

Bachelorarbeit-Thesis

**Orientalismus als Diversitätskonzept
für Videospiele-Charaktere**

Vorgelegt von: Deren Saylik
Matrikelnummer: 88889637
Studiengang: Game Design
Abgabedatum: 24.11.2021
Erstgutachter: Prof. Sebastian Stamm
Zweitgutachterin: Jenny Harder

Abstract

Entwicklungsteams versuchen, ihre Spiele immer diverser und inklusiver werden zu lassen. Dabei versuchen sie, ihren Anspruch an Diversität mittels diverser Repräsentation durch Videospielecharaktere zu erfüllen. Allerdings scheint es eine Dissonanz zwischen Ambition und Endprodukt zu geben. Dies zeigt sich unter anderem in der Repräsentation orientalischer Videospielecharaktere.

Ziel dieser Arbeit ist die Beantwortung der Frage, ob der Orientalismus als Diversitätskonzept bei Videospielecharakteren genutzt wird und wie Figuren, die PoCs aus Ländern darstellen, die den Orient bilden, diverser und inklusiver designt werden können. Dies erfolgt durch die Definition von Analysekr Kriterien mittels Sekundärforschung, die dann in einer Inhaltsanalyse an bekannten Videospielecharakteren angewendet werden. Die Ergebnisse und Erkenntnisse lassen einen Fragenkatalog formulieren, der das diversere und inklusivere Design ermöglicht.

Die Arbeit zeigt, dass der Orientalismus als Diversitätskonzept für Videospielecharaktere genutzt wird. Mithilfe der definierten neun Lupen können Charaktere diverser und inklusiver designt werden und auf orientalistische Elemente hin abgefragt werden.

Inhaltsverzeichnis

1. <u>EINLEITUNG</u>	1
2. <u>DAS ERZIEHERISCHE KULTURGUT SPIEL</u>	2
2.1. SIGNIFIKANZ DER DIVERSEN REPRÄSENTATION	3
2.1.1. IDENTIFIKATION DURCH REPRÄSENTATION.....	5
2.1.2. FOLGEN UND POTENZIAL.....	6
3. <u>DER ORIENTALISIERTE ORIENT</u>	7
3.1. ORIENTALISMUS	7
3.1.1. EXOTISMUS IM ORIENTALISMUS.....	8
3.1.2. DAS FUNDAMENT RASSISMUS.....	9
3.2. DER ORIENT	9
3.2.1. MYSTISCHER THEMENPARK: ARABLAND/ARABISTAN.....	10
3.2.2. DIE GEOGRAFISCHE LOKALISIERUNG DES ORIENTS.....	11
3.3. DIE MENSCHEN DES ORIENTS	12
3.3.1. NACH HERMANN VON WIßMANN.....	12
3.3.2. NACH EDWARD SAID.....	12
3.3.3. NACH JACK SHAHEEN.....	14
3.4. DIE BILDER DES ORIENTS	15
4. <u>PRAKTIKEN DES OTHERINGS</u>	15
4.1. WHITEWASHING	16
4.2. DIE MASKE DES UNBEKANNTEN	18
4.3. DIE ANTHROPOMORPHE DARSTELLUNG	18
4.4. POSITIONIERUNG UND SPIELBARKEIT	19
5. <u>VIDEOSPIELE MIT DIVERSITÄTSANSPRUCH</u>	19
5.1. RIOT GAMES	20
5.1.1. LEAGUE OF LEGENDS.....	20
5.1.1. VALORANT.....	22
5.2. OVERWATCH	24
5.2.1. CHARAKTERE.....	24
5.2.2. SKINS.....	26
5.3. ASIATISCHE PRODUKTIONEN	30
5.3.1. TEKKEN.....	30
5.3.2. STREETFIGHTER.....	31
6. <u>VISUELLES DESIGN</u>	33
6.1. CHARAKTER UND CHARAKTERDESIGN	33

6.2.	ELEMENTE UND SYMBOLE	34
6.3.	FARBEN UND ASSOZIATIONEN.....	35
6.4.	LESBARKEIT VERSUS DIVERSITÄT	35
7.	<u>DIE LUPEN DES ORIENTALISMUS</u>	<u>36</u>
7.1.	DIE MAGISCHE ÖL-LAMPE.....	37
7.2.	DAS HORUSAUGE.....	37
7.3.	DIE TOTENMASKE	37
7.4.	DIE KINDER DER SPHINX	37
7.5.	DAS WEIßGOLD	38
7.6.	DER ZEITLOSE SAND.....	38
7.7.	DIE FARBEN DES ORIENTS	38
7.8.	ALLGEMEINE LUPEN.....	38
7.8.1.	DIE WAAGE DES ANUBIS	38
7.8.2.	DSCHINN ODER DSCHINNI	39
7.9.	DIVERSITY-GUIDELINES	39
8.	<u>DISKUSSION.....</u>	<u>40</u>
9.	<u>FAZIT</u>	<u>41</u>
10.	<u>AUSBLICK AUF DAS PROJEKT.....</u>	<u>42</u>
11.	<u>VERZEICHNISSE</u>	<u>43</u>
11.1.	LITERATURVERZEICHNIS	43
11.2.	ABBILDUNGSVERZEICHNIS	48
11.3.	TABELLENVERZEICHNIS	49
11.4.	SPIELEVERZEICHNIS	50
12.	<u>EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG.....</u>	<u>51</u>

Abkürzungsverzeichnis

BIPoC	Black, Indigenous und People of Color
bzw.	beziehungsweise
ca.	circa
ect.	et cetera
LoL	League of Legends
NPC	Non-Player-Character
PoC	People of Color
Ulti	Ultimate ability
usw.	und so weiter
v. Chr.	Vor Christus
z. B.	zum Beispiel

1. Einleitung

Ob online oder offline, Videospiele sind in den letzten Jahren zu einem der umsatzstärksten und beliebtesten Unterhaltungsmedien gewachsen, mit mehr als 2,2 Milliarden Spieler*innen weltweit (vgl. game 2020: 60). Einen Großteil dieser Spieler*innenschaft stellen BIPOCs, die sowohl in den Spielen als auch in der Industrie stark unterrepräsentiert sind (vgl. Passmore 2017: 137f).

Rassismus und Diskriminierung sind nach wie vor ein großes Problem unserer Gesellschaft. Die Anschläge auf Geflüchteten-Unterkünfte 2015 und 2016, die rechtsextrem bzw. rassistisch und/oder antisemitisch motivierten Anschläge von Halle 2019 und Hanau 2020 zeigen die erschreckende Bereitschaft zu rechter Gewalt Menschen aus Nordafrika und dem Nahen Osten gegenüber. Nicht zuletzt findet sich dieser Hass in der Politik wieder, wo diese Menschen als „*Burkas, Kopftuchmädchen und alimentierte Messermänner und [als] sonstige Taugenichtse*“ (Deutscher Bundestag 2018: 07:39-07:45) bezeichnet wurden. Eine solche Auseinandersetzung mit dem Orient und seinen Bewohner*innen beschreibt den Kern des Orientalismus. Diese Repräsentation von Menschen aus dem Orient findet auch in Videospiele statt. Hierbei wurden bereits Spiele analysiert, die den Islam und Muslime sowie Neoorientalismus und Technoorientalismus repräsentieren. Im Zusammenhang mit dem steigenden Verlangen nach mehr diverser Repräsentation, stellt sich die Frage, ob der Orientalismus als Diversitätskonzept für Charaktere in Videospiele genutzt wird.

Für einen PoC aus dem Nahen Osten, der in der westlichen Welt geboren und aufgewachsen ist, bildet dieses Themengebiet die Ursache für viele Ungereimtheiten in der Identitätsfindung und -bildung im Zuge des Erwachsenwerdens. Die Konsequenzen der erschaffenen Narrative des Terrors, der Unterdrückung und der Primitivität spürte ich nicht zuletzt am eigenen Leibe. Die daraus resultierenden Diskriminierungen sind Teil meines alltäglichen Lebens. Als angehender Game-Designer möchte ich deshalb zum einen auf diese Problematik aufmerksam machen und zum anderen ein Tool entwickeln, das hilft, positive Repräsentation möglich zu machen.

Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wird der Frage nachgegangen, ob der Orientalismus als Diversitätskonzept genutzt wird, um Videospielecharaktere zu designen, die Menschen aus dem Orient repräsentieren und wie PoC-Charaktere aus dem Orient inklusiver und diverser designt werden können.

Ziel der Arbeit ist es herauszufinden, ob der Orientalismus als Diversitätskonzept für PoC-Videospielecharaktere verwendet wird und durch welche Designelemente dies sich äußert. Die Ergebnisse sollen in einem Fragenkatalog zusammengefasst und anwendbar gemacht werden, um ein Tool zu entwickeln, mit dessen Hilfe Videospielecharaktere aus dem Orient diverser und inklusiver designt werden können.

Anhand der Sekundärforschung werden Kriterien und Kernaspekte des Orientalismus erörtert und definiert, um damit einen Ab- und Vergleich mit existierenden Videospielecharakteren durchzuführen. Es

wird eine Kombination aus Sekundärforschung und Inhaltsanalyse verwendet, um verschiedene Ebenen der Charakterkonstruktion, sowie messbare Werte einander jeweils gegenüberzustellen und auszuwerten.

Im Verlauf dieser Arbeit werden PoC-Charaktere aus Videospielen mit Diversitätsanspruch analysiert, um Gemeinsamkeiten in ihren Designelementen festzustellen und sie mit den Theorien des Orientalismus zu vergleichen. Zunächst wird hierbei das Medium selbst beleuchtet und die Signifikanz der diversen Repräsentation sowie die möglichen Folgen und das Potenzial, das diesem innewohnt, erörtert. Anschließend wird der Orientalismus vorgestellt und seine Bezüge zu Exotismus und Rassismus aufgezeigt. Außerdem wird der Orient geografisch eingeordnet und seine Bewohner*innen charakterisiert. Darauf folgt die Erläuterung weiterer Praktiken des Otherings, die zusammen die Basis für die Analyse bilden. Im Analyseteil werden Charaktere aus fünf unterschiedlichen Spielen auf Aspekte, die bereits beschrieben worden sind, untersucht. Die Ergebnisse werden im visuellen Designteil zusammengefasst und der Bezug zu Charakterdesign wird hergestellt.

Abgeschlossen wird die Arbeit mit den Lupen des Orientalismus. Es wird auf der Basis der Analyse und der theoretisch ausgearbeiteten Aspekte ein Fragenkatalog definiert, der das Designen von diverseren und inklusiveren Charakteren ermöglichen soll.

2. Das erzieherische Kulturgut Spiel

In diesem Kapitel geht es um das erzieherische Kulturgut Spiel. Spiel als Kulturgut ist nicht mit reiner Unterhaltung gleichzusetzen, da es zum einen Missstände und Klischees thematisieren, kritisieren, etablieren und (re-)produzieren kann und zum anderen tief in der Kultur verwurzelt ist, aus der es stammt (vgl. Viet / Prinz 2021: 28; vgl. Kucklich 2006: 104).

„The computer games industry also acts as an influential medium in changing user behavior so as to form our cognition and perception of the world by constructing, transferring and recurring a variety of representations.“

(Shabankareh et al. 2015: 1)

Videospiel ist demnach ein machtvolles Werkzeug, das Inhalte aus der realen Welt in einen simulierten Kontext setzt und sie dabei rekonnotieren kann. Videospiel funktioniert als eine Art Spiegel der Gesellschaft und ist demnach durchzogen von ideologischen und politischen Ansichten (vgl. Biyabangard 2007, zitiert nach Shabankareh et al. 2015: 1). Besondere Aufmerksamkeit wird in dieser Arbeit der Präsentation und Repräsentation von Kulturen durch vorgefertigte Charaktere gewidmet.

In diesem Sinne wird im folgenden Kapitel die Relevanz der diversen Repräsentation und die durch diese entstehende Identitätsformung erörtert. Abgeschlossen wird das Kapitel mit der Inspektion der Geltung und der Konsequenzen positiver bzw. negativer Repräsentation im Videospiel.

2.1. Signifikanz der diversen Repräsentation

Vor der Herausarbeitung der Signifikanz der diversen Repräsentation muss zunächst geklärt werden, was *Diversität* und *Repräsentation* ist und wie diese Begriffe in der vorliegenden Arbeit genutzt werden. Des Weiteren ist es wichtig, die orientalistische bzw. nicht orientalistische Repräsentation des *Orientalen* in diesen zu verorten.

„Die Begriffe *Diversität* oder *Diversity* umfassen individuelle, soziale und strukturelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Menschen und Gruppen.“ (Abdul-Hussain/Hofmann 2013)

Diese Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede werden in verschiedene Kategorien und Dimensionen eingeteilt. Gardenswartz und Rowe definieren hierfür ihr Modell der *Four Layer of Diversity*. Sie unterscheiden hierbei zwischen Persönlichkeit, den Inneren Dimensionen, den Äußeren Dimensionen und den Organisationalen Dimensionen (vgl. Gardenswartz/ Rowe 2003).

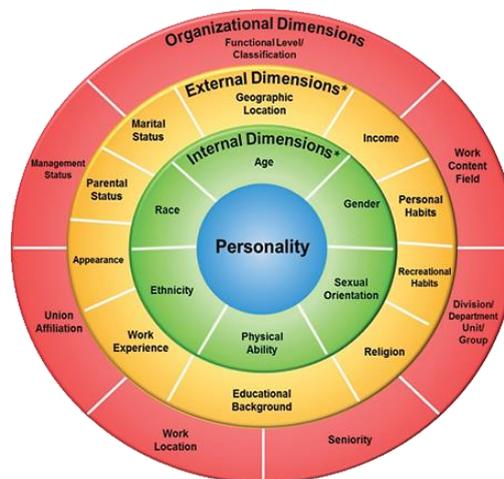


Abbildung 1 *Four Layer of Diversity* (Gardenswartz/ Rowe 2003)

Die Inneren Dimensionen sind unveränderbare Diversitätsmerkmale und umschließen die Persönlichkeit. Sie sind verantwortlich für die Identitätsformung und bestimmen, wie eine Person gesellschaftlich gesehen wird. In dieser Arbeit geht es vor allem um die beiden Inneren Dimensionen *Race* und *Ethnicity*. Der Begriff *Race* kommt „aus dem angloamerikanischen Raum und beschreibt die gesellschaftliche Differenzierung aufgrund der zugeschriebenen Hautfarbe“ (vgl. Abdul-Hussain/Hofmann 2013). Er bezeichnet damit den biologisch sichtbaren Teil einer kulturellen Abstammung. Die zugeschriebene Hautfarbe wird demnach nicht nur anhand der tatsächlichen Hautfarbe festgelegt, sondern kann auch an äußeren Merkmalen, wie Haarstruktur, Augenform usw., festgemacht werden. Der Begriff *Ethnicity* stammt aus der Ethnologie und bezeichnet soziale Gruppen des gleichen kulturellen Hintergrundes. Hierbei geht es um Sprache, Geschichte und Herkunft, aber auch Religion, Kleidung und Schmuck. (vgl. Abdul-Hussain/Hofmann 2013)

Beide Dimensionen finden sich im Orientalismus. Zum einen beschreibt der Orientalismus den *Orientalen* als einen klaren Typus Mensch, der neben kulturellen Aspekten vor allem durch biologische Eigenschaften als solcher zu erkennen ist. Zum anderen hat der Orientalismus seine Ursprünge in rassentheoretischen Ideologien und wird daher in den beiden Dimensionen *Race* und *Ethnicity* verortet.

Repräsentation ist die konzipierte und konstruierte Darstellung der sozialen Realität (vgl. Dyer 2005; vgl. Shabankareh et al. 2015: 2; vgl. Shababiand/Aghasi 2011; vgl. Zimmerman 1984: 680). Diese kann sich in verschiedenen Medien und durch verschiedene Elemente vollziehen (vgl. Dayer 2005; vgl. Hall 1997). Shaw trennt den Begriff *Diversity* von *Pluralism* und definiert die Unterschiede bezogen auf die Art, in der Repräsentation genutzt wird. Das Verlangen nach Repräsentation kann als Profitmöglichkeit (Pluralism) oder als Chance für Bildung (Diversity) genutzt werden (vgl. Shaw 2010: 278ff). Levi Tressel (2019) ergänzt, dass Spieler*innen aktiv mit diversen Inhalten konfrontiert werden müssen, damit Repräsentation zu einer erzieherischen Möglichkeit werden kann (vgl. Tressel 2019: 8f).

Dieser Ansicht sind auch Videospieldentwickler*innen weltweit, die 2019 in einer Umfrage angaben, dass mehr diverser Inhalt der treibende Faktor für Wachstum und Erfolg in der Videospieldindustrie sei.

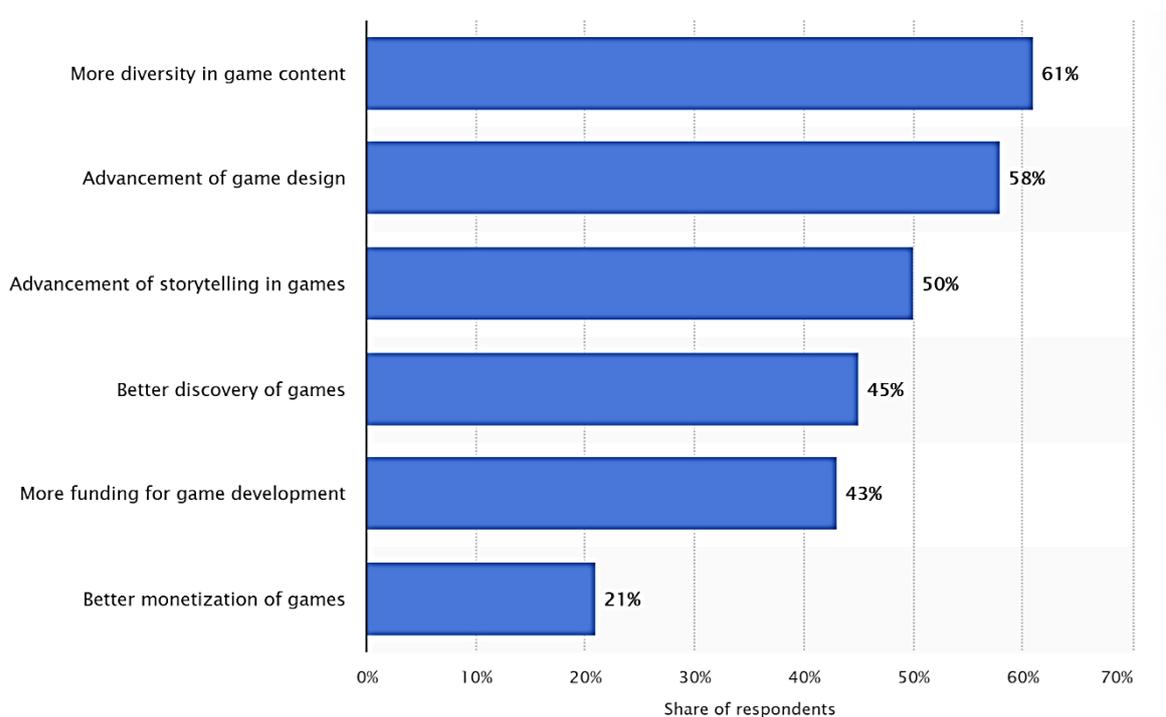


Abbildung 2 Game developers most important factors for future growth 2019 (Clement 2019)

Besonders im Bereich der Diversität der Charaktere in Videospielden wird oft auf den Mangel einer solchen und auf die starke Unterrepräsentation von PoC-Charakteren aufmerksam gemacht (vgl. Hammar 2015; vgl. Dyer 1999; vgl. Williams et al. 2009: 818ff; vgl. Anthropy 2012; vgl. Alfaraj 2016: 1; vgl. Passmore et al. 2017: 137-140). Die Unter- bzw. Miss-repräsentation scheint mit der Unterbesetzung von Positionen durch PoC-Entwickler*innen in Firmen zu korrelieren. Demnach gilt: Diversere Teams entwickeln diversere Spiele. (vgl. Williams et al. 2009: 831; vgl. Passmore et al. 2017: 137-140; Shaw 2012: S13)

Die mangelnde Diversität sowie die mangelnde bzw. mangelhafte diverse Repräsentation stellt ein großes Problem für Spieler*innen sowohl aus betroffenen als auch aus nicht betroffenen Gruppen dar. PoC-Spieler*innen haben es schwer, sich mit den repräsentierten Charakteren zu identifizieren, was nicht nur den Bruch der Immersion zur Folge hat, sondern den Spieler*innen das Gefühl vermittelt, dass das Produkt nicht für sie gedacht sei (vgl. Williams et al. 2009: 820). Gleichwohl festigen sie ein kollektives Einheitsbild

eines „*Charakters*“ (Osterhammel 2006: S.114) und sorgen für die Aufrechterhaltung rassistischer Ideologien (vgl. Alfaraj 2016: 12f; Baldauf et al. 2015: 5-23; vgl. Tressel 2019: 8f; Passmore et al. 2017: 137-140)

Harwood und Anderson behaupten, dass die mediale Repräsentation stellvertretend für die Vitalität sozialer Stellung und Macht im alltäglichen Leben sei (vgl. Harwood/Anderson 2002). Diese Missstände und Stereotype verfestigen sich im „*knowledge store*“, der ein „*network of constructs, including information about social objects and their attributes*“ (Prince/Tewksbury, 1997: 186) ist. Auf diesen greifen wir zurück, wenn wir uns in reale oder virtuelle Situationen begeben, in denen diese eingepprägten Information nützlich sein könnten. Beruht die Prägung durch Videospiele jedoch auf rassistischen, stereotypischen oder allgemein verzerrten Ansichten, so sind diese Videospiele und ihre Entwickler*innen maßgeblich an der Verbreitung und Festigung dieser Ansichten verantwortlich.

2.1.1. Identifikation durch Repräsentation

Der Prozess der Identitätsformung ist ein hochkomplexer Vorgang, der durch verschiedene Faktoren beeinflusst werden kann. Einer dieser Faktoren ist die mediale Repräsentation, über die soziale, kulturelle, ethnische und „*racial*“ (Davis/Gandy 1999: 367) Unterschiede verstanden werden. Die Identität wird durch das Anerkennen oder das Fehlen dieser Unterschiede geprägt (vgl. Taylor 1994: 25).

Spiel als Medium besitzt anders als andere Medien die Komponente der Interaktivität (vgl. Wolf 2001; vgl. Dovey/ Kennedy 2006; vgl. Jenkins 2002, vgl. Shaw 2010: 21). Es erlaubt Spieler*innen, in die Haut eines virtuellen Charakters zu schlüpfen und als dieser im Spiel zu agieren. Diese neue Identität kann, aber muss nicht der realen Identität des/der Spieler*in entsprechen. Gee (2003) definiert in diesem Sinne drei Identitäten. Die virtuelle Identität, die Echte-Welt-Identität und die projektive Identität (vgl. Gee, 2003: S.58). Diese Identitäten sind keine eigenständigen Entitäten, sondern formen Konstrukte, die sich gegenseitig beeinflussen. In diesem Sinne beschreibt Gee, dass die Identifikation mit Charakteren aktiv und reflektiv sei und dazu führen kann, dass Spieler*innen aktiv über die Konstruktion ihrer Identitäten reflektieren. (vgl. Gee 2003: S.58)

Gestört wird dieser Prozess, der maßgeblich für die Formung und Umformung der Identität verantwortlich ist, durch stereotypisierte oder verzerrte Repräsentation. Stereotypisierung ist der Prozess, bei dem Personen oder Gruppen auf stark übertriebene und vereinfachte Eigenschaften reduziert werden, um sie mithilfe der nicht selbst definierten Differenz zu exkludieren (vgl. Hall 1997b: 258; vgl. Dyer 1999: 289f). Das Produkt dieses Prozesses ist eine statisch definierte Entität mit verewigten Charakteristika, die ‚Stereotyp‘ genannt wird (vgl. Tressel 2019: 9; vgl. Shaw 2010: 208).

Die Identifikation mit Stereotypen in Form von Spielcharakteren schafft eine Dissonanz zwischen den Identitäten. Sie formuliert eine simulierte faktische Gegebenheit, die es Spieler*innen aus marginalisierten Gruppen schwer macht, ihre Echte-Welt-Identität mit Hilfe von Videospieldcharakteren zu formen und zu gestalten. Die Unzugänglichkeit der Identifikation durch Repräsentation behindert nicht nur den bildenden

und erzieherischen Effekt, sondern kann weitreichende Konsequenzen für Spieler*innen aus marginalisierten Gruppen haben.

2.1.2. Folgen und Potenzial

Videospiele sind in der Lage, unser Verständnis von der und unsere Ansicht über die reale, gesellschaftsgebundene Umwelt zu formen. Sie können Werte und Normen vermitteln, gesellschaftskritische Diskussionen thematisieren und kritisieren und „*zeigen, wie Gleichwertigkeit gelebt wird*“. (Baldauf et al. 2015: S.5; vgl. Sisler 2008: 211ff; vgl. Alfaraj 2016: 5f) Sie agieren als eine Art Spiegel der Gesellschaft und kreieren eine Quasirealität, die auf die echte Realität referiert. In diesem Sinne konnotieren und kontextualisieren sie Gegebenheiten, die durch den „*knowledge store*“ (Prince/Tewksbury 1997: S. 186) Ansichten, Einstellungen und Verhaltensweisen gegenüber diesen Gegebenheiten beeinflussen.

Die Repräsentation von und durch Identitäten kann ein reflektiertes Selbst fördern, das sich als Teil eines facettenreichen, komplexen Konstrukts aus geprägten Gegebenheiten und Sehnsuchts- und Wunschvorstellungen begreift. Die Identifikation mit Charakteren bzw. Avataren steigert die Immersion und folglich den Spielspaß (vgl. Passmore et al. 2016: 142-146). Dieses Potenzial der Videospiele kann allerdings erst ausgeschöpft werden, wenn sie mittels diverser Repräsentation als erzieherische und bildende Gelegenheit genutzt und verstanden werden können, denn ihre Vorteile reichen von kognitiven über emotionale bis hin zu sozialen Aspekten (vgl. Passmore et al. 2016: 146).

Demnach kann Repräsentation auch schädlich und diskriminierend sein. Hierfür muss zwischen zwei Varianten unterschieden werden. Zum einen gibt es die fehlende Repräsentation marginalisierter Gruppen und zum anderen die stereotypisierte Darstellung dieser (vgl. Baldauf et al. 2015: 21). Die fehlenden Repräsentation marginalisierter Gruppen führt zur Exklusion und vermittelt durch das Unsichtbar-Machen dieser, dass sie unwichtig und irrelevant seien (vgl. Shaw 2014: 13; vgl. Hall 1993: 103; vgl. Williams et al. 2009: 820; Reichmuth/Werning 2006: 47). Die stereotypisierte Repräsentation von PoC-Charakteren verstärkt die implizite und explizite Vorstellung von negativen, rassistischen Stereotype und steigert Aggression und aggressives Verhalten während des Spiels und danach (vgl. Passmore et al. 2017: S.146). Die Konsequenzen spüren Menschen aus marginalisierten Gruppen dann durch Hassparolen, Beleidigungen und strukturierte Diskriminierung, die sich nicht auf den virtuellen Bereich beschränkt. Aus einer Studie zu „*lack of in-game diversity*“ (Wirtz 2021) geht hervor, dass Mangel an Diversität die gleichen Langzeiteffekte wie Depression und „*detachment, disengagement, low self-worth*“ (Wirtz 2021) hat.

Diversität hat einen starken Einfluss auf das Charakterdesign, das die visuelle Repräsentation im Spiel festlegt. Die diverse Repräsentation marginalisierter Gruppen sollte als erzieherische und bildende Maßnahme verstanden werden, um das volle Potenzial des Kulturgutes Spiel nutzen zu können. Schlussendlich sollte es im Interesse eines/einer jeden Entwickler*in sein, rassistische, homophobe und antifeministische Ideologien und Ansichten ihrer Gültigkeit zu berauben und nicht Teil ihrer Verfestigung und Verbreitung zu sein.

3. Der orientalisierte Orient

Die mystische und magische Wüste als Heimat von Kamelkarawanen, Oasen, Bazaren und Harems diente als Zufluchtsort für die Sehnsüchte westlicher Künstler*innen und Akademiker*innen. Der mystische Orient und seine Bewohner*innen wurden zum Inhalt einer neuen akademisch-künstlerischen Strömung, dem Orientalismus. (vgl. Said 2009)

Im vorliegenden Kapitel wird sich mit der (Re-)konnotation dieses Begriffes auseinandergesetzt und die Zusammenhänge zu Rassismus und Exotismus aufgezeigt. Anschließend wird der Orient geografisch verortet und seine Bewohner*innen definiert. Abgeschlossen wird dieses Kapitel durch Darstellung der Fantasie über den Orient, die als Grundlage für die Analyse und die Formulierung der Lupen genutzt wird.

3.1. Orientalismus

Der Begriff ‚Orientalismus‘ wird je nach Kontext verschieden definiert. So ist in künstlerischen Kontexten eine Kunstepoche gemeint, in kulturwissenschaftlichen Kontexten die Forschung über den Orient und in postkolonialen Kontexten *„eine politische Realitätskonstruktion, deren Struktur die Differenz zwischen dem Bekannten [...] und dem Fremden [definiert]“*. (Said 2009: S.57; vgl. Schmidinger 2009: 1; vgl. Richter 2015: 314)

In seinem 1978 veröffentlichten Werk *Orinetalism*, (re-)konnotiert und rekonstruiert Said den Begriff ‚Orientalismus‘. Er eröffnet infolgedessen eine kontroverse Debatte, die den Orientalismus zum Inhalt postkolonialer Studien macht. Said definiert den Begriff als machtpolitisches Konzept, das den Orient zum passiven, sich unterwerfenden und minderwertigen Gegenstück zur westlichen Welt degradiert. In diesem Zusammenhang verbindet er den Orientalismus mit der kolonialistischen Herrschaftskultur und kulturellem Imperialismus. (vgl. Said 1979/2009; vgl. Komel 2014: 74)

Die dominante westliche Zivilisation definiert sich, indem sie ihr östliches Gegenstück durch Repräsentation definiert und dadurch erst kreiert. Die Eigenschaften des Anderen können nicht die des Eigenen sein, wodurch ein Konstrukt aus Gegensatzpaaren geformt wird: (vgl. Said 2009: 9- 60; vgl. Richter 2015: 314f) West/Ost, *„rational/irrational, maskulin/feminin, fortschrittlich/primitiv, aktiv/passiv, dynamisch/zeitlos, geordnet/chaotisch“* (Richter 2015: 315), zivilisiert/barbarisch sind einige der Gegensatzpaare, die zur *„Herrschaftslegitimation und Durchsetzung von struktureller Gewalt“* (Richter 2015: 316) genutzt werden.

Said (2009) argumentiert, dass die Repräsentation und die geschaffenen Bilder des Orients in der europäischen Kultur sehr konsistent und kohärent seien. In diesem Zusammenhang nennt er nicht nur Gemälde und Literatur, sondern auch gelehrte Schriften aus Bereichen wie Linguistik, Geschichte, Anthropologie und Soziologie. Dieses geistige Gut hat dazu beigetragen, dass ein einheitliches Bild des Orients entsteht, das durch die Verwendung bestimmter Charakteristika lebendig wurde. Sinnlichkeit, Despotismus, Reichtum, Grausamkeit sind einige der Charakteristika, die in vielen westlichen Werken betont werden. (vgl. Riccardo 2015: 13:44-15:03) Die Problematik der nichtexistierenden *„imaginativen Geografie“* (Said 1979: 49) des Orients und seiner irrational generalisierten bzw. stereotypisierten

Bewohner*innen liegt darin, dass sie als faktischer, wissenschaftlicher Gegenstand behandelt wurden und damit eine Quasihistorie erzeugen, die vom modernen „*Orientalist aus einer ihm[/ibr] persönlich diagnostizierten Dunkelheit, Entrücktheit und Fremdartigkeit*“ (Said 2009:146) erforscht und gerettet werden muss. Dies führte nicht zur Ansammlung eines umfangreichen und adäquaten Wissens, sondern verfeinerte und kultivierte nur die Unwissenheit. (vgl. Said 2009: 79; vgl. Riccardo 2015: 15:34-15:41; Richter 2015: 314ff)

Diese Art westlicher selbst Identifikation durch die Identifizierung des Ostens ist kein neues Phänomen, sondern reicht weit zurück bis ins alte Griechenland (ca. 450 v. Chr.). Herodotus, Aristoteles und Hippocrates trugen zur Vorstellung bei, die griechische Kultur sei überlegen, und definierten in diesem Zuge die alte persische Kultur als barbarisch und primitiv und argumentierten dahingehend mit dem Verweis auf signifikante Unterschiede, verursacht durch geoklimatische und biologische Faktoren. (vgl. Swamy 2013: 6-13)

Unabhängig von der Epoche haben alle Formen des Orientalismus gewisse Aspekte gemeinsam. Zunächst wird ein absoluter und organisierter Unterschied zwischen Ost und West angenommen: Die Repräsentation des Ostens durch den Westen basiert auf Interpretationen und kultivierter Unwissenheit und besagt, der Osten sei statisch und nicht in der Lage, sich selbst zu definieren, der Osten sei gehorsam und abhängig, und schließlich der Osten sei Heimat exotischer Erotik und sexueller Sinnlichkeit, die ihren Reiz durch ein Verhältnis von Angst und Fantasie bekomme. (vgl. Shabankareh et al. 2015: 2)

3.1.1. Exotismus im Orientalismus

*„Mit dem Begriff Exotismus (griech. *exotik6s* >>ausländisch<<, >>fremd<<) wird eine bestimmte Form der Auseinandersetzung mit fremden Kulturen bezeichnet. Jene werden als fern – sei es zeitlich, räumlich oder sozial – und als von der eigenen Kultur verschieden wahrgenommen.“* (Kuske/Czerny 1999: 616)

Diese Auseinandersetzung erfolgt durch die romantisierte und stark sexualisierte Projektion von Wünschen und Erniedrigungsfantasien, die den idealisierten Anderen in der Sehnsuchtswelt des Betrachters widerspiegelt. (Kuske/Czerny 1999: 616) Besonders die Neugierde und Vorlieben des Europäers den Orientalen bzw. der orientalischen Kultur gegenüber sorgte für eine Assoziation mit dem Exotischen und Mysteriösen, was zum Synonym für die Fruchtbarkeit und die temperamentvolle Hingabe wurde (vgl. Said 2009: 67; vgl. Harth: 135f). In diesem Zuge verfestigen sich nicht nur Topoi der erotischen Kerker und Harems, sondern das Aushängeschild der weiblich orientierten Exotik wird in Europa erfunden: der moderne Bauchtanz (vgl. Said 2009: 143; vgl. Burkhard et al. 2011: 17). Besondere Aufmerksamkeit in der orientierten Exotik ist der Reiz durch Furcht und Angst. Die Orientalen werden als lüstern, barbarisch, blutrünstig und sadistisch angesehen und ihre Perversität wird durch animalische Züge als erkennbar unterstellt (vgl. Said, 2009: 143-192; vgl. Burkhard et al. 2011: 31).

Der Exotismus spielt im Orientalismus eine zentrale Rolle. Er ist maßgeblich für viele der geschaffenen Topoi und Charakteristika verantwortlich. Der sagenumwobene, mystische Orient erhält mittels exotischer Fantasien seine tiefe erotische und sinnliche Anziehung. Dies verstärkt nicht nur die

Verzerrung der Realität, sondern fördert den Prozess der Entmenschlichung der Orientalen (vgl. Shabankareh et al. 2015: 2).

3.1.2. Das Fundament Rassismus

Rassismus entstand im 15. Jahrhundert in Europa und basierte auf der Annahme einer biologischen Differenz, die Menschen aufgrund bestimmter Merkmale in Gruppen einteilen lässt (vgl. Hoang & Prinz 2021: 30; Baldauf et al. 2015: 3; vgl. Coufal 2015: 21). Diese Annahme basierte auf keiner wissenschaftlichen Grundlage, weshalb der postkoloniale Rassismus sich auf kulturelle Unterschiede fokussiert (vgl. Hall 1989: 913-917; vgl. Abdul-Hussain & Hoffmann 2013). Das Produkt ist ein binäres „*rassistisches Klassifikationssystem*“ (Hall 1989: S. 919), das die selbst definierten Attribute denen des Anderen überordnet. Ziel dessen ist die Produktion von Identität und die Gewährleistung von Identifikation (vgl. Hall 1989: S. 919). So wird die Exklusion des fremddefinierten, minderwertigen Anderen legitimiert.

Wie in Punkt 2.1.1. erwähnt, erfolgt die Identitätsformung und der Zugang zur Identifizierung mittels Repräsentation. Wird diese auf Basis des „*rassistische[n] Klassifikationssystem[s]*“ (Hall 1989: S. 919) geformt, sorgt sie nicht nur für die Verbreitung und Verfestigung rassistischer Ideologien, sondern wird Kern rassistischer Diskriminierung.

Eine Form dieses binären Systems beschreibt den signifikanten Unterschied zwischen Orient und Okzident aufgrund kultureller, biologischer und geoklimatischer Faktoren. Demnach fundiert der Orientalismus in Rassismus und eine orientalisierte bzw. orientalische Repräsentation von Orientalen kann als rassistischer Akt verstanden werden.

3.2. Der Orient

Der Orient als geografische Stätte ist eine Erfindung des Okzidents. Sie ist die märchenhafte Heimat der Mystik, Erotik und von Fantasien, aber auch der Bedrohung, der Unterdrückung und der Primitivität. Hierbei wird sie sowohl durch Kunst und Literatur als auch durch reale geografische Grenzen konstruiert. (vgl. Said 2009: 65-90; vgl. Richter 2015: 1)

3.2.1. Mystischer Themenpark: Arabland/Arabistan

Der Orient als Fabelort lässt sich in zwei grobe Sektionen einteilen. Zum einen gibt es die geoklimatischen Aspekte, die Flora und Fauna sowie Temperatur und Naturgegebenheiten berücksichtigen, und zum anderen vom Menschen geschaffene Aspekte, die Sehenswürdigkeiten, Bauten und soziale Begegnungsorte beschreiben.

Die erste Assoziation, die mit dem Orient einhergeht, ist die endlose und zeitlose goldene Wüste. In ihr werden verborgene Oasen mit tropischen Palmen und exotischen Früchten vermutet, die sich allzu häufig als Fata Morgana entpuppen. Besonders dominant in der Vorstellung ist die enorme Hitze und Trockenheit, die aufgrund von Sandstürmen das Gefühl der Schutzlosigkeit und Gefahr verstärken. Der Zauber des Orients beginnt allerdings erst bei Anbruch der Nacht, wo er zu einem magischen und geheimnisvollen Ort voller Schätze wird. (vgl. Said 2009: 89ff ; Shaheen 2000: 2-4; Burkhard et al. 2011: 213; Komel 2014: 80ff) Die Symbolik der Nacht, geprägt durch die Geschichten aus 1001 Nacht und den arabischen Nächten aus Aladin, verwandelt den Orient in das Reich der Träume und Wunder (vgl. Said 2009: 9; vgl. Shayam Mael 2017: 04:08-07:22).

Als Ankerpunkt der geologischen Vorstellung vom Orient dient Ägypten, geprägt durch den militärischen Feldzug von Napoleon Bonaparte. Diesen Feldzug begleiteten viele Gelehrte aus verschiedenen Bereichen, die auf Basis ihrer Erfahrungen in Ägypten auf den gesamten Orient schlossen. (vgl. Said 2009: 176-231) So sind die Pyramiden, die Sphinx, die Obelisken und das alte Ägypten mit seinen Ritualen, Göttern und Inschriften prominente Bilder popkultureller Medien: (Burkhard et al. 2011: 207-220)

Die Städte des Orients bestehen aus Sandsteinhäusern in dessen Zentrum sich ein Sultanspalast mit goldenen Minaretten befindet. Die Stadt ist übersät von Toren und Säulen mit orientalischen Ornamenten und verzierten Fliesen. Enge und staubige Gassen mit dicht besiedelten und bunten Bazarständen prägen das Bild der Innenstadt. Besondere Aufmerksamkeit wird hier dem orientalischen Teppich gewidmet, der in diversen Formen als Dekorationselement genutzt wird. Das Gleiche gilt für Wasserpfeifen, Öl- und Buntglaslampen, Vasen aus Kupfer, Gold oder Ton. Exotische Gewürze und Öle sowie durchsichtige Stoffe und Gewänder befriedigen den Exotismus. Dieser findet sich auch in Sklavenmärkten, Folterkammern, Harems und türkischen Waschhäusern wieder. (vgl. Burkhard et al. 2011: 209f; vgl. Said 2009: 9-136)

Aladin (1992/2019), The Journey, die Region Shurima aus League of Legends, die Spielreihe und der Film Prince of Persia und die Overwatch Maps Tempel des Anubis, Petra und Necropolis sind einige Beispiele, die auf Arabland referieren. Dabei beschränkt sich die Fantasie über den Orient nicht nur auf Film und Spiel, sondern ist auch in der Musikindustrie ein beliebtes Thema. Die Musikvideos Dark Horse (2017) von Katy Perry und Boadak Yellow von Cardi B sind zwei Beispiele, die die genannten Topoi nutzen.

3.2.2. Die geografische Lokalisierung des Orients

Der Orient als geografische Lokalisierung hat im Laufe der Zeit Verschiebungen seiner Grenzen erlebt. Die Orientalistik bzw. die akademische Disziplin Orientalismus erforschte Indien, Persien, den Nahen Osten und Nordafrika, wodurch diese Länder in der Orientalistik den Orient bildeten. (vgl. Richter 2015: 314) In diesem Feld betitelte sich ein Mann, der aufgrund seiner nichtakademischen Stellung und nationalsozialistischen Nähe selten zitiert wird, als der Erfinder des Orients. Edwald Banse (1909) definierte in seiner Arbeit die Grenzen des Orients durch die Länder Nordafrikas und Vorderasiens und begründete dies durch das trockene und heiße Klima und die weit ausgedehnten Steppen und Wüsten. (vgl. Burkhard et al. 2011: 125-136)

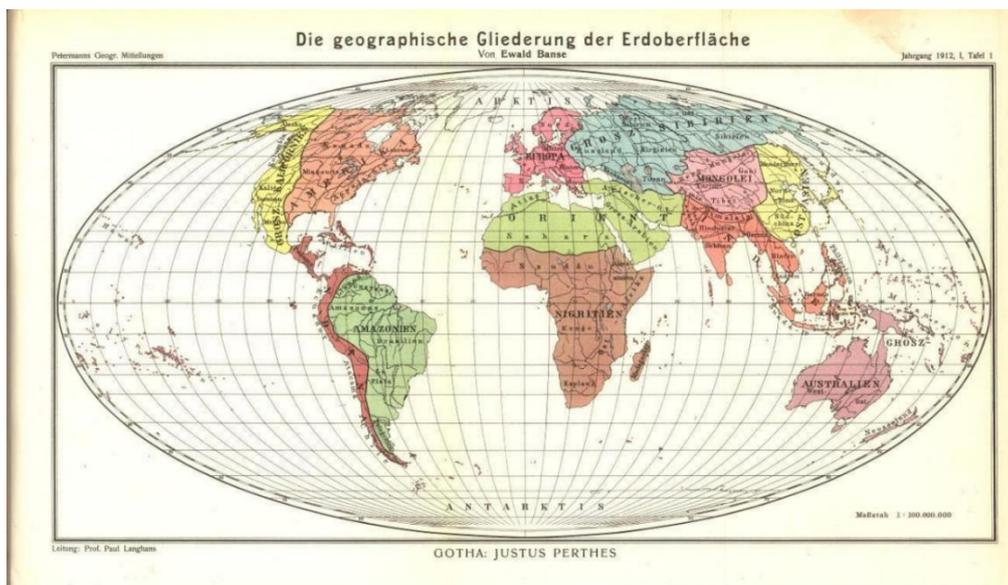


Abbildung 3 Die geographische Gliederung der Erdoberfläche 1912 (Burkhard et al. 2011: 126)

1962 formulierte Kolb eine Theorie zu Kulturerdteilen, die von Newig weiter ausgeführt wurde.

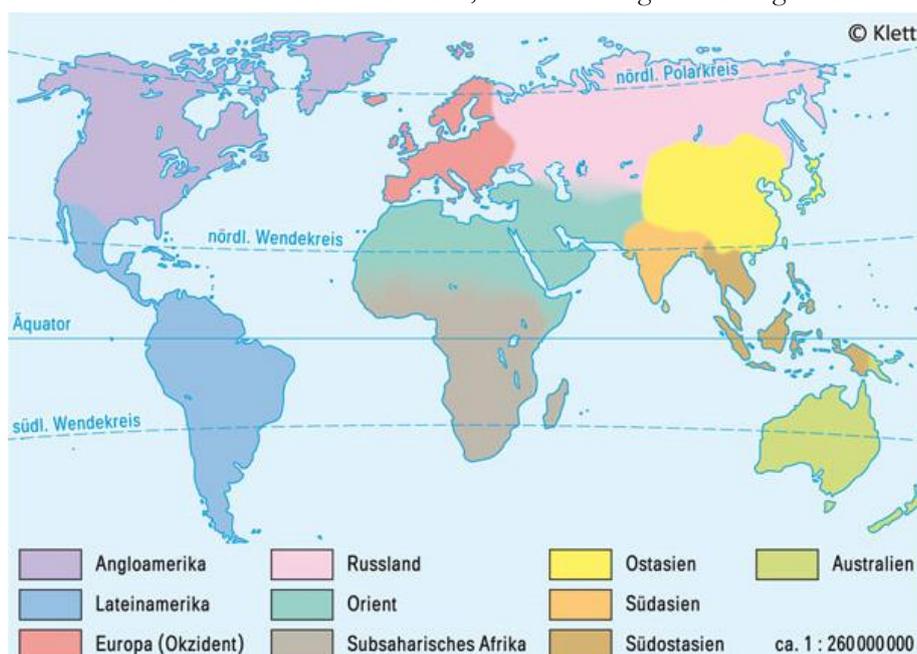


Abbildung 4 Kulturerdteile (Reinke 2011)

Die Grenzen des Orients nach Banse entsprechen den Grenzen des Kulturerdteils Orient. Somit dienen die Ansichten eines rassistischen, nicht akademischen Europäers, der seine Ideologien als faktische Wissenschaft präsentierte, als Basis eines neuen wissenschaftlichen Konstrukts, das genutzt werden soll, um andere Kulturen und Ursprünge aus einer nichteuropäischen Sicht zu verstehen. (Burkhard et al. 2011: 133; Reinke 2004; vgl. Reinke/Bickel 2018)

Diese Methodik der Fremddefinition ist Ankerpunkt für allerlei Aspekte des Orientalismus. Die geografische Verortung des Orients entspricht dem gleichen Schema, dem auch der Orientalismus entspringt und kann demnach sowohl als europäisches Konstrukt als auch als rassenideologisches Konzept verstanden werden.

3.3. Die Menschen des Orients

Die Definition der Menschen des Orients oder auch Orientalen beschreibt eine Gruppe aus verschiedenen Kulturen und ethnischen Zugehörigkeiten. Das Fusionieren vieler Nationalitäten und ihrer Kulturen, Praktiken und Rituale kreiert nicht nur den Orient, sondern auch den Orientalen als einen Prototyp einer neuen Rasse. Dieser besitzt keine spezifische Zugehörigkeit zu einem Land, sondern wird als Orientale aus dem Orient definiert. In diesem Zusammenhang geht es im Folgenden darum, wie ‚der Orientale‘ definiert wurde und welche Merkmale ihn als solche erkennen lassen. (vgl. Said 2009: 182)

3.3.1. Nach Hermann von Wißmann

Wißmann (1961) definierte auf der Basis von Banes Festschreibung des Orients drei dominante Typen, die den Orient bevölkern: den Nomaden, den Fellachen und den Städter sowie die dazugehörigen Frauentypen. „Der Fellache ist ein abhängiger Bauer, der [...] in Oasen[...] lebt und wirtschaftet.“ (Burkhard et al. 2011: S130) Der Nomade lebt von seinen Kamelen und Karawanen und wird vorrangig als Beduine oder Sklave dargestellt. Der Städter lebt in der Stadt und betreibt dort Handel auf den Bazaren oder ein Handwerk, z. B. das Herstellen von Teppichen. Die Städter finden sich in den Waschhäusern und Harems wieder, wo sie die exotisierten Fantasien des Europäers befriedigen. Fatalismus und Fanatismus sowie Trägheit und Trachten sind Eigenschaften des Orients, die allgemeingültig für alle orientalischen Lebensformen gelten. (vgl. Wißmann 1961: 25; vgl. Burkhard et al. 2011: 130-140)

3.3.2. Nach Edward Said

„The whole history of these Orientalist representation which portrayed [...] the oriental [as] a lesser breed, in other words [...] the only thing they understand is the language of force, [...] we can't talk reason with them.“ (Palestine Diary 2012: 23:02-23:15)

Said definiert mittels Analyse orientalistischer Werke physische und psychische Eigenschaften des Orientalen. Er benennt bekannte Bilder, die der 1001-Nacht-Fantasie entspringen. Hierzu zählen Prinzen, Prinzessinnen, Nomaden, Kameltreiber, Ölscheiche, „*geprügelte Sklaven [.] derbe Zuhälter [.] diebische Händler*“ (Said 2009: 124), „*demütige [...] Büßers*“ (Said, 2009: 328), „*schillernde Schurken*“ (Said, 2009: 329) und die sinnliche Frau, die „*eine Maschine*“ (Said 2009: 217) ist. In diesem Zuge werden auch typische äußere Merkmale der Orientalen definiert. Die Hakennase, das boshafte Grinsen, Schnurrbärte, haarige Augenbrauen, volle Lippen und fehlende Zähne zählen zu den dominantesten Beispielen. (vgl. Said 2009: 328, vgl. Ridouani 2011: 8)

Orientalen sind „*immer massenhaft, ohne Individualität, persönliche Merkmale oder besondere Kennzeichen*“ (Said 2009: 329). Demnach bilden sie ein Kollektiv, in dem jedes Individuum die Kopie des anderen darstellt. Hierbei wird die Persönlichkeit des Orientalen zu der Persönlichkeit des Orients und vice versa. Die Neigung zu Terror bzw. Terrorismus, Tyrannei, Barbarismus, Verwüstung und Sadismus wohnen jedem Orientalen und dem Orient inne. Die Orientalen werden mit einem verzerrten Verständnis von Gerechtigkeit geboren, das nichts mit Gerechtigkeit gemein hat. Dieser Umstand sorgt dafür, dass Streit und nicht Frieden der Normalzustand ist. Deshalb neigen Orientalen zur Blutrache, sind „*tückisch [.] verschlagen [.] sadistisch*“ [.] *blutrünstig [.] sexbesessen [.] notorische Lügner*“ (Said 2009: 329), „*ohne Herz für Tiere*“ (Said 2009: 52) und sind psychisch unfähig zum Frieden. Schlussendlich ist die „*Hauptsäule der Ökonomie*“ (Said 2009: 63) der Raubzug. (vgl. Said 2009: 353ff)

Der Orientale dient als Projektionsfläche für jede erdenkliche unerwünschte Eigenschaft. Seine Existenz ist nur für die Beschreibung des Okzidents relevant. Deshalb sind die Orientalen „*Geizhälse, Angeber [.] Vielfraße*“ (Said 2009: 83), die sich ungerne anstrengen und gern nörgeln. Sie steigen nur von ihren Kamelen ab, um sich auf den Teppich zu setzen und zu rauchen (Wasserpfeife) und zu trinken. Sie sind „*terroristische, hakennasige, käufliche Wüstlinge, deren unverdienter Reichtum einen Affront für jede wahre Zivilisation bedeutet*“ (Said 2009: 130f).

Das Hauptmerkmal eines jeden Orientalen ist seine/ihre Primitivität, die das Resultat eines unterentwickelten Geisteszustands ist. So werden die orientalische Zivilisation, Religion und die Manieren als kindisch, „*barbarisch und widerwärtig*“ (Said 2009: 200f) beschrieben. Sie sind leichtgläubig, energielos, innovationslos, intrigant und so verwirrt, dass sie nicht einmal auf Wegen oder dem Bürgersteig gehen können. Dieser Zustand intensiviert sich über Generationen hinweg, da der Geisteszustand der Nachkommen unter solchen Bedingungen verkümmert. (vgl. Said 2009: 51f)

Diese Beschreibungen verfestigen die Bilder von „*Sinnlichkeit, Faulheit, Fatalismus, Grausamkeit, Entartung und Prunk*“ (Said, 2009: 393), die den Orientalen zum Inbegriff der Gesetzlosigkeit, Rückständigkeit und Unordnung machen. Eine solche Einstellung zu dem, was als ‚Orient‘ betrachtet wurde, legitimierte die Erforschung, Beurteilung und Disziplinierung des Orientalen, indem sie als sippenhafte fremde Spezies definiert wurden. (vgl. Said 2009: 54)

3.3.3. Nach Jack Shaheen

In seiner Arbeit *Reel Bad Arab* (2001) vergleicht Shaheen über 900 Filme, die Araber*innen bzw. arabischstämmige Menschen repräsentiert. Er kommt zu dem Schluss, dass nur zwölf dieser Filme eine positive, darunter auch Aladin, und lediglich 50 eine neutrale Repräsentation bieten. (vgl. Shaheen 2001)

Im Zuge dieser Arbeit definiert Shaheen den Begriff „*Ali Baba-Kit*“ (Hyam Mael 2017: 04:45-07:22) als eine Box, die gefüllt ist mit Bildern, Assoziationen und Symboliken, die den Orient in der westlichen Vorstellung beschreiben. Ali Baba ist der Protagonist der Geschichte Ali Baba und die vierzig Räuber aus dem Sammelwerk *1001 Nacht*. Die Geschichte kommt das erste Mal in der französischen Übersetzung von 1704 vor, gedruckt von Antoine Galland. „*It really seems likely that it was really a European tale to which he added Eastern coloring.*“ (Penguin 2018: 1)

Die Ali-Baba-Box beinhaltet nicht nur Szenarien und Topoi, die in Punkt 3.2.1. beschrieben sind, sondern auch Archetypen des Orients. So beinhaltet sie klassische Figuren wie die verführerische Bauchtänzerin, gehüllt in durchscheinende Stoffe, den erhabenen Kalif/Sultan/Pasa/Pharao, bestückt mit Gold und Edelsteinen, den Kameltreiber, den trickreichen Bazarverkäufer, magische Dschinns und Dschinnis, die einem drei Wünsche gewähren, den fliegenden Teppich oder auch den hypnotisierende Schlangenbeschwörer.

Beliebte Motive wie Kopftücher, Turbane, Federn, Scimitar (Krummschwerter), Säbel und Macheten sowie exotische Tiere fehlen nicht – allen voran Raubkatzen, Raubvögel, Elefanten und Affen, die, im Gegensatz zu Kamelen, als Haustiere gehalten werden. (vgl. Hyam Mael 2017: 03:41-07:22; vgl. Sisler 2008: 207)

Neben dem Ali Baba-Kit identifiziert Shaheen vier stereotypisierte Archetypen:

- die bösen, gewalttätigen, terroristischen Orientalen,
- die oberflächlichen und dummen Orientalen, die nur nach Spaß, Lust und Extravaganz streben,
- die Beduinen, die außerhalb der Zivilisation und Wissenschaft leben, und
- den arroganten Orientalen, der vor allem repressiv gegenüber Frauen ist. (vgl. Game Devs of Color Expo 2021: 02:10-03:48)

Hier zu ergänzen wäre eine weitere Kategorie, die Shaheen nicht als solche definiert hat, jedoch mit Betonung auf sie verweist: die *Gesichtslosen* bzw. „*Bundles in Black*“ (Hyam Mael 2017: 13:27-13:29), die keinen Wert besitzen (vgl. Shaheen 2000: 2-4; vgl. Sisler 2008: 204; vgl. Hyam Mael 2017).

3.4. Die Bilder des Orients

Die soeben beschriebenen Bilder des Orients sind die Darstellungen vieler Nationen und Kulturen durch eine europäisch geprägte Lupe. Diese Lupe zeigt ein verzerrtes und exotisiertes Bild eines Ortes, der als solcher nur in der Fantasie existiert. Die unterschiedlichen Länder und Kulturen werden fusioniert und eine einheitliche, kollektive Entität namens Orient entsteht. Mittels Exotismus erhält der Orient seine tiefe erotische und sinnliche Anziehung und verstärkt das asymmetrische Machtverhältnis zwischen Orient und Okzident.

Die Bilder des Orients lassen sich auf rassistische Ideologien und Ansichten zurückführen. Hierbei wird der Orient als Nordafrika und Vorderasien bestimmt und erhält neben dem Fantasieort der Wunder, reale Grenzen. Der Orient wird von der Spezies der Orientalen bevölkert, die als Projektionsfläche für alle unerwünschten Eigenschaften und unerfüllten sexuellen Fantasien des Orientalisten dienen. Neben dem Nomaden, Fellachen und Städter gibt es viele bekannte Archetypen, Persönlichkeiten und Topoi, die sich als Teil des Ali-Baba-Kits definieren lassen.

Auch wenn dies nicht unbedingt bewusst geschieht, bilden die Bilder des Orients noch heute den Rahmen für die Repräsentation Nordafrikas und des Nahen Ostens sowie seiner Bewohner*innen in Videospielen. Hierbei wird zwischen zwei Varianten unterschieden: zum einen die orientalisierte und exotisierte Repräsentation des Ostens durch den Westen und zum anderen die Produktion orientalistischer Repräsentation als Folge eines verinnerlichten Fetischs durch den Osten. Dabei agiert der Orientalismus als zweiseitiges Schwert. Der Westen konsumiert die fetischisierte Version des Ostens, der Osten verinnerlicht diesen Fetisch und vermarktet ihn dann an den Westen. (vgl. Tucker 2006: 1)

Diese Form der Selbstidentifizierung durch Identifikation des Anderen ist ein Konstrukt, das sich nicht nur auf den Orient und seine Bewohner*innen beschränkt. Dieser Prozess wird als ‚Othering‘ bezeichnet und ist ein gängiges westliches Verfahren, das ihn sich von anderen nichtweißen Kulturen unterscheiden lässt und diesen überordnet.

4. Praktiken des Otherings

„Unter dem Prozess des Othering versteht man die Marginalisierung von Minderheiten, indem man sie in Bezug auf die Mehrheit, die als Norm anerkannt wird, definiert.“ (Coufal 2015: 20)

Die Normabweichung wird als *„the Other“* definiert, infolgedessen das *„Wir“* (Lutter und Reisenleitner 2008: 97) konstruiert wird. Dem Anderen wird eine *„andersartige Ausstattung mit geistigen und körperlichen Attributen“* (Osterhammel 2006: 113) zugeschrieben, die hegemoniale Ansichten und kolonialistische Praktiken legitimieren soll.

Daher ist der Orientalismus als eine spezifische Variante des Otherings zu verstehen. Der Prozess des Otherings begrenzt sich nicht nur auf den Orient, sondern wird genutzt, um die eigene Identität durch

Differenz und Abgrenzung zu jeglicher Kultur oder Races zu bestimmen, die einer Normabweichung gleichkommen. Dabei werden bestimmte Praktiken genutzt, die nach Said (2009) nicht als orientalistische Praktik definiert sind, jedoch signifikante Relevanz in der orientalistischen Repräsentation haben.

In diesem Kapitel werden einige dieser relevanten Praktiken und ihr Bezug zu Medien, insbesondere Videospielen, erläutert. In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass der Exotismus eine Methode des Otherings darstellt, was bereits in Punkt 3.1.1. ausgeführt wurde.

4.1. Whitewashing

Der Begriff ‚Whitewashing‘ stammt aus der amerikanischen Kinoindustrie und dem Neokolonialismus und bezeichnet das Weiß-Machen von Inhalten und Figuren durch Besetzung von PoC-Rollen durch weiße Schauspieler*innen. (vgl. whitewashing (2) 2016)

„Die stereotypen Rassencharakteristiken werden gerade durch die erkennbar ‚schiefe‘ Besetzung umso deutlicher ausgearbeitet, weshalb das whitewashing von vielen Kritikern einer perfiden Rhetorik des Rassismus zugeordnet wird.“ (whitewashing(2) 2016)

Dabei beschränkt sich das Whitewashing nicht nur auf die Repräsentation durch reale Menschen, sondern findet auch im digitalen Kontexten statt. Hierbei können sowohl einzelne Elemente eines Videospielcharakters weiß gemacht werden als auch der gesamte Charakter, der in einer nichtweißen Haut agiert. Paradebeispiel für diesen Umstand ist der Videospielcharakter Altair Ibn-La'Ahad aus der Spielserie Assain's Creed. Neben der mönchähnlichen Tarnung deuten sein Verhalten und seine Angewohnheiten auf die eines amerikanischen Helden, eines Soldaten hin. Schlussendlich ist es der weiße Charakter Desmon Miles, der in seiner Erinnerung zu einem seiner Vorfahren wird. Besonders auffällig ist die Stimme und Wortwahl Altairs, die in der englischen Fassung klar der amerikanischen Kultur zugeschrieben werden kann. In der Deutschen Fassung wird Altair mit akzentfreier deutscher Aussprache synchronisiert. Andere Figuren im Spiel haben einen imitierten arabischen bzw. türkischen Akzent. (vgl. Komel 2014: 84) Diese Gegenüberstellung einer akzentfreien und einer akzentvollen Aussprache ist ein klassisches Verfahren, das Charaktere, mit denen man sympathisieren soll, vom Rest trennt. Weitere bekannte Beispiele sind Aladin oder auch Prince of Perisa.

Neben der Stimme fallen besonders äußerliche Designentscheidungen für PoC-Charaktere auf. Hierbei spielt zum einen die Hautfarbe eine Rolle. Dabei ist bereits durch Gemälde und Malereien eine Vorstellung des dunklen Mannes und der hellen häutigen Frau geprägt worden. (vgl. Ridouani 2011: 6)



Abbildung 7 Der Harem, Heinz Pingerra (Artnet o.D.)



Abbildung 6 Der Handel, Fabio Fabbi (DOROTHEUM o.D.)



Abbildung 5 Die Tänzerin, Fabio Fabbi (1STDIBS o.D.)

Diese Art der differenzierten Darstellung findet sich auch Videospiele wieder. Die beiden orientalisch geprägten Charaktere aus Tekken, Zafina und Shaheen erfüllen dieses Klischee. (vgl. Alfaraj 2016: 26-30) In Overwatch haben die beiden arabischen Charaktere Anna und Pharah fast dieselbe Hautfarbe wie der weiße amerikanische Charakter Cassidy.



Abbildung 8 Overwatch- Hautfarben vergleich (Overwatch 2016)

4.2. Die Maske des Unbekannten

Die Maske des Unbekannten ist eine weitere Praktik des Otherings. Hierfür gibt es zwei dominante Varianten. Zum einen ist es das Bedecken, Verhüllen und Verstecken des Gesichts, zum anderen die Überspitzung von Gesichtszügen, bis sie eher einer Maske ähneln als einem menschlichen Gesicht.

„As people scan others’ faces for emotional expressions, their own faces involuntarily respond. Mirroring the expression on another’s face with your own helps establish connection and demonstrates empathy.“ (Isbister 2006: 149)

Über das Gesicht wird ein Charakter erst zu einem Wesen, das Gefühle und Emotionen präsentieren kann. Ist dieses allerdings verdeckt, so wird der Charakter als emotionslose Hülle wahrgenommen. Das Entstellen oder Verdecken des Gesichts ist ein gängiges Verfahren, das in Horror-Genres genutzt wird. Der Unlesbarkeit einer Kreatur durch die Verdeckung ihres Gesichts begegnen Menschen oft mit Angst und dem Drang nach Flucht. Darüber hinaus werden sie als mystisch wahrgenommen, da Absichten und Gedanken dem/der Betrachter*in verwehrt bleiben. Somit verstärkt diese Methodik nicht nur die Entmenschlichung von Charakteren, sondern macht sie zu geheimnisvollen Wesen, die Angst und Furcht wecken. (vgl. Isbister 2006: 143-158)

4.3. Die anthropomorphe Darstellung

Otherings-Prozesse entsprechen in der Regel Entmenschlichungsprozessen. Sie bilden nicht die Realität, sondern ein geschaffenes Konstrukt ab, was als faktische Realität für andere Kulturen gültig gemacht wird. Ihren Höhepunkt bekommt diese Entmenschlichung, wenn die Repräsentation anderer Kulturen durch anthropomorphe Darstellung vonstattengeht. Hierbei beschränkt sich die Darstellung nicht nur auf Tiere, sondern bezieht Fabelwesen, Kreaturen, Gottheiten und humanoide Wesen mit ein. Die Repräsentation des Orients durch altägyptische Götter wie Anubis, Ra, Bastet oder Sobek ist die beliebteste Variante der orientalischen anthropomorphen Darstellung. (vgl. Burkhard et al. 2011: 207-220)

Hierbei gibt es drei prominente Gründe für die Nutzung dieser Varianten. Erstens macht es den angeborenen animalischen Charakter des Orientalen zu seiner/ihrer Wesensessenz. Sie ist so stark ausgeprägt, dass sie das Aussehen der Orientalen mitbestimmt. Zweitens sind Orientalen Tiere mit menschlichen Zügen und nicht Menschen mit animalischen Zügen. Drittens verkehren Orientalen mit Tieren, was dazu führt, dass die nächste Generation geprägt ist von Humanoiden. Die Annahme, dass Menschen aus dem Orient mit Tieren verkehren, ist ein sehr altes und beständiges Vorurteil, das heutzutage noch ein Klassiker unter den rassistischen Klischees ist. (vgl. Said 2009: 43-65)

4.4. Positionierung und Spielbarkeit

Positionierung und Spielbarkeit ist die dominanteste Othering-Praktik, die sich in Videospiele wiederfindet. Hierbei geht es sowohl um die Positionierung und Spielbarkeit von BIPOC's als auch weißer Charaktere, die das Verhältnis zwischen dem Bekannten (Okzident) und dem Anderen (Orient) aufrechterhalten. Dabei werden BIPOC's durch rassistische Klischees dargestellt und verkörpern das Böse, während der weiße Held der Inbegriff von Erleuchtung und Gerechtigkeit ist. Battlefield 1 die Osmanen ist ein Beispiel für genau diesen Umstand. (vgl. Hoang/Prinz 2021: 36; vgl. Sisler 2008: 208, vgl. Shabankareh et al. 2014)

„Seit mehr als 400 Jahren herrscht das Osmanische Reich über das Land und seine Schätze. Doch nun regt sich Widerstand. Kleine Banden aufständischer Beduinen haben sich zusammengetan, um das Reich zu stürzen. Sie kommen ohne Warnung und verschwinden dann in der Wüste. An ihrer Seite kämpft ein einsamer britischer Offizier, dessen Heldentaten in aller Munde sind. Die Welt gab diesem Mann den Namen Lawrence von Arabien.“
(Shadow_of_Eagle 2016: 01:26-02:07)

Der Nahe Osten bzw. der Orient ist der beliebteste Schlachtplatz für Actionspiele, vor allem First-Person-Shooter. Hierbei ist es den Spieler*innen meist nicht gestattet, als die gegnerische orientalische Fraktion zu spielen, denn es ist wichtig, die Balance zwischen dem ‚Wir‘ und dem zu tötenden Anderen aufrechtzuerhalten. Das angerichtete virtuelle Massaker bzw. der vollzogene virtuelle Genozid ist nicht nur Ziel und Inhalt des Spiels, sondern wird nach erfolgreichem Abschluss belohnt. (vgl. Shabankareh et al. 2015: 6-9, Sisler 2008: 208)

5. Videospiele mit Diversitätsanspruch

Im vorliegenden Kapitel werden Charaktere aus Videospiele mit Diversitätsanspruch analysiert. Hierbei haben alle angeführten Videospiele einige Punkte gemeinsam: zum einen den Anspruch an Diversität mittels diverser Repräsentation durch Videospiele-Charaktere. Diese können mehrere Dimensionen der Diversität bedienen, wobei der Fokus der analysierten Charaktere auf der Repräsentation von Orientalen liegt. Des Weiteren bietet jedes der ausgewählten Spiele eine Reihe an Charakteren mit unterschiedlichen ethnischen Hintergründen, so dass der Fokus nicht nur auf orientalischen Charakteren liegt, sondern sie einen Teil eines

größeren Spektrums bilden. Außerdem sind alle Charaktere im Spiel vordesigniert, was bedeutet, dass die Charaktere nicht individuell anpassbar sind und die Spieler*innen keinen Einfluss auf Designelemente nehmen können. Im Folgenden wird mittels der Analyse erforscht, ob der Orientalismus als Diversitätskonzept in Videospiele genutzt wird.

Eine weitere Gemeinsamkeit ist die Spielbarkeit der Charaktere. Grundsätzlich lässt sich jeder Charakter im Spiel von Spieler*innen steuern. Daraus folgt, dass es keine NPCs (Nonplayable Characters) gibt bzw. – falls es sie gibt – sie keine relevante Rolle für die Analyse und die diverse Repräsentation im Spiel einnehmen. Anzumerken ist, dass alle angeführten Spiele transmediale narrative Welten beinhalten, die die Geschichte der Charaktere und ihre Zusammenhänge durch diverse Medien erzählen. Dadurch bekommen die Charaktere mehr Tiefe und erlauben den Spieler*innen einen tieferen Einblick in die Realitätswelt der Charaktere. (Bloom 2020: 60-140) Die letzte Gemeinsamkeit bildet die Reichweite und Popularität. Die im Folgenden zu betrachtenden Titel genießen große Popularität, sowohl in Gaming-Communities als auch in anderen angrenzenden kreativen Feldern. Sie besitzen eine große aktive Spieler*innenschaft, die global vertreten ist. Demnach erfüllen diese Videospiele die Voraussetzung einer globalen Reichweite, weshalb die diverse Repräsentation weitreichende Folgen oder bedeutende erzieherische Erfolge hervorbringen kann.

5.1. Riot Games

Riot Games ist ein 2006 gegründetes Videospielestudio mit mittlerweile über 20 Standorten, die weltweit vertreten sind. Als Teil der Firmenkultur werden ausdrücklich Vielfalt und Inklusion definiert. An Bekanntheit hat das Unternehmen mit dem Erfolgsspiel League of Legends (LoL) gewonnen, das seit Jahren zu den meistgespielten Videospiele der Welt gehört. Das Unternehmen hat sich aber auch durch andere Spieltitel, Events und Bands einen Namen gemacht. Mit der Veröffentlichung einer Netflix-Serie ist das Unternehmen nun in Film-, Spiel- und Musikindustrie vertreten. (vgl. Riot Games o.D.b; vgl. Mugen 2021)

5.1.1. League of Legends

Das 2009 veröffentlichte Streaming-Strategiespiel zählt mit einer aktiven Spieler*innenschaft von mehr als 80 Millionen zu den meistgespielten Spieltiteln der Welt. Das Spiel bietet seinen Spieler*innen eine Auswahl von 155 verschiedenen Charakteren mit jeweils verschiedenen auswählbaren individuellen Skins. Skins sind hierbei alternative Designs, die vor allem Kostüm, Haare und Waffen betreffen.

Das Spiel handelt in der fiktiven Welt Runterra, wobei der Ort Shurima das gefallene Wüstenimperium, das Äquivalent zum Orient, wie er in Punkt 3.2. beschrieben ist, bildet. Aus diesem Gebiet stammen elf Charaktere, die demnach als Repräsentation der Orientalen gelten. Zu dieser Liste werden zwei weitere Charaktere ergänzt, die nicht aus Shurima stammen, doch durch ihr Design klar in den Orientalismus eingeordnet werden können. (vgl. Riot Games o.D.c)

Name	Titel	Ort	Spezies	Gesichtsbedeckung
Akshan	Der rebellische Wächter	Shurima	Mensch	nein
Amumu	Die traurige Mumie	Shurima	Mumie	ja
Azir	Der Imperator des Sandes	Shurima	Untoter (Gott)	ja
Nasus	Der Bewahrer des Sandes	Shurima	Schakal (Gott)	nein – Schakalkopf
Rammus	Das Panzergürteltier	Shurima	Schildkröte (göttlich)	nein – Schildkrötenkopf
Renekton	Der Schächter des Sandes	Shurima	Krokodil (Kopf)	nein – Krokodilkopf
Renngar	Der stolze Jäger	Shurima	Raubkatze	nein – Löwenkopf
Sivir	Die Kampfmeisterin	Shurima	Mensch	nein
Skarner	Der Kristallstachel	Shurima	Skorpion	nein – Skorpionskopf
Taliyah	Die Felsenweberin	Shurima	Mensch	nein
Karma	Die Erleuchtete	Ionia	Mensch	nein
Malzahar	Der Prophet der Leere	Die Leere	Mensch	ja
Xerath	Der aufgestiegene Magier	Shurima	Seele in Sarkophag	nein – kein Gesicht

Tabelle 2 Orientalische Charaktere LoL (vgl. League of Legends 2009)

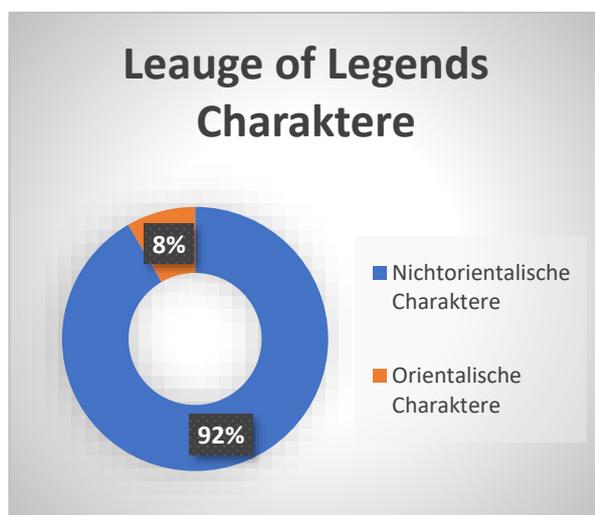


Tabelle 3 LoL-Charaktere (vgl. League of Legends 2009)

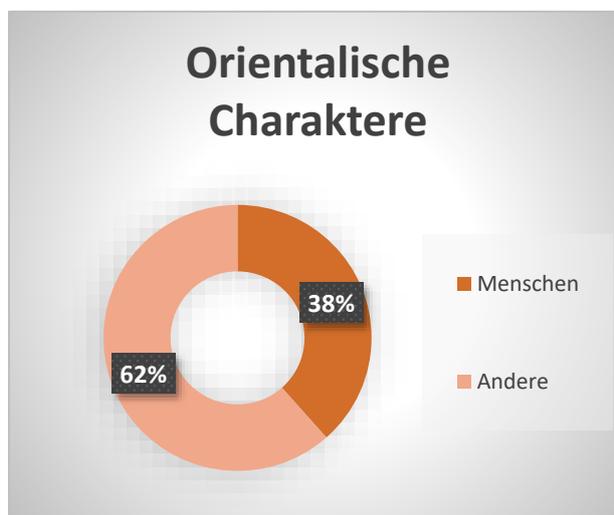


Tabelle 1 Orientalische Charaktere (vgl. League of Legends 2009)

Die Charaktere, die den Orient repräsentieren, fallen durch ihre besonders hohe Anzahl an anthropomorphen Darstellungen auf. Hierbei werden bekannte Figuren aus der ägyptischen Mythologie genutzt, wie Anubis, Ra und Sobek, aber auch Mumien und Sarkophage. So gut wie alle Charaktere werden in Verbindung mit Sand und Wüste gebracht und beinhalten seidige oder leinenhafte Stoffe, Goldelemente und Edelsteine als Hauptelemente ihres Designs. Die menschlichen Abbildungen, die etwa 3 % der Charaktere ausmachen, basieren auf dem Ali-Baba-Kit und repräsentieren die mystische Fantasie des Orients, gepaart mit einer stark sexualisierten Komponente, die sie exotischer erscheinen lassen soll.

Die orientalischen Charaktere stammen teilweise nicht nur in ihrer Welt aus einer längst vergessenen Zeit, sondern sind auch von dieser inspiriert und deshalb ausgestattet mit klassischen Stahlwaffen und/oder der Fähigkeit zur Magie. Dies gilt nicht nur für die Charaktere, sondern auch für diverse Skins, die es den Entwickler*innen erlauben, jeden beliebigen Charakter im Spiel mittels Skindesign einer anderen Kultur zugehörig zu machen. Demnach ist es im Spiel üblich, dass PoC-Charaktere als Repräsentanten jeglicher

nichtweißer Kultur dienen. Im Umkehrschluss existieren auch Skins, die die Orientalen repräsentieren, obwohl der Charakter selbst nicht als solcher entwickelt wurde.

Charakter-Name	Skin-Name
Jax	Nemesis
Fiddlestick	Auferstandener
Gangplank	Sultan
Shaco	Asylum
Malzahar	Wesir; Schattenprinz; Dschinn; Hextech
Ekko; Katharina	Sandsturm
Skarner; Janna; Rengar; Ryze; Kha'Zix	Sandwächter
Pyke	Sandgeist
Garen	Wüstentruppe
Zilean	Shurima-Wüste
Nidalee	Pharaonin

Tabelle 4 LoL-orientalische Skins (vgl. League of Legends 2009)

Auch hier spielt Sand und die Wüste eine große Rolle. Die Designs bedienen sich ebenfalls des Ali-Baba-Kits und repräsentieren die Charaktere in einer stark orientalisierten Form gemäß der Darlegung in Kapitel 3.2. und folgenden. Daraus lässt sich schließen, dass der Orientalismus als Diversitätskonzept für diese Videospielcharaktere diente, um den Orient und seine Bewohner*innen darzustellen. Anzumerken ist, dass die Repräsentation anderer, unter anderem weißer, Kulturen ebenfalls sehr stereotypiert ist. Das Spiel ist stark inspiriert von Mythen und Sagen und versucht, eine fiktive Welt zu schaffen, die verschiedene Stilrichtungen, Kulturen, Mythen und bekannte Figuren beherbergt.

5.1.1. Valorant

Valorant ist ein weiteres Computerspiel des Unternehmens Riot und spielt – anders als LoL – in einer moderneren, technisch fortgeschrittenen Zeit. Der Online-Multiplayer First-Person-Shooter legt viel Wert auf seine ethnische Diversität. So wird jedem Charakter im Spiel eine Nationalität bzw. ein Herkunftsland zugewiesen. Derzeit existieren 16 verschiedene Charaktere im Spiel, wobei einer aus Nordafrika stammt und zwei keine Zugehörigkeit besitzen, da sie keine Menschen sind. (vgl. Valorant 2020)

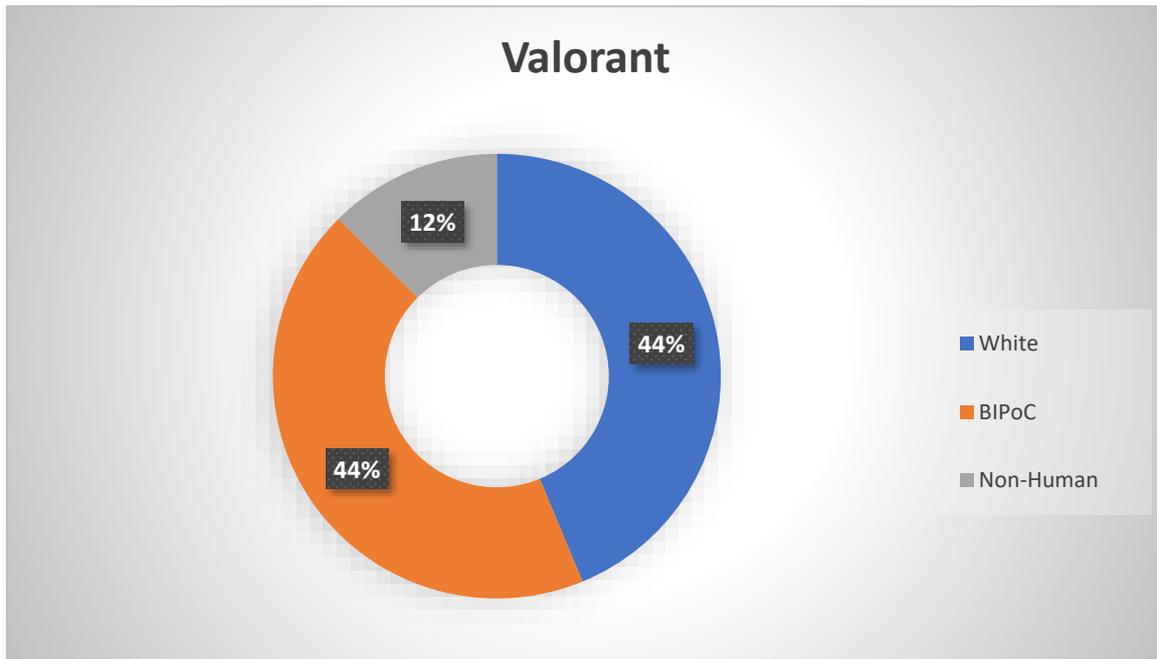


Tabelle 5 Valorant-Charaktere Ethnie Verhältnis (vgl. Valorant 2020)

Das Spiel hat sowohl im Verhältnis zwischen weißen Charakteren und BiPoC-Charakteren als auch zwischen männlichen und weiblichen Wesen eine Ausgewogenheit in der Repräsentation. Der einzige Charakter, der als Repräsentation für den Orient steht, ist „der marokkanische Informationshändler“ (Riot Games o.D.) Cypher.

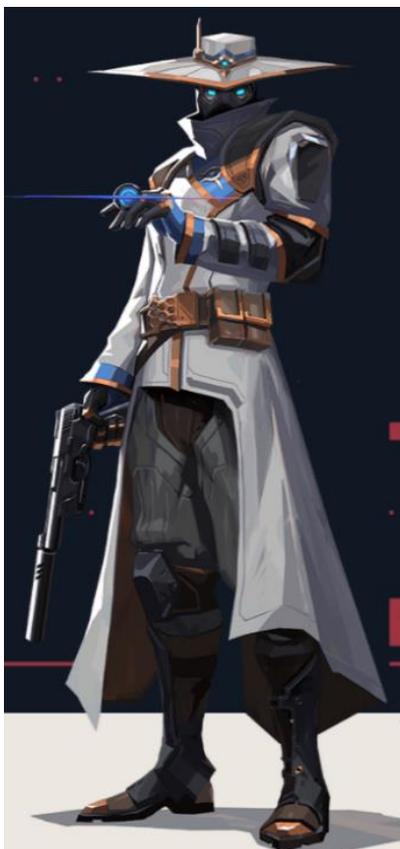


Abbildung 9 Valorant-Cypher (Valorant 2020)

Er ist darüber hinaus auch der einzige menschliche Charakter, der komplett bedeckt ist. Besonders das nichtexistierende Gesicht fällt dabei auf, das nicht nur von einer schwarzen Maske verdeckt wird, sondern die Maske auch noch von einem Hut und einem Schal bedeckt ist. Auf den ersten Blick weist nichts von Cyphers Erscheinung auf seine marokkanische Herkunft hin. Er wirkt nicht einmal menschlich und gehört neben Omen, einem Phantom, und KAY/0, einer Kriegsmaschine, zu den Charakteren, die kein richtiges Gesicht besitzen.

Hier kommt die Othering-Praktik, die im Kapitel 4.2. beschrieben wurde, zum Einsatz: Nicht nur, dass es schwer ist, sich mit diesem Charakter zu identifizieren. Die Entscheidung, den einzigen marokkanischen Charakter wie einen Roboter wirken zu lassen ist, mehr als fragwürdig. Auch wenn Cypher nicht durch klassische orientalische Elemente repräsentiert wird, bedient sein Design das Element des Verunmenschlichens, das als Kernelement der Beschreibung des Orientalen angesehen werden kann.

Das Farbschema aus Blau, Weiß und Gold scheint eine unausgesprochene Regel für Charakter aus dem Orient zu sein, denn dies war bereits in LoL die dominierende Farbpalette für die Gestaltung orientalischer Charaktere und Skins.

Der Aspekt des Informationshändlers und der Fakt, dass sowohl seine Persönlichkeit als auch seine Fähigkeiten auf Überwachung fokussiert sind, kann aus der Sicht des Neoorientalismus kontrovers betrachtet werden.

Abschließend lässt sich zu diesem Charakter sagen, dass es schwerfällt, ihn als Menschen wahrzunehmen. Aufgrund der Maske des Unbekannten wurde im Falle Cyphers die Entmenschlichung eines orientalischen PoC-Charakters vollendet. Der Umstand, dass der Charakter marokkanischer Abstammung ist, ist fast irrelevant, da diese in seinem visuellen Design an sich keine Rolle spielt. Demnach wirkt sowohl die Wahl des Namens als auch die Zuweisung der Nationalität eher wie Whitewashing, womit versucht wird, einen weißen Charakter nicht weiß zu machen, um eine Illusion von Diversität zu erzeugen.

5.2. Overwatch

Overwatch ist eines von mehreren Produktionen des Unternehmens Blizzard Entertainment. Der 2016 veröffentlichte Multiplayer Action Shooter hat eine aktive Spieler*innenschaft von rund zehn Millionen. Overwatch besitzt aktuell 32 Charaktere (Helden), die jeweils im Durchschnitt 18 weitere Skins besitzen. In der folgenden Analyse werden nur reguläre Skins des Spiels berücksichtigt. Als regulär gilt jeder Skin, der in der Skins-Abteilung des Helden einsehbar ist. (vgl. Overwatch 2016)

Das Spiel handelt in einer futuristischen Version unserer Welt und referiert damit nicht nur auf die echte Welt, sondern bildet diese ab.

5.2.1. Charaktere

Mit den Charakteren in Overwatch wurde versucht, eine große Bandbreite diverser Repräsentationen zu bieten. Es werden verschiedene Innere Dimensionen dargestellt. Ähnlich wie in Valorant wird jedem Helden eine Herkunft zugeschrieben, die Bezug zu einem existierenden Land in der realen Welt hat.

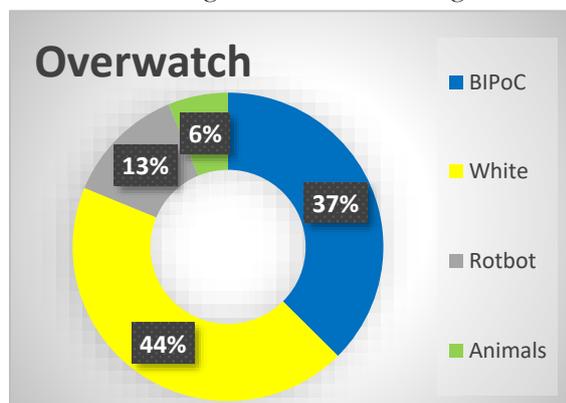


Tabelle 7 Overwatch-Race (vgl. Overwatch 2016)

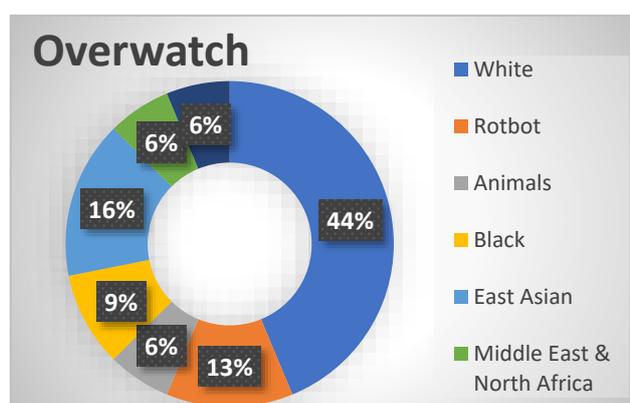


Tabelle 6 Overwatch-Ethnicity (vgl. Overwatch 2016)

In Overwatch gibt es zwei Charaktere, die aus dem Kulturerdteil Orient stammen: das Mutter-Tochter-Gespann Ana und Pharah. Beide stammen aus Ägypten, wobei Pharahs Vater den indigenen Stämmen der Beduinen angehört. Dieser Teil der Story wurde nach der Veröffentlichung der Beduinen-Skins für Pharah ergänzt, da der Skin bei Spieler*innen mit nordafrikanischem Hintergrund für Empörung sorgte.



Abbildung 10 Overwatch-Ana (Overwatch 2016)



Abbildung 11 Overwatch-Pharah (Overwatch 2016)

Ana ist eines der Gründungsmitglieder der Overwatch und ist im Spiel eine von sechs Helden*innen, die der Kategorie „Unterstützung“ (Overwatch 2016) angehören. Sie ist eine 60-jährige Kopfgeldjägerin aus Kairo. In Anas Design sticht das gesättigte Blau hervor, das zusammen mit den weißen Elementen und Haaren und ihrer goldenen Kapsel das im Orientalismus beliebte Farbschema bedient. Details wie die dunklere Hautfarbe, das Horusaugen-Tattoo, die Katzenaugen, die leicht angedeutete Hakennase und das blaue Kopftuch sorgen dafür, dass sie als Orientalin gelesen wird, ohne dass sie die Bilder des Orients bedient. Die Elemente, die ihr Kostüm bilden, verweisen auf ihren Hintergrund als Soldatin mit medizinischem Fokus. Zu erkennen sind diese an der Schürze und dem kleinen weißen Plus-Symbol oder an der Spritze am linken Unterarm.

Die Augenklappe macht die Heldin, die auch als solche in der Story betitelt wird, interessanter, ohne ihr Gesicht vollkommen zu bedecken. Dies gilt allerdings nicht für alle ihrer Skins. In etwa der Hälfte der Möglichkeiten (acht von 18) trägt sie eine Maske oder Schmuck, der ihr Gesicht teils oder komplett verdeckt und sie so in der Maske des Unbekannten verschwinden lässt.

Das glatte Haar, das sich durch alle Skins zieht, kann so als eine verpasste Chance gesehen werden, um mehr Diversität in Haarstrukturen einzubringen. Gleiches gilt für die Wahl des Namens ‚Ana‘, der kein ägyptischer Vorname ist, sondern das arabische Wort für ‚ich bin‘. Die ägyptische Synchronsprecherin Anas in der englischen Fassung, Aysha Selim, verleiht Ana mit ihrem authentischen Akzent die realitätsnahe

auditive Repräsentation, die ihr in der deutschen Fassung fehlt. Selbst eine nichtarabische Person kann den starken deutschen Akzent in den arabischen Sprüchen Anas in der deutschen Version von Overwatch heraushören. Diese Punkte sorgen für einen weiß-gewaschenen Akzent des ansonsten unter Diversitätsaspekten als gelungen zu betrachtenden Charakters der Ana.

Genau wie ihre Mutter hat die 32-jährige Sicherheitschefin Pharah Probleme mit der Maske des Unbekannten. Anders als Ana gehört der Helm von Pharah zu ihrem Standarddesign und zieht sich durch jeden Skin, den sie besitzt. Auch wenn sie in der Heldengalerie ohne Helm präsentiert wird, trägt sie ihn über die gesamte Spieldauer hinweg. Zusammen mit ihrem Mechanzug wirkt sie eher wie eine Kriegsmaschine als wie eine Sicherheitsbeauftragte.

Pharah besitzt wie ihre Mutter die typischen Katzenaugen, die dunklere Haut, das Horusaugen-Tattoo, die glatten Haare und wird durch Details wie den goldenen Haarschmuck und den Skarabäus auf dem Brustpanzer klar in Ägypten verortet. Auch Pharahs Standarddesign beinhaltet die häufig gebrauchte Farbpalette aus Blau, Gold und Weiß.

Pharah gehört zu der Gruppe „Schaden“ (Overwatch 2016) im Spiel und wird als die Queen der Raketen betitelt, da ihre Hauptangriffsmöglichkeit das Feuern von Raketen ist. Sie ist darüber hinaus eine der wenigen Held*innen, die fliegen können. Diese Umstände scheinen einige ihrer Sprüche inspiriert zu haben: „*fliegen wie ein Ägypter*“, „*Tod von oben*“ (Overwatch 2016) und der bekannte Satz, den sie sagt, wenn ihre Ulti aktiviert wird: „*Justice rains from above*“ (Overwatch 2016). In Anbetracht des Nah-Ost-Konflikts und der Anschläge vom 9. September 2001 in New York scheinen einige neoorientalistische Elemente Teil des Charakters zu sein.

Insgesamt scheinen die beiden Helden*innen nicht auf Basis des Orientalismus entwickelt worden zu sein, sondern verkörpern eher Problematiken des Otherings. Dies gilt allerdings nicht für all ihre Skins und die Skins anderer Charaktere in den Spielen.

5.2.2.Skins

Um die Skins in Overwatch zu analysieren, müssen sie vorher in zwei Kategorien eingeteilt werden. Zum einen gibt es themenbasierte Eventskins, wie Halloween, Weihnachten oder auch das asiatische Neujahr, zum anderen reguläre Skins, die das gesamte Jahr über erhältlich sind. Die Skins haben alle den Aspekt der Verkleidung gemeinsam. Demnach sollen die Charaktere im Spiel auch verkleidet aussehen, weshalb viele eher popkulturelle Referenzen haben oder insgesamt nicht besonders ernst gemeint scheinen. Dem gegenüber stehen die regulären Skins, die meistens eine andere Farbvariante des Standardoutfits bieten.



Der Pharaonen-Skin von Ana ist ein Halloween-Eventskin. Er stellt Ana als die Mumie eines Pharaos dar.

Ihr Design beinhaltet bekannte Bilder wie den Skarabäus-Halsschmuck, die Kobraköpfe (sowohl als Knieschutz als auch Verzierung auf der Waffe), ägyptische Symbole auf dem Gewand und die Leinentücher, in die sie und ihre Waffe gehüllt sind. Auch hier findet sich das bekannte Farbschema aus Blau, Weiß und Gold mit dem Zusatz von Giftgrün, was Ana unheimlicher wirken lässt.

Dass einer der ägyptischen Charaktere in einer altägyptischen Variante präsentiert wird, liegt nahe, auch wenn andere Gruselfiguren möglich gewesen wären. Schlussendlich ist dies ein Skin, der sich selbst nicht ernst nimmt und den Aspekt des Kostümierens in den Vordergrund stellt.

Abbildung 13 Overwatch-Mumie Ana (Overwatch 2016)



Abbildung 12 Overwatch-Pharahs orientalische Skins (Overwatch 2016)

Die Skins Anubis, Beduine und Kobra sind keine themenbasierten Eventskins Pharahs, sondern gehören zu ihrem Standardrepertoire. Die Skins Anubis und Kobra sind stark vom alten Ägypten inspiriert. Anubis ist das Standardkostüm in anderer Farbe und mit einem Schakalkopf als Helm statt des üblichen Vogelkopfes. Kobra sticht vor allem durch seine goldene Rüstung hervor. Hierbei finden sich Schakalköpfe an den Hüften, der Skarabäus als Schnalle für eine roten Teppich mit ägyptischer Hieroglyphe, Schlangen und Kobras auf Schulterelementen, auf dem Helm, auf dem linken Oberarm und dem Unterarm. Die Frisur

erinnert an die popkulturelle Repräsentation von Cleopatras Haartracht. Der Skin beinhaltet neben den Goldelementen auch viele hellblaue Elemente, die als Flügelspitzen und Augen gestaltet sind. Hierbei sind fast alle Augen der goldenen Tierabbildung blau, der Lidschatten ist blau und auf dem linken Unterarm ist ein blaues Auge, das an das Auge aus der islamischen Kultur erinnert, dass vor Unheil (Nazar) schützen soll.

Der letzte Skin ist der Beduinenskin, der in der Spieler*innengemeinschaft für Empörung sorgte. Der Umstand, dass Pharah Ägypterin ist, macht sie nicht zwangsläufig zum Teil von indigenen ägyptischen Stämmen. Dieser Skin zeigt Pharah nicht in ihrer gewohnten Rüstung, sondern in einem eher lockeren blauen Gewand mit goldenen Ornamenten und orientalischen Mustern, über das Panzerungselemente angezogen worden sind. Sie trägt ein Kopftuch mit goldenen Münzen und große goldene Ohrringe. Ihre Gesichtsbemalung erinnert eher an amerikanische Ureinwohner, da die indigenen Völker Nordafrikas für ihre Gesichtstattoos bekannt waren. Auch dieser Skin hat die Farbpalette aus Gold, Weiß und Blau.

Dieser Skin bedient jegliche Aspekte des Orientalismus, vor allem das geprägte Bild des Nomaden, das in Kapitel 3.3. erläutert wurde. Der Skin vermittelt eine rückständige Art des Standard-Mechanzugs und weist Indikatoren der Einfachheit durch Befestigung via Schnallen und Knöpfe auf, die sich auf einen unterentwickelten technischen Fundus zurückführen lassen. Die Goldelemente in diesem Skin sind nicht hochpoliert, sondern besitzen eine texturierte mattere Oberfläche, die darauf hinweisen kann, dass die Elemente mit stumpfen Gegenständen geformt wurden oder dass Sand und Eruption die glatte Oberfläche abgenutzt haben.



Abbildung 14 Pharahs Südamerikanische Skins (Overwatch 2016)

Ähnlich wie bei LoL dienen auch in Overwatch PoC-Charaktere zu Repräsentationen diverser Kulturen und Ethnien. Im Falle von Pharah repräsentiert sie mit den Skins Donnervogel und Regentänzerin indigene nord- und südamerikanische Kulturen. Dass Pharah nach dem Beduinen-Skin eine indigene Abstammung zugewiesen wurde, scheint Legitimation für die Repräsentation jeglicher indigenen Stämme zu sein.



Abbildung 15 Overwatch-orientalistische Skins (Overwatch 2016)

Ana und Pharah sind nicht die einzigen Held*innen, die Skins besitzen, die auf den Orient bzw. Orientalismus referieren. Dschinnnyatta, Ifrit, Ra und Sonnyata für Zenyatta, Prophet und Orakel für Sigma, Nomade und Beduine für Genji, Unsterbliche Orisa und Oasis Symetra, sind orientalische Skins für Helden verschiedenster ethnischer Angehörigkeit. Dschinnnyata und Ifirt, Ra und Sonyata, Prohet und Orakel, Nomade und Beduine sind jeweils der gleiche Skin in einer leicht abgewandelten Farbgebung.

In Abb. 15 sind Dschinnnyata, Ra, Prophet Sigma, Nomade Genji, sein Schwert, Unsterbliche Orisa und Oasis Symetra abgebildet. Hierbei fallen einige Gemeinsamkeiten auf, die diese Skins teilen: Zunächst die dominante Farbpalette aus Blau, Weiß und Gold, wobei einige dieser Skins auch eine abgewandelte Variante der Farbpalette besitzen. Die Gesichter aller Charaktere sind bedeckt, voranging die Augenpartie, die durch ein leuchtendes Blau ersetzt wurde, das den Anschein von Besessenheit oder Fremdkontrolle erweckt. Seidenartige Stoffe wie Tücher, bestückt mit orientalischen Mustern, finden in drapierter oder gebundener Form ihren Platz in den Designs. Ein dominantes Element, das diese Designs von denen von Ana und Pharah unterscheidet, sind die Ketten und Ringelemente an Hand- und Fußgelenk. Diese könnten eine Referenz auf Arm- und Fußreifen, aber auch auf Sklav*innentum sein. Weitere bekannte Bilder des Orients werden durch Kopftücher, Turbane, Edelsteine oder auch Scimitar bedient. Mit diesen Skins wird versucht, eine Fusion zwischen alter rückständiger Kultur und wissenschaftlichem Fortschritt zu schaffen. Hierbei

fällt auf, dass von all diesen Charakteren nur zwei richtige Menschen sind. Zenyata und Orisa sind Roboter und Genji, der als solcher der Inbegriff des Technoorientalismus ist, ist ein Cyborg.

Mittels dieser Skins werden bekannte Figuren des Orients vermittelt: zum einen die altägyptische Mythologie mit Ra und der pharaonenhaften Darstellung von Orisa, zum anderen aber die geprägten Figuren aus dem Ali-Baba-Kit. Dschinn und Ifrti (Feuerdämon aus der islamischen Kultur), der Nomade und Beduine, ist ausgerüstet mit einem Krummschwert und die sexualisierte Orientalin mit bedeckten Augen hat einen hochgeschnittenen Rock. Der einzige weiße Charakter wird als Prophet dargestellt. Orientalisten gingen teils davon aus, dass der bloße „Aufenthalt im Orient [jemanden] zu einem Propheten [...] macht“ (Said 2009 : S. 208).

Insgesamt lässt sich für Overwatch sagen, dass besonders das Skindesign alte Topoi und Bilder des Orientalismus aufgreift. Das Ali-Baba-Kit, das alte Ägypten und Otheringsmethoden wie die Maske des Unbekannten, die anthropomorphe Darstellung und das Whitewashing finden sich in Charakteren wieder, die entweder selbst oder durch ihre Skins den Orient repräsentieren. Mittels Charakteren und Skins wird versucht, eine größere Bandbreite für die Auswahl von Eigenschaften zu bieten. Allerdings verfehlt sie ihren Diversitätsanspruch, indem Methoden und Bilder, die in Kapitel 3. und 4. erläutert wurden, genutzt werden, die sie zum Teil der Problematik werden lassen, die in Punkt 2.1.2. beschrieben worden sind.

5.3. Asiatische Produktionen

Videospiele mit großer Reichweite und der Repräsentation vieler verschiedener Ethnien gibt es auch im asiatischen Raum. Die beiden bekanntesten sind die japanische Beat-‘em-up-Produktionen Tekken und Streetfighter. Im Gegensatz zu den westlichen Titeln sind beide Produktionen Boxtitel und beinhalten in jeder Fassung ihrer Spiele nur eine ausgewählte Anzahl ihrer Charaktere. Demnach sind nicht alle Charaktere, die je entwickelt wurden, in allen Versionen vorhanden. Weiterhin ist anzumerken, dass die Charaktere in beiden Spielen grundsätzlich auf Stereotype aufgebaut sind, weshalb sich eine klischeehafte stereotypische Repräsentation nicht nur auf den Orient begrenzt.

5.3.1. Tekken

Tekken erschien das erste Mal 1994 in Spielhallen und wurde 1995 für die Playstation eins veröffentlicht. In dem Beat-‘em-up-Spiel sind derzeit zwei Charaktere aus dem Orient vertreten. Die ägyptische Astrologin und Tempelverteidigerin Zafina und der saudi-arabische Soldat Shaheen. (vgl. Tekken7 2015)



Abbildung 16 Tekken: Zafina & Shaheen (Bandai Namco Entertainment 2017)

Zafina und Shaheen unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht. Während Zafina das exotisierte Bild der orientalischen Frau mit durchsichtigem Seidenkleid, goldenen Arm- und Fußringen sowie dem Kettengürtel verkörpert, erscheint Shaheen in einer modernen Art und Weise. Zafina kann in die Zukunft schauen und arbeitet mit Orakelmagie. Ihre Zugehörigkeit zu Ägypten erhielt sie nachträglich. Shaheen hingegen wurde mithilfe des Feedbacks der Community via Facebook entwickelt. Seine saudi-arabische Abstammung diente als Grundlage, um ein authentisches Design des Charakters zu entwickeln. (vgl. Alfaraj 2016: 26-30)

Einige Elemente des Designs, wie die goldene Schulterpanzerung oder das Scimitar wären durchaus zu diskutieren, insgesamt aber bietet der Charakter eine solide Basis für PoC-Spieler*innen, um sich mit diesem Charakter zu identifizieren und durch diesen repräsentiert zu werden.

5.3.2. Streetfighter

Streetfighter ist ein japanisches Fighting-Game, das 1987 erstmals veröffentlicht wurde. Das Spiel bietet aktuell vier Charaktere, die den Orient repräsentieren. Die Hellscherin Menat, deren Angriffe sich auf ihre magische Kristallkugel fokussieren, die glitzernde Pullum Purna, der türkische Öl-Wrestler Hakan und der terroristische Sandmagier Rashid.



Abbildung 17 Streetfighter-orientalische Charaktere (vgl. Streetfighter EX 1996; Streetfighter IV 2008; Streetfighter V 2016)

Die beiden weiblichen Charaktere werden in einer sehr stark sexualisierten Form repräsentiert. Hierbei bedient Menat die klassischen verführerischen Aspekte des Ägyptens und Pullum die der orientalischen Harems-Bauchtänzerin, mit Elementen die an Dschinis erinnert. Beide Figuren sind Ausdruck des Exotismus, da außer der Hautfarbe und den Kostümen nichts auf ihre Herkunft hinweist. Der Fakt, dass sie aus dem Orient kommen, soll diese Charaktere exotischer und damit reizbarer machen.

Hakan ist ein türkischer Öl-Wrestler und Olivenöl scheint die Hauptkomponente seines Charakters zu sein. Die Angriffe, Sprüche und Hintergrundgeschichte lassen sich alle auf Olivenöl zurückführen. Sein Körperbau und seine ungezügelte Gewalt repräsentieren orientalistische Züge, die durch seine geistige Beschränktheit, die sich nur auf Olivenöl fokussieren kann, verstärkt wird. Die rote Hautfarbe und die blauen nockenartigen Haaren lassen Hakan unmenschlich aussehen. Das Outfit ist beschränkt mit Kettenelementen an Armen und Beinen und unterstreicht den animalischen, barbarischen und primitiven Aspekt des Charakters. Zuletzt ist Rashid, der als König der Wüste betitelt wird, zu betrachten: Seine Fähigkeit ist die Sandmagie, mit der er terroristische Anschläge und Gewaltakte verübt. Das gesamte

Konzept Rashids entspricht dem ersten und zweiten stereotypisierten Archetypen nach Shaheen, der in Kapitel 3.3.3. beschrieben wurde.

Die orientalistischstämmigen Charaktere in Streetfighter sind Paradebeispiele dafür, wie der Orientalismus im Charakterdesign genutzt werden kann. Die Charaktere bedienen die Bilder vom Orient, des Exotismus und anderer Otheringmethoden.

6. Visuelles Design

Ein Charakter als fiktive Person wird durch die Designentscheidungen seines Äußeren geprägt. Hierbei sollen die visuellen Aspekte eines Charakters diesen interessant und vor allem lesbar und verständlich machen (vgl. Paulmann 2015: 3). Das kann durch eine klare Silhouette, die prägnante Nutzung der Formsprache und die Farbgebung erreicht werden. Im Folgenden werden die Ergebnisse der Analyse in Aspekten des visuellen Designs verortet.

6.1. Charakter und Charakterdesign

„Charakter“ ist ein universeller Begriff für ein fiktives Individuum, der kreiert und konzipiert wird und sich in Literatur, Dramaturgie, Film und Spiel wiederfindet. (vgl. Salen & Zimmermann 2004: 453) Dabei unterscheidet die Komponente der Interaktivität den Spielcharakter von anderen medialen Erscheinungsformen. Die Interaktivität und die Konstruktionsweise eines Charakters führen zu einem Klassifikationssystem. Demnach können Spielcharaktere als Werkzeug, Puppe oder Maske verstanden werden. Der Spielcharakter als Werkzeug wird von Spieler*innen als ein Teil der Ausrüstung verstanden, um das Spiel erleben und bedienen zu können. In Form der Puppe dient die Figur als eine Rolle, die von Spieler*innen ausgefüllt wird. In Form der Maske wird sie zum Abbild der Spieler*innen, mit dem sie sich im Spiel identifizieren und repräsentiert fühlen können. (vgl. Ibister 2006: 217; vgl. Bloom 2020: 25ff)

Diese Funktionalitäten können als drei Typen auftreten:

1. als Bots ohne individuelle Identität,
2. als flache Charaktere mit Persönlichkeitszügen, eigenen Namen und individueller Erscheinung und
3. als tiefer Charakter, mit einer ausgearbeiteten vollen Persönlichkeit, einem Namen und individueller Erscheinung. (vgl. Bloom 2020: 29-32)

Ein tiefer Charakter entspricht einem dreidimensionalen Charakter. Er besitzt physiologische, soziologische und psychologische Aspekte, die seine äußere Erscheinung maßgeblich beeinflussen. (vgl. Bloom 2020: 124)

Physiology	Sociology	Psychology
Sex	Class	Moral standards, sex life
Age	Occupation	Goals, ambitions
Height and weight	Education	Frustrations, disappointments
Color of hair, eyes, skin	Family life	Temperament
Posture	Religion	Attitude towards life
Appearance and distinct features (tattoos, birthmarks, etc.)	Race, nationality	Complexes, obsessions
Defects (deformities, abnormalities, diseases)	Place/Standing in community (i.e. social status among friends, clubs, sports)	Imagination, judgment, wisdom, taste, poise
Hereditary features	Political affiliations	Extrovert, introvert, ambivert
Physique	Amusements, hobbies	Intelligence

Abbildung 18: Komponenten eines drei-dimensionalen Charakters (vgl. Lankoski 2003)

Das Festlegen dieser Dimensionen und das Entwerfen eines visuellen Konzeptes, das unter Berücksichtigung von Funktion und Typus geschieht, wird als ‚Charakterdesign‘ bezeichnet. Im Falle des Orientalismus bei Videospiele-Charakteren sind diese Dimensionen meist stark auf die orientalische Abstammung begrenzt. Diese kann eine wichtige Rolle im Designen von PoC-Charakteren aus dem Orient spielen, sollte aber nicht die gesamte Persönlichkeit und das Erscheinungsbild des Charakters bestimmen.

6.2. Elemente und Symbole

Elemente und Symbole sind maßgeblich für die Erkennbarkeit der orientalischen Charaktere als solche verantwortlich. Hierbei wird zwischen den beiden Komponenten Elemente und Symbole unterschieden.

Elemente sind genutzte Formen und Gegenstände, die die Silhouette eines Charakters beeinflussen. Die beiden dominantesten Vertreter sind die wehenden seidenartigen Stoffe sowie die Arm- und Fußreifen. Große Ohringe, Haarschmuck, goldene Ketten um Hals, Dekolleté, Füßen, Händen und Hüften sowie Hüfttücher und Goldmünzen beeinflussen die Silhouette vor allem weiblicher orientalischer Charaktere. Die meisten Kostüme der orientalischen Charaktere beinhalten lange gewandartige Elemente. Hierzu zählen Umhänge, Jacken, Röcke, Tücher und Haremshosen. Weitere Elemente, die genutzt werden, um die Silhouette interessanter zu gestalten, sind Tierköpfe, die als dekorative Elemente genutzt werden. Hierbei werden Tierköpfe verwendet, die in Verbindung mit ägyptischen Tiergöttern gebracht werden.

Auf diesen Elementen befinden sich meist noch florale Ornamente, Tribal-Muster, Goldstickereien oder auch Symbole wie der Skarabäus oder Hieroglyphen. Die Symbole können ebenso unterteilt werden in die, die mit dem alten Ägypten zusammenhängen, und die, die mit der 1001-Nacht-Fantasie verbunden sind.

Hierbei repräsentieren Hieroglyphen und grafische Elemente, die in Wandmalereien zu finden sind, sowie gestreifte Muster den ägyptischen Aspekt. Geschwungener und florale Tribal-Muster und Stickereien, die an typografische Elemente aus der arabischen Sprache erinnern, dienen als Abbild des Ali-Baba-Kits.

6.3. Farben und Assoziationen

Farben sind ein wichtiger Teil eines jeden Charakters. Sie können eine Stimmung und Atmosphäre schaffen, die Emotionen und Gefühlslagen kreieren und repräsentieren. Dabei werden Farben oft mit Gefühlen oder Sachverhältnissen assoziiert, die kulturell geprägt sind.

Innerhalb der Analyse fiel die dominante Nutzung der Farben Blau, Weiß und Gold für orientalische Charaktere auf. Der Ursprung dieser ungeschriebenen Regel ist unbekannt und könnte auf die Farben von Pharaonen, mit ihren goldblauen Helmen und weißen Schürzen referieren. Sie könnten sich auch auf islamische Gebetshäuser wie Moscheen beziehen, in denen diese Farbpalette oft zur Schau gestellt wird.

„[Die Farbe] Blau wird mit Sehnsucht, Distanz und Entfernung assoziiert, [sie] symbolisiert die Zeit-Raumentfernung der utopischen Idee bis zu deren realer Verwirklichung. [...] Blau wirkt auf uns passiv.“ (Immos 2009:45f)

Die Farbe Weiß wird mit Licht, Helligkeit und der Sonne assoziiert und steht für das Unbekannte. (vgl. Immos 2009: 53f)

Gold wird mit Wärme, Reichtum und der Sonne assoziiert und steht für die Unsterblichkeit und Ewigkeit. (Immos 2009: 60)

Diese Assoziationen der Farben korrelieren mit den unterstellten Eigenschaften des Orients. Die Aspekte der Ewigkeit, der Sonne, der Unsterblichkeit, der Sehnsucht, der Distanz und des Unbekannten repräsentieren den passiven Orient durch die Nutzung dieser Farben.

6.4. Lesbarkeit versus Diversität

Einige der wichtigsten Komponenten eines Charakters, vor allem wenn es ein spielbarer Charakter ist, sind die Lesbarkeit bzw. Verständlichkeit und die individuellen Diversitätsmerkmalen, die diesen von anderen Charakteren unterscheiden. Diese beiden Elemente werden durch die physische, soziologische und psychische Dimension sowie die genutzten Symboliken und Formen und die Farbpalette geprägt.

Verständlichkeit und Lesbarkeit können in ihrer einfachsten Form durch die Nutzung von Stereotypen gewährleistet werden. Das liegt an der Natur von Stereotypen, die eine generalisierte, stark vereinfachte, fixierte und weitverbreitete Repräsentation von Merkmalen einer Person sind. Demnach nutzen viele Spielcharakterdesigner*innen Stereotype bei der Entwicklung ihrer Konzepte. Dies macht es Spieler*innen einfacher, den Charakter zu verstehen und einzuordnen, verweigern aber gleichzeitig PoC-Spieler*innen,

sich mit den Charakteren zu identifizieren, was die im Kapitel 2.1.2. beschriebenen Folgen haben kann. (vgl. Isbister 2006: 12f; vgl. Shabankarh et al. 2015: 4) Folglich entsteht keine Diversität, sondern eine stereotypisierte Repräsentation, die vermeintlich divers ist. Besonders klar wird dieser Zwiespalt in Anbetracht der analysierten Charaktere. Hier dient der Orientalismus als Methodik, um die Charaktere einfacher zu lesen, zu verstehen und einzuordnen, verhindert jedoch eine tatsächliche diverse Repräsentation und damit auch das erzieherische und bildende Potenzial solcher Spiele und ihrer Figuren.

Die Nutzung von Stereotypen macht es nicht nur Spieler*innen, sondern auch Entwickler*innen einfacher, den Charakter zu verstehen, zu lesen, und einzuordnen. Isbister (2006) empfiehlt deshalb, Stereotype für Geschwindigkeit im Entwicklungsprozess zu nutzen und sie dann für die Tiefe des Charakters zu brechen. Besser jedoch ist die Nutzung von Prototypen statt Stereotypen. (vgl. Isbister 2006: 16) Der Prototyp unterscheidet sich durch seinen Ursprung vom Stereotyp, da er auf persönlichen Ansichten und Erfahrungen beruht. Demnach erlaubt er ein größeres Spektrum an Definitionen für Gruppen und Identitäten. (vgl. Alfaraj 2016: 9)

7. Die Lupen des Orientalismus

Der Orient und seine Bewohner werden durch die Brille des Orientalismus betrachtet, die ein verzerrtes und fiktives Abbild von Ethnien, Kulturen und Gruppen erzeugt. Um der Verzerrung entgegenzuwirken und ein authentischeres und diverseres Abbild des Orients zu schaffen, werden in den folgenden Lupen definiert, die Aspekte der Verzerrung genauer beleuchten. Sie bieten die Basis, um PoC-Charaktere aus dem Orient diverser und inklusiver designen und konzipieren zu können, damit PoC aus dem Orient authentischer repräsentiert werden.

Alle Lupen haben dabei den gleichen Aufbau. Sie haben einen Namen, eine kurze Beschreibung und drei Designfragen. Je mehr Lupenfragen mit „Ja“ beantwortet werden, desto stärker wird diese genutzt. Demnach sollte beim Designen versucht werden, soweit es geht die Fragen mit „Nein“ beantworten zu können. Alle Designfragen sind einfache Entscheidungsfragen und erlauben daher eine schnelle und effektive Abfrage auf orientalistische Aspekte des Designs hin.

7.1. Die magische Öl-Lampe

Die magische Öl-Lampe ist die Lupe des Ali-Baba-Kits und der Fantasie von 1001 Nacht. Sie hilft offensichtliche orientalistische Bezüge hervorzuheben.

- ▲ Entspricht der Charakter bekannten Figuren aus dem Ali-Baba-Kit bzw. der Fantasie von 1001 Nacht oder referiert er auf diese?
- ▲ Repräsentiert der Charakter Eigenschaften, die den Prototyp des Orientalen beschreiben?
- ▲ Referiert der Charakter auf viele verschiedene Kulturen und besitzt Elemente aus bzw. ist inspiriert von mehreren Kulturen?

7.2. Das Horusaue

Die Lupe des Horusaues fokussiert sich auf Ägypten in der orientalischen Repräsentation. Insbesondere das alte Ägypten gehört zu den beliebtesten Themen und Referenzen, die für die Repräsentation von Orientalen und des vermeintlich Orientalen genutzt wird.

- ▲ Stammt der Charakter aus Ägypten?
- ▲ Werden Aspekte aus der alten ägyptischen Hochkultur im Charakterdesign verwendet?
- ▲ Besitzt der Charakter Bezüge oder Referenzen auf altägyptische Figuren?

7.3. Die Totenmaske

Die Totenmaske ist die Lupe der Maske des Unbekannten. Sie hinterfragt Designentscheidungen, die sich mit den Gesichtern beschäftigen. PoC-Charakteren aus dem Orient fehlt oftmals ein Gesicht und damit die Möglichkeit, Emotionen und Ambitionen auszudrücken.

- ▲ Ist das Gesicht des Charakters bedeckt oder entstellt?
- ▲ Trägt der Charakter eine Maske oder hat das Gesicht Ähnlichkeit mit einer Maske?
- ▲ Leuchten die Augen des Charakters?

7.4. Die Kinder der Sphinx

Die Kinder der Sphinx beziehen sich auf die anthropomorphen Darstellungen von Orientalen. Dabei können es sowohl humanoide Mischwesen, Götter, mystische Kreaturen als auch Objekte oder Tiere, denen menschliche Züge und Eigenschaften zugeschrieben werden, sein (z. B. der fliegende Teppich).

- ▲ Ist der Charakter ein anthropomorpher Charakter?
- ▲ Ist der Charakter ein Roboter oder Cyborg?
- ▲ Besitzt der Charakter animalische Wesenszüge bzw. eine animalische Persönlichkeit?

7.5. Das Weißgold

Die Lupe des Weißgoldes bezieht sich auf die Othingermethode des Whitewashings. Sie untersucht, ob das Gelbgold authentisch bleibt oder andere Elemente dazugegeben werden, um Weißgold zu kreieren.

- ▲ Besitzt der Charakter weiße Merkmale?
 - Haut- und Augenfarbe, Haarstruktur, Name, Gesichtszüge etc.
- ▲ Wird der Charakter von einer weißen Person gesprochen?
- ▲ Ist der Charakter eigentlich ein weißer Charakter in Brauner Verkleidung?

7.6. Der zeitlose Sand

Der zeitlose Sand repräsentiert den beliebtesten Topos, die Wüste. Mit ihr und durch sie erhält der Orient seine zeitlose Präsenz.

- ▲ Spielt die Wüste und/oder Sand eine Rolle für den Charakter?
- ▲ Stammt der Charakter aus einer Wüstenregion?
- ▲ Stehen Fähigkeiten, Skills, Kleidung, Name etc. in Verbindung mit der Wüste bzw. dem Sand?

7.7. Die Farben des Orients

Mit den Farben des Orients kann das Charakterdesign nach Farbpaletten und die Silhouetten beeinflussenden Elementen und Mustern abgefragt werden.

- ▲ Sind die Farben Blau, Weiß und Gold in der Farbpalette des Charakters enthalten?
- ▲ Werden Elemente wie Reifen und Ketten, Tücher und lange Gewänder genutzt?
- ▲ Werden geschwungene orientalische und/oder Tribal -Muster verwendet?

7.8. Allgemeine Lupen

Die allgemeinen Lupen präsentieren weitere Überprüfungsebenen, die sich auf die Stellung des Charakters im Spiel fokussieren. Hierbei geht es nicht um die Überprüfung, ob der Charakter auf Basis des Orientalismus designt ist, sondern darum, wie der Charakter im Spiel eingliedert ist.

7.8.1. Die Waage des Anubis

Mit der Waage des Anubis kann die Relation des Charakters zu anderen Charakteren hergestellt werden.

- ▲ Sind mehr als die Hälfte der Charaktere weiß?
- ▲ Liegt die Repräsentation der PoC-Charakteren aus dem Orient unter zehn Prozent?
- ▲ Wird dieser Charakter genutzt, um verschiedene Ethnien und Angehörigkeiten (Skins) zu repräsentieren?

7.8.2. Dschinn oder Dschinni

Mithilfe dieser Lupe kann die Stellung und Wertung des Charakters abgefragt werden.

- ▲ Ist der Charakter ein spielbarer Charakter?
- ▲ Ist der Charakter ein*e Antagonist*in bzw. Feind*in?
- ▲ Werden Spieler*innen belohnt, wenn sie diesen Charakter töten?

7.9. Diversity-Guidelines

Die Diversity-Guidelines sind Punkte, die bereits in anderen Forschungsarbeiten im Bereich diverser Repräsentation und Entwicklung für Charaktere definiert wurden. Diese Guidelines sind nicht ausdrücklich für Charaktere aus dem Orient entwickelt worden, könne jedoch für ihrer Entwicklung hilfreich sein. In Kombination mit den Lupen bieten sie das optimale Fundament, das jede*n Entwickler*in vor der Falle des Orientalismus bewahren kann:

- ▶ Mache eine gründliche und umfangreiche Recherche.
- ▶ Authentizität legitimiert nicht Respektlosigkeit.
- ▶ Praktiziere keinen Tokenismus.
- ▶ Vermeide Musternarrative.
- ▶ Behandle deine Charaktere gleichberechtigt.
- ▶ Inkludiere diverse Optionen für Avatare.
- ▶ Erkenne gesellschaftliche Hindernisse und Probleme an.
- ▶ Überprüfe dein Design, mach einen Double Check. (vgl. Tressel 2019: 43ff)
- ◆ Sprich mit Menschen aus den jeweilig repräsentierten Gruppen.
- ◆ Gib Menschen aus unterrepräsentierten und marginalisierten Gruppen eine Plattform und eine Stimme.
- ◆ Mach den Diversitätsaspekt nicht zum Fokus des Charakters. (GDC 2018: 12:41-27:45)
- ❖ Benutze einfache universelle menschliche Züge.
- ❖ Bleibe der Herkunft des Charakters treu.
- ❖ Versuche nicht, Subkulturen oder popkulturelle Referenzen zu nutzen, die du oder dein Team nicht gut kennst bzw. kennen. (vgl. Ibister 2006: 50-62)

8. Diskussion

Um den Einfluss des Orientalismus im Charakterdesign bei PoC-Videospielcharakteren zu untersuchen, wurden verschiedene Videospielcharaktere, denen eine orientalische Herkunft zugeordnet ist, analysiert. Hierfür wurden Charaktere aus Spielen gewählt, die gewisse Kriterien erfüllen, um eine äquivalente Basis zu schaffen.

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass Charaktere aus Nordafrika und Vorderasien mittels Orientalismus repräsentiert werden. Besonders häufig werden hierbei Ägypten und die Fantasie von 1001 Nacht als Ankerpunkt genutzt. Anders als erwartet wurde durch die Analyse deutlich, dass es ein Farbschema für orientalistische Charaktere gibt. Blau, Weiß und Gold dominieren die Farbgebung der orientalischen Charaktere. Des Weiteren ist die Maske des Unbekannten deutlich dominanter repräsentiert als erwartet.

Die Othering-Praktik fokussiert sich anders als die Fantasie von 1001 Nacht und die Perspektive auf das alte Ägypten nicht ausschließlich auf den Orient, sondern wird für die Auseinandersetzung mit jeglicher nichtweißer Kultur genutzt. Sowohl der Orientalismus als auch andere Methoden des Otherings sind grundsätzlich Entmenschlichungsmethoden. Sie dienen der Legitimation der Vorstellung von Minderwertigkeit des Anderen durch die Konstruktion und Fremdrepräsentation dieser.

Eine mögliche Erklärung für das konsistente Aufkommen orientalistischer Repräsentation von Menschen aus Nordafrika und Vorderasien kann der geringe Anteil dieser Menschen an der Belegschaft in den Entwicklungsstudios sein. Diversere Teams entwickeln diversere Spiele. Wenn dies nicht gegeben ist, sollten Menschen aus den referierten Ländern um Feedback gebeten werden. PoCs sind interessiert an einer authentischen Repräsentation ihrer Ethnie und Nationalität und haben bereits in der Entwicklung des Charakters Shaheen aus Tekken gezeigt, dass sie gern in den Entwicklungsprozess eines diversen Charakters involviert werden wollen. (vgl. Alfaraj 2016: 28ff) Ein anderer Grund, für das Aufkommen von orientalisierter Repräsentation könnte die Annahme sein, dass Spieler*innen keine diverse Repräsentation wollen und sich deshalb Charaktere oder Spiele schlechter verkaufen, wenn diverse Figurenkonzepte eingebunden sind. Die diverse Repräsentation wird demnach als eine riskante Variante der Vermarktung angesehen. Diese Befürchtungen werden allerdings nicht von den Ergebnissen verschiedener Studien gestützt.

In der vorliegenden Bachelorarbeit lag der Fokus auf den Vielfaltsdimensionen von *Race* und *Ethnicity* in Bezug auf Videospiel-Charaktere aus dem Orient. Dabei wurde die klassische Variante des Orientalismus behandelt. Weiterführende Forschungsarbeiten könnten sich auf Subkategorien wie den Neo-Orientalismus, den Technoorientalismus und die Repräsentation des Islams und von Muslimen in Videospielen beziehen. Auch andere Aspekte wie der Einfluss des Orientalismus in der Gestaltung der Spielwelt und der Narrative könnten näher beleuchtet werden. Die Analyse anderer *Race*- und *Ethnicity*-Gruppen sowie anderer Vielfaltsdimensionen und ihrer Mischgebiete überschreiten den Umfang dieser Arbeit, können jedoch auf die hier hervorgebrachten Ergebnisse referieren.

9. Fazit

In der vorliegenden Thesis wurde die Frage bearbeitet, ob der Orientalismus als Diversitätskonzept für Videospiel-Charaktere genutzt wird und wie Figuren, die PoCs aus dem Orient darstellen, diverser und inklusiver designt werden können. Für die Beantwortung der Forschungsfrage wurde eine Sekundärforschung mit anschließender Inhaltsanalyse durchgeführt. Die Ergebnisse beider Bereiche formulieren die Lupen des Orientalismus.

Die Ergebnisse der Forschung zeigen, dass Videospiel-Charaktere aus Nordafrika und dem Nahen Osten, die in Videospielen vorkommen und eine Auswahl aus mehreren vorgefertigten Charakteren mit unterschiedlichen ethnischen Zugehörigkeiten besitzen, orientalistisch dargestellt werden. Die Darstellung dieser erfolgt durch die Nutzung alter geprägter Bilder aus 1001 Nacht bzw. des Ali-Baba-Kits sowie dem alten Ägypten. Des Weiteren werden Praktiken des Otherings genutzt, um orientalische Figuren darzustellen. Besonders prominent ist hierbei das Verdecken des Gesichts mittels einer Maske. Das Verbergen eines Gesichtes verstärkt die Entmenschlichungsprozesse.

In diesem Zusammenhang ist die anthropomorphe Darstellung der Orientalen zu nennen, die in den angeführten Beispielen oft mit der Maske des Unbekannten kombiniert werden. Eine weitere häufig vertretene Mischung ist die anthropomorphe Darstellung und das alte Ägypten. Hier werden Orientalen vorrangig in der Form altägyptischer Tiergötter repräsentiert.

Die Sekundärforschung zeigte, dass das erzieherische Kulturgut Spiel maßgeblich an der Findung und Formung der Identität verantwortlich ist. Spiele und ihre Elemente sind ein Spiegel der Gesellschaft und in der Lage, unser Verständnis und unsere Ansichten über die reale, gesellschaftsgebundene Umwelt zu formen. Ihr Potenzial für positive Entwicklungen reicht von kognitiven über emotionale bis hin zu sozialen Aspekten. Hierbei profitieren nicht nur die repräsentierten PoCs, sondern auch alle anderen Spieler*innen, die nicht zur repräsentierten Gruppe gehören. Um dieses Potenzial auszuschöpfen, muss die Repräsentation als ein erzieherischer und bildender Prozess verstanden werden, der erst zu diesem werden kann, wenn er divers und inklusiv ist. Dieser Zustand kann nicht durch die Nutzung des Orientalismus erreicht werden. Zum einen wurden die Bezüge zum Exotismus aufgezeigt und zum anderen ist der Ursprung des Orientalismus auf Rassismus zurückzuführen. Der Orient sowie seine Bewohner*innen sind eine Erfindung des Westens und werden genutzt, um durch Zuschreibung negativer Eigenschaften sich selbst mit den positiven Gegeneigenschaften zu identifizieren. Demnach ist der Orientalismus weder divers noch inklusiv, zumal er mithilfe erfundener Menschen auf reale Kulturen verweist. Das Nutzen des Orientalismus, um PoC-Charaktere in Videospielen mit Diversitätsanspruch in einem ethnisch gemischten Cast zu repräsentieren, kann demnach nicht als divers angesehen werden, weshalb der Orientalismus als Diversitätskonzept ein Paradoxon darstellt und maximal die Illusion einer Diversität erzeugen kann. Dies bestätigt sich unter anderem durch die Nutzung des Orientalismus in Skindesigns. Hierbei werden Charaktere mit unterschiedlichsten ethnischen Kulturen Skins zugeschrieben, die sie als Einwohner*innen des Orients abbilden sollen und sie selbst demnach zur Repräsentation dieser werden.

Die Nutzung des Orientalismus und die Kreation orientalistischer Charaktere muss nicht zwangsläufig ein bewusster Prozess sein, weshalb die orientalistische Repräsentation nordafrikanischer und vorderasiatischer Charaktere als divers und inklusiv angesehen werden kann. Um eine tatsächliche diverse und inklusive Repräsentation zu entwickeln, wurden im Zuge dieser Arbeit die Kontrollfragen für Orientalismus vorgestellt. Sie bieten eine effektive Auswertung hinsichtlich orientalistischer Elemente, die das Design und Designen eines Charakters maßgeblich bestimmen. Hierbei werden offensichtliche Aspekte, wie das Repräsentieren von bekannten Figuren aus 1001 Nacht und dem alten Ägyptens sowie das Nutzen von Symbolen, Mustern und Farben, die auf diese verweisen, abgefragt. Außerdem werden Aspekte des Otherings erfragt, wie die anthropomorphe Darstellung, das Verdecken des Gesichtes oder das Weiß-Machen von Charakteren. In diesem Zusammenhang wurden zwei weitere Suchschablonen definiert, die den Charakter im Kontext mit anderen Charakteren betrachten und sie in Relation zueinander setzen. Mithilfe der Diversity-Guidelines formierte sich eine hilfreiche und effektive Abfrage und ein Vergleichskatalog, die den Entwickler*innen erlauben, ihre PoC-Charakter diverser zu designen und bereits bestehende Charaktere auf orientalistische Aspekte hin zu analysieren.

Auf der Grundlage der Ergebnisse der Sekundärforschung wurden die Aspekte des Orientalismus und ihre Analysekriterien definiert. Daraufhin konnte mithilfe der Inhaltsanalyse die erste Hypothese bestätigt werden. Demnach wird der Orientalismus als Diversitätskonzept für Videospiel-Charaktere genutzt. Dieses beschränkt sich jedoch nicht nur auf Videospiele-Charaktere aus dem Nahen Osten und Nordafrika, sondern ist eine Methodik, die bei allen Charakteren, die den Orient repräsentieren sollen, unabhängig von der zugeschriebenen Ethnie, beobachtet werden kann. Daraus folgen die Aufrechterhaltung und Verbreitung einer schon lange wirkenden rassistischen Ideologie. Dem kann mittels Nutzung der definierten Lupen und der Diversity-Guidelines entgegengewirkt werden. Sie bieten eine einfache und effektive Unterstützung beim Designen von PoC-Charakteren aus dem Erdkulturteil Orient, um eine diversere und inklusivere Abbildung dieser zu ermöglichen.

10. Ausblick auf das Projekt

Die Bachelorarbeit besteht aus zwei Komponenten. Die erste Komponente ist die Thesis, die den wissenschaftlich-theoretischen Aspekt der Arbeit beinhaltet. Die zweite Komponente der Bachelorarbeit ist das Bachelor Projekt, das auf Basis der Thesis entwickelt werden soll.

Das Projekt, das auf Basis dieser Thesis entstehen soll, ist ein gamifiziertes Tool. Es soll die definierten Lupen aus Kapitel 7 in einem Karten-Brettspiel spielerisch anwendbar machen. Angelehnt an den „*Diversity Space*“ (GDC 2017: 10:18-10:20) Test und „*The Deck of Lenses*“ (Shell o.D.) von Jesse Shell soll das Projekt ein kreatives Toolkit werden, was nicht nur leicht verständlich und einfach zu nutzen ist, sondern darüber hinaus auch eine visuelle Darstellung der diversen Repräsentation bietet, die es erlaubt an gezielten Aspekten zu arbeiten um einen diversen, inklusiven und erfolgversprechenden Charakter zu designen.

11.1. Quellenverzeichnis

- Abdul-Hussain, Surur/ Hofmann, Roswitha (2013): *Dimensionen von Diversität, erwachsenenbildung*, [online] <https://erwachsenenbildung.at/themen/diversitymanagement/grundlagen/dimensionen.php> [abgerufen am 16.11.2021].
- Alfaraj Bushra (2016): Arab Gamers: An Identity Inclusivity Study, Matserarbeit, Digital Media, Drexel University.
- Ali baba and the Forty Thieves (2018): Penguin Young Readers Factsheets, o.O.: Penguin [online] <https://core.ac.uk/display/13303271> [abgerufen am 16.11.2021].
- Anthropy, Anna (2012): *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back An Art Form*, New York City, USA: Seven Stories Press.
- Artnet (o.D.): Heinz Pinggera (italienisch, geb. 1900), artnet, [online] <http://www.artnet.de/WebServices/images/ll00077lld3;9GFgBYeR3CfDrCWvaHBOc4OUE/h-einz-pinggera-haremsszene.jpg> [abgerufen am 16.11.2021].
- Baldauf, Johannes/Falk, Felix/Fischer, Martin/Groen, Maike/Neudrof. Gerrit/Rathje, Jan/Wittels vel Switkes Malte (2015): *Gaming und Hate Speech*, Cottbus, Deutschland: Amadeu Antonio Stiftung [online] <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/gaming-und-hate-speech/> [abgerufen am 16.11.2021].
- Bandai Namico Entertainment (2017): Tekken7, bandainamcoent, [online] <https://de.bandainamcoent.eu/tekken/tekken-7> [abgerufen am 16.11.2021].
- Bloom, Joleen (2020): The Dynamic Game Character: Definition, Construction, and Challenges in a Character Ecology, Dissertation, Center for Computer Games Research, IT University of Copenhagen.
- Clement J. (2019): Most important factors for future video gaming growth according to game developers worldwide as of March 2019, statista, [online] <https://www.statista.com/statistics/1128125/factors-game-developers-future-growth/> [abgerufen am 16.11.2021].
- Coufal, Birgit (2015): “The Other“: Eine Film- und Figurenanalyse aus feministisch postkolonialer Sicht zur Darstellung und Repräsentation der Hauptfigur Waris Dirie im Spielfilm “Wüstenblume“, Master Arbeit, Gender Studies, Universität Wien.
- Davis, J. L./ & Gandy, J./ Oscar H. (1999): Racial Identity and Media Orientation: Exploring the Nature of Constraint, in: *Journal of Black Studies*, Bd.29, Nr. 3, S. 367-397.
- Deutscher Bundestag (2018) Generalausssprache zur Regierungspolitik – Dr. Alice Weidel (AFD), [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=Vc8Ra3FmE2Y> [abgerufen am 16.11.2021].
- DOROTHEUM (o.D.): Fabio Fabbi, dorotheum, [online] <https://www.dorotheum.com/de/1/5561631/> [abgerufen am 16.11.2021].
- Dovey, Jon/ Kennedy, Helen W.: (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*, New York, USA: Open University Press.

- Dyer, Richard (1999): Stereotyping, In: Larry Gross & James D. Woods (Hrsg.), *The Columbia Reader on Lesbians & Gay Men In Media, Society & Politics*. New York: Columbia University Press.
- Dyer, Richard (2005): *White, in Film Theory: Critical Concept in Media and Cultural Studies*, London, Großbritannien: Routledge.
- Game Devs of Color Expo (2021): Archetypal Arabs- The Nuances of Arab and Muslim Representation in Gaming #GDoCEXpo 2020, [YouTubeVideo] <https://www.youtube.com/watch?v=cFrX6EkLw&list=PL93O7VHBituHiS0I-ATAaOmZ1f3ZWD8X&index=2> [abgerufen am 16.11.2021].
- Game Verband der deutschen Games-Branche (2020): *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020*, Berlin, Deutschland: o.V., [online] <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf> [abgerufen am 16.11.2021].
- Gardenswartz, Lee/ Rowe, Anita (2003): Why Gardenwartz & Rowe?, Gardenswartz&Rowe, [online] <https://www.gardenswartzrowe.com/why-g-r> [abgerufen am 16.11.2021].
- GDC (2017): Crush the Norm: Diversity Rules (At King), [YouTube-Video] <https://www.youtube.com/watch?v=HmZZAHDqdfE&t=151s> [abgerufen am 16.11.2021].
- GDC (2018): A How-To Guide for Muslim Representation in Video Games, [YouTube-Video] <https://www.youtube.com/watch?v=p4MHV15n-Lw&t=2068s> [abgerufen am 16.11.2021].
- Gee, James Paul (2003): *What video games have to teach us about learning and literacy*, 1. Aufl., New York, USA: Palgrave Macmillan.
- Hall, Stuart (1989): Rassismus als ideologischer Diskurs., in: *Das Argument* 178, Hamburg: Argument Verlag, S. 913-921.
- Hall, Stuart (1993): What is this 'black' in black popular culture, in: *Social Justice*, Bd.20, Nr 1-2 , S.104-111.
- Hall, Stuart (1994): Der Westen und der Rest: Diskurs und Macht, in: Stuart Hall (Hrsg.), *Rassismus und kulturelle Identität*, Hamburg: Argument, S. 137 – 179.
- Hall, Stuart (1997): *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, London, Großbritannien: Sage Verlag.
- Hall, Stuart (1997b): The Spectacle of the 'Other'. In: Hall, Stuart (Hg.), *Representation: Cultural Representations and signifying practices*, London, Großbritannien: Sage Publications.
- Harth, Dietrich (1994): Exotismus, in: Dietrich Borchmeyer / Viktor Zmegač (Hrsg.), *Moderne Literatur in Grundbegriffen*. Tübingen: Niemeyer, S. 135–138.
- Harwood, Jake/ Karen Anderson (2002): The Presence and Portrayal of Social Groups on Prime-time Television, in: *Communication Reports*, Bd.15, Nr.2, S. 81–97.
- Ibister Katherine (2006): *Better Game Characters by Design. A Psychological Approach*, San Fransisco, USA: Morgan Kaufmann Publisher.
- Immoos, Franz (2009): Farben. Wahrnehmung. Assoziation. Psychoenergetik,, Bedeutung der Farben [online] <https://de.scribd.com/document/88406363/Bedeutung-Der-Farben> [abgerufen am 16.11.2021].

- Jenkins, Henry (2002): Interactive audiences?, in: D. Harries (Hrsg.), *The New Media Book*, London Großbritannien: British Film Institute.
- Kitzinger, Celia/ Wilkinson, Sue (1996): Theorizing representing the other, in Celia, Wilkinson, & Sue, Kitzinger(Hrsg.), *Representing the other: A feminism & psychology reader*, London: Sage, S. 1 – 32.
- Komel, Mirt (2014): ORIENTALISM IN ASSASSIN'S CREED: SELF-ORIENTALIZING THE ASSAINS FROM FPRERUNNERS OF MODERN TERRORSIM INTO OCCIDENTALIZED HEROES, in *Terojja in Praska*, Bd. 51, Nr. 1, S. 72-90.
- Kucklich, Julian (2006): Literary theory and digital games, In: Rutter Jason, Bryce Jo (Hrsg.), *Understanding digital games*, London: Sage Verlag, S. 95-111.
- Kuske, Silvia/ Czerny, Astrid (1999): Orientalismus/Exotismus, in: Auffarth, Christoph/Bernard, Jutta/Mohr, Hubert (Hrsg.), *Metzler Lexikon Religion*, Bd. 2, Berlin: Springer, S.616-619.
- Lankoski, Petri/Heliö, Satu/Ekman, Inger (2003): Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design, in: *DiGRA'03-Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, Bd. 2, [online] <http://www.digra.org/digital-library/publications/characters-in-computer-games-toward-understanding-interpretation-and-design/>.
- Lutte, Christina /Reisenleitner, Markus (2008): *Cultural Studies, Eine Einführung*, 6. Erweiterte Auflage, Wien: Österreich: Löcker.
- Mugen (2021): Die 10 Meistgespielten Videospiele-2021, [online] <https://mugens-reviews.de/spiele/die-10-meistgespielten-videospiele-2021/> [abgerufen am 16.11.2021].
- Osterhammel Jürgen (2006): *Kolonialismus*, 5., aktualisierte Auflage, München, Deutschland, Verlag C.H. Beck oHG.
- Ott, Brain L./Mack Robert L. (2009): *Critical Media Studies. An Introduction*, Chichester, UK: Wiley-Backwell.
- Palastine Diary (2012): Edward Said On Orientalism, [YouTube-Video] https://www.youtube.com/watch?v=fVC8EYd_Z_g&list=PL93O7VHBituHiS0I-ATA-aOmZ1f3ZWD8X&index=17 [abgerufen am 16.11.2021].
- Passmore, Cale/ Yates, Rowan/ Birk, Max/Mandryk, Regan (2017): Racial Diversity in Indie Games: Patterns, Challenges, and Opportunities, in: *CHI PLAY'17 Extended Abstract*, S. 137-151, [online] doi:10.1145/3130859.3131438.
- Paulmann, Hannah (2015): *Erforschung von Methoden und Techniken der Concept Art mit dem Schwerpunkt auf die Videospieldentwicklung*, Bachelorarbeit, Medieninformatik und interaktives Entertainment, Hochschule Mittweida.
- Price, V. /D. Tewksbury (1997): News Values and Public Opinion: A Theoretica Account of Media Priming and Framing, in: G. Barnett and F. Boster (Hrsg.), *Progress in the Communication Sciences* Bd. 13, S.173–212.
- Reichmuth, P. /S. Werning (2006): Pixel Pashas, Digital Djinnis, in : *ISIM Review 18 (Autumn)*, S. 46-47.
- Reinke, Christine/ Bickel, Jens (2018): *Geographie Infothek*, klett, [online] <https://www.klett.de/alias/1004296> [abgerufen am 16.11.2021].

- Riccardo (2015): Edward Said 1986 Orientalism Full Documentary RARE; [YouTube-Video] https://www.youtube.com/watch?v=CooK_RWMreI&list=PL93O7VHBituHiS0I-ATA-aOmZ1f3ZWD8X&index=16 [abgerufen am 16.11.2021].
- Richter, Carola (2015): Orientalismus und das Andere, in: A.Hepp et al. (Hrsg.), *Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse*, Wiesbaden, Deutschland, S. 313-321 [online] doi:10.1007/978-3-531-19021-1_33.
- Ridouani, Driss (2011): The Representation of Arabs and Muslims in Western Media, Hausarbeit, School of Arts and Humanities Meknes, [online] <https://core.ac.uk/display/13303271> [abgerufen am 16.11.2021].
- Riot Games (o.D.): Cypher, playvalorant, [online] <https://playvalorant.com/de-de/agents/cypher/> [abgerufen am 16.11.2021].
- Riot Games (o.D.):b: Wir sind Rioter, riotgames, [online] <https://www.riotgames.com/de/wer-wir-sind> [abgerufen am 16.11.2006].
- Riot Games (o.D.):c: Shurima, universe.leagueoflegends, [online] https://universe.leagueoflegends.com/de_DE/region/shurima/ [abgerufen am 16.11.2021].
- Said, Edward W. (1979): *Orientalism*, New York, USA: Vintage Books.
- Said, Edward W. (2009): *Orientalismus*, Frankfurt am Main, Deutschland: Fischer Verlag.
- Schmidinger, Thomas (2009): Orientalismus und Okzidentalismus: Zur Einführung in die Begrifflichkeit und Debatte, homepage.univie, [online] https://homepage.univie.ac.at/thomas.schmidinger/php/lehre/lehre_ss_2009_orientalismus.php [abgerufen am 16.11.2021].
- Shababi, M. / M. Aghasi (2011): The effect of the media on public opinion using augmentation-differentiation method:Case study, Neda Agha Sultan's Murder, in: *Women Family Cult. Defens. Quart.*, Bd. 17, S. 23-67.
- Shabankareh, Fereidoon, Najafi/ Ali Hossein Hosseinzadeh/ Abdoreza, Navah/ Mostafa, Haghi, Karamallah (2015): Representation of Islam and Muslims' Image in Computer Games, in: *Current Research Journal of Social Sciences*, Bd. 7, Nr.1, S. 1-10, [online] doi:10.19026/CRJSS.7.5216.
- Shadow_of_Eagle (2016): BATTLEFIELD 1 Die Osmanen, [Youtube-Video] <https://www.youtube.com/watch?v=pQVSAAdQpadk&t=523s> [abgerufen am 16.11.2021].
- Shaheen, Jack (2000): Hollywood's Muslim Arabs, in: *Muslim Word*, Bd.90, Nr. 1-2, S.22-24.
- Shaheen, Jack (2001): *Reel bad Arabs: How Hollywood vilifies a people*, New York, USA: Olive Branch Press.
- Shaw, Adrienne (2010): Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study. Dissertation. University of Pennsylvania [online] <http://repository.upenn.edu/edissertations/286> [abgerufen am 16.11.2021].
- Schell, Jesse (o.D.): The Art of Game Design, schellgames, [online] <https://www.schellgames.com/art-of-game-design/> [abgerufen am 16.11.2021]

- Shyam Mael (2017): Reel bad Arabs: How Hollywood vilifies a people, [YouTube-Video] <https://www.youtube.com/watch?v=Q2EEL3uFvPc&list=PL93O7VHBituHiS0I-ATA-aOmZ1f3ZWD8X&index=11> [abgerufen am 16.11.2021].
- Simons, Rachel & Fleischmann, Kenneth. (2017). The role of diversity in a video game design program. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*. 54. 800- 801. 10.1002/pra2.2017.14505401162.
- Šisler, Vit (2008): Digital Arabs: Representation in video games, in: *European Journal of Cultural Studies*, Bd. 11, Nr. 2, S. 203–220, [online] doi: 10.1177/1367549407088333.
- Swamy, Eashwar (2013): Redefining Orientalism in the Modern World: An Analysis of Classical Examples of Orientalism in Greek Antiquity and its Evolution in the Modern-day period, Honors Research Thesis, Ohio State University.
- Taylor, Charles (1994): *Multiculturalism: Examining the Politics of Recognition*, Princeton, USA: Princeton University Press.
- Tekinbas Salen, Katie/ Zimmermann Eric (2004): *Rules of play: Game Design Fundamentals*, London, UK: MIT Press.
- Tressel, Levi (2019): Diversity in Gaming. Analysis of the current representation of video game demographics and strategic guidelines for diverse character design in modern games. Bachelorarbeit, Medieninformatik, Hochschule der Medien Stuttgart.
- Tucker, Elmer (2006): The Orientalist perspective: Cultural imperialism in gaming, [online] http://www.augty.org/pdf/orientalist_perspective.pdf [abgerufen am 16.11.2021].
- Hoang, Viet/Prinz, Mick (2021): *Gaming und Rechtsextremismus*, Hanover, Deutschland: Amadeu Antonio Stiftung [online] <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/gaming-und-rechtsextremismus-25-fragen-antworten-zum-thema/> [abgerufen am 16.11.2021].
- Whitewashing (2)(2016): Das Lexikon der Filmbegriffe [online] <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/w:whitewashing2-9006> [abgerufen am 16.11.2021].
- Williams, Dmitri/ Martins, Nicole/ Consalvo, Mia/ Ivory, James D.(2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games, in: *New Media & Society*, Bd.11, Nr.5 ,815–834.
- Witz Bryan (2021): The Issue of Diversity in Gaming & Changes the Game Industry is Making to Address It, *gamedesigning*, [online] <https://www.gamedesigning.org/gaming/diversity/>[abgerufen am 16.11.2021].
- Wißmann, Hermann V. (1961): „Bauer, Nomade und Stadt im islamischen Orient“, in: Rudi Paret (Hrsg.), *Die Welt des Islam und die Gegenwart*, Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 22-63.
- Wolf, Mark, J. P. (2001): Introduction, in: Mark, J. P. Wolf (Hrsg.), *The Medium of the Video Game*, Austin, USA: University of Texas Press.
- Zimmerman, B. (1984): The Politics of transliteration: Lesbian Personal Narratives, in: *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, Bd. 9, Nr. 4, S.663-682.
- 1STDIBS (o.D.): Fabio Fabbi-Antique Original Oil Painting by Fabio Fabbi, 1stdibs, [online] https://www.1stdibs.com/art/paintings/figurative-paintings/fabio-fabbi-antique-original-oil-painting-fabio-fabbi/id-a_5478412/ [abgerufen am 16.11.2021].

11.2. Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1 Four Layer of Diversity (Gardenswartz/ Rowe 2003)</i>	3
<i>Abbildung 2 Game developers most important factors for future growth 2019 (Clement 2019)</i>	4
<i>Abbildung 3 Die geographische Gliederung der Erdoberfläche 1912 (Burkhard et al. 2011: 126)</i>	11
<i>Abbildung 4 Kulturerdteile (Reinke 2011)</i>	11
<i>Abbildung 5 Die Tänzerin, Fabio Fabbi (1STDIBS o.D.)</i>	17
<i>Abbildung 6 Der Handel, Fabio Fabbi (DOROTHEUM o.D.)</i>	17
<i>Abbildung 7 Der Harem, Heinz Pingerra (Artnet o.D.)</i>	17
<i>Abbildung 8 Overwatch- Hautfarben vergleich (Overwatch 2016)</i>	18
<i>Abbildung 9 Valorant-Cypher (Valorant 2020)</i>	23
<i>Abbildung 11 Overwatch-Ana (Overwatch 2016)</i>	25
<i>Abbildung 10 Overwatch-Pharah (Overwatch 2016)</i>	25
<i>Abbildung 13 Overwatch-Pharahs orientalische Skins (Overwatch 2016)</i>	27
<i>Abbildung 12 Overwatch-Mumie Ana (Overwatch 2016)</i>	27
<i>Abbildung 14 Pharahs Südamerikanische Skins (Overwatch 2016)</i>	28
<i>Abbildung 15 Overwatch-orientalistische Skins (Overwatch 2016)</i>	29
<i>Abbildung 16 Tekken: Zafina & Shabben (Bandai Namico Entertainment 2017)</i>	31
<i>Abbildung 17 Streetfighter-orientalische Charaktere (vgl Streetfightr EX 1996; Streetfighter IV 2008; Streetfighter V 2016)</i>	32
<i>Abbildung 18: Komponenten eines drei-dimensionalen Charakters (vgl. Lankoski 2003)</i>	34

11.3. Tabellenverzeichnis

<i>Tabelle 3 Orientalische Charaktere (vgl. League of Legends 2009)</i>	<i>21</i>
<i>Tabelle 1 Orientalische Charaktere LoL (vgl. League of Legends 2009).....</i>	<i>21</i>
<i>Tabelle 2 LoL-Charaktere (vgl. League of Legends 2009).....</i>	<i>21</i>
<i>Tabelle 4 LoL-orientalische Skins (vgl. League of Legends 2009).....</i>	<i>22</i>
<i>Tabelle 5 Valorant-Charaktere Ethnie Verhältnis (vgl. Valorant 2020).....</i>	<i>23</i>
<i>Tabelle 6 Overwatch-Ethnicity (vgl. Overwatch 2016).....</i>	<i>24</i>
<i>Tabelle 7 Overwatch-Race (vgl. Overwatch 2016)</i>	<i>24</i>

11.4. Spieleverzeichnis

Assassin's Creed: Revelations. Ubisoft/Massive Entertainment, Playstation 4, Ubisoft 2011.

Battlefield1. EA DICE, Microsoft Windows/PC, Electronic Arts 2016.

League of Legends. Riotgames, Microsoft Windows/PC, Riotgames, 2009.

Overwatch. Blizzard Entertainment/Iron Galaxy Studios, Microsoft Windows/PC, Blizzard Entertainment 2016.

Streetfighter EX. Capacom/Arika, Playstation, Capcom/Arika/Virgin Interactive 1996.

Streetfighter IV. Capacom/Dimps, Playstation, Capcom 2008.

Streetfighter V. Capacom/Dimps, Playstation, Capcom 2016.

Tekken 7. Bandai Namco Entertainment/ BANDAI NAMCO Studios, Playstation3, Bandai Namco Entertainment 2015.

Valorant. Riotgames, Microsoft Windows/PC, Riotgames 2020.

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG / STATEMENT OF AUTHORSHIP

Saylik	Deren
_____ Name Family Name	_____ Vorname First Name
88889637	B.A. Orientalismus als Diversitätskonzept für Videospiele-Charaktere
_____ Matrikelnummer Student ID Number	_____ Titel der Examsarbeit Title of Thesis

Ich versichere durch meine Unterschrift, dass ich die hier vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst habe. Ich habe mich dazu keiner anderen als der im Anhang verzeichneten Quellen und Hilfsmittel, insbesondere keiner nicht genannten Onlinequellen, bedient. Alles aus den benutzten Quellen wörtlich oder sinngemäß übernommene Teile (gleich ob Textstellen, bildliche Darstellungen usw.) sind als solche einzeln kenntlich gemacht.

Die vorliegende Arbeit ist bislang keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden. Sie war weder in gleicher noch in ähnlicher Weise Bestandteil einer Prüfungsleistung im bisherigen Studienverlauf und ist auch noch nicht publiziert. Die als Druckschrift eingereichte Fassung der Arbeit ist in allen Teilen identisch mit der zeitgleich auf einem elektronischen Speichermedium eingereichten Fassung.

With my signature, I confirm to be the sole author of the thesis presented. Where the work of others has been consulted, this is duly acknowledged in the thesis' bibliography. All verbatim or referential use of the sources named in the bibliography has been specifically indicated in the text.

The thesis at hand has not been presented to another examination board. It has not been part of an assignment over my course of studies and has not been published. The paper version of this thesis is identical to the digital version handed in.

23/11/2021 Berlin, Deutschland

Datum, Ort | Date, Place



Unterschrift | Signature