Universität Bayreuth SS 2017

Das Territorium und die Grenze im Shooter

Hausarbeit für das Seminar: Figurationen des Medialen - Kulturtechniken der Grenze

Dozentin: Prof. Dr. Christine Hanke

vorgelegt von

Philipp Haderdauer

Anschrift: Pinsenhof 1, 95361 Ködnitz

Telefonnummer: 09221/6071478

E-Mail-Adresse: philipp_haderdauer@yahoo.de

Matrikelnummer: 1253322

am 16.10.2017

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung 3

1.1 Der Raum im Shooter 3

1.2 Aufbau und Zielsetzung der Arbeit 4

2. Grundlagen 4

2.1 Territorialismus 4

2.2 Raum in der Kulturwissenschaft und die Verbindung zur Territorialität 8

3. Analyse 11

3.1 *Overwatch* – Die Gebietskontrolle im Shooter 11

3.2 *Playerunknown's Battlegrounds* – Die implizite Erfahrung einer illegalen Grenzüberquerung 15

3.3 *Frontiers* – Die explizite Auseinandersetzung mit der Grenze im Shooter 18

4. Schluss 21

4.1 Fazit 21

4.2 Territorialität – Auch außerhalb des Shooters relevant für das Videospiel 22

Quellenverzeichnis 23

Eidesstattliche Erklärung 24

1. Einleitung

1.1 Der Raum im Shooter

Gerade in Shootern spielt der territoriale Aspekt eine immer größere Rolle. Das primäre Ziel ist oft nicht mehr das bloße Ausschalten der Gegner, sondern das Erringen der Herrschaft über ein bestimmtes Gebiet, da dies das Spiel auf viel interessantere Art und Weise strukturiert. Und da es hier, je nach Seitenwahl, eben dazu kommt, dass ein Team versucht in ein Gebiet einzudringen, während das andere Team versucht ebendies zu verhindern, liegt es nahe eine Verbindung zu den Begriffen der Grenze und des Territoriums herzustellen.

Bei einem typischen, zielbasierten, modernen Multiplayer-Shooter haben die Spieler dabei die Wahl aus verschiedenen Charakteren beziehungsweise verschiedenen Ausrüstungssätzen, welche alle verschiedene Stärken und Schwächen habe. Die Level sind so strukturiert, dass sie einer Grenzstruktur ähneln. So handelt es sich selten um eine offene Fläche, auf der gekämpft wird, sondern um ein Level mit klar definierten Absperrungen, bei denen es nur wenige Lücken gibt. Das Ziel der Verteidiger ist dabei die Überwachung eben dieser offenen Passagen. Dabei ist es für sie zum erfolgreichen Bestreiten der Kämpfe nicht nur wichtig die Details des Levels zu kennen, also beispielsweise zu wissen, wie Wege in ihm verlaufen, sondern auch zu erahnen, welche davon der Gegner nutzen möchte. Die Angreifer hingegen versuchen Lücken in der Defensive zu finden, um so an ihr Ziel zu gelangen. Dabei decken die verschiedenen Charaktere nicht nur mit ihren Fähigkeiten, sondern auch mit der Grundmechanik des Shooters, der Waffe, ein bestimmtes Territorium ab und helfen ihrem Team beim Passieren oder beeinträchtigen dies bei den Gegnern.

So ist der Shooter in dreierlei Hinsicht räumlich. Zu allererst bewegt sich der Spieler in einer dreidimensionalen Welt, in welcher er aus einer Ego-Perspektive, versucht erfolgreich zu navigieren und seine Perspektive auf Gegner auszurichten. Zum anderen sind verschiedene räumliche Aspekte in Gefechten zwischen Spielern automatisch nützlich. So sieht beispielsweise ein Spieler, der auf einer Erhöhung steht in der Regel

mehr und hat einen Vorteil gegenüber seinen Gegnern. Und zu guter Letzt ist das Einnehmen oder Verteidigen bestimmter Punkte auf der Karte in modernen Shootern oft ein explizites Spielziel, wobei sich die Ausführung je nach Einzelfall unterscheidet.

1.2 Aufbau und Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit soll es sein, den Zusammenhang zwischen Shootern, Territorialität und dem Begriff der Grenze zu ziehen und zu ergründen, aus welchen Faktoren sich dieser ergibt. Dabei soll zunächst geklärt werden, was Territorialität ausmacht. Anschließend soll beschrieben werden, wie Raum kultur- und medienwissenschaftlich behandelt werden kann, und dies mit den bereits angelegten Grundlagen für Territorialität zusammengebracht werden, um zu klären, worin sich diese Konzepte überschneiden. Dabei sollen bei der Erarbeitung schon erste Bezüge zu Videospielen im Allgemeinen und Shootern im Speziellen hergestellt werden. Daran anknüpfend soll dann eine Analyse stattfinden, welche zunächst die beiden Shooter *Overwatch* und *Playerunknown's Battlegrounds* mit den Grundlagen verknüpft. Dabei soll bei ersterem vor allem auf die allgemeinen territorialen Prinzipien geachtet werden, während bei letzterem der Akt der illegalen Grenzübertretung an der US-amerikanischen Grenze als Parallele dienen soll. Anschließend soll dann verglichen werden wie diese beiden Beispiele *Frontiers* gegenüberstehen, welches das Thema der Grenze ganz explizit behandelt. Am Ende soll ein Fazit gezogen und ein Ausblick darauf gegeben werden, wie das Thema der Grenze in anderen Genres behandelt wird und welche Fragestellungen sich dort lohnen könnten.

2. Grundlagen

2.1 Territorialismus

In seinem Standardwerk zum Thema Territorialismus definiert Robert David Sack Territorialismus als den Versuch, Personen, Phänomene oder Beziehungen zu beeinflussen oder zu kontrollieren, indem man Kontrolle über ein geographisches Gebiet ausübt und dieses abgrenzt (19). Dabei ist für Territorialität wichtig, dass es sich dabei nicht um einen Instinkt handelt, welchem Menschen automatisch folgen, sondern um

eine räumliche Strategie, welche je nach Situation genutzt werden kann (1-2). Da das Konzept vor allem von Beziehungen zwischen Menschen ausgeht, kann man es als soziales Konstrukt beschreiben, welches je nach Kontext sehr unterschiedlich sein kann. Dabei hängt es nicht nur davon ab, in welchem Raum es angewandt wird, sondern auch, wer versucht, wen, in welcher Intensität über Territorialität zu kontrollieren (3,4).

Territorialität hat sich dabei besonders rasch in der westlichen Welt entwickelt, da dort das Konzept von Land als privatem Besitz erstmals aufkam (12). Es stellte sich schnell als effizientes Mittel dar, um Besitz abzugrenzen und politische Zuständigkeiten zu klären (15). Aber auch in anderen Regionen war eine Entwicklung von Territorialität insofern nicht vermeidbar, da größere Gemeinschaften auf Effizienz angewiesen sind, um Ressourcen und Besitz einfach verständlich aufzuteilen und verschiedene Grade von Zugänglichkeit je nach Person festzulegen (8).

Um das Konzept weiter zu verdeutlichen, benutzt Sack das Beispiel einer Mutter, welche ihrem Kind verbieten will, an das Geschirr zu gehen. Dabei hat sie zwei mögliche Strategien. Sie kann dem Kind verbieten, dass es an das Geschirr als Objekt geht, muss dafür aber genau festlegen, welche Gegenstände zu dem Geschirr gehören und welche nicht und dem Kind dies auch entsprechend kommunizieren. Sie kann aber auch den eigentlichen Zugang zum Geschirr und damit ein bestimmtes Gebiet in der Küche verbieten, was für das Kind leichter verständlich ist (16).

Dabei gelten verschiedene Regeln, damit eine solche Strategie als Territorialität bezeichnet werden kann. Zu aller erst, muss klar kommuniziert werden, dass ein bestimmtes Gebiet begrenzt ist und wie es begrenzt ist. Zweitens, muss trotzdem kontrolliert werden, dass die Begrenzungen, die festgelegt worden, auch von anderen Parteien geachtet werden; das Gebiet muss also stetig überwacht werden und Verstöße müssen in irgendeiner Form Konsequenzen haben. Territorialität beeinflusst also die Interaktionen mit dem Raum, braucht aber nicht-territoriale Handlungen (zum Beispiel Deportation oder Gewalt), um sich durchzusetzen. Drittens, müssen andere auch in der Lage sein, zu verstehen, inwiefern das Gebiet für sie limitiert ist (16). Territorialität wird vor allem deswegen eingesetzt, weil sie effizient ist und einfache Klassifikation und Unterscheidung ermöglicht (21).

Wenn also Immigranten an einer Grenze aufgehalten werden, wird ihnen zwar explizit gesagt, dass sie diese nicht überqueren sollen, implizit wird damit aber auch kommuniziert, dass sie nicht in der Gesellschaft hinter der Grenze erwünscht sind und ihnen die Ressourcen und Privilegien dieser nicht zustehen, ohne, dass dies einzeln aufgelistet wird. Auch die drei eben genannten Regeln kann man hier finden. Mit Zäunen, Schildern und Mauern wird ein bestimmtes Gebiet ganz klar als nicht zugänglich bezeichnet, während der Grenzschutz, Kameras, Bewegungsmelder und Patrouillen auch sicherstellen, dass das Gebiet überwacht bleibt und Personen, die dieses übertreten, gefangen genommen und wieder ausgewiesen werden. Durch Einsatz von Gewalt, Warnhinweisen oder Kontrolleuren wird eine klare Botschaft gesendet, wenn der Grenzübertritt nicht erfolgen soll.

Allgemein gibt es viele Möglichkeiten Territorialität anzuwenden. Das kann die bloße Beschreibung eines Berufes sein, aber auch kulturelle Normen oder Gesetzestexte. Das Territorium kann sich dabei auch auf den eigenen Körper beziehen und so zum Beispiel eine Individualgrenze beschreiben, welche dann unter anderem durch die Körpersprache kommuniziert wird (20). Nicht nur durch diese Art von Territorialität wird Macht dadurch auch immer ein Stück räumlich „greifbar".

Ein Territorium kann in verschiedenen Intensitäten auftreten und erfahren werden. So ist ein Hochsicherheitsgefängnis oder auch eine Grenze deutlich territorialer als ein Aufenthalt in einer weiten Wiesenlandschaft. Dabei ist auch zu bemerken, dass zwar eine Ordnung durchgesetzt werden muss, dies aber nicht die Anwesenheit der Besitzer eines Territoriums erfordert. So können zum Beispiel Zäune oder auch Bewegungsmelder sowie Kameras alle möglichen Aktivitäten melden; und dabei nicht nur, ob jemand in das Gebiet eindringt, sondern auch, ob jemand aus dem Gebiet austreten möchte, dem das nicht erlaubt ist, wie beispielsweise bei Gefängnisanlagen (20).

Als abschließenden Teil seiner Theorie beschreibt Sack die verschiedenen Auswirkungen, welche Territorialität haben kann. Im Folgenden sollen die verschiedenen Effekte kurz vorgestellt und beispielhaft auf Videospiele bezogen werden, um einen ersten Eindruck davon zu verschaffen, wie Territorialität auch in digitalen Räumen wirken kann.

Drei der Effekte, die bei Territorialität immer auftreten, sind die Klassifikation per Areal, die einfache Kommunikation von Besitz und die Effizienz der Kontrolle. In *Civilization 6* beispielsweise herrscht der Spieler über eine bestimmte Zivilisation;

eine farbige Linie, welche kreisförmig um seinen Staat verläuft, zeigt dabei sein Hoheitsgebiet an und ist auch für andere Spieler ersichtlich. Sie erfüllt dabei alle drei der genannten Funktionen. Alles, was in diesem Areal ist, gehört dem Spieler und wird seiner Bevölkerung zugerechnet, egal ob es sich dabei etwa um Bürger anderer Religionen als der Staatsreligion handelt. Auch anderen Spielern wird durch diese Linie einfach kommuniziert, was der Besitz dieses Spielers ist und ein Überschreiten eben dieser löst automatisch einen Kriegszustand aus, sofern kein explizites Grenzabkommen besteht. Zudem sieht der Spieler automatisch alle Aktivitäten, welche in seinem Herrschaftsbereich verlaufen. Weiter entfernte Aktivitäten dagegen kann er nicht sehen.

Weiterhin gibt es sieben andere Effekte, die je nach Fall auftreten können.

So kann Territorialität Macht verdeutlichen, was zum Beispiel im Spiel *Minecraft* gesehen werden kann. Je weiter ein Spieler in dem Spiel fortgeschritten ist, desto eher ist es ihm möglich aufwendige Bauten zu erschaffen und diese beispielsweise auch durch Grenzen wie Lava oder Fallen zu sichern.

Territorialität kann auch dazu führen, dass ein Gebiet als solches als wirksam erscheint, ohne, dass es das selbst ist. So sammelt man beispielsweise den Haufen seines Hundes auf, weil man im Park ist; nur indirekt, weil man Bestrafung fürchtet. Auch in Spielen kann dies gesehen werden. So sind Städte in MMORPGs beispielsweise automatisch friedliches Areal, was als Typus der Städte angesehen wird. Dies wird aber eigentlich durch die im Spiel eingesetzten NPCs oder auch die Programmierung durchgesetzt, welche dies entweder komplett verhindert oder Verstöße bestraft.

Auch macht Territorialität Beziehungen unpersönlich, da durch sie bereits Bedingungen geschaffen werden und Einfluss auf andere genommen werden kann, ohne, dass diese Regeln explizit forciert werden müssen oder der Machthaber in der Nähe sein muss. In einem Multiplayer-Shooter wie *Overwatch* wird der Spieler insofern schon gelenkt, dass das Level in einer bestimmten Weise erschaffen wurde und ihm bestimmte Wege somit offenstehen und andere nicht, ohne, dass der Designer einzelne Wege durch digitales Wachpersonal oder Ähnliches abriegeln müsste. Stattdessen existieren diese einfach nicht.

Auch schafft Territorialität den Gedanken, dass Raum eine Art Container ist, der beliebig gestaltet und eben auch geräumt werden kann, wenn das nötig wird. Dies kann als Kern vieler Aufbauspiele wie *Sims* oder *Sim City* gesehen werden, bei denen Spieler nach Bedarf Raum füllen, aber auch wieder leeren können, indem sie einzelne Zimmer oder gar ganze Häuserblöcke einfach wieder abreißen und neugestalten.

Auch werden durch Territorialität Zuständigkeiten verwaltet, also zum Beispiel, wer, wen verwalten darf, wer zu einer Gruppe gehört oder wen ein Ereignis betrifft. In MMORPGs sind jeweils bestimmte Gebiete für bestimmte Levelbereiche vorgesehen. Ein Areal ist damit für eine Spielergruppe eines bestimmten Niveaus zuständig, während manche Areale, wie eine Stadt, die als Versammlungsort dient, für alle Spieler einer bestimmten Fraktion verantwortlich ist.

Das Konzept des leeren Ortes ist dem ähnlich. So ist ein Ort dann leer, wenn keine Menschen (oder eben NPCs) ihn bevölkern, obwohl Gegenstände und andere Dinge trotzdem in ihm vorhanden sind. So verliert im Shooter *Overwatch* ein Gebiet beispielsweise sofort an Relevanz, sobald sich dort keine anderen Spieler befinden, da keine weiteren Interaktionen als das schnelle Durchqueren möglich beziehungsweise interessant sind.

Territorialität führt auch dazu, dass sie sich multipliziert und immer wieder neue Gebiete entworfen werden, um bestimmte Ereignisse zu beinhalten und allgemein möglichst viel Raum zu füllen. Auch diese Entwicklung kann man im Spiel *Minec*raft verfolgen. Baut der Spieler sich am Anfang eine schlichte Höhle, so finden sich im weiteren Spielverlauf oft große Bauwerke, in welchen verschiedene Räume mit verschiedenen Funktionen zu finden sind (32-34).

Diese Tendenzen von Territorialität können in vierzehn relevanten Kombinationen (jeweils mit unterschiedlicher Intensität der Effekte) auftreten. Diese Kombinationen lassen dann wiederum auf den spezifischen Grund schließen, aus welchem Territorialität im Einzelfall verwendet wird. Diese Kombinationen werden bei Bedarf in den Analysen erwähnt, sollen hier aber nicht weiter ausgeführt werden, da dies zu umfangreich ausfallen würde. Die Frage ist nun, inwiefern die Regeln der Territorialität auch Relevanz in anderen Räumen als den physischen haben können.

2.2 Raum in der Kulturwissenschaft und die Verbindung zur Territorialität

In der kulturwissenschaftlichen Einführung zum Thema Raum spricht Stephan Günzel davon, dass Computerspiele nicht nur paradigmatisch für das Verständnis neuer Medien sind, sondern diese auch grundlegend durch ihre Räumlichkeit definieren (8). Deswegen erscheint es im möglichen Umfang dieser Arbeit auch sinnvoll, die Analysen exklusiv und ausführlich bei digitalen Spielen durchzuführen.

Neben verschiedenen anderen Gründen ist ein Interesse für den Raum in den Kulturwissenschaften auch in den veränderten Kommunikationsstrukturen durch die Digitalisierung begründet, welche das gleichzeitige Beisammensein ermöglichen und eine mittelbare Nähe erschaffen, ohne, dass man dafür in geographischer Nähe sein muss. So könnte man den neuen Medien eine Ortlosigkeit vorwerfen, muss dabei aber anerkennen, dass die Kommunikationsräume, welche sie schaffen gleichzeitig stabile Entitäten sind, während an der wirklichen Abgeschlossenheit und Begrenztheit von physischen Räumen durchaus gezweifelt werden kann, wenn man das Phänomen der Globalisierung betrachtet (13-18).

Dabei hat Günzels Theorie zum Raum drei Antinomien. Bei Antinomien handelt es sich, um sich ausschließende Grundannahmen.

Bei der ersten Antinomie handelt es sich um die gegensätzlichen Annahmen, dass der Raum verschwindet beziehungsweise erstarkt. Während der geographische Raum dadurch an Wirkung verliert, dass Transportmittel ihn leicht überbrückbar machen, kommt es gleichzeitig dazu, dass Raum in medialer und technologischer Hinsicht wächst und neue Konzepte des Räumlichen entstehen (26,35). Dabei rücken repräsentative Räume, welche kulturell aufgeladen sind, und topologische Räume, welche nur Verbindungen betrachten, in den Vordergrund (35). Man kann also auch davon ausgehen, dass sich die territorialen Effekte zunehmend vom physischen in den digitalen Raum verschieben.

Eine weitere Antinomie ist die von Determinismus gegen Possibilismus. Während ersterer Ansatz davon ausgeht, dass Raum durch die Natur bedingt ist und seine Wirkung passiv und über seine Geographie entfaltet, geht der zweite Ansatz davon aus, dass Raum durch den Menschen aktiv geformt und beherrscht wird (35,44). Dabei wird davon ausgegangen, dass diese Aneignung in der Menschheitsgeschichte eine zentrale Strategie ist und dieser Prozess der De- und Reterritorialisierung von Raum immer wieder stattfindet. So zum Beispiel das Sesshaft-Werden (36). Während der Determi-

nismus die natürliche Territorialität beschreiben kann und vor allem frühzeitliche Geschichte betrachtet, schließt der Possibilismus an die Antinomie des verschwindenden Raumes an. Raum wird dabei vor allem in andere Sphären verlagert und durch Gesellschaft geprägt (41,42). Und so ist es auch die Beherrschung eben dieses Raumes, welche in der Wirtschafts- und Sozialgeschichte eine zentrale Rolle spielt (43).

Die dritte Antinomie beschreibt das Verhältnis von Raum zu Ort. Raum wird zum Ort, wenn ihm Grenzen gesetzt werden (53). Zu diesem Ort kann eine Verbindung entstehen, wobei diese dann auch dafür sorgt, dass eine Unterteilung in das Eigene und das Fremde stattfindet. Solche Orte und Abgrenzungen können auf verschiedenen Ebenen stattfinden, so zum Beispiel auf der Ebene des Berufs oder der Nation (56). Ein weiteres Konzept bei der Unterscheidung von Raum und Ort ist die Dialektik von Glättung und Kerbung. Raum wird dadurch geglättet, dass er bereist wird und unbegrenzt ist, während er gekerbt wird, wenn jemand dort sesshaft wird beziehungsweise beginnt diesen Raum zu kontrollieren (57).

Im weiteren Verlauf geht Günzel darauf ein, wie Raum produziert wird. Dabei gibt es drei Betrachtungsweisen der Raumproduktion, welche alle parallel betrachtet werden können. So gibt es zum einen die Raumpraxis, bei der Raum subjektiv empfunden wird und durch Erfahrung produziert wird. Bei dieser Betrachtungsweise steht die Wirklichkeitswahrnehmung und die Performanz des Subjektes im Vordergrund (78-79).

In Spielen kann man beispielsweise das mentale Modell, welches der Spieler, von einer Karte entwickelt als Betrachtungsgegenstand nehmen. So muss er die Karte selbst bereisen und sich ein Bild machen, wie diese aufgebaut ist. Dabei ist dieser Raum aber nur sofern für ihn existent, wie er ihn auch nutzt. Raum, den er noch nicht oder nur beiläufig bereist hat, hat für ihn weit weniger Tiefe als ein Raum, welchen er regelmäßig und ausführlich nutzt, wie beispielsweise eine Heimatbasis in *Minecraft*.

Bei der Raumrepräsentation hingegen handelt es sich um eine Konzipierung und Objektivierung von Raum, welche sich beispielsweise in dem Erstellen von Karten ausdrücken kann. Hierbei muss der Raum selbst gar nicht existieren, sondern es werden andere Formen gewählt, um diesen darzustellen beziehungsweise diskutierbar zu machen (78-79).

Hierbei bietet sich als Beispiel das Designen von Levels durch den Level Designer an. Bevor ein Level erstellt werden kann, muss in der Regel viel Konzeptarbeit geleistet

werden, bei welcher der Designer eine Karte entwirft, welche den Raum aus verschiedenen Perspektiven zeigt und ihn mit Objekten und auch potenziellen Ereignissen füllt.

Als dritte Ebene gibt es die Repräsentationsräume, welche „gelebt“ werden. Dies bedeutet, dass sie durch eine kollektive Benutzung eine bestimmte Sache symbolisieren. Diese Räume werden durch Kultur und Gesellschaft geprägt (78-79).

Hier kann als Beispiel ein typisches MMORPG gelten. So gibt es oft Plätze, welche von den Spielern wegen bestimmter Eigenschaften als Marktplatz genutzt werden. Das heißt, ein Spieler, der seine Waren verkaufen will, stellt sich an einen bestimmten Ort, weil die Funktion des Platzes durch die Nutzung anderer Spieler bereits so aufgeladen ist, dass der Raum praktisch und symbolisch für das Handeln von Waren steht. Dabei kann es sein, dass dieser Ort vom Designer für einen anderen Zweck geschaffen wurde, aber durch die Gesellschaft „umgeformt“ wurde.

Spiele sind in Bezug auf Räume besonders deshalb interessant, weil sie eine Ordnung haben, deren Perfektionsgrad außerhalb von ihnen nicht zu finden ist und klare Grenzen setzen (104). So kann Raum im Computerspiel als der Raum gesehen werden, der durch eine Tätigkeit hervorgebracht wird, die auf einem Weg verrichtet wird (Ego-Shooter - Das Raumbild des Computerspieles, 318). Durch die Begrenzung der Spielwelt und des Raumes ist das Spiel auf ein Ziel hin gerichtet und es gibt eine Art Front, welcher der Spieler immer vor sich herschiebt (Ego-Shooter - Das Raumbild des Computerspieles, 323,342). Diese Front ist ein zentraler Aspekt des Designs von Shootern.

3. Analyse

3.1 *Overwatch* – Die Gebietskontrolle im Shooter

Bei dem Spiel *Overwatch* handelt es sich um einen team-basierten Multiplayer-Hero-Shooter, in welchem zwei Teams bestehend aus jeweils sechs Spielern in verschiedenen Modi gegeneinander antreten. Das *Hero* in der Beschreibung des Genres sagt dabei aus, dass in *Overwatch* im Gegensatz zu anderen Shootern nicht nur die Waffe gewechselt wird, sondern, dass die Bewegung, Angriffsart und Rolle des Spielers an die Wahl einer Figur geknüpft ist. Die Figur kann dabei jederzeit in der *Spawn*, also dem Ort, an dem man wiedererscheint, sobald die eigene Spielfigur ihr Leben lässt, gewechselt werden. Das Ziel der Angreifer (das inverse gilt für die Verteidiger) in den

verschiedenen Modi ist dabei entweder die Einnahme eines festgelegten Territoriums oder die Eskorte eines Fahrzeugs, welches quasi als eine Art mobiles Territorium gesehen werden kann. Der Raum muss dabei komplett von Gegnern geräumt werden, damit das Ziel erreicht werden kann. Der Bereich, in dem das Spiel stattfindet, ist dabei mehrfach abgegrenzt, einmal durch die physischen Grenzen des Levels, zum anderen durch die anderen Spieler, welche an bestimmten Positionen Stellung nehmen. Die Grenze wird dabei überwacht, um mögliche Gegner zu finden. Wirkliche Gefechte finden meist erst statt, sobald sie überschritten wird. Ansonsten werden nur Warnschüsse abgegeben und durch bestimmte Positionierung Herrschaft über ein Territorium ausgesprochen (Breljak, 205).

Der Aufbau des jeweiligen Levels und die Positionierung des verteidigenden Teams bestimmen den Ort, an dem das angreifende Team seinen Durchgang beginnen sollte, während die Art der Teamkonstellationen bestimmt, inwiefern das Gebiet gesichert wird und umgangen werden muss. Befindet sich in dem gegnerischen Team beispielsweise ein Spieler des Charakters *Widowmaker*, welche eine Scharfschützin, ist, die Giftminen platzieren und Infrarotsicht aktivieren kann, so muss man stets hinter einer Deckung bleiben beziehungsweise Schilder nutzen, wenn man nicht das Risiko eingehen möchte, von ihr mit einem Schuss ausgeschaltet zu werden. Je nachdem wie die einzelnen Teamkonstellationen dabei aufgestellt sind, entwickelt sich also ein ganz anderes Gefüge des Grenzkonfliktes beziehungsweise der Grenzkontrolle (206,207).

So ist laut Breljak, die Situation der Grenzkontrolle, der Ort, an dem die leibliche Erfahrung des Gestoppt-Werdens regelmäßig stattfindet. Auch in *Overwatch* ist diese Erfahrung ähnlich machbar. Anstatt, dass man frei auf einen Punkt gehen darf, wird man gestoppt. Meist durch, für den Spielcharakter tödliche, Gewalt (208). Der sogenannte *Border Gaze*, welcher den Blick, der das Anderssein sichtbar macht, markiert, wird in *Overwatch* durch die beiden Teamfarben dargestellt. Charaktere des eigenen Teams haben dabei eine blaue Umrandung, während Charaktere des gegnerischen Teams eine rote besitzen. Es findet also eine klare Kenntlichmachung der Andersartigkeit statt. Auch können eigene Teammitglieder nicht verletzt werden, dies ist nur bei Andersfarbigen möglich (210). Die eigenen Teammitglieder sind dabei jederzeit mit einem kleinen Pfeil sichtbar. Wenn man selbst gerade tot ist, kann man sogar per Kamera die einzelnen Teammitglieder verfolgen. Das führt dazu, dass es auch eine Art der inneren Überwachung gibt, bei welcher sich die Teammitglieder gegenseitig beobachten und so auch darauf aufmerksam werden, falls jemand auffällig agiert (211).

Ein Konzept, welches bei der Grenzziehung auch thematisiert werden kann, und welches auch in *Overwatch* mitschwingt, ist das der Paranoia, welches Andrea Mura ausführlich bespricht. So beschreibt Paranoia, die Spannung zwischen dem Subjekt und dem Objekt, welches ausgeschlossen und auf Distanz gehalten werden muss, damit das Subjekt zufrieden sein kann (60). So schafft der paranoide Stil eine solide Linie, welche in außen und innen unterteilt. Als Gegensatz gibt es zwar auch das Konzept der *Frontier*, der eine Zone beschreibt, welche grundsätzlich durchlässiger ist und in der keine klare Unterteilung stattfindet (64,72). Diese ist aber für den Paranoiden potenziell gefährlich. Das Ende des eigenen Bereichs markiert für ihn gleichzeitig den Anfang des gegnerischen Territoriums. Alles was man nicht durch Sichtlinien oder Präsenz abdeckt, gehört dabei potenziell dem Feind (71). Die Grenze in *Overwatch* kann dabei als Extremzustand der Paranoia gesehen werden, da sie stark überwacht und ihre Überschreitung mit tödlicher Gewalt bestraft wird; die Gegner sind farbig anders markiert, können nicht geheilt, aber dafür angegriffen werden (74).

Territorialität ist dabei auch in der Unterteilung des eigenen Teams wichtig; sie wird genutzt, um die Rollen aufzuteilen (Sack, 62). So besteht ein Team typischerweise aus der 2-2-2 Formation, wobei zwei der Spieler als *DPS* (Abkürzung für *Damage per Second*), dafür zuständig sind, Schaden zu verursachen. Zwei weitere Spieler versuchen als *Tanks* die anderen Spieler zu beschützen, während die beiden *Healer* damit beschäftigt sind, das eigene Team am Leben zu halten. Während sich die *Healer* im Hintergrund aufhalten, ist es die Aufgabe der *Tanks* eine Art Verbindung zwischen den aggressiven *DPS* und den passiven *Healern* herzustellen. Die *DPS* müssen dabei wechselnd die Grenzen des Gegners penetrieren, gleichzeitig aber auch immer wieder den Rückzug hinter die *Tanks* antreten, um am Leben zu bleiben (176-178,182).

Natürlich sind die Ortschaften in *Overwatch* auch so strukturiert, dass sie außer dem gerichteten, gewalttätigen Konflikt nichts zulassen; es gibt Plätze, welche besonders für Kämpfe prädestiniert sind und Räume, die nur als Passage gelten (173,192,195). Die einzige alternative Möglichkeit, die man hat, ist die Gewalt ganz ausbleiben zu lassen. Das ist aber insofern für Spieler kaum eine Alternative, da Siege mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt werden, welche wiederum das Freischalten von besonderen kosmetischen Artikeln erlauben (zum Beispiel neue Kleidung für die Charaktere) und zum anderen, weil ein Ranglisten-System dafür sorgt, dass Spieler, die erfolgreich Verteidigen und Angreifen mit Aufstieg belohnt werden (173).

Auch ist die eigene Territorialität, die ein Charakter mitbringt wichtig. Damit ist gemeint, wie viel Territorium dieser kontrollieren kann und was für eine Reichweite er besitzt. Sack unterscheidet dabei die Territorialität verschiedener Einheiten beim Militär, wobei die Einheiten, welche mehr Territorialität ausüben können in der Regel komplexer sind als jene die einfache Territorialität ausüben (208,211). So kann der Charakter *Pharah* beispielsweise fliegen und mit ihren Raketen einen großen Raum abdecken, gleichzeitig sind die vielen Möglichkeiten der Positionierung und der Kontrolle auch schwerer effektiv zu nutzen, da der potenzielle Raum, in dem sie sich verorten muss, sehr groß ist. Ein Charakter wie *Reinhardt* dagegen ist für Anfänger ungleich besser geeignet, da er mit seinem Schild sein Team beschützen muss und relativ langsam ist. Er hat also eine geringe Reichweite und beschützt ein bestimmtes, viel kleiner definiertes Gebiet und hat nur die Aufgabe genau einen Punkt einzunehmen oder zu überwachen. Dann gibt es noch Charaktere, wie die Hackerin *Sombra*, welche Spezialisten sind und gleich mehrere Funktionen auf einmal erfüllen. Ihre Positionierung ist potenziell in einem sehr großen Bereich möglich und im Gegensatz zu *Pharah*, welche vor allem Gegner ausschalten soll, hat sie zusätzlich noch die Möglichkeiten Gegner durch ihre Hacks, welche Fähigkeiten deaktivieren, zu behindern beziehungsweise durch *Health Packs*, kleine, mächtigere Zonen, zu kreieren, welche kontrolliert werden können. Das macht sie ungleich komplexer. Das Territorium ist hier also insgesamt nicht ein klar definiertes festes Herrschaftsgebiet, sondern eine mobile Zone, die unter anderem durch Flucht-und Angriffsdistanz bestimmt wird (37).

Weiterhin kann man in *Overwatch* das Konzept der Glättung und der Kerbung finden. Während die Verteidiger den Raum möglichst abgrenzt und abgesichert formen wollen, indem sie beispielsweise Verteidigungsanlagen bauen, ist es das Ziel der anderen Partei den Raum zu glätten, ihn möglichst schnell zu durchqueren und zum Ziel zu gelangen. Nur sobald sie den Punkt erreicht haben, der ihr Ziel ist, findet auch eine ähnliche Kerbung statt wie bei den Verteidigern, da sie den Punkt nun ebenfalls halten wollen (Günzel, Raum – Eine kulturwissenschaftliche Einführung, 57).

Abschließend soll noch besprochen werden, inwiefern *Overwatch* die verschiedenen expliziten Aspekte von Territorialität beinhaltet, welche Sack angesprochen hat. So wird das Gebiet, welches verteidigt werden muss, einfach klassifiziert, in dem es von einer Reihe von Personen abgegrenzt wird; dahinter liegt dann der zentrale Punkt, der beschützt werden soll, welcher zusätzlich farbig markiert ist. Kommuniziert wird die Sperrzone, dadurch, dass Feuer gestartet wird, sobald man sich dieser nähert. Nun kann

man argumentierten, dass diese Kommunikation scheitern kann, wenn dem Spieler die Fähigkeiten fehlen Gegner wirklich zu bedrohen, und diese die Grenze überschreiten, da sie kaum etwas zu befürchten haben. Um gegnerische Spieler an der Grenzverletzung zu hindern, sind wie in diesem Kapitel schon mehrfach angesprochen die Kontrolle über das Gebiet über Sichtlinien, Fähigkeiten und Präsenz entscheidend (Sack, 32).

Zum anderen kann es möglich sein, dass das Territorium selbst so wirkt als wäre es das Ziel und nicht das Mittel. In *Overwatch* wird das dahingehend ausgedrückt, dass das explizite Ziel ganz klar die Einnahme eines Gebiets ist und es keinen Zweck außerhalb davon gibt (39).

Weiterhin kann besonders in professionellen Begegnungen von *Overwatch* verschiedene Taktiken beobachten, wie beispielsweise das *Divide & Conquer*. So versucht man bei *Overwatch* auch den Gegner in der Regel durch territoriale Kontrolle so aufzusplitten, dass man eine Überzahl hat (Sack, 39).

Während bei *Overwatch* nun vor allem die Grenze betrachtet worden ist, sollen bei *Playerunknown's Battlegrounds* nun die Parallelen zur eigentlichen (illegalen) Grenzüberquerungen gezogen werden.

3.2 *Playerunknown's Battlegrounds* – Die implizite Erfahrung einer illegalen Grenzüberquerung

Bei *Playerunknown's Battlegrounds* (von nun an *PUBG* abgekürzt) handelt es sich um ein Battle Royale-Spiel. Bei einem typischen Battle Royale-Spiel wird man zusammen mit anderen Spielern in einer abgegrenzten Zone abgesetzt und muss am Ende als Einziger überleben. Dabei hat man keine vorherige Ausrüstung, sondern muss sich diese selbst innerhalb der Spielwelt zusammensuchen. *PUBG* hat dabei ein militärisches *Look & Feel*, da es sich dabei um eine eigenständige Umsetzung der Battle Royale-Modifikation für die Militärsimulation *Arma 3* handelt.

Bei *PUBG* wird man am Anfang auf der immer gleichen Insel abgesetzt und kann selbst entscheiden, wo man mit Hilfe des Fallschirms abspringen möchte. Nachdem man abgesetzt wurde, ist es das Ziel, sich mit Ausrüstung auszustatten und gegnerische Gruppen auszuschalten. Räumlich ist das Ziel dabei ein weißer Kreis, welcher auf der Karte markiert ist. Dieser zeigt an wohin sich die blaue, kreisförmig schließende,

Grenze verschiebt. Diese blaue Grenze hat narrativ keine Erklärung, sondern funktioniert einzig und allein räumlich. Befindet man sich außerhalb dieser blauen Grenze, so nimmt man Schaden, was dafür sorgt, dass diese Grenze die Spieler vor sich hertreibt und sie versuchen in die Mitte des Kreises zu gelangen. Die blaue Grenze kann dabei metaphorisch mit den sozialen und wirtschaftlichen Gründen verglichen werden, welche Immigranten beziehungsweise Flüchtlinge an und über die Grenze treiben (Orrenius, 4).

Dieser Kreis wird aber auch von anderen Spielern gesucht, welche möglicherweise schon weiter in diesem fortgeschritten sind und damit als eine Art Grenzschutz funktionieren. Allgemein versucht man in dem Spiel Konflikte möglichst zu vermeiden und die Stellen zu umgehen, an denen man Spieler vermutet. Dabei kann der Spieler das Spiel alleine oder in der Gruppe spielen. Es drängt sich der Vergleich mit der illegalen Grenzüberschreitung auf und soll im Weiteren nun ausgeführt werden.

Ähnlich wie Immigranten an der US-amerikanischen Grenze zu Mexiko ist es bei den Spielern von *PUBG* auch so, dass ihnen mit steigender Spielzeit, immer mehr bewusst wird, wie sie von anderen gesehen werden können und wie sie versuchen können dies zu verhindern (Newell, Gomez, und Guajardo, 21).

Ähnlich befinden sich die Spieler auch in einer Zone zwischen zwei Welten – zum einen ist ihnen die blaue Zone auf den Fersen – zum anderen sehen sie vor sich eine durch andere Spieler überwachte und geschaffene Grenze und werden oft mit Gewalt konfrontiert (21, 23). Auch müssen die Spieler immer in Bewegung bleiben, da stationär sein, nicht nur die blaue Zone näherbringt, sondern einen auch zum Ziel für Spieler machen kann, die bewusst nach anderen suchen (22). Dabei haben die Spieler wie die meisten Immigranten nur das Nötigste dabei; freilich können sie sich im Gegensatz zu Immigranten auch bewaffnen, da ihr Ziel ein ganz anderes ist. So wollen sie zwar auch die Grenze überschreiten um sich eine vorteilhafte Position zu sichern, sie gewinnen aber, wenn sie andere ausschalten (22).

Dadurch, dass bestimmte Gebiete eher von Spielern aufgesucht werden als andere (zum Beispiel wegen Ressourcenreichtum oder guten Positionen), ist es für die Spieler notwendig ähnlich wie Immigranten auf Randgebiete auszuweichen, damit sie eine Chance haben, die Grenze zu überqueren. Das kann bedeuten, weniger Ressourcen finden zu können oder auch auf einem offenen Feld durch die Gegend laufen zu müssen (25).

Wie in der realen Welt ist das Übertreten der Grenze in *PUBG* gefährlich (27). Andere Spieler können dabei als besonders harte Grenzpolizei gesehen werden, aber auch als Kriminelle, welche sich gezielt Immigranten als Ziel heraussuchen. Die Verbindungen zu anderen Spieler sind also relativ komplex. Je mehr Spieler beispielsweise in einer Zone sind, desto größere Umwege muss der Spieler gehen, wenn er ihnen nicht in die Arme laufen will (Newell, Gomez, und Guajardo, 29, und Orrenius, 7,9). Dabei hat man ein konstantes Gefühl des Beobachtet-Werdens, welches jeden einzelnen Spieler betrifft, also auch die, die weiter hinter der Grenze sind (Newell, Gomez, und Guajardo 30). Auch können andere Spieler als Köder benutzt werden, wenn man ihnen folgt anstatt das Gefecht mit ihnen zu suchen, ein Mittel, welches Schmuggler gerne nutzen, indem sie Immigranten auf offensichtliche Routen schicken, um selbst unentdeckt zu bleiben (32).

In Mexiko gibt es einen Themenpark, welcher versucht den illegalen Grenzübergang für andere Menschen fühlbar zu machen. Das potenziell dazu haben auch Spiele wie *PUBG* (Healy, 1). Dabei sind auch in der Simulation durch den Park typische Strategien zu sehen, wie man sie aus *PUBG* kennt. So arbeitet man als Gruppe und versucht möglichst unentdeckt zu bleiben. Geräusche und auffälliges Verhalten werden auf ein Minimum reduziert. Wenn einer der Gruppe entdeckt wird, wird meist die ganze Gruppe entdeckt und unter Beschuss genommen. Auch ist die Übergehung einer ständigen Paranoia ausgesetzt. Da die Karte von *PUBG* mehre Quadratkilometer umfasst und eine größere Spielerdichte erst mit einer Verkleinerung der blauen Zone einhergeht, trifft man selten auf Spieler. Das Potenzial jemanden zu treffen, ist aber ständig vorhanden. So wechseln sich die ruhigen, paranoischen Momente mit Momenten des Kampfes oder der Flucht ab (Healy, 1). Auch die Ausrüstung, die man findet oder die Verbündeten, die man mit in das Spiel nimmt, beeinflussen den Erfolg deutlich. So helfen erfahrene Spieler anderen Spielern mit ihrer Kenntnis der Karte und geben ihnen Tricks und Ähnliches mit auf den Weg, ähnlich wie das die Schmuggler tun (Singer und Douglas, 5).

Bei *PUBG* ist auch das Konzept des negativen Raumes interessant (Günzel, Raum – eine kulturwissenschaftliche Einführung, 115). So ist der größte Teil des Raumes von *PUBG* lückenhaft, also negativ, und es finden sich nur kleinere Hindernisse wie Bäume oder Steine. Dagegen stehen die großen Bauten, welche die Landschaft immer wieder unterbrechen. Dieses *No Mans Land* dient dabei als Pufferzone zwischen den einzelnen Spielergruppen; sich offen darauf zu bewegen ist meist gefährlich (Sack, 7).

Dabei können Spieler aber schlechter als in anderen Spielen verhindern, dass Gegner ihnen ihr Gebiet streitig machen, da Konflikt immer eine hohe Wahrscheinlichkeit des Scheiterns mit sich tragen. Deswegen halten sich einzelne Spielercluster oft in der Nähe zu einander auf. Auch finden sich die Spieler bei *PUBG* immer in Bewegung wieder; wenn ihnen ein Gebiet besonders gut erscheint, lassen sie sich für begrenzte Zeit nieder, aber die blaue Grenze treibt sie weiter, so dass sie immer in Bewegung und auf der Suche nach neuen Ressourcen und Orten sind (55, 59).

Zuletzt treten hier auch wieder verschiedene territoriale Aspekte auf. Spieler, welche in einem bestimmten Bereich sind, sind sicher, während die anderen Schaden nehmen und als Außenstehende leichte Beute für Gegner sind. Der Besitz von Gebieten wird in PUBG nicht kommuniziert, bis die Parteien auf einander treffen. Eigentlich ist es das Ziel eben diese Territorialität erst zu kommunizieren, sobald Gegner in angreifbarer Nähe sind, um sich nicht zu früh zu einem Ziel zu machen. In *PUBG* ist es immer wichtig Übersicht über die Gegner zu genießen; dies hilft dabei Kontrolle zu haben und zu wählen, wann ein Konflikt stattfinden soll (32-34).

Auch entstehen durch die unterschiedlichen Gebiete, in denen die Spieler abspringen und dadurch wohin sich die finale Zone, in der gekämpft wird, verschiebt, automatisch Ungerechtigkeiten durch die Territorialität; Spieler bekommen dadurch bessere Ressourcen, bessere Örtlichkeiten oder relative eine bessere Positionierung auf der Karte (34-40). Nun sollen die bisher gesammelten Erkenntnisse mit dem Spiel *Frontiers* verglichen werden.

3.3 *Frontiers* – Die explizite Auseinandersetzung mit der Grenze im Shooter

Frontiers, im Ganzen mit dem durchaus politischen Untertitel, *You've Reached Fortress Europe* versehen ist eine Modifikation des Shooters *Half-Life 2*, der österreichischen Künstlergruppe *gold extra*, welche unter anderem auch im Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe ausgestellt ist. Dabei haben die Entwickler für die Umsetzung des Spieles viel Recherchearbeit geleistet und versucht die Situation an der Grenze möglichst nahbar darzustellen (DPA, 1 und Herrnböck, 1). So sind die Situationen und auch das Aussehen der Flüchtlinge realen Vorbildern entnommen. Wie die Entwickler vermerken, hilft dies den Spielern auch bei der Empathie. So schießen Spieler oft nicht auf die Flüchtlinge, obwohl dies in Spielen gang und gebe ist, sondern geben Warnschüsse ab, um die Flüchtlinge darauf hinzuweisen, dass sie der Grenze zu nah sind (Vimeo, 1).

Das Spiel ist dabei durch Wettereffekte und viel Sound in der Umgebung sehr atmosphärisch. Abgrenzungen können neben Zäunen auch Häuser, Kontrollpunkte oder Berge sein. Das Spiel bietet insgesamt fünf Karten, bei denen die Spieler in zwei verschiedene Teams aufgeteilt werden. Das eine Team nimmt die Rolle der Grenzschützer an und bekommt Punkte dafür Flüchtlinge einzufangen, während das Team der Flüchtlinge Punkte bekommt, wenn es einer der Spieler schafft an einem sicheren Punkt anzukommen, der je nach Level variieren kann. Die Grenzschützer können dabei entweder auf die Flüchtlinge schießen – dies wird aber mit Punktabzug auf dem Menschenrechtsindex bestraft - oder sie festnehmen, was dazu führt, dass sich der jeweilige Flüchtling in einer Gefängniszelle wiederfindet und mit einer anderen Figur einen neuen Versuch wagen kann. Flüchtlinge haben dabei einmal pro Versuch die Möglichkeit einen Wächter zu bestechen. Falls dies passiert, können sie eine Festnahme unterbrechen.

Mobiltelefone spielen eine große Rolle im Immigrationsalltag, was auch in diesem Spiel beachtet wird (Newell, Gomez, und Guajardo, 30). So ist der Voice Chat über Mobiltelefone möglich, so, dass Flüchtlinge sich koordinieren können, um Lücken in der Grenzumgebung zu finden. Natürlich ist dies für die besser ausgerüsteten Wachmänner ebenso möglich.

Jede Karte hat dabei ihre Besonderheiten und wird kurz mit ein paar Paragraphen, die über die reale Situation sprechen, eingeführt.

So ist es in der Sahara so, dass die Spieler stetig Leben verlieren und dieses durch Wasservorräte auffrischen müssen, die im Level verteilt sind. Das sorgt dafür, dass die Situation an der Grenze immer angespannter wird, bis sie waghalsige Aktionen ausführen müssen, um zu überleben. Eskortiert werden sie dabei von einer bewaffneten Schmugglerbande, welche automatisch auf Grenzschützer schießt, welche ihnen zu nahekommt. Das ganze Level besteht dabei aus natürlichen Hindernissen wie Felsen und Sanddünen.

Auf der Karte Rotterdam dagegen muss man im Regen einen Container am Güterhafen finden, der einen per Schiff weiter auf der Route transportiert. Allerdings verläuft man sich schnell im Containerlabyrinth und durch den Regen und die späte Tageszeit, erinnert das Erlebnis schon fast an ein Horrorspiel. Allerdings gilt das für beide Seiten. Auch für die Grenzschützer ist es schwer, Immigranten aufzuspüren und an ihnen dranzubleiben.

An der spanischen Küste hingegen begegnet man einer einfachen Stadt und muss eine Menschenrechtsorganisation oder die Kirche aufsuchen, um Schutz zu finden. Hierbei überkommt einen ein Gefühl der Isolation, da die meisten Türen für einen verschlossen bleiben, während man aus den Häusern dumpf Gespräche von Familien vernimmt. Zwar helfen die vielen Seitengassen hier auch, allerdings kann die Polizei ganz gezielt die hilfreichen Stationen beobachten.

Die letzte reguläre Karte zeigt eine klassische Grenzanlage in der spanischen Enklave Ceuta, welche mit Zäunen, Wachtürmen und einem Kontrollposten ausgestattet ist. Hier ist das geschaffene, territoriale Machtgefälle am Stärksten, was den Grenzwächtern effektive Kontrolle ermöglicht. Gleichzeitig hat der Flüchtling aber durch natürliche Bedingungen die besten Möglichkeiten, diese zu umgehen. So kann ein großer Fels in Gang gesetzt werden, welcher einen Teil des Zauns umreißt oder die Anlage umschwommen werden.

Im *Final Room* sind die Gegensätze dann aufgehoben; es gibt keine negativen Aktionen mehr gegenüber anderen, es können nur noch gemeinsam verschiedene Recherchen als Audio oder Video konsumiert werden, welche die Entwickler im traumhaft wirkenden Level zusammengestellt haben. Natürlich hat das Level an sich damit keinen Realitätsbezug mehr, sondern wirkt eher symbolisch. Während die Grenzwächter aus einem dunklen Meer auftauchen müssen, um den Blick auf die Situation der Immigranten zu verbessern, müssen die Immigranten einen großen Sprung wagen, der verdeutlicht, was sie mit einer Reise auf sich nehmen.

Interessant bei dieser spielerischen Umsetzung dieses ernsten Themas ist, dass Studien berichten, dass dieses Katz-und Mausspiel, welches sich im Spiel entwickelt auch so ähnlich in der Realität abspielt. So wird offiziell versucht ein Bild schaffen, was eine deutliche Härte gegenüber den Immigranten zeigt. Gleichzeitig wird erfassten Immigranten aber immer wieder schnell die Möglichkeit gegeben den Übergang erneut zu versuchen. So können die Grenzbeamten ihre Ausbeute steigern und ihre Zahlen verbessern, während die Immigranten immer wieder neue Chancen bekommen, ihr Ziel zu erreichen (Singer 2,3). So haben diese „Auseinandersetzungen“ schon etwas von einem Ritual (3). Migranten haben ähnlich wie Spieler die Möglichkeit das Spiel immer besser zu verstehen. Ohne, dass verhältnismäßig, bedrohliche Strafen drohen (Singer 3-4, 10).

Natürlich zeigen sich die Klassifikationen von Sack auch hier. Sobald man als Flüchtling einen gewissen Bereich überschreitet, ist man Teil der Festung Europa und kann sich zu dieser zählen. Durch Wachleute und verschiedene Grenzanlagen, die teils natürlich, teils künstlich gebaut werden, wird nicht nur die Macht und die Symbolkraft der Festung Europa verdeutlicht, sondern auch simpel kommuniziert, was zu Europa gehören soll und was nicht. Dadurch, dass die Grenzwächter dann nur noch die Lücken beachten müssen, entwickelt sich auch ein effizientes Mittel zur Kontrolle. Auch sorgt es dafür, dass die Flüchtlinge versuchen Probleme in der Räumlichkeit zu lösen beziehungsweise versuchen, nicht von den Verteidigungsanlagen kontrolliert zu werden. Das müssen sie nur tun, weil es Gesetze gibt, die sie abweisen, nicht weil der Raum an sich sie ausschließt; damit wird auch unpersönlich gegen diese gehandelt und versucht, bereits so zu kommunizieren, dass sie ohne legale Mittel nicht erwünscht sind (32-34). Auch definiert das Territorium die sozialen Beziehungen und die Immigranten als Andere und nicht erwünscht. Damit macht es auch den eigentlichen sozialen Konflikt verschiedener Nationen zu einem territorialen Konflikt an der Grenze (34-40).

4. Schluss

4.1 Fazit

In dieser Arbeit wurde zunächst das Thema der Territorialität behandelt und anschließend mit verschiedenen medien- und kulturwissenschaftlichen Theorien verknüpft. Dabei wurden schon erste Bezüge zum Thema Videospiel hergestellt und mit der These herangegangen, dass Territorialität dort ähnlich wirken kann wie in der physischen Welt.

Anschließend wurden anhand der Beispiele *Overwatch* und *PUBG* verschiedene Aspekte der Territorialität untersucht und mit den vorher erarbeiteten Themenbereichen verknüpft. Dabei zeigte sich, dass Territorialität als eine grundlegende Strategie im Shooter-Genre auftaucht und vor allem die modernen Shooter stark strukturiert. Während das Spiel *Overwatch* teilweise wie ein Kriegsgefecht zwischen zwei Parteien und teils wie eine Grenzabsicherung wirkt, fühlt man in dem Spiel *PUBG* teils in die Rolle eines illegalen Grenzübergängers versetzt, der ständige Gefahr spürt.

Den Abschluss bildete dann *Frontiers* und es zeigte sich, dass die Entwickler von *gold extra*, genau das richtige Genre gewählt haben, um ihren Themenkomplex zu präsentieren. So wirkt Territorialität stark in Grenzgebieten und ist gleichzeitig Shooter-Spielern als erfolgreiche Strategie bekannt, was zu einer Kongruenz führt, welche es Spielern intuitiv erlaubt, mit den Problemen innerhalb des Spiels umzugehen.

4.2 Territorialität – Auch außerhalb des Shooters relevant für das Videospiel

Territorialität und Grenzen sind insbesondere im Shooter große Themen. Aber auch andere Genres würden sich für eine genauere Betrachtung anbieten. So beispielsweise Spiele wie *Minecraft* und *Civilization 6*, welche im Verlaufe dieser Arbeit bereits angesprochen wurden.

Bei *Minecraft* ist Territorialität deshalb interessant, weil der Spieler in der Blockwelt sein Gebiet langsam immer weiter durch eigene Arbeit vergrößert und vor anderen schützen muss. Die Blockwelt ist dabei komplett zerstörbar, was eine einfache Umformung von Raum suggeriert. Zudem kann das Spiel im Mehrspielermodus mit anderen Personen gespielt werden. Dabei wäre zu untersuchen, wie sich die virtuellen Gesellschaften in dem Spiel entwickeln, ab wann es zu Grenzziehungen kommt und Spieler in Konflikte geraten beziehungsweise dazu übergehen, Territorialität zu nutzen, um die größere Spielergesellschaft zu verwalten.

In *Civilization 6* ist Territorialität einer Untersuchung wert, weil die *Civilization*-Serie einen historischen Zusammenhang hat. So orientiert sich diese an der Zeitgeschichte und gibt einem die Kontrolle über verschiedene Völker, welche klar unterscheidbar von anderen sind. Was bei *Minecraft* also auf dem Mikrolevel betrachtet wird, wird hier auf dem Makrolevel diskutierbar. Denn die Ausbreitung des eigenen Volkes und die Kontrolle über Räumlichkeiten ist eine der Kerndynamiken des Spielsystems, ob nun Ressourcen, Wege oder ganze Kontinente über verschiedene Mittel kontrolliert und von Gegnern befreit werden. Dabei lassen sich eventuell Beziehungen zu der Menschheitsgeschichte herstellen und ähnliche Strategien beobachten.

Diese beiden Spiele sollen nur als Hinweis, dienen, dass Territorialität als gern genutzte menschliche Strategie auch explizit oder implizit ihren Weg in Genres aller Art findet.

Deshalb scheint es lohnenswert, sie auch über den Shooter hinaus zu betrachten.

Quellenverzeichnis

Literatur:

Anja Breljak: Subjektivierungsgefüge Grenzkontrolle. Warten, sich ausweisen, weitergehen?
In: movements | Jg. 3, Heft 1/2017: 205-214

Günzel, Stephan. Egoshooter: das Raumbild des Computerspiels. Campus Verlag, 2012.

Günzel, Stephan. Raum: eine kulturwissenschaftliche Einführung. Bielefeld, Transcript, 2017.

Mura, Andrea. "National finitude and the paranoid style of the one." *Contemporary Political Theory* 15.1 (2016): 58-79.

Newell, Bryce Clayton, Ricardo Gomez, and Verónica E. Guajardo. "Sensors, Cameras, and the New'Normal'in Clandestine Migration: How Undocumented Migrants Experience Surveillance at the US-Mexico Border." (2016).

Orrenius, Pia M. "Illegal immigration and enforcement along the US-Mexico border: An overview." *Economic & Financial Review* (2001): 2.

Sack, Robert David. Human territoriality. Worcester, MA, Graduate School of Geography, Clark University, 1987.

Singer, Audrey, and Douglas S. Massey. "The social process of undocumented border crossing among Mexican migrants." *International Migration Review* (1998): 561-592.

Internet:

DPA. “Computerspiel soll für Flüchtlingsdrama sensibilisieren.” FOCUS Online, FOCUS Online, 8 Nov. 2013, www.focus.de/digital/games/computer-computerspiel-soll-fuer-fluechtlingsdrama-sensibilisieren_aid_719167.html. Accessed 29 Sept. 2017.

Healy, Patrick O'gilfoil. “Run! Hide! The Illegal Border Crossing Experience.” *The New York Times*, The New York Times, 3 Feb. 2007, www.nytimes.com/2007/02/04/travel/04HeadsUp.html. Accessed 29 Sept. 2017.

Herrnböck, Julia. “Serious Games: Spieler stürmen die Festung Europa - SPIEGEL ONLINE - Netzwelt.” *SPIEGEL ONLINE*, SPIEGEL ONLINE, 7 June 2010, www.spiegel.de/netzwelt/games/serious-games-spieler-stuermen-die-festung-europa-a-699115.html. Accessed 29 Sept. 2017.

Videos:

Vimeo, 16 May 2017, vimeo.com/10092551. Accessed 29 Sept. 2017.

Spielografie:

Arma 3. Bohemia Interactive. 2013.

Civilization 6. Firaxis Games. 2016.

Half-Life 2. Valve. 2004.

Minecraft. Mojang. 2009.

Overwatch. Blizzard. 2016.

Playerunknown’s Battlegrounds. Bluehole. 2017

Sim City. Maxis. 2013.

Sims. Maxis. 2000.

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die Arbeit selbständig verfasst zu haben und keine anderen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Ködnitz, den 16.10.2017

Unterschrift:

: