

„FÜR MANCHE FRAUEN IST EIN VATER MEHR ALS GENUG.“

Ein Beitrag zum Erzählen von Geschlecht
in GHOST OF TSUSHIMA

Phillip Brandes

ABSTRACT

Der Beitrag fragt danach, wie Geschlecht in GHOST OF TSUSHIMA (Sucker Punch 2020) erzählt wird, wie die Figuren dargestellt sind und welche produktions- und rezeptionsästhetischen sowie erzähllogischen Gründe es für die gewählte Darstellungsform gibt. Der Fokus liegt dabei auf den früh eingeführten Figuren Jin, Yuna, Fürstin Adachi, Tomoe und deren Lehrer Sensei Ishikawa sowie schließlich auf Ankhsar Khatun, die erst im Zusatzinhalt IKI ISLAND (gemeinsam mit dem Director's Cut veröffentlicht) relevant wird. Ziel ist es dabei, nicht nur einen Beitrag zur Figurenanalyse hinsichtlich der Kategorie *gender* zu leisten, sondern diese auch spielgeschichtlich einzuordnen und auf seine Funktionen hin zu befragen.

Keywords: Ghost of Tsushima, Gender Studies, Erzähltheorie

1. FRAGESTELLUNG UND VORGEHEN

„Das Mongolenreich überfällt unsere Heimat. Sie sind brutal, unerbittlich, unaufhaltbar. Wir sind 80 Samurai gegen eine Armee. Wir kämpfen, um die Invasion zu verlangsamen. Heute sterbe ich für mein Volk. [...] Wir stellen uns dem Tod und verteidigen die Heimat. Tradition ... Mut ... Ehre ... Das

ist, was uns ausmacht. Wir sind die Krieger von Tsushima. Wir sind Samurai!“¹

Mit dieser via Cutscene dargestellten Ansprache von Fürst Shimura beginnt GHOST OF TSUSHIMA (Sucker Punch 2020). Fürst Adachi reitet daraufhin, von Shimura geschickt, allein an den Strand, an dem die mongolischen Invasoren warten. Er fordert den Anführer der Mongolen zu einem Einzelkampf heraus. Fürst Adachi wird von seinem Widersacher gänzlich wortlos zunächst mit Öl beschüttet, angezündet und unmittelbar danach enthauptet. Die geschockten Gesichter der Samurai werden gezeigt, Fürst Shimura bläst zum Angriff: „Samurai! Wollt ihr aufgeben? – Ehrlose Feiglinge verdienen keine Gnade. Keine Gnade!“² Die Samurai reiten los, der Übergang von Cutscene zu Spiel erfolgt nahtlos und man übernimmt den Protagonisten des Spiels Jin Sakai, Neffe von Fürst Shimura. Das Spiel beginnt hier ohne Tutorial in medias res, der einzig ausführbare Befehl ist allerdings ‚Angriff‘. Die Schlacht ist kurz und das angekündigte Himmelfahrtskommando lässt nicht lange auf sich warten. Bei dem Versuch, den Anführer der Mongolen, Khotun Khan, zu besiegen, wird Jin durch Explosionen und Pfeile verwundet. Für ihn nur noch zu erahnen und für die Spieler*innen zu sehen, ist, wie Fürst Shimura bezwungen und – wie kurz darauf erfahren wird – gefangen genommen wird.

Mit Jins Erwachen beginnt das Spiel ein zweites Mal. Die Schlacht ist vorbei, Jin kommt noch geschwächt und ohne Waffen in einem kleinen Lager in der Nähe des Geschehens zu sich. Mit seiner Retterin, Yuna, schleicht er sich durch eine bereits von den Mongolen eingenommene Siedlung, um zunächst seine Waffen zurückzuerlangen und im Anschluss seinen Onkel zu retten. Dabei begegnen beide – unbewaffnet – einem der Invasoren, den Yuna unter Tränen ablenkt und schließlich hinterrücks ersticht. In der Folge ist man gezwungen, sich, ohne gesehen zu werden, durch den Ort zu bewegen und zu überleben. Dazu klettert man auf Dächer, kriecht unter Häusern hindurch und bedient sich an der in den Häusern gelagerten Habe

1 Der Beginn des Spiels kann in Let's Plays nachvollzogen werden, vgl. bspw. Zajitez 2020. Im Folgenden gebe ich an, aus welcher Quest (analog zum Spieltitel in Kapitälchen angegeben) der behauptete Inhalt stammt.

2 Ebd.

von (früheren) Bewohner*innen. Obwohl diese Vorgehensweise die einzig mögliche ist, um am Leben zu bleiben und eine Chance auf Befreiung von Jins Onkel zu haben, wird Yuna von Jin (also figural explizit) wie folgt charakterisiert: „Du kletterst auf Dächer, plünderst Schlachtfelder... Du bist eine Diebin.“ Wiederholt wird auf die Notwendigkeit verwiesen, dass sie tut, was in einer exzeptionellen Situation wie dieser eben getan werden muss, dennoch zeigt Jin sich ebenso wiederholt unzufrieden, wie an folgendem kurzen Gesprächsauszug erkennbar: „Yuna: Nimm alle Vorräte, die du tragen kannst. – Jin: Das Haus gehört jemandem. – Yuna: Und sie kommen nicht zurück.“³ Es gelingt Jin in der Folge, mit Yunas Hilfe die Burg zu erreichen, auf der sein Onkel gefangen gehalten wird. Doch der faire, für einen Samurai angemessene Zweikampf, führt erneut nicht zum Erfolg. Jin verliert den Kampf gegen Khotun Khan, wird von einer Brücke geworfen und erneut von Yuna gerettet. Nach einem kurzen Gespräch, das die nächsten Spielziele offenlegt, werden die Spieler*innen nun in die offen gehaltene Welt des Spiels entlassen.

Der geschilderte, doppelte Beginn des Spiels umreißt bereits dessen zentrales Thema und auch die Problemstellung des vorliegenden Beitrags. Verhandelt wird – zwischen den Polen, die beide Anfänge gezeigt haben – was es heißt, ein Samurai zu sein und damit für Jin unmittelbar verbunden: was es heißt, ein *richtiger* Mann zu sein. Immer wieder in Konflikt gerät die vermeintlich richtige Vorstellung eines Samurai mit den Vorgehensweisen, die der zweite Beginn angedeutet hat und die später detaillierter ausgeführt werden. Diese Vorgehensweisen umfassen Heimlichkeit, Lüge, Betrug, Unehrenhaftigkeit – es zählt hier nicht *wie*, sondern *dass* Ziele erreicht werden. Auffällig ist nun, dass die Alternative zum Weg des Samurai von einer weiblichen Figur in das Spiel eingeführt wird. Das Spiel beginnt also mit der Darstellung zwar ehrenhaft kämpfender, aber letztlich unterliegenden Männer und unehrenhafter, betrügender, aber obsiegender Frauen und Invasoren. Und so fragt der vorliegende Beitrag danach, wie Geschlecht in

3 Ebd.

GHOST OF TSUSHIMA erzählt wird,⁴ wie die Figuren dargestellt sind und welche Funktion(en) die gewählten Darstellungen erfüllen.⁵ Ich lege dabei den Fokus auf die früh eingeführten Figuren Jin, Yuna, Fürstin Adachi, Ishikawa und dessen Schülerin Tomoe sowie schließlich auf Ankhsar Khatun, die erst im Zusatzinhalt IKI ISLAND (gemeinsam mit dem Director's Cut veröffentlicht) relevant wird. Es wird dabei zweierlei gezeigt: einerseits, dass die Darstellung weiblicher, mit agency⁶ ausgestatteter Figuren nicht ohne Rückgriff auf pejorative Topoi gelingt und andererseits, dass die Darstellung der (Neben-)Figuren allein auf Jins Geschichte und dessen Verhandlung, was denn nun einen Samurai, einen Sohn (IKI ISLAND), einen Mann ausmache, abzielt.⁷

2. YUNA

Die Handlung des Spiels ist in drei Akte unterteilt. Diese enthalten jeweils, im Menü *Geschichten* genannte, Handlungsteile, welche wiederum aus

4 Eng damit verbunden – das hat der vorliegende Einstieg gezeigt – sind auch andere Kategorien wie class (Diebin) und race (mongolische Invasoren).

5 Grundsätzlich muss hier eingeschoben werden, dass im Spiel durchgehend mit Selbst- und Fremdcharakterisierungen innerhalb des binären Systems (weiblich-männlich) auf die hier relevanten Figuren Bezug genommen wird.

6 Agency wird hier doppelseitig verstanden, einerseits in der für die Game Studies typischen Verwendung, die an Erfahrung und Erleben (i. d. R. von Rezipierenden) anknüpft und deren Einfluss auf das Spiel geltend macht (vgl. Murray 2017, S. 159 f.). Andererseits wird hier an objektbezogeneren Verwendungen, wie sie etwa in dingtheoretischen Arbeiten üblich sind (vgl. Mühlherr 2016, S. 7–10), angeknüpft. Figuren sind aus interner Perspektive (vgl. Köppe; Kindt 2011, S. 116 f.) durchaus in der Lage, zu erfahren. In diesem Sinne meint agency das Gestaltungspotential für sich oder die Handlung. Aus externer Perspektive sind Figuren aber eben keine lebendigen Menschen, sondern Konstrukte, Figuren (vgl. ebd.). In diesem Sinne meint agency eine Form der Wirkmächtigkeit, die außerhalb des dargestellten Willens der Figuren liegt (vgl. zur Verwendung des Begriffes agency in unterschiedlichen Disziplinen auch Ascher 2021, S. 87).

7 Ganz im Sinne einer Geschlechter- und Mediengeschichte des Spiels soll der Beitrag, auch wenn er vordergründig Figurendarstellung zum Thema hat, dazu beitragen, Entwicklungen zu skizzieren, die (digitale) Spiele und Spielkulturen hinsichtlich Darstellungen, Thematisierungen und Rezeptionen von Geschlecht und Geschlechtern genommen haben. Zur Idee und Notwendigkeit einer Medien- und Geschlechtergeschichte des Spiels vgl. Unterhuber 2021, insb. S. 1 f., 6 sowie Unterhuber in diesem Band.

mehreren Quests bestehen können. Der Handlungsstrang um Yuna ist dabei der erste, auf den Spieler*innen hingewiesen werden. Theoretisch ließen sich die Nebenhandlungen innerhalb eines Aktes in beliebiger Reihenfolge ausführen, Yunas auf der Karte gekennzeichnete Mission ist allerdings in unmittelbarer Nähe zum Ort, an dem man in die offenere Welt entlassen wird.

Wie alle Missionen im übrigen ersten Akt hat auch diese Mission das übergeordnete Ziel, Verbündete für die Befreiung von Jins Onkel zu rekrutieren. Im Falle Yunas geht es darum, ihren Bruder aus mongolischer Gefangenschaft zu befreien, damit dieser ein Werkzeug schmieden kann, das bei der Rettung von Jins Onkel helfen kann.⁸

In Bezug auf die Spielmechaniken und weitere in der Handlung später relevante Punkte dient die Mission dazu, die zu Beginn nur angedeutete unehrenhafte Spielart auszubauen und die Struktur, in der das Spiel funktioniert, zu etablieren. Die gesamte Karte des Spiels ist von mongolischen Lagern durchzogen, was narrativ durch die Besatzung der Insel begründet wird. Banditenlager sind durchaus üblich in aktuelleren Open-World-Titeln. Oftmals dienen sie dazu, die Welt spielerisch interessant zu halten und mit spielmechanisch relevanten Inhalten zu füllen, in GHOST OF TSUSHIMA sind sie qua Setting auch Teil der Erzählung.

Die Lager sind dabei aus verschiedenen Elementen zusammengesetzt: Es gibt Aussichtstürme, hohes Gras, Zelte, stellenweise Hütten mit begehbaren Dächern, Türen, Fenster und durch Shōji⁹ geteilte Räume und Ähnliches. Im überwiegenden Teil des Spiels können diese Lager durchgespielt werden¹⁰, wie man es als Spieler*in für sinnvoll erachtet. Man könnte also davon ausgehen, der Widerspruch aus Samurai-Handeln und Nicht-Samurai-Handeln sei ein optionaler. Doch es gibt Teile der Handlung, die Letzteres obligatorisch machen. Begründet wird dies auf Handlungsebene mit der Übermacht der Mongolen: Da Samurai aufgrund ihres Kodex' be-

8 Vgl. DER KRIEGERKODEX.

9 Shōji sind semitransparente, reispapierne Raumtrenner, Schiebetüren und -fenster.

10 Durchspielen meint hier das Töten aller Mongolen oder des Lageranführers, wodurch das Lager von der Karte verschwindet bzw. die von den Mongolen zu einem Lager umfunktionierte Siedlung neu aufgebaut wird.

rechenbar und somit für die mongolischen Invasoren keine Herausforderung seien, könne nur ein überraschendes, von üblichem Handeln eines Samurai abweichendes Element Möglichkeiten zum Sieg bieten. Und diese Überraschungen werden mithilfe der Figur Yuna in das Spiel implementiert – Schleichen, Täuschen, Verstecken, Meucheln werden in dieser Mission erklärt und müssen (egal wie sehr es Jin widerstrebt) ausgeführt werden.

In Bezug auf Yuna sind mehrere Dinge beobachtbar. Zunächst entspricht sie als weibliche Figur durchaus nicht dem Klischee einer *damsel in distress* – sondern kämpft, schmiedet Pläne, gibt Anweisungen. Andererseits ist sie es aber auch, die das, was als unehrenhaft bezeichnet wird und womit Jin den Rest des Spieles über konfrontiert wird und was letztlich auch zum Bruch mit seinem Onkel führt, in die Welt bringt. Man hat auf der einen Seite also eine weibliche Figur, die in ihrem Set an Fähigkeiten hinter keine der übrigen Figuren zurücktreten muss. Auf der anderen Seite entschied sich Sucker Punch, diese aber nur über Topoi wie die Gift, Lug und Trug anwendende Frau zu etablieren. Spielmechanisch bringt sie Schleichen in Gras oder unter Häusern, das Schießen mit Gift- und Halluzinationspfeilen oder Ablenkungen mit Windglocken oder Böllern sowie das Attentat aus der Deckung heraus in das Kampfsystem.

Den Gegenpart dazu bildet das sog. *Stellen* – indem Jin aus seinem Versteck hervortritt und die Gegner zu offenem Kampf herausfordert. Letzteres kennzeichnet sich durch eine Ästhetik und Spannung, die an Samurai-Filme der 70er und 80er-Jahre angelehnt ist.¹¹ Doch egal, wie sehr versucht wird, diesem Samurai-Bild zu entsprechen, drängt das Spiel regelmäßig dazu, von diesem Pfad abzuweichen. Teilweise auch wie in der eben angesprochenen Mission mit Zwang zum Attentat. Das implizite Drängen zum Abweichen vom Weg des Samurai läuft spielmechanisch etwa über den Aufbau der Räume – so gibt es Gras zum Verstecken, die oben genannten Häuser und Mongolen, die etwa unaufmerksam um ein Lagerfeuer versammelt sind. Hinzu kommt, dass Jin stets zahlenmäßig stark unterlegen ist. Das Spiel verführt also zum Schleichen, durchaus auch explizit,

11 Zur vornehmlich an Kurosawa-Filmen orientierten Ästhetik vgl. Bumsue 2021.

indem Missionsbelohnungen üppiger ausfallen, wenn man beispielsweise mit Halluzinationspfeilen dafür gesorgt hat, dass sich die Gegner selbst dezimieren. Kurzum: Das Spiel wird bewältigbarer und belohnender, wenn von den vielen verfügbaren Fähig- und Fertigkeiten neben dem offenen Nahkampf Gebrauch gemacht wird.

Mit jeder Mission steigt Jins Ruf als Samurai, der ggf. vom Weg abweicht. Figuren in der Spielwelt tuscheln, wenn er vorbeikommt; kämpft man gemeinsam mit Nebenfiguren, fallen in den Missionen durchaus Kommentare – man würde Kämpfen, als würde man es genießen, oder man solle aufpassen, an der Gewalt nicht zu viel Freude zu haben, da dies nicht dem Wesen eines Samurai entspreche.¹² Jins Zweifel werden oftmals in analeptischer Form präsentiert. So gibt es zahlreiche Rückblenden, in denen Jins Onkel ihm das Wesen eines Samurai näherbringen will. Die eingangs dargelegte Mission und die darauffolgenden Zweifel versucht Jin mit den Worten „Ich tat, was ich musste“¹³ abzuschütteln.

Yuna schert sich um Jins Zweifel wenig. In einer späteren Mission wird nach einem Kampf gegen die Mongolen erneut auf Jins unkonventionelle Art des Kampfes verwiesen, was Yuna dazu veranlasst, zu verkünden „Du bist mehr als ein Samurai... Er ist ein rachgieriger Geist ... dem Grab entstiegen, um die Mongolen zu töten.“¹⁴ Fortan vermehrt sich Jins Ruf als der titelgebende *Geist von Tsushima*.

Geist ist dabei mehrfach kodiert, einerseits als alternatives Framing zur Heimlichkeit – fortan schleicht Jin nicht wie ein Dieb, er ist nur leise wie ein Geist. Andererseits zeigt der Begriff auch an, dass das Konzept Samurai ausgehöhlt wird. Yuna nennt es „mehr als ein Samurai“, doch in den Augen von Jins Onkel und einiger anderer gilt wohl eher *weniger als ein Samurai*, für sie ist Jin *nur noch ein Geist*. Zuletzt ist die Bezeichnung eine Drohung an

12 Das Spiel etabliert, ob gewollt oder ungewollt, Bilder davon wie Männer kämpfen (sollten). Diese Soll-Kampftart scheitert allein zwar (was gegen sie spricht), aber die vielen dem gegenüber positiv eingestellten Figuren-Kommentare prägen ein Bild idealer Männlichkeit (dazu passt etwa, dass man sich mit sog. *Entschlossenheit* heilt: Männer müssen sich nur zusammenreißen, um zu genesen), das von weiblichen oder mongolischen (ge-otherten) Figuren unterlaufen wird.

13 Vgl. DER KRIEGERKODEX.

14 HAMMER UND SCHMIEDEFEUER.

die Mongolen. Sie sind gewarnt vor etwas, das man weder hören noch verletzen kann und das sie heimsucht, sollte es nötig werden.

3. MASAKO ADACHI

Eine weitere potentielle Verbündete ist die Fürstin Masako Adachi, bei deren Mann, Fürst Adachi, es sich um den zu Beginn des Spiels von Khotun Khan getöteten Samurai handelt. Auch der übrige Adachi-Klan wurde umgebracht und das Missionsziel ist es nun, die Täter ausfindig zu machen und den Adachi-Klan gemeinsam mit Masako zu rächen. Dem Fokus auf Rache entsprechend ist Masako eine der wenigen Figuren, die Jins Kampfstil weder kommentiert noch verurteilt.

Im Gegensatz zu den Missionen mit Yuna dient Heimlichkeit hier nur dem Beschaffen von Informationen, bei Konfrontationen wird der offene Kampf gewählt. Masako zeichnet sich dabei auch durch eine gewisse Gnadenlosigkeit aus, wenn sie Informanten tötet, die für das Geschehene letztlich aber nicht verantwortlich sind. Die Art, wie eine weibliche Figur erzählt wird, ähnelt dem bisher Gezeigten: Ähnlich wie bei Yuna handelt es sich bei Masako Adachi um eine in ihren Fähigkeiten zwar durchaus exponierte weibliche Figur, die aber ebenfalls einen negativ konnotierten Topos ausfüllt: den der rachsüchtigen und skrupellosen Witwe.

Dabei gibt es keine neutrale, erzählende Instanz, die ihr Verhalten als negativ bewertet – im Gegenteil: Handlungen stehen im Einklang mit den in der Spielwelt gültigen Gesetzen und als Spielende*r ist man tatkräftig unterstützend tätig. Aber letztlich steht sie in einer Tradition weiblicher Figuren, die zwar mehr sind als tatenlose Nebenfiguren, aber dann eben allein in der Rache aufgehen.

Am Ende der Quest-Reihe erfährt man, dass die Person, die hinter dem Angriff auf Masakos Familie steckt, deren eigene Schwester, Hana, war. Masako habe Hana gezwungen, mit ihrem missbräuchlichen Mann, Ikedi, zusammenzuleben. Aus Rache hat Hana Masakos verbliebene Angehörige töten lassen.¹⁵ Masako weigert sich schließlich, Hana umzubringen, und

15 Vgl. DIE BETROGENE SCHWESTER.

gibt ihr die Möglichkeit, sich selbst zu töten. Nun ziellos beschließt Masako, Tsushima zu verlassen.

Wie im übrigen Spiel kann auch hier Geschlecht nicht ohne Klasse erzählt werden. In diesem Fall sind es familiäre Hierarchien, die eine Figur über eine andere bestimmen lassen. Die Folge ist (wieder einmal) männliche Gewalt.

4. TOMOE UND ISHIKAWA

Der letzte hier zu behandelnde Verbündete, der in Akt 1 des Spiels als Mitstreiter zu gewinnen ist, ist Sensei Ishikawa, Lehrmeister der Bogenkampfkunst. Wie für ältere Männer in Jins Leben üblich hat auch Ishikawa elaborierte Ansichten dazu, wie ein Samurai zu sein habe – beziehungsweise dazu, wie er vor allem nicht zu sein habe: „Ein Samurai ist ein Wächter. Kein Mörder, der herumspringt wie ein Dieb“¹⁶ ist nur eine der zahlreichen, ähnlichen Bemerkungen, die Jin während der Missionen mit Ishikawa zu hören bekommt. Er hilft Ishikawa auf der Suche nach und im Kampf gegen dessen ehemalige Schülerin Tomoe. Tomoe wird von Ishikawa selbst als noch nie dagewesenes Talent bezeichnet, woraufhin Jin ihr den „Geist einer Kriegerin“ attestiert, aber Ishikawa korrigiert: „Nein. Der Geist einer Mörderin.“¹⁷

Entzweit hat Tomoe und ihren Sensei, dass Erstere Teile seines *Weg des Bogens* an Außenstehende weiterzugeben begann. Die von Ichikawa angedachte Strafe war Tomoes Hinrichtung. Sie entkam und wurde später von Mongolen entführt, denen sie sich in der Folge anschloss. Von diesen erhält sie, so Ishikawa, was die übliche Ordnung auf Tsushima ihr verwehrt hat, nämlich Einfluss und Möglichkeiten. Im Gegenzug lehrt sie den Invasoren Ishikawas *Weg des Bogens*. Tomoe hat im Verlauf der Quest-Reihe die Möglichkeit, Jin zu töten, tut es jedoch nicht und will letztlich von ihm gefunden werden. Der Grund dafür ist Verrat der Mongolen an Tomoe. Diese will die Pläne der Mongolen nun verraten und vereiteln helfen. Erst

16 DER SENSEI UND DIE SCHÜLERIN.

17 Ebd.

später erfährt man, dass dies zu Tomoes Plan gehörte, um Tsushima Richtung Kyoto verlassen zu können. Ishikawa nutzt die Möglichkeit zur Rache an Tomoe letztlich nicht, sondern lässt sie entkommen.

Die Darstellung Tomoes weicht insofern von den bisherigen Figuren ab, als dass der überwiegende Teil der Informationen, die man über sie erhält, von einer anderen Figur, Ishikawa, der alles andere als unvoreingenommen ist, stammt. Entsprechend simpel fällt sein Urteil aus: Sie ist eine Verräterin (dass es andere Gründe geben kann, sich als Frau, deren Lehrmeister und letzte nahestehende Person sie umbringen will, den eigenen Entführern anzuschließen, ist für Ishikawa wohl undenkbar) und gehört entsprechend bestraft. Tomoe selbst kommt nur bei zwei Gelegenheiten selbst zu Wort: in der vorletzten Quest der Questreihe, wenn sie Jin über ihre Identität täuscht und sich als gewöhnliche Bäuerin mit Namen Matsu¹⁸ ausgibt sowie schließlich in der letzten Quest, in der sie bis zu ihrem mit einem Brief unterlegten Abschied damit beschäftigt ist, Ishikawas Vorwürfe zu kontern. Erst diese letzten Momente, der gemeinsame Kampf gegen die Mongolen und der Brief sorgen dafür, dass Ishikawa von seiner geplanten Strafe absieht. Dies geschieht nicht ohne einen Hinweis für Jin. Dieser solle Ishikawas Fehler nicht wiederholen und sich von einem vermeintlich einzig richtigen Weg leiten lassen, um letztlich vor nichts als Rachewünschen zu stehen.¹⁹

In Summe folgt das Spiel bei der Darstellung Tomoes jedoch seinem Paradigma – während männliche Figuren Jins inneren Zwiespalt bearbeiten und dabei oftmals selbst in Tendenzen heuchlerisch agieren,²⁰ verfügen die weiblichen Figuren zwar durchweg über agency und sind alles andere als passive Figuren, referenzieren dabei aber immer an schon bekannte,

18 Vgl. VORÜBERGEHENDE FREUNDSCHAFT.

19 Vgl. DIE LETZTE RUHE.

20 Weder Ishikawa noch Shimura halten sich an den Weg des Samurai so, wie sie es von Jin verlangen (s. bspw. DER GEIST UND DER DÄMONENSEI). Diese Dissonanz wird auch im Kampfsystem vorgeführt. Denn welche Form des Kampfes nun ehrenvoll ist und wo ein ehrenvoller Kampf aufhört, ist nicht ganz klar. Einerseits tadelt Ishikawa, er würde nicht noch ein Monster trainieren, andererseits plant man mit ihm einen Angriff aus dem Hinterhalt, der Bienennester und explodierende Fässer beinhaltet.

eben misogynen Topoi wie die rachsüchtige Mutter, die ehrenlose Giftmischerin oder, wie im Falle Tomoes, die Verräterin.

5. IKI – ANKHSAR KHATUN

Von Interesse ist nun, ob und inwiefern die später veröffentlichte Erweiterung IKI ISLAND sich zu dem hier herausgearbeiteten Paradigma verhält. Erweiterungen sind in ihrer Anlage oftmals nicht nur als mehr vom selben gedacht, sondern sollten, damit sie als gut gelten dürfen, auch mit kleineren spielerischen und/oder erzählerischen Besonderheiten einhergehen.

Der Schauplatz Iki hängt insofern mit Jins Vergangenheit zusammen, als dass er der Ort ist, an dem sein Vater starb. Diesen führte eine Mission nach Iki – dort für Ordnung zu sorgen und die Herrschaft der Samurai einzuführen, war sein Ziel. Die Ansässigen lehnten die neue Herrschaftsform ab und es kam zu offenen Kämpfen, bei denen Jins Vater ums Leben kam. Vor den Augen seines Sohnes, der sich versteckte, flehte er um Hilfe. Jin hielt sich aus Furcht um sein eigenes Leben versteckt. Schon damals – noch jung – tat er also nicht, was ein *richtiger* Samurai tut, er entschied sich gegen die Ehre und für das Leben.

Jin reist nun nach Iki, um zu verhindern, dass die Insel den Mongolen als Sammelpunkt dienen kann, um von dort Tsushima und darauffolgend das japanische Festland angreifen zu können. Da niemand auf Iki Samurai sonderlich schätzt, sind Jins Kampfstil oder seine vermeintliche Ehre uninteressant. Wenn Samurai-Sein hier diskutiert wird, dann nicht als erstrebenswerte Form ehrhaften, männlichen Verhaltens, sondern als problematische Herrschaftsform einer sich als elitär verstehenden Klasse. Die Form von Männlichkeit, die hier diskutiert wird, ist daher eine andere: die zwischen Vater und Sohn.

Dies ist in die Handlung des DLCs eingebunden wie auch die letzte weibliche relevante Figur, über die im Rahmen dieses Beitrags geschrieben werden soll: Ankhsar Khatun, die Anführerin der Mongolen auf Iki, die von allen nur *der Adler* genannt wird. Sie ist in der Lage, mittels Zauberei bzw. Schamanismus – das Spiel ist hier uneinig in der Terminologie – ihre Feinde

in den Wahnsinn zu treiben und ihre Untergebenen in Schamanen zu verwandeln, die in den Kämpfen dafür sorgen, dass alle übrigen Kämpfer wesentlich schwerer zu bezwingen sind. Handlung und Spielmechanik (samt Überbietungsanspruch der Erweiterung gegenüber dem Hauptspiel) werden also eng zusammengeführt.

Jin wird zu Beginn gefangen genommen und ihm wird ein Trank eingeflößt, der ihn – so er es zulässt – ebenfalls zu einem von Ankhsar Khatuns Schamanen machen kann. Er lehnt ab und wird fortan von Visionen geplagt.²¹ Die Ausgestaltung von Ankhsar Khatun begründet also die spielerisch neue Herausforderung einerseits und die Handlung andererseits. Sie ist somit tragendes Element der Motivation der Erweiterung. Aber auch hier gilt: Als Antagonistin, als negativ gerahmte Hexe, ist sie erneut eine weibliche Figur mit agency, aber eben erneut eine, die nicht positiv erzählt werden kann.

Der Fortschritt der Iki-Handlung mit dem Ziel, Ankhsar zu besiegen, ist dabei eng mit dem Überwinden von Jins Kindheitstraumata verbunden. Je näher er dem Ziel kommt, Iki zu befreien, desto drängender und plagender werden Visionen, die ihm den Tod seines Vaters zum Vorwurf machen. Erst am Ende ist er in der Lage einzusehen, dass er nicht falsch gehandelt hat und dass seinem Vater in allen Belangen nachzueifern und in blindem Gehorsam das Gegenteil vom Erstrebten zu erreichen, womöglich nicht das beste Ziel ist. So wird Sohn-Sein schließlich mit Samurai-Sein verknüpft und – hier geht die Erweiterung über das Hauptspiel hinaus – von Jins Seite aus akzeptiert und gutgeheißen, dass es neben dem als ehrenhaft behaupteten Weg des Samurai andere Wege gibt, männlich zu sein – Wege, die ihm weibliche (und ‚andersklassige‘) Figuren gezeigt haben.²²

21 Erneut ist es Yuna bzw. eine von Jin imaginierte Yuna, die die Einführung in die neue Umgebung übernimmt. In Verbindung mit dem Beginn des Hauptspiels kann als eine ihrer Funktionen die *Helfende* (eine durch und durch weiblich konnotierte Rolle) gelten (vgl. DER SCHREI DES ADLERS).

22 Dies erkennt er an anderer Stelle, in einer rein optionalen Dialogoption – konsequenzlos – selbst: „Von der Fürstin des Adachi-Klans bis hin zu einer Diebin [...] ohne sie wäre ich nicht hier“ (vgl. VORÜBERGEHENDE FREUNDSCHAFT). In ihrer Konsequenzlosigkeit kann die Äußerung auch als Entwickler*innenkommentar verstanden werden.

6. EINE GESCHICHTE ÜBER JIN SAKAI

Nach den hier erfolgten, kurzen Analysen stellt sich die eingangs angekündigte Frage nach dem Warum. Weshalb sind die Figuren so ausgestaltet, wie sie es sind? Ich möchte dabei auf zwei Punkte eingehen. Auf 1) die Produktionsbedingungen sowie mediengeschichtliche Aspekte und 2) die erzähllogische Motivation.

Mit Blick auf die agency der Figuren sowie den Erfolg des Nicht-Samurai-Handelns kann man aus produktionstechnischer Sicht zu dem Schluss kommen, dass die Entwickler*innen den Anspruch hatten, weibliche Figuren außerhalb von Klischees wie etwa Support-Figuren zu erzählen. Gestützt wird das auch durch die Tatsache, dass die Figuren zu keinem Zeitpunkt (vom optionalen, quellenbadenden Jin abgesehen) sexualisiert werden oder es einen Sexuelles versprechenden male gaze gibt. Diese Bemühungen gehen aber (partiell) fehl. Sie gehen fehl, weil es – scheinbar – schwer ist, in pseudohistorischen Settings die zwangsläufig realweltliche patriarchale Struktur widerspiegeln, Frauen nicht scheitern zu lassen.

Erzählt man eine Kriegswitwe in einem Samuraispiel, bleiben nur die trauernde passive Witwe und die rachsüchtige Witwe als Optionen. Man würde, wenn man so argumentiert, dem Stoff die Schuld geben und das Entwicklungsstudio aus der Pflicht nehmen. Beachtet man jedoch die Diskurse, die in der (AAA-)Gamesbranche immer noch strukturbildend sind,²³ kommt man nicht umhin, strukturelle Unfähigkeit festzustellen, weibliche Figuren zu erzählen, die an der erzählten Welt nicht scheitern oder nicht viel eher von ihr abgestoßen werden.²⁴ GHOST OF TSUSHIMA mag ein im Verhältnis zu „Your Princess is in another castle!“ deutlicher Entwicklungsschritt sein, lässt aber die letzte Konsequenz vermissen und verhindert sie

23 Zur männlichen Prägung von (digitalen) Spielen vgl. Unterhuber 2021, McDivitt 2020, Condis 2018 und Dyer-Witheford; de Peuter 2009.

24 Zeugnis davon liefern – vor allem im AAA-Sektor, wie er auch für diesen Beitrag relevant ist – die Darstellungen weiblicher (und auch generell nicht-männlicher) Figuren in zahlreichen Spielen (vgl. Friedberg 2015, genannt werden etwa ASSASSIN'S CREED 2, BIOSHOCK, RED DEAD REDEMPTION und THE LEGEND OF ZELDA. SKYWARD SWORD).

auch ganz bewusst.²⁵ So verstecken sich intersektional verwobene Formen der Diskriminierung hinter historischen Settings und einer vermeintlichen Realitätstreue.²⁶ Das Spiel performiert durch die Handlung zwar den Erfolg weiblicher und anderer Vorgehensweisen, diese Performanz wird durch Figuren wie Shimura, Ishikawa und auch Jin selbst jedoch unterlaufen, wenn diese permanent auf die Gefahr verweisen, vom männlich-japanisch-herrschaftlichem Weg abzukommen. Andersherum gelesen, zeigen die Spielmechaniken auf, dass die behauptete Idealität des Kriegeradels keine ist. Der Weg des Samurai ist als Problemlösungsweg hochgradig dysfunktional und man könnte zu dem Schluss kommen, dass gerade dies die Romantisierung des Samurai dekonstruieren soll. In letzter Konsequenz bleibt dies jedoch aus. Negativ konnotiertes weibliches Handeln wird, indem Jin dieses Handeln übernimmt, in ein neues Männlichkeitsbild überführt. Diese neue Männlichkeit führt letztlich zwar zum Erlangen des Spielziels, aber auch zum Status von Jin als gesuchtem Verbrecher. Jin ist also nicht die Personifikation einer Systemänderung. Viel eher dient sein (nur widerwillig) hingenommenes Ausbrechen aus den herrschenden Regeln letztlich dazu, diese wieder zu stabilisieren. Auch die durch den Geist-Modus behauptete Synthese beider Wege ändert daran wenig: Im Geist-Modus kommen Ästhetik des Samurai-Kampfes und *weibliche* Vorgehensweise schließlich zusammen. Man kämpft mit den bereits etablierten Tricks, visuell wird aber erneut durch Schwarz-Weiß-Farben (nur das Blut bleibt farbig) auf Kurosawa

25 Dies ist etwa bei Tomoe der Fall. Ihre Figur recurriert auf Tomoe Gozen – eine Figur der japanischen Geschichte und Literatur, die sowohl in den Fähigkeiten als auch in ihrem Gehorsam und ihrer Disziplin als herausragende Persönlichkeit gilt (vgl. Brown 1998). In *GHOST OF TSUSHIMA* wird dieser Name nun als intertextueller Verweis verwendet und die Figur, die (bei aller Ambiguität der Handlung) verrät und mordet, so zu benennen, ist eine bewusste Umdeutung einer eigentlich positiv rezipierten, weiblichen Figur.

26 Das Spiel kann an keiner Stelle ernsthaft als realistisch im Sinne einer Darstellung tatsächlich geschehener Ereignisse gelten und der Artikel vermeidet, diese Fragen zu stellen. Nur so viel: Die Handlung des Spiels recurriert auf das Jahr 1274, als es den Begriff Samurai noch nicht gab. Kampfdarstellungen weiblicher Figuren wie etwa Masako Adachi oder Tomoe sind prinzipiell denkbar und keine progressive Idee der Entwickler*innen (vgl. Seinsch 2020). Nichtsdestotrotz vermittelt das Spiel ein Bild des mittelalterlichen Japans, wie es als glaubhaft oder authentisch angenommen werden kann (Paratexte, die Gegenstände des Spiels mit lexikonartigen Einträgen bedenken, tun ihr Übriges). Zum Authentizitätsdiskurs um (insbesondere mittelalterliche) Spiele vgl. Elliot; Horsewell 2020.

rekurriert. Die in diesem Modus behauptete Synthese bleibt in den Figurenhandlungen und -äußerungen sowie am Ende des Spiels aber aus.

Fragt man nach den erzähllogischen Gründen für die Ausgestaltung der weiblichen Figuren, kann man zu dem Schluss kommen, dass es letztlich nie um sie ging. Es ist in erster Linie die Geschichte von Jin Sakai. Jin ist der, der zweifelt, der reflektiert, der unsicher ist.²⁷ Er ist die komplexe Figur, die am Ende eine andere ist als zu Beginn. Alle anderen Figuren sind von Beginn an *fertig*. Ihr Fertigsein rückt Jins Entwicklung mit in den Vordergrund, er ist der Kontrast zur übrigen erzählten Welt.

Diese erzählte Welt ist eine, die zwar zeigt, dass das ehrenhafte Samurai-Sein scheitert, dem Samurai-Sein daran jedoch nie die Schuld gibt, es sogar ästhetisiert und romantisiert. Während das, was den Erfolg ermöglicht – nämlich *anderes* Handeln, und hier auch als *weibliches* Handeln Bezeichnetes – zwar spielmechanisch in den Flow des Spiels einzahlte, aber dennoch stets negativ gerahmt wird.

QUELLEN

LITERATUR

- Ascher, F., 2021. Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen, Populäres Mittelalter. transcript, Bielefeld. <https://doi.org/10.14361/9783839458112>.
- Brown, S.T., 1998. From Woman Warrior to Peripatetic Entertainer: The Multiple Histories of Tomoe. *Harvard Journal of Asiatic Studies* 58, S. 183–199. <https://doi.org/10.2307/2652649>.

27 In eine ähnliche Richtung zeigen auch besondere Orte, die Jin allein besucht und in denen er als nachdenklich, sinnierend und tiefsinnig dargestellt wird, wie etwa heiße Quellen, (Inari-)Schreine und idyllische, inszenierte Orte, an denen Haiku verfasst werden (zur Wirkung dieser „inszenierten Atmosphären“ vgl. Nguyen 2022, insb. S. 155–158). Der einsame, nachdenklich-melancholische Mann mag als subversiv gelten oder gegolten haben (vgl. Patri 1998), ist aber ebenso Topos wie die oben genannten. Er zweifelt und leidet unter diesem Zweifel auch deshalb sichtbar, damit sich (von weiblicher Seite aus) um ihn gekümmert wird.

- Chun, B., 2021. A Study on Ludo-narrative Harmony in the Video Game “Ghost of Tsushima.” JKGS 21, 87–103.
<https://doi.org/10.7583/JKGS.2021.21.5.87>.
- Condis, M., 2018. Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture, Fandom & culture. University of Iowa Press, Iowa City.
- Dyer-Witheford, N., De Peuter, G., 2009. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games, Electronic mediations. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Elliott, A.B.R., Horswell, M., 2020. Crusading Icons: Medievalism and Authenticity in Historical Digital Games, in: Lorber, M., Zimmermann, F. (Hrsg.), History in Games. transcript Verlag, S. 137–156.
<https://doi.org/10.1515/9783839454206-008>.
- Friedberg, J., n.d. Gender Games: A Content Analysis of Gender Portrayals in Modern, Narrative Video Games. Georgia State University.
- Köppe, T., Kindt, T., 2014. Erzähltheorie. Eine Einführung, Reclams Universal-Bibliothek. Reclam, Stuttgart.
- McDivitt, A.L., 2020. Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s). De Gruyter, Berlin/Boston. <https://doi.org/10.1515/9783110668575>.
- Mühlherr, A., 2016. Einleitung, in: Sahm, H., Schausten, M., Quast, B., Mühlherr, A. (Hrsg.), Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft Der Vormoderne, Literatur | Theorie | Geschichte. Beiträge zu einer Kulturwissenschaftlichen Mediävistik. De Gruyter, Berlin/Boston.
- Murray, J.H., 2017. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Updated edition. The MIT Press, Cambridge London.
- Nguyen, A.-T., 2022. Cool Games, Cool Japan: Staged Atmospheres in CYBERPUNK 2077 and GHOST OF TSUSHIMA, in: Aguilar Rodríguez, J., Alvarez Igarzábal, F., Debus, M.S., Maughan, C.L., Song, S.-J., Vozaru,

M., Zimmermann, F. (Hrsg.), Bild Und Bit. Studien Zur Digitalen Medienkultur. transcript Verlag, Bielefeld, S. 147–160.
<https://doi.org/10.14361/9783839462645-013>.

Patri, K.H., 1998. Die subversiven Helden werden müde? Hermann Hesses “Steppenwolf” in der freien Wildbahn des Textes und im Zoo der Rezeption, in: Sauerland, K. (Hrsg.), Das Subversive in der Literatur, die Literatur als das Subversive. Wydawn. Toruń, S. 69–86.

Seinsch, M., (Hrsg.), 2020. Hagakure: Der Weg des Samurai. Reclam, Ditzingen.

Unterhuber, T., 2021. Männlich codiert?: Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels., in: Prell, G., Marzell, P. (Hrsg.), Digital Humanities and Gender History.

SPIELE

GHOST OF TSUSHIMA. DIRECTOR’S CUT (2021), Sucker Punch Productions.

VIDEOS

Zajitez 2020. Ghost of Tsushima Gameplay German Part I. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=GlkjBCVS4V8> [zuletzt abgerufen am 20. Januar 2024].

Phillip Brandes

„Für manche Frauen ist ein Vater mehr als genug.“

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Phillip Brandes ist gegenwärtig wissenschaftlicher Mitarbeiter/Koordinator in der Exzellenzinitiative ‚Critical Proximities‘ an der Universität Tübinge. Sein Promotionsprojekt widmet sich dem Thema ›*Wiedererzählen*‹ & *Digital Games Spiel*. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen Literaturtheorie, Digital Game Studies, Computational Literary Studies.