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, 3-26.
- Schirra, Jörg R. J./Stefan Carl-McGrath (2002), Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm, in: Strübel, Michael (Hrsg.), *Film und Krieg: Die Inszenierung von Politik zwischen Apologetik und Apokalypse*, Opladen: Leske + Budrich, 147-161.
- Schmitt, Carl (2015), *Der Begriff des Politischen: Text von 1932 mit einem Vorwort und drei Corollarien*, Berlin: Duncker & Humblot.
- Schwellung, Birgit (Hrsg.) (2004), *Politikwissenschaft als Kulturwissenschaft: Theorien, Methoden, Problemstellungen*, Wiesbaden: VS.
- Strohmeier, Gerd (2005), Politik bei Benjamin Blümchen und Bibi Blocksberg, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, Vol. 55(41), 7-15.
- Treutlein, Gerhard Constantin (Hrsg.) (1987), *Homo ludens. Homo politicus: Spiel als Ausdruck der Freiheit*, München: Bayerischer Monatsspiegel Verlag.
- Vierecke, Andreas/Bernd Mayerhofer/Franz Kohout (2010), *dtv-Atlas Politik*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Weiß, Alexander (2007), Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen: Politische Theorie in Age of Empires und Civilization, in: Bevc, Tobias (Hrsg.), *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, Berlin: LIT, 77-97.
- Wintersteiger, Mario C. (2013), The ‚Art‘ of Social ‚Mythmaking‘: The Social Function of ‚Mythic Infrastructure‘, in: Kapferer, Elisabeth/Andreas Koch/Clemens Sedmak (Hrsg.), *Strengthening Intangible Infrastructures*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 181-196.
- Wüstefeld, Jens (2009), Computerspielpolitik – zwischen Kontrolle und Förderung, in: Bevc, Tobias/Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK, 209-225.
- Zapf, Holger (2013), *Methoden der Politischen Theorie. Eine Einführung*, Opladen/Berlin/Toronto: Barbara Budrich.
- Zapf, Holger (2009), Computerspiele als Massenmedien: Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive, in: Bevc, Tobias/Holger Zapf (Hrsg.), *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, Konstanz: UVK, 11-25.

### C. Verwendete Internetressourcen

- Bauer, Manuel (2014), *Tropico 5: Spiel in Thailand verboten*, Internet: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-Tropico-5-Spiel-Thailand-verbotten-10499288.html> (Zugriff 17.07.2015).
- Bevc, Tobias (2006), *Affirmation des Bestehenden: Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?*, Internet: <http://www.heise.de/tp/artikel/24/24129/1.html> (Zugriff 24.06.2015).
- Brändle, Stefan (2014), *Frankreichs Schlammschlacht um „Assassin's Creed Unity“*, Internet: <http://derstandard.at/2000009571454/Frankreichs-Schlammschlacht-um-Assassins-Creed-Unity> (Zugriff: 24.06.2015).
- Fritz, Jürgen (2005), *Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle*

- faszinieren und motivieren, Internet: <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63715/motivationen?p=all> (Zugriff: 24.06.2015).
- GameStar* (o. J.), Tropicco 5: Bilder, Internet: <https://www.gamestar.de/spiele/tropico-5,bilder,2701.html> (Zugriff: 24.05.2021).
- Hodal*, Kate (2014), Thai government bans ‚military rule‘ computer game, Internet: <http://www.theguardian.com/world/2014/aug/04/thai-government-bans-military-rule-computer-game-tropico-5> (Zugriff: 24.06.2015).
- Kalypso Media* (2014a), Tropicco 5 – Feature Trailer “Die Epochen”, Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=UBZfOCxjntE> (Zugriff: 24.05.2021).
- Kalypso Media* (2014b), Tropicco 5 – Gameplay Trailer, Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=H--o2R6QQNg> (Zugriff: 24.05.2021).
- Mehmke*, Stefan/*Jan Michelsen/Benedikt Plass-Fleßenkämper/Manuel Bauer* (2019), Tropicco 6: Strategie-spiel erneut verschoben!, Internet: <https://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-Tropico-6-Termin-Start-verschoben-18241623.html> (Zugriff: 24.05.2021).
- Mehmke*, Stefan (2014), In „Tropicco 5“ macht Diktator sein richtig Spaß, Internet: <http://www.welt.de/127940280> (Zugriff: 24.10.2015).
- Riegler*, Birgit (2010), „Moschee Baba“: FPÖ-Werbung lässt Muezzins abschießen, Internet: <http://derstandard.at/1282978601717/Game-Moschee-Baba-FPOe-Werbung-laesst-Muezzins-abschiessen> (Zugriff: 17.07.2015).

## Autor

Dr. Mario Wintersteiger ist Lehrbeauftragter am FB Politikwissenschaft der Universität Salzburg. Zudem unterrichtet er regelmäßig Philosophie, Politik und Ökonomie im Österreich-Programm des AIFS. Er forscht zur politischen Ideengeschichte sowie zu kulturanthropologisch relevanten Aspekten des Politischen (wie Mythos und Ästhetik).