

»Do It for the Working Class«: Disco Elysiums kritisches Videospieldesign in einer kapitalistischen Unterhaltungsindustrie

Thomas Spies

Keywords: *Videospielindustrie, Medientheorie, Ideologiekritik*

Spies, Thomas. 2023. »Do It for the Working Class«: Disco Elysiums kritisches Videospieldesign in einer kapitalistischen Unterhaltungsindustrie. In: *Eigentum, Medien, Öffentlichkeit. Verhandlungen des Netzwerks Kritische Kommunikationswissenschaft*, herausgegeben von Selma Güney, Lina Hille, Juliane Pfeiffer, Laura Porak und Hendrik Theine, 421–439. Frankfurt am Main: Westend.
<https://doi.org/10.53291/ADKE7924>.

Abstract

Videospiele als ein bedeutendes Kulturgut unserer Zeit sind Teil (politischer) Kommunikation. Gleichzeitig handelt es sich bei der global agierenden Videospielindustrie um ein vom Kapitalismus geprägtes Marktsystem – ein System, das die ihm entspringenden kulturellen Güter formt. Exemplifiziert werden soll dies am Videospiel Disco Elysium. Eine Analyse der Ebenen der Repräsentation, Produktion und Distribution zeigt im Folgenden auf, inwiefern die dort angelegte antikapitalistische und antifaschistische Sozialkritik in Widerspruch gerät zu der Notwendigkeit einer Finanzierung der estländischen Produktion und der angestrebten internationalen Konkurrenzfähigkeit.

Thomas Spies | Universität Köln | TSpies@live.de

1 Einführung

Videospiele sind in den letzten Jahrzehnten zur größten Unterhaltungsindustrie herangewachsen und haben dabei Film, Musik sowie Sport marktwirtschaftlich längst abgehängt (Marchand und Hennig-Thurau 2013; Witkowski 2021). Die gesamtgesellschaftliche Relevanz des Mediums zeigt sich nicht nur in der hohen Akzeptanz und Verbreitung, sondern ebenso im potenziellen Einfluss auf die Weltanschauungen der Rezipierenden als Teil der öffentlichen Kommunikation. Als Beispiel seien wissenschaftliche Beiträge der Game Studies genannt, die darauf schließen lassen, dass empathiefördernde Videospiele zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Lebensrealität marginalisierter Individuen und der eigenen Rolle in der Gesellschaft beitragen können (siehe unter anderem Peña et al. 2018; de Sant’anna Martins et al. 2019; Hoffman 2019).

Folglich konstruieren Videospiele die gesellschaftliche Wirklichkeit mit und dienen als Austragungsort diskursiver sowie kommunikativer Aushandlungsprozesse. Aufgrund ihrer soziohistorischen Bezüge sind sie in diesem Sinne immer politisch – ob bewusst oder unbewusst (Simon 2009; Sarcinelli 2011; Hammar 2015; Pfister 2018). Hierdurch werden Videospiele relevant für die politische Kommunikation in der (kapitalistischen) Gesellschaft und entsprechend zu einem wichtigen Untersuchungsgegenstand der Kritischen Kommunikationswissenschaft.

Gleichzeitig ist das Produkt Videospiele Teil einer Ökonomisierung der Unterhaltung, einer »Kulturindustrie« (Dyer-Witthof und de Peuter 2009), deren »entfesselte« Ausbreitung [...] im engen Zusammenhang mit der ebenso unübersehbaren generellen Entwicklung eines ›entfesselten‹ Kapitalismus zu analysieren [ist]« (Knoche 2001, 177). Eine kritische politökonomische Sicht auf das vorherrschende kapitalistische Wirtschafts- und Gesellschaftssystem lässt eine theoretische Auseinandersetzung mit Videospiele zu, die Produktion, Distribution und Konsumtion als eingebettet in soziokulturelle, historisch gewachsene Strukturen begreift (vgl. Knoche 2001, 2002).

Im Folgenden wird der Standpunkt vertreten, dass zur kritischen politökonomischen Analyse von Medien, gerade von Videospiele,

ein analytischer Einbezug der Repräsentation (also der Spielinhalte und -mechaniken) unabdingbar ist, will sie ein mediales Produkt wirtschaftlich, gesellschaftlich, politisch und kulturell ganzheitlich erfassen. Als ideologische Kritik macht der Beitrag dabei die politischen und sozialen Realitäten sowie die Machtverhältnisse, denen es untersteht, sichtbar.

Exemplifiziert werden soll diese Methode der Medienbetrachtung anhand des Videospieles *Disco Elysium*, entwickelt von ZA/UM im Jahr 2019. Gerade die darin angelegte antikapitalistische (und antifaschistische) Positionierung erzeugt ein Spannungsfeld für eine Medienproduktion, die »in der Regel durch die gesellschaftlich legitimierte Zielsetzung der gewinnmaximierenden Kapitalverwertung in einem kapitalistischen Wirtschafts- und Gesellschaftssystem bestimmt ist« (Knoche 2002, 105). Eine kritische politökonomische Analyse der Ebenen der Repräsentation, Produktion sowie Distribution und Konsumtion soll aufzeigen, inwieweit die repräsentationale Radikalität von *Disco Elysium* in Widerspruch gerät mit den kapitalistischen Produktions- beziehungsweise Distributionsbedingungen einer ökonomisierten Unterhaltungsindustrie.

2 Repräsentation

Videospiele setzen, im Vergleich beispielsweise zum passiv konsumierten Medium Film, mindestens eine aktiv partizipierende Person voraus, die mithilfe eines elektronischen Gerätes Einfluss auf eine fremd- oder echtzeitgenerierte Spielwelt nehmen kann. Dadurch ergibt sich die medienspezifische Bedeutsamkeit der Spielmechanik, die vorgibt, welche Handlungsoptionen den Spielenden zur Verfügung stehen und welche Bewegungsmuster ihnen ermöglicht werden (Bonner 2017, 129). Will man die Repräsentation(en) eines Videospieles analysieren, muss man die Spielmechanik als wesentlich für den Akt des Spielens ansehen und, neben narrativen Strukturen, mitberücksichtigen. Denn, wie Thomas Hensel (2018, 385) schreibt:

»Ein Spielakt unterläuft die Trennung von Darstellung (Repräsentation) und Ausführung (Aktion) und konstituiert qua Spielmechanik das, was auf der Ebene der Bildwelt respektive der Narration konstatiert wird. Die Spielmechanik performiert mithin das Spielgeschehen, vollzieht es in actu. Somit auch »unterstreicht« die Spielmechanik das Erlebte nicht nur, [...] sondern generiert es vielmehr.«

Deshalb sollen, um die repräsentationale Ebene *Disco Elysiums* ganzheitlich zu erfassen, im Folgenden sowohl die Narration als auch die Spielmechanik vorgestellt und untersucht werden. Die Spielenden schlüpfen dabei in die Rolle von Harrier »Harry« Du Bois, der nach einer durchzechten Nacht in einem Hotelzimmer aufwacht und nicht nur sein Gedächtnis, sondern auch seine Kleidung verloren hat (Abbildung 1). Es stellt sich nach und nach heraus, dass der Protagonist Teil einer selbstorganisierten Bürger*innenmiliz ist, die unter dem Motto »Justice, Union, Prudence, and Force« polizeiähnliche Aufgaben verrichtet. Der humoristische Unterton, der sich durch die weitere Handlung zieht, wird im Lauf des Spiels mit einer radikalen Sozialkritik gepaart, die auch in der Spielmechanik Einzug hält.



Abb. 1: Der Spielbeginn von *Disco Elysium* (2019).

2.1 Spielmechanik

In Bezug auf die Spielmechaniken finden sich in *Disco Elysium* zahlreiche kritische Elemente, besonders aber eine Kritik des Genres selbst. Das Videospiel ist in vielerlei Hinsicht ein klassisches *Computer Role-Playing Game* (cRPG). In cRPGs steuert man einen oder mehrere Charaktere durch eine detailreich vordefinierte Welt, wobei Aufgaben in Form von *Quests* zu erfüllen sind. Dabei steigt die Erfahrung der Charaktere, basierend auf einem Regelwerk, um einen festgelegten Wert.¹ Wo jedoch in cRPGs oft heroische Taten wie die Rettung der Welt im Mittelpunkt stehen, müssen die Spielenden in *Disco Elysium* als eine der ersten Aufgaben zunächst einmal Harrys Hose finden.

Auch die für andere Vertreter des Genres typischen gewaltreichen Konflikte, die über ausgefeilte Kampfsysteme ausgetragen werden und einen Großteil der Spielzeit ausfüllen, finden in *Disco Elysium* kaum statt. Vielmehr sind die Konflikte in das Innere verlagert: Harry kämpft mit seinen eigenen Dämonen, die als personifizierte Bewusstseinsanteile mit ihm in Dialog treten. Die *Skills* genannten Manifestationen der Emotionen und inneren Prozesse des Protagonisten sind wie tatsächliche Begleiter*innen gestaltet: In Textform geben sie Ratschläge, leiten in die Irre und widersprechen einander.²

Das Erfahrungssystem von cRPGs basiert üblicherweise auf einer linearen Progression der Charaktere und vermittelt dadurch den Eindruck, dass Individuen mit wachsender Erfahrung stetig dazulernen und sich verbessern. Doch das *Skill*-System von *Disco Elysium* bricht dieses Muster auf: » [A] skill can be too developed; a detective can be too smart for their own good, too sensitive, too tough. [...] Progress requires trade-offs, the game wants to say. Everything in this world is compromised« (Hadden 2019; siehe auch Spies 2022).

Dass *Disco Elysiums* Spielmechanik bewusst politisch ist, wird bereits deutlich bei *Skills* wie *Esprit de Corps* – der Fähigkeit »[to] under-

1 Spielehistorisch sind die Ursprünge der cRPGs in analogen *Pen-&-Paper*-Rollen-spielen wie *Dungeons and Dragons* (seit 1974) zu suchen.

2 Die umfangreichen Dialogtexte – inhaltlich wie grafisch – ansprechend zu gestalten, war für die Spielentwicklung zentral; als Vorbild diente die Aufmachung von Social-Media-Apps wie Twitter und Tumblr (Wiltshire 2020).

stand cop culture« (Disco Elysium 2019) –, vor allem aber bei dem sogenannten *Thought Cabinet* (Abbildung 2), einem eigens geschaffenen Spielsystem, das sich als Inventar für Ideale und Ideen umschreiben lässt. Bestimmte getroffene Entscheidungen oder Handlungen schalten Gedanken frei, die über einen gewissen Zeitraum internalisiert werden können:

»Harry kann beispielweise seine politische oder sexuelle Ausrichtung durchdenken: Während *Kingdom of Conscience* aus einer moralistischen Handlungsweise resultiert, führt das Sinnieren über einen vermeintlichen *Homo-Sexual Underground* und Harrys Zugehörigkeit zu diesem zu neuen Gesprächsoptionen. Es ergibt sich, je nach Spielweise, eine individuelle Zusammenstellung von Gedanken, die letztendlich Harry als Person mit definieren – in *Disco Elysium* erschließt sich das Subjekt neue Denkweisen über seine Handlungen in der Welt, die wiederum von mentalen Prozessen abhängig sind.« (Spies 2022, 255)



Abb. 2: Das Thought Cabinet (*Disco Elysium* 2019).

Dass Harry über das *Thought Cabinet* wahlweise zum Kommunisten oder Rassisten avancieren kann (je nachdem, ob er den Gedanken *Mazovian Socio-Economics* oder *Advanced Race Theory* nachgeht), ist nur vermeintlich eine politische Nicht-Positionierung – »*Disco Elysium* is not a game that ›both sides‹ it« (Henley 2021). Denn auch

wenn beide Gedankengänge in den Beschreibungstexten ironisch kommentiert werden, offenbart sich im Kontext der Handlung eine sympathisierende Positionierung gegenüber antifaschistischen sowie antikapitalistischen Bewegungen und Akteur*innen.

2.2 Narration

Disco Elysium ist auch auf narrativer Ebene bewusst politisch, was sich schon am Nachnamen des Protagonisten zeigt, den Harry mit W.E.B. Du Bois, dem einflussreichen afroamerikanischen Soziologen, Philosophen und Journalisten, teilt. Das Arbeiter*innenviertel Martinaise, in dem sich die Handlung entfaltet, erscheint kollektiv traumatisiert (Spies 2021; 2022): Kommunist*innen und Anarchist*innen hatten sich gemeinsam an einer Umwälzung des Staates versucht, sind dabei allerdings an einer faschistischen Konter-Revolution gescheitert, die im Anschluss mit brutalen Mitteln die Macht erlangt und alle sozialen Gegenbewegungen nahezu vollständig ausgelöscht hat. Der Begründer des *Scientific Communism*, der Ideologie hinter dem Aufstand, trägt den Namen Kras Mazov und wird positiv charakterisiert. Als eindeutige Anspielung auf Karl Marx führte dieser während seiner Amtszeit als Vorstand der Kommunistischen Partei weibliche Vornamen für alle ein, um Patronyme zu ersetzen, und ließ Kirchen abbauen, um sie als Feuerholz zu verwenden.

Nach dem Scheitern der kommunistisch-anarchistischen Revolution hat sich in der Welt von *Disco Elysium* ein neoliberaler Kapitalismus, durchzogen von einem tiefsitzenden Rassismus, etabliert. Der Distrikt Martinaise ist in ideologische Subsysteme zerfallen, ohne zu einer gesamtheitlichen Vision zu finden, eine wirkliche Kommune zu bilden. Vor diesem narrativen Hintergrund müssen sich Harry – und damit die Spielenden – diversen Aufgaben stellen. Unter anderem begegnet der Protagonist einem immigrierten Sexarbeiter mit dem Pseudonym Martin, der bei der Aufklärung eines Mordfalls hilft, und der Arbeiterin Billie Méjean, deren vermissten, alkoholkranken Mann Harry tot auffindet. Ein weiterer Charakter ist die Anarchistin Cindy the Skull, der er beim Sprühen eines Graffitis zur Hand gehen kann.

Über die Auseinandersetzung mit den Belangen und Nöten der Bevölkerung von Martinaise, gewissermaßen über seinen Aktivismus, gelingt es Harry zunehmend, sich mit seinen eigenen Traumatisierungen auseinanderzusetzen, die als untrennbar mit dem Zustand der fiktiven Welt verwoben und somit als psychosozial verstanden werden (Spies 2021; 2022). Bei einer für den Spielverlauf zentralen Begegnung rät man ihm: »Turn and go forward. Do it for the working class.« (Disco Elysium 2019)

So zeigt sich repräsentational eine politische Haltung über die grundsätzliche Sympathie, die der revolutionären Arbeiter*innenbewegung entgegengebracht wird, sowie über die Beschreibung der traumatischen Auswirkungen des herrschenden Systems, verstärkt durch eine Negativzeichnung von Charakteren wie dem Kapitalisten Evrart Claire oder der neoliberalen Rejoyce Leyton-Messier, die Margaret Thatcher frappierend ähnlich sieht. Könnte man hier bereits eine Systemkritik vermuten, positioniert sich das Entwickler*innen-Team durch die Texteinblendung am Ende des Spiels klar als antifaschistisch: »Mankind, be vigilant. We loved you.« (Ebd.) Das Zitat ist angelehnt an die letzten geschriebenen Worte von Julius Fučík (»Menschen, ich hatte euch lieb. Seid wachsam!«), einem tschechischen Antifaschisten, der in der Kommunistischen Partei als Widerstandskämpfer aktiv war.³ Nach Folter und Haft unter dem NS-Regime wurde er ins Konzentrationslager Plötzensee deportiert und 1943 ermordet. Dieser realweltliche Bezug ist nicht der einzige in *Disco Elysium* und begründet sich, den Aussagen der Entwickler*innen zufolge, in den Produktionsbedingungen des Videospiele, was im Folgenden erläutert werden soll.

3 Fučík konnte im Gefängnis am Pankrác Aufzeichnungen machen, die über einen Aufseher an seine Frau Gusta gelangten und von diversen Verlagen unter dem Titel *Reportage, unter dem Strang geschrieben* nach Kriegsende (unter anderem 1976 bei Suhrkamp) abgedruckt wurden.

3 Produktion

Harry Du Bois' Leben erscheint recht gewöhnlich, denn er hat kaum Einfluss auf das Schicksal seiner Zeit, weitestgehend noch nicht einmal auf sein eigenes. Die Erfahrung einer soziokulturellen Ohnmacht war von Robert Kurvitz, der das fiktive Universum von *Disco Elysium* entwarf und die Entwicklung leitete, intendiert. Er führt sie auf realweltliche Gegebenheiten zurück, die sein Leben und Werk prägen:

»The global culture is an empire culture. This is a culture made by winners on boats who sailed to new worlds and then committed genocide. [...] My experience of western capitalism comes after the fall of the Soviet Union, which was a really, really bad time for people in eastern Europe in the 90s, whichever way you slice it. So, I never felt like a piece that fit into the western scene, I felt like I was more of a Soviet person for some reason. So naturally, I wasn't going to make a game where I stepped into ceramic armour with a FAL automatic rifle and win.« (zitiert nach Kershaw 2019)

Kurvitz, in der estländischen Hauptstadt Tallin lebend, setzte seine Ideen für das Universum von *Disco Elysium* zunächst als *Pen-&-Paper*-Rollenspiel mit den Mitgliedern seiner Punk-Band *Ultramelanhoool* und später in Form einer (recht erfolglosen) Novelle um (Nelson 2019; Wiltshire 2020). Als Autor stieß hier bereits Kaur Kender hinzu,⁴ der Kurvitz schließlich davon überzeugen konnte, das Medium zu wechseln und ein Computerspiel zu entwickeln. Gemeinsam gründeten sie das Studio ZA/UM (ebd.). Über das Team, das sie für die Produktion von *Disco Elysium* zusammengestellt hatten, sagt Kurvitz:

»We were mostly left-wing people, not very popular nowadays in Eastern Europe. [...] We got into political scandals. But we managed to compose a group of people who had mad ambitions for culture, for painting, for

4 Kender ist in Estland eine umstrittene Persönlichkeit. Zwar wurde dem Vorwurf, seine Novelle *Untitled 12* aus dem Jahr 2014 sei eine kinderpornografische Schrift, vor Gericht nicht stattgegeben, dennoch fällt er immer wieder durch anzügliche und unangemessene Kommentare auf (Robertson 2017). Auch verteidigt er den Text, der von keiner großen literarischen Qualität sein soll und vor allem schockieren möchte, nach wie vor vehement (ebd.).

music, for poetry. That group wouldn't normally work well in a software company, but we knew immediately that if we wanted to put this together, it couldn't be cyberpunk or high fantasy or dark fantasy. I was never going to get these people inspired enough to work or give four or five years of their lives away if it didn't have real human relations, or reflect on the world we're in.« (zitiert nach Kershaw 2019)

ZA/UM scheint mit einer idealistischen Einstellung in das Projekt gestartet zu sein – doch musste die Arbeit daran auch bezahlt werden. Die Finanzierung übernahm der ausgebildete Werbefachmann Kender (Laska 2022); in Kurvitz' Worten: »Kaur has this superpower that's very important in capitalism. He understands money [...]« (zitiert nach Wiltshire 2020). Kender konnte jedoch nicht auf erprobte Finanzierungsmodelle zurückgreifen. Denn die fragmentierte Videospiegelindustrie in Estland hat sich – auch bedingt durch ökonomische Nachteile aufgrund der kolonialen Vergangenheit des Landes sowie die stigmatisierte Rolle auf dem globalen Markt als »Europe's internal others« (Haag 2020) – im Vergleich zu denen anderer Nationen nur peripher entwickeln können und ist aufgrund der soziohistorisch bedingten asymmetrischen Machtverteilung im europäischen Vergleich kaum konkurrenzfähig (Ozimek 2021). Erst ab 2011 erlebte sie mit dem Boom der *Mobile Games* einen Wachstumsschub. Die Finanzierung international konkurrenzfähiger, hoch budgetierter Entwicklungsprojekte war aber weiterhin nahezu unmöglich und es fehlte landesweit an Fachkräften (ebd.). Wegen dieser Schwierigkeiten lagerte man die Produktion von *Disco Elysium* teilweise in andere Länder aus, unter anderem nach Rumänien, England, Polen und China (ebd.; Gekker und Joseph 2021).⁵

5 In England wurde die aufwendige Synchronisation der über eine Million Wörter im Spiel durchgeführt, da nur dort geeignete Sprecher*innen gefunden werden konnten (Ozimek 2021; Gekker und Joseph 2021). Grund für die Auslagerung der Produktion waren auch Steuervorteile sowie das gesellschaftliche Klima in Estland, wie Kender betont: »We're creative people, and we're quite political [...]. [But] it's a mental situation, it's not really good for doing creative work because the whole time you feel that actually you should be digging something, or practising your shooting, or preparing for war. It's not really a video game-friendly situation. [In London] it's so much easier« (zitiert nach Batchelor 2017; siehe auch Spies 2022).

Die Informationen dazu, wie und von wem genau das Spiel schlussendlich finanziert wurde, sind vage, rar und widersprüchlich. In Interviews wird entweder eine Auskunft verweigert (Altküla 2019) oder behauptet, dass einer der Studiogründer (anscheinend Kender) für die initiale Bereitstellung von Geldmitteln seinen alten Ferrari verkauft habe (Regan 2020); alternativ ist von einer Sicherung von Risikokapital die Rede (Wiltshire 2020). Einem Bericht der estländischen Nachrichtenplattform *Rahageenius* zufolge hatte Kender von Margus Linnamäe, einem der reichsten Großinvestoren Estlands,⁶ eine Summe von 700 000 Euro erhalten (Helemäe 2018; Laska 2022). Dadurch wurde dessen Unternehmen MM Grupp größter Anteilshalter am Entwicklungsstudio ZA/UM (The Baltic Word 2022). Linnamäe gilt gemeinhin als reaktionär. So wird ihm etwa vorgeworfen, sich in die Arbeit der von ihm finanzierten Nachrichtenagenturen eingemischt zu haben, um seine politischen Ansichten zu verbreiten (ERR 2019; Koorits 2019).

Der kapitalismuskritische Content von *Disco Elysium* gerät also in einen Widerspruch mit seinem *Container* (Gekker und Joseph 2021) – der intransparent gehaltenen Finanzierung durch kapitalistische Magnaten. Im Interview betont Martin Luiga, zeitweise an der Entwicklung des fiktiven Universums beteiligt, dass die Produktion von Anfang an kompromittiert war: Es musste eine finanzielle Unterstützung seitens Personen gesichert werden, die eher wenig Interesse an den künstlerischen Aspekten des Projekts zeigten, sondern vielmehr eine zukunftsichere und profitable Marke etablieren wollten (Laska 2022). Luiga räumt ein, dass das Spiel ohne die Investoren nicht zustande gekommen wäre, sie hätten aber gleichzeitig dazu beigetragen, interne Spannungen im Studiobetrieb aufzubauen. Diese führten schließlich zur Entlassung Kurvitz' und zweier weiterer Gründungsmitglieder (ebd.). Die Rechte an der Marke *Disco Elysium* liegen nun (nach einem Verkauf der MM Grupp durch Linnamäe) bei einem In-

6 Über sein Unternehmen UP Invest ist Linnamäe Eigentümer mehrerer TV-Sender und Nachrichtenagenturen im baltischen Raum (Uudised 2015; Tuul 2016); außerdem sind Pharmazievertriebe wie Magnum AS, eines der beiden Unternehmen, die den pharmazeutischen Großhandel in Estland kontrollieren, unter diesem Dach konsolidiert (Karnau 2011).

vestor namens Ilmar Kompus, mittlerweile Geschäftsführer von ZA/UM (The Baltic Word 2022).⁷

Die Ambitionen eines Unternehmens, das aus einem Kollektiv erwachsen war, scheiterten letztendlich an den Zwängen des kapitalistischen Marktes, der sich ihre Ideen einverleibte. Karol Laska (2022) formuliert es folgendermaßen: »The avant-garde idealists had to sign a pact with the devil in order to allow themselves the creative freedom to match their ambitions.« Auf der Ebene der Distribution werden sich weitere notwendige Kompromisse zeigen, die Auswirkungen auf die Konsumtion von *Disco Elysium* haben.

4 Distribution

Sabine Pfeiffer (2021, 269) schreibt in *Digitalisierung als Distributivkraft*: »Im Kern [...] ist das Digitale so wichtig geworden, weil es die auf die Wertrealisierung gerichteten Distributivkräfte revolutioniert.« Pfeiffer bezeichnet deswegen den digitalen Kapitalismus auch als Distributivkapitalismus; Distributivkräfte sind für sie »[...] alle mit der Mehrwertrealisierung verbundenen technologischen und organisatorischen Maßnahmen und Aktivitäten (zur Sicherung) der Wertrealisierung« (ebd., 26). Die Verkaufs- und Vermarktungssysteme von Videospiele revolutionieren nun die Distributivkräfte als ein immaterielles Gut, das nur noch in Ausnahmefällen als physische Kopien verkauft, sondern in der Regel über digitale Plattformen verteilt und bezogen wird.

Im Jahr 2003 ging Steam als eine der ersten Vertriebsplattformen für den PC online und ist bis heute marktdominierend. Lange Zeit konkurrenzlos, konnte erst der 2018 gegründete Epic Games Store einige Marktanteile an sich ziehen. Noch liegt dieser aber, nach statistischen Erhebungen von 2021, mit 62 Millionen monatlichen

7 Dazu Luiga: »They were fired on false premises and the entire ordeal has been very traumatizing for both them and people close to them« (zitiert nach Laska 2022). Mit seiner neuen Videospieleproduktionsfirma Telomer OÜ verklagt Kurvitz nun ZA/UM, vermutlich um sich die Rechte an der Marke *Disco Elysium* zurückzuholen (Walker 2022).

Nutzer*innen weit hinter den von Steam angegebenen 132 Millionen zurück (Günsch 2022). Das Konkurrenzprodukt konnte sich auch deswegen erfolgreich auf dem Markt positionieren, weil im Vergleich zu anderen digitalen Distributoren ein geringerer Anteil der Einnahmen pro verkaufter Einheit von den Videospieleherstellern einbehalten wird: 12 Prozent Umsatzbeteiligung stehen den marktüblichen 30 Prozent gegenüber (Marks 2020). Trotzdem stellt die Abgabe weiterhin gerade für kleinere Entwicklungsstudios eine gravierende Gewinneinbuße dar, ein hoher internationaler Absatz ist aber gleichzeitig nur über die Angebotseinstellung auf einer digitalen Plattform möglich, die damit als Gatekeeper fungieren.

Aufgrund der Alternativlosigkeit einer Distribution von Inhalten über Vertriebsplattformen, bedingt durch die Zentralisierung und Monopolisierung des digitalen Videospielmarkts, lässt sich nach Gekker und Joseph (2021) von einem Plattformimperialismus sprechen. Dieser führt dazu, dass sich kulturelle Produkte zu einer globalen Ware transformieren, da ihre Zugänglichkeit für eine möglichst breite und internationale Käufer*innenschicht konzipiert wird und der individuelle, künstlerische Charakter eines Produkts dabei oft in den Hintergrund gerät (ebd.). Auch *Disco Elysium* wurde über die gängigen digitalen Plattformen verbreitet; tatsächlich fand die Erstveröffentlichung auf der eher kleinen Vertriebsplattform Humble Bundle statt, die Teile ihrer Erlöse für gemeinnützige Zwecke spendet und als Kooperationspartner das Projekt direkt unterstützt hat (Bischoff 2017).

Dass die Produktion von *Disco Elysium* auf die strukturellen Bedingungen des Plattformimperialismus ausgelegt ist, lässt sich an einem größeren Update exemplifizieren, das im Mai 2020 allen Besitzer*innen des Titels kostenfrei zur Verfügung gestellt wurde. Dienen Aktualisierungen für gewöhnlich dazu, Fehler zu beseitigen oder die Grafik zu verbessern, stehen diese Aspekte beim »Working Class Update«, dessen Namen ZA/UMs Vorhaben bereits verheißt, nicht im Vordergrund: »We've been working hard on optimizing Disco Elysium so that it runs on as many hardworking machines as possible. No matter how old or low-tech they may be!«, so der offizielle Ankündigungstext (Steam 2020). Der vorangestellte Titel des Updates, »The Great Internationale«, spielt wiederum auf die bereitgestellten Sprachpakete an,

die Übersetzungen des ursprünglich englischsprachigen Spiels unter anderem in Spanisch, Koreanisch, Russisch und Deutsch enthalten.

Der Duktus des Textes sowie die Benennung des »Working Class Updates« framen dieses als politische Aktion, über die auch Geringverdienenden und Einwohner*innen tendenziell strukturschwächerer Regionen Zugang zu den kritischen Inhalten von *Disco Elysium* ermöglicht werden soll.⁸ Gleichzeitig ist die Erschließung neuer Absatzmärkte Primärziel und Bedingung des Distributivkapitalismus (Pfeiffer 2021).

Tatsächlich wurde in Bezug auf das Update vonseiten der Konsument*innen auch Kritik laut, vor allem hinsichtlich der Produktionsbedingungen. Wie ZA/UM im Ankündigungstext schreibt (Steam 2020), machte man bei der Synchronisation auf Arbeit aus der Fan-Community Gebrauch, die bereits eigenständig begonnen hatte, die über eine Million Wörter im Spiel zu übersetzen. Diese Leistung wurde jedoch seitens des Studios nicht entlohnt und blieb weitestgehend unsichtbar. So äußert ein Foren-User, dass er als Spieler einen Widerspruch darin sehe, wenn die Entwickler*innen von *Disco Elysium* sich auf einer Preisverleihung bei Marx und Engels bedanken, obwohl sie zuvor von unbezahlter Arbeit profitiert haben (Gekker und Joseph 2021).

Die Bewertung des »Working Class Updates«: durch Konsument*innen lässt so noch einmal deutlich werden, wie die politische Botschaft von *Disco Elysium* auf die ökonomische Realität der Videospieldistribution trifft:

»A salutation to the hard working (computers) of the world, and an attempt to open up the game's intriguing universe and emancipatory themes to those unable to play it initially, it runs against the grinding wheels of the game industry's machinery« (ebd., 29).

8 Gekker und Joseph (2021, 22) führen dazu aus: »With its playful language, and a nod toward their Eastern-European fanbase (›bratan‹ is a Slavic ›bro/dude‹ variant, ›potato‹ is similarly evocative) the developers invoke their own post-Soviet origins and provide a rare – in marketing language – hint at the political economy of global creation, distribution and consumption of digital games outside of the centres of game production [...]«

5 Fazit

Eine kritische Analyse von *Disco Elysium* stellt klar heraus, dass das Unterhaltungsmedium Videospiele in der Kommunikations- und Medienpraxis wichtiger Impulsgeber für die (politische) Kommunikation innerhalb einer Gesellschaft sein kann. Betrachtet man, welche Impulse *Disco Elysium* auf der repräsentationalen Ebene setzt, lässt sich der Titel als bewusst politisch bezeichnen: Intradiegetisch wirft er eine kritische, teilweise radikale Perspektive auf ein kapitalistisches, diskriminierendes System, was extradiegetisch die realweltlichen Verhältnisse widerspiegelt, in denen das Videospiele produziert wurde. Medienspezifisch bricht *Disco Elysium* nicht nur narrativ, sondern auch über die Spielmechanik mit generischen Mustern und zeichnet die Ausbeutung von Arbeiter*innen als subjektives wie auch intersubjektives, systemisches Trauma:

»[It's] a game with a point of view. Nowhere is this clearer than with the working class. There's range within these characters, and they feel bigger than their class. They feel like real people. [...] while there are some working class characters given depth, personality, and agency, it's the institutions around them, the businesses and the police and the authorities, that is to blame for the poverty they find themselves in.« (Henley 2021)

Auf den Ebenen der Produktion sowie der Distribution wird die systemkritische Botschaft von *Disco Elysium* gebrochen durch die ökonomischen Bedingungen des kapitalistisch strukturierten Videospielemarkts, von dessen Zwängen sich selbst ZA/UM als Entwicklungsstudio nicht freimachen konnte. Gerade auch aufgrund des Zustandes der Branche in Estland musste auf die Finanzierung durch externe Investoren, die unbezahlte Arbeit der Fan-Community und die Distribution über digitale Plattformen zurückgegriffen werden, um als internationale Produktion konkurrenzfähig zu sein. Allen Widerständen zum Trotz vermochten die Macher*innen von *Disco Elysium* ein in vielerlei Hinsicht radikal politisches Werk zu produzieren. Doch hat sich spätestens durch den drohenden Verlust der Marke an rein gewinnorientierte Unternehmen eine bereits im Spiel verankerte Aussage bewahrheitet – in einem Dialog mit Harry Du Bois stellt

Rejoyce Leyton-Messier fest: »Capital has the ability to subsume all critiques into itself. Even those who would *critique* capital end up *reinforcing* it instead ...« (Disco Elysium 2019).

Literatur

- Altküla, Magnus. 2019. Kaur Kender on New Computer Game: It's Like 'Truth and Justice'. *Postimees* vom 22.10.2019. <https://news.postimees.ee/6807443/kaur-kender-on-new-computer-game-it-s-like-truth-and-justice>. Zugegriffen: 16.02.2023.
- Batchelor, James. 2017. Making Games under Threat of Nuclear War. *GamesIndustry.biz* vom 21.07.2017. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-07-20-making-games-under-threat-of-nuclear-war>. Zugegriffen: 24.09.2022.
- Bischoff, Jens. 2017. No Truce With The Furies: Indie-Rollenspiel wird von Humble Bundle unterstützt. *4players.de* vom 15.02.2017. https://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/PC-CDROM/38519/2165292/Disco_Elysium-Indie-Rollenspiel_wird_von_Humble_Bundle_unterstuetzt.html. Zugegriffen: 02.11.2022.
- Bonner, Marc. 2017. 7. Welt. In: *Game Studies*, herausgegeben von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher, 129–151. Wiesbaden: Springer VS.
- de Sant'anna Martins, Daniel, Alexandre Magalhães Rangel, und Joshua Kritz. 2019. Empathetic Games: Making Meaningful Experiences for Otherness Promotion. International Conference on Game and Entertainment Technologies, 16.07.2019–18.07.2019. Porto, Portugal.
- Disco Elysium. 2019. Tallinn, London: ZA/UM.
- Dyer-Witheyford, Nick, und Greig de Peuter. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- ERR. 2019. Piirideta Reporterid kritiseerisid Postimehe omanikku. <https://www.err.ee/957713/piirideta-reporterid-kritiseerisid-postimehe-omanikku>. Zugegriffen: 24.10.2022.
- Fučík, Julius. 1976. *Reportage, unter dem Strang geschrieben*. Berlin: Suhrkamp.
- Gekker, Alex, und Daniel Joseph. 2021. Selling Elysium: The Political Economy of Radical Game Distribution. *Baltic Screen Media Review* 9 (1): 20–31.
- Günsch, Michael. 2022. Steam-Jahresrückblick 2021: 69 Millionen tägliche Spieler laden 33 Exabyte herunter. *ComputerBase.de* vom 11.03.2022. <https://www.computerbase.de/2022-03/steam-jahresrueckblick-2021-69-millionen-taegliche-spieler-laden-33-exabyte-herunter/>. Zugegriffen: 01.11.2022.
- Haag, Steffen. 2020. Bridging the Postcolonial Political-Economy Divide. Towards a Theoretical Framework. DPS Working Paper Series 7. Kassel: Department for Development and Postcolonial Studies, Universität Kassel.
- Hadden, Alistair. 2019. A Storm Is Blowing from Paradise: Disco Elysium on the Past and Present. <https://medium.com/@alastairhadden/a-storm-is-blowing-from-paradise-disco-elysium-on-the-past-and-present-e2ff5d629be>. Zugegriffen: 25.09.2022.

- Hammar, Emil Lundedal. 2015. Manufacturing Consent in Video Games. The Hege-
monic Memory Politics of »Metal Gear Solid V: The Phantom Pain«. *Nordlit* 42:
279–300.
- Helemäe, Deisi. 2018. Kaur Kenderi uus videomänguäri on neelanud juba 700 000
eurot investorite raha. RahaGeenius.ee vom 05.09.2018. [https://web.archive.org/
web/20221113201921/https://raha.geenius.ee/rubriik/uudis/kaur-kenderi-uus-vi-
deomanguari-on-neelanud-juba-700-000-eurot-investorite-raha/](https://web.archive.org/web/20221113201921/https://raha.geenius.ee/rubriik/uudis/kaur-kenderi-uus-videomanguari-on-neelanud-juba-700-000-eurot-investorite-raha/). Memento:
13.11.2022.
- Henley, Stacey. 2021. The Best Thing About Disco Elysium Is That It Respects The
Working Class. *TheGamer.com* vom 21.04.2021. [https://www.thegamer.com/
disco-elysiym-respects-working-class/](https://www.thegamer.com/disco-elysiym-respects-working-class/). Zugegriffen: 02.11.2022.
- Hensel, Thomas. 2018. Kunst. In: *Game Studies*, herausgegeben von Benjamin Beil,
Thomas Hensel und Andreas Rauscher: 379–388. Wiesbaden: Springer VS.
- Hoffman, Kelly. 2019. Social and Cognitive Affordances of Two Depression-Themed
Games. *Games and Culture* 14 (7–8): 875–895.
- Karnau, Andrus. 2011. Eesti ravimiäri kontrollivad suured hulgimütjad Magnum ja
Tamro. *Postimees.ee* vom 05.12.2011. [https://majandus.postimees.ee/657574/eesti-
ravimiari-kontrollivad-suured-hulgimuujad-magnum-ja-tamro](https://majandus.postimees.ee/657574/eesti-ravimiari-kontrollivad-suured-hulgimuujad-magnum-ja-tamro). Zugegriffen:
24.10.2022.
- Kershaw, Rob. 2019. Disco Elysium is this Generation's Planescape: Torment. *Jump-
DashRoll.com* vom 01.10.2019. [https://www.jumpdashroll.com/article/disco-ely-
sium-is-this-generations-planescape-torment](https://www.jumpdashroll.com/article/disco-elysium-is-this-generations-planescape-torment). Zugegriffen: 19.10.2022.
- Knoche, Manfred. 2001. Kapitalisierung der Medienindustrie aus politökonomischer
Perspektive. *Medien & Kommunikationswissenschaft* 49 (2): 177–194.
- Knoche, Manfred. 2002. Kommunikationswissenschaftliche Medienökonomie als
Kritik der Politischen Ökonomie der Medien. In: *Medienökonomie in der Kommu-
nikationswissenschaft. Bedeutung, Grundfragen und Entwicklungsperspektiven. Man-
fred Knoche zum 60. Geburtstag*, herausgegeben von Gabriele Siegert, 101–109.
Münster: LIT.
- Koorits, Vahur. 2019. Margus Linnamäe teeb toimetuse arvamusest üle sõites Posti-
mehest konservatiivse maailmavaate lipulaeva. *Delfi.ee* vom 05.02.2019. [https://
www.delfi.ee/artikkel/85221541/margus-linnamae-teeb-toimetuse-arvamusest-
ule-soites-postimehest-konservatiivse-maailmavaate-lipulaeva](https://www.delfi.ee/artikkel/85221541/margus-linnamae-teeb-toimetuse-arvamusest-ule-soites-postimehest-konservatiivse-maailmavaate-lipulaeva). Zugegriffen:
24.10.2022.
- Laska, Karol. 2022. »Fans Have the Right to Know« – Disco Elysium Co-Creator Talks
ZA/UM Losing With the System. *Gamepressure.com* vom 06.10.2022. [https://
www.gamepressure.com/newsroom/fans-have-the-right-to-know-disco-elysium-
co-creator-talks-zaum-1/z04ad7](https://www.gamepressure.com/newsroom/fans-have-the-right-to-know-disco-elysium-co-creator-talks-zaum-1/z04ad7). Zugegriffen: 26.10.2022.
- Marchand, André, and Thorsten Hennig-Thurau. 2013. Value Creation in the Video
Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, and Research Opportu-
nities. *Journal of Interactive Marketing* 27: 141–157.
- Marks, Tom. 2020. Report: Steam's 30% Cut Is Actually the Industry Standard. *IGN*
vom 14.01.2020. [https://www.ign.com/articles/2019/10/07/report-steams-30-cut-
is-actually-the-industry-standard](https://www.ign.com/articles/2019/10/07/report-steams-30-cut-is-actually-the-industry-standard). Zugegriffen: 01.11.2022.

- Nelson, Samantha. 2019. Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP. *The Escapist* vom 01.11.2019. <https://www.escapistmagazine.com/v2/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/>. Zugegriffen: 26.09.2022.
- Ozimek, Anna. 2021: Production of Game Making Spaces and the Game Making Community in Estonia. *Baltic Screen Media Review* 9 (1): 6–18.
- Peña, Jorge, Juan Francisco Hernandez-Perez, Subuhi Khan und Ángel Pablo Gómez. 2018. Game Perspective-Taking Effects on Players' Behavioral Intention, Attitudes, Subjective Norms, and Self-Efficacy to Help Immigrants: The Case of »Papers, Please«. *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking* 21 (11): 687–693.
- Pfeiffer, Sabine. 2021. *Digitalisierung als Distributivkraft. Über das Neue am digitalen Kapitalismus*. Bielefeld: Transcript.
- Pfister, Eugen. 2018. Politische Kommunikation in digitalen Horrorspielen. *Horror-Game-Politics* vom 20.12.2018. <https://hgp.hypotheses.org/176>. Zugegriffen: 19.10.2022.
- Regan, Tom. 2020. Disco Elysium: How a Few Friends from Estonia Created 2019's Most Original Game. *Fandom.com* vom 23.04.2020. <https://www.fandom.com/articles/disco-elysium-interview>. Zugegriffen: 29.09.2022.
- Robertson, James. 2017. Transgression as Ends and Means: The Trial of Kaur Kender. *LeftEast.org* vom 05.01.2017. <https://lefteast.org/transgression-as-ends-and-mean/>. Zugegriffen: 30.09.2022.
- Sarcinelli, Ulrich. 2011. *Politische Kommunikation in Deutschland. Medien und Politikvermittlung im demokratischen System*. Wiesbaden: Springer VS.
- Simon, Bart. 2009. Critical Theory, Political Economy and Game Studies: A Review of »Games of Empire: Global Capitalism and Video Games«. *Game Studies* 11 (2). <https://gamestudies.org/0901/articles/simon>. Zugegriffen: 16.02.2023.
- Spies, Thomas. 2021. »Making Sense in a Senseless World«: Disco Elysium's Absurd Hero. *Baltic Screen Media Review* 9: 80–89.
- Spies, Thomas. 2022. *Trauma im Computerspiel. Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen*. Bielefeld: Transcript.
- Steam. 2020. The Great Internationale Announcement and Working Class Update. <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/2209523289103349404>. Zugegriffen: 02.11.2022.
- The Baltic Word. 2022. Disco Elysium video game made nearly €7 million profit in first 6 months. *The Baltic Word* vom 09.02.2022. <https://balticword.com/disco-elysium-video-game-made-nearly-e7-million-profit-in-first-6-months/>. Zugegriffen: 23.10.2022.
- Tuul, Harry. 2016. Margus Linnamäe haaras kontrolli Eesti meedia üle. Äripäev vom 27.01.2016. <https://www.aripaev.ee/uudised/2016/01/27/margus-linnamae-sai-totaalse-kontrolli-eesti-meedia-ule>. Zugegriffen: 24.10.2022.
- UUDISED. 2015. Linnamäest saab Eesti Meedia ainuomanik. Äripäev vom 26.08.2015. <https://www.aripaev.ee/uudised/2015/08/26/linnamaest-saab-eesti-meedia-ainuomanik>. Zugegriffen: 24.10.2022.

- Walker, John. 2022. Writer of Groundbreaking RPG Disco Elysium Suing Former Studio. *Kotaku* vom 24.10.2022. <https://kotaku.com/disco-elysium-robert-kurvitz-suing-za-um-rpg-amazon-1849693328>. Zugegriffen: 29.10.2022.
- Wiltshire, Alex. 2020. The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade. *GamesRadar.com* vom 09.01.2020. <https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/>. Zugegriffen: 24.09.2022.
- Witkowski, Wallace. 2021. Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. *MarketWatch.com* vom 02.01.2021. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>. Zugegriffen: 23.09.2022.

Open Access

Dieser Beitrag erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 4.0:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.