

Johannes Valentin Korff

## **Manga – Anime – Videospiele. Erscheinungsformen der „Zigeuner“-Motivik im ostasiatischen Videospiele und Anime-Stil**

— ※ —

**Abstract** The paper deals with two hitherto neglected aspects in the media staging of the construction “Gypsy”: its visual aesthetics in East Asian popular culture and video games. Using the example of the influential games *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) from Japan and *Ragnarök Online* (2002) from South Korea, aspects of simulation and interaction by media users are analysed on the one hand, and the role of globally marketed styles and media on the other. In the course of the adaptation of “Western” “Gypsy” characters by the East Asian entertainment industry, old and new forms of imagining the “Gypsy” are revealed. The dominant style of East Asian popular culture implies a high potential of hybridisation, i. e., mixing of motifs, which counteracts a racialization of characters. As a result, phenotypical contrasting of ethnic characteristics tends to be dispensed with; on the other hand, social characteristics are usually more prominent – a difference from the stylistic conventions of visual “Gypsy” depictions in European media. In this study, the author exemplifies two poles of how the workings of video games can affect the de-racialising specifics of East Asian popular culture: Either they cancel them through the typification of game characters or they force them through the creative intervention of media users.

**Zusammenfassung** Der Aufsatz setzt sich mit zwei bisher unbeachteten Aspekten in der medialen Inszenierung der Konstruktion „Zigeuner“ auseinander: visuellen Ästhetiken ostasiatischer Populärkultur und Videospiele. Am Beispiel der einflussreichen Spiele *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) aus Japan und *Ragnarök Online* (2002) aus Südkorea werden einerseits Aspekte der Simulation und Interaktion durch Mediennutzende, andererseits die Rolle global vermarkteter Stile und Medien analysiert. Im Zuge der Adaption „westlicher“ „Zigeuner“-Figuren durch die ostasiatische Unterhaltungsindustrie

zeigen sich alte und neue Formen der Vorstellungswelt vom „Zigeuner“. Der dominante Stil ostasiatischer Populärkultur bedingt ein hohes Potenzial von Hybridisierung, sprich, Vermischung von Motiven, was einer Rassisierung von Figuren entgegenwirkt. Infolgedessen wird auf eine phänotypische Kontrastierung ethnischer Eigenschaften tendenziell verzichtet; dagegen stehen soziale Eigenschaften in der Regel stärker im Vordergrund – ein Unterschied zu den stilistischen Konventionen visueller „Zigeuner“-Darstellungen in europäischen Medien. Der Autor stellt in dieser Untersuchung beispielhaft zwei Pole heraus, wie die Funktionsweisen von Videospiele auf die entrassisierenden Spezifika ostasiatischer Populärkultur wirken können: Entweder heben sie diese durch die Typisierung von Spielfiguren auf oder aber forcieren sie durch das kreative Eingreifen der Mediennutzenden.

Bei der Untersuchung der „Zigeuner“-Motivik in (audio)visuellen Quellen ist das Medium Videospiele bisher gänzlich außer Acht gelassen worden. Dabei spielt nach Branchenangaben fast jeder und jede zweite Deutsche gelegentlich oder regelmäßig digitale Spiele.<sup>1</sup> Einer der Gründe für diese Diskrepanz dürfte darin liegen, dass der simulative Aspekt – die Interaktion durch die Rezipientin oder den Rezipienten – eine besondere methodische Herausforderung für die Analyse darstellt. Neben der Erzählung, die vom Spieleentwickler vorgegeben wird, existiert somit auch eine Autorenschaft der oder des Spielenden, ein Narrativ, das von ihrem oder seinem (Gestaltungs)Willen abhängig ist.<sup>2</sup>

Inhalte digitaler Spiele werden in der Regel zudem anders kategorisiert als die nicht-simulativen Medien. Unterteilt man Literatur, Comic oder Film üblicherweise nach (inhaltlich definierten) Genres, erfolgt die Ausdifferenzierung innerhalb des Videospiele darüber hinaus anhand unterschiedlicher spielmechanischer Systeme (Strategiespiel, Ego-Shooter, Rollenspiel usw.). Diese wiederum beeinflussen, *wie* die behandelten Themen präsentiert werden und welche Handlungsspielräume für die Rezipientin oder den Rezipienten bestehen.

Dieser Beitrag will keine Gesamtübersicht zu Darstellungsformen des „Zigeuners“<sup>3</sup> im digitalen Spiel geben – was im Rahmen eines Aufsatzes kaum möglich wäre –, sondern fokussiert einen spezifischen

1 Siehe Game-Verband (Hg.): Jahresreport, S. 6–11.

2 Siehe Murray: Cyber-Drama.

3 Ich benutzte diesen Begriff im Sinne einer Objektkategorie in einer medial konstruierten, fiktionalen Welt, die von der vielschichtigen Lebenswirklichkeit der realen Sinti und Roma prinzipiell zu trennen ist.

Teilbereich dieses Mediums: Spiele, die ästhetisch und narrativ der Kultur des ostasiatischen und insbesondere japanischen Comics („Manga“) und Zeichentricks („Anime“) entstammen. Manga und Anime dominieren seit einigen Jahren den deutschen Comic- und Zeichentrickmarkt. Insbesondere Menschen in Deutschland, die ab den 90er-Jahren geboren wurden, sind oftmals mit diesen wie auch mit Videospiele aufgewachsen beziehungsweise rezipieren diese (noch) heute. Mit einer solchen Untersuchung kann die globale Dimension der „Zigeuner“-Konstruktion in der Populärkultur verdeutlicht werden. Denn es wird ein in den ostasiatischen Raum importiertes „westliches“ Motiv neu verarbeitet und anschließend wiederum global exportiert.

Die Leitfrage lautet: Welchen Einfluss haben Konventionen des Mangas und Animes einerseits und die eigenmediale Logik des Videospiele andererseits auf die Art der „Zigeuner“-Konstruktion und welche Transformationen lassen sich ausmachen?

Dazu muss zunächst geklärt werden, was die „Zigeuner“-Motivik im japanischen Comic und Zeichentrick auszeichnet. Schließlich soll diese Erkenntnis anhand zweier Fallbeispiele von Manga- und Animeinspirierten Videospiele neu kontextualisiert werden. So wird auch der Einfluss eigenmedialer Logiken – insbesondere der Spielmechanik – auf die „Zigeuner“-Motivik greifbarer.

## Visualisierung des „Zigeuners“ im Anime

In ostasiatischen Comics und Zeichentrickfilmen (Manga und Anime) sind „Zigeuner“ ein beliebtes Thema und inspirieren die regionale Videospieleindustrie. Die verwendete Ästhetik ähnelt sich in Japan, Korea und China nicht zufälligerweise. So wurde der südkoreanische Comic (Manwha) im Laufe seiner Geschichte wesentlich durch japanische Werke (Manga) beeinflusst.<sup>4</sup> Zusammen mit diesem Vorbild sowie dem chinesischen Comic (Manhua) lässt er sich in eine (ost)asiatische Mangakultur einordnen.<sup>5</sup>

Die stilistischen Spezifika von Manga und Anime lassen sich meist leicht identifizieren. Man bedient sich charakteristischer grafischer Ausdrucksweisen, um Figuren, Umgebungen und Vorgänge darzustellen, mit sowohl eigenen ästhetischen als auch narrativen Konventionen.

4 Siehe Chie: Manwha, S. 85–99.

5 Siehe Lent: Manga, S. 297–314.

Mitunter reproduzieren und modifizieren Manga und Anime ursprünglich „ausländische“, auch europäische Motive. Stereotype „Zigeuner“-Figuren tauchen unter anderem als Kurtisane und Mutter des Hauptprotagonisten in der Manga-Reihe *Kaze to Ki no Uta* (1976–1984) von Keiko Takemiya oder als naturnahe Familie mit wahrsagender Großmutter in der Anime-Serie *Code Geass: Akito the Exiled* (2012) auf.<sup>6</sup>

Dabei weisen Manga und Anime eine stilistische Eigenheit auf, die mehr als nur die Über- und Weichzeichnung von Figuren, wie sie für den westlichen Comic und Zeichentrickfilm kennzeichnend sind, zur Folge hat.<sup>7</sup>

Nach dem Soziologen Koichi Iwabuchi verfügen Manga und Anime über einen „internationalen Stil“,<sup>8</sup> was an einem Beispiel verdeutlicht werden soll. Eine der bekanntesten „Zigeuner“-Figuren des Animes dürfte eine 23 Jahre alte umherziehende Weltraum-Kopfgeldjägerin namens *Faye Valentine* sein. In Folge 3 der international erfolgreichen japanischen Science-Fiction-Anime-Serie *Cowboy Bebop* (1998/99) erklärt sie: „Ich hätte auf meine Mutter hören sollen: Bleib niemals so lange am selben Ort, hat sie gesagt, da liegt kein Segen drinnen [...] Wir Roma durchstreifen von jeher die Galaxis auf der Suche nach Glück

6 Siehe Takemiya: *Uta*; *Code Geass*, Akane. Der Ausführlichkeit halber wird hier angemerkt, dass auch westliche Unternehmen den Manga- und Anime-Stil übernehmen. Der Comic *Koi wa gōin ni* (2016) von Yōko Iwasaki, im Stil des Mangas, reproduziert gleichfalls die Figur des „Zigeuners“, wurde jedoch von einem kanadischen Unternehmen verlegt und international distribuiert. Siehe Iwasaki: *Koi*. Es ist die Adaption eines Romans der Britin Jacqueline Baird, der einst vom selben Unternehmen veröffentlicht wurde. Siehe Baird: *Fiancee*. Diese Vermarktung auf Umwegen ist jedoch eher selten.

7 Zum Bestehen antiziganistischer Stereotype im Comic vgl. Mihok: *Wild*, S. 97–116. Dirk Suckow für den Comic und Peter Bell für den Zeichentrick berücksichtigen bei ihren exemplarischen Untersuchungen zudem die Über- oder Weichzeichnung in den Darstellungen – die (De-)Kontrastierung im Bild. Vgl. Suckow: *Überzeichnungen*, S. 401–418; Bell: *Glöckner von Notre Dame*, S. 347–366. Bereits Dolle-Weinkauff unterscheidet darüber hinaus zwischen zwei Stilebenen, in denen „Zigeuner“-Motive im Comic auftauchen können: einem realistischen und einem (Semi-)Funny-Stil. Letzterer müsse nicht komisierend wirken, sondern könne auch eine naive Erzählhaltung ausdrücken. Gemeint ist damit die Distanzierung vom harten Realismus und erzählerische Fokussierung auf das Geschehen. Vgl. Dolle-Weinkauff: *Roma-Rambos*, S. 97–116.

8 Siehe Iwabuchi: *Globalization*, S. 33 f., 70–79 u. 94.

und der einzig wahren Liebe“<sup>9</sup> und gibt an: „Roma sind Zigeuner“.<sup>10</sup> Es wird mit den üblichen „Zigeuner“-Klischees gearbeitet. So übernimmt sie in derselben Folge die Rolle einer Kartengeberin in einem Casino und zeichnet sich in der Serie durch ihre Trickbetrügerei und Diebeskunst aus. Doch der Schein trügt. Wie sich erst viel später herausstellt, kennt sie, aufgrund einer Amnesie, ihre wahre Identität nicht.<sup>11</sup> Diese Konstellation ist vermutlich vom Motiv der „Scheinzigeunerin“ inspiriert.<sup>12</sup> Für Zuschauerinnen und Zuschauer, die „Zigeunern“ bestimmte phänotypische Eigenschaften zuordnen, kann dieser Plot-Twist des Animes eine Irritation sein. Die Erscheinung von *Faye* ist uneindeutig, weder „weiß“ noch „asiatisch“ markiert. Ihre Haarfarbe ist violett. Ausgehend von Iwabuchi sei dies vor dem Hintergrund der stilistischen „mukokuseki“ [dt.: „Staatenlosigkeit“] zu sehen. Dadurch könne die Handlung bei gleicher Ästhetik überall auf der Welt angesiedelt werden, und jede sowie jeder Rezipierende, gleich welcher Herkunft, könne sich mit den Figuren identifizieren. Dies sei vor allem aus globalen Vermarktungsstrategien herzuleiten.<sup>13</sup> Die Haarfarbe der Charaktere fällt oft unrealistisch vielfältig aus, kann zum Beispiel rot, blau oder violett sein. So stechen etwa als „weiß“ vermittelte Charaktere kaum heraus. Auch kann es folglich Charaktere japanischer Herkunft geben, die nicht als „weiß“ konzipiert sind, aber blonde Haare haben.<sup>14</sup> Phänotypische Kennzeichnungen erfolgen demnach nicht primär auf der Grundlage vertrauter ethnischer Markierungen. Das zeigt auch das noch zu untersuchende Videospiel im Anime-Stil *Ragnarök Online* (2002).

9 Cowboy Bebop, Watanabe, 15:25–15:35. Dies ist die deutsche Übersetzung. Sie stimmt weitestgehend mit der englischen Variante und auch dem japanischen Original überein.

10 Ebd., 15:36–15:37.

11 Zwar wird keine eindeutige Aussage über die Abstammung der Figur *Faye* gemacht, eine Herkunft aus Singapur jedoch nahegelegt.

12 Dieses Motiv wurde mit Cervantes' Novelle *La Gitanilla* (1613) popularisiert, wo sich herausstellt, dass die Titelfigur namens *Preciosa* tatsächlich keine „Zigeunerin“ ist. Sie wurde als Kind von „Zigeunern“ entführt, von diesen aufgezogen und versteht sich später selbst als eine von ihnen – bis ihre wahre Herkunft aufgedeckt wird. Dieses Motiv vom Kinderraub wurde in der europäischen Kulturgeschichte vielfach reproduziert und variiert. Siehe Brittnacher: Grenze, S. 32–35. Das Kinderraubmotiv kann auch ohne Verbindung zur „Scheinzigeunerin“ eingesetzt werden. Siehe Bogdal: Europa, S. 91–94; Mladenova: Child-theft, S. 51–170.

13 Siehe Iwabuchi: Globalization, S. 33 f., 70–79, 94.

14 Ein populäres Beispiel hierfür ist die Figur *Usagi Tsukino* im Manga *Sailor Moon* (1992–1997). Siehe Takeuchi: Sailor Moon.

Diese darstellerische Flexibilität stellt einen Bruch zur ethnozentrischen Tradition westlicher visueller Medien dar. So zeigt die Literatur- und Filmwissenschaftlerin Radmila Mladenova die effektvolle Kontrastierung und darüber hinaus Rassisierung von „Zigeuner“-Figuren mittels Hautfarbe in der bildenden Kunst der Frühen Neuzeit über Printmedien des 19. Jahrhunderts bis hin zum Stummfilm und darüber hinaus.<sup>15</sup> Dass diese Kontrastierung dem Anime vollkommen fremd wäre, ist aber auch nicht zutreffend. Denn nicht immer wird die erwähnte globale Strategie konsequent umgesetzt, gerade wo sie dramaturgisch als nicht sinnvoll begriffen wird. So tauchen in *Cowboy Bebop* Personen auf, die durchaus als „schwarze“ Menschen gekennzeichnet und stereotyp dargestellt werden. Deutlich wird dies mit Blick auf die „Zigeuner“-Motivik auch im japanischen Anime-Film *Fullmetal Alchemist – Der Film: Der Eroberer von Shamballa* (2005). Dieser nimmt unter anderem die Weimarer Republik als Kulisse der Handlung. Die Nebenfigur *Noah* wird als Angehörige der Roma benannt. Zwar werden eine antiziganistische Haltung in der deutschen Bevölkerung und der drohende Aufstieg der Nationalsozialisten thematisiert. Doch zugleich bedient sich die Handlung der üblichen „Zigeuner“-Stereotype, da *Noah* zum Beispiel die Zukunft voraussehen kann und ein kulturell bedingter nomadischer Lebensstil suggeriert wird.<sup>16</sup> Die schemenhafte Typisierung der Charaktere dient hier womöglich der sichtbaren Unterscheidung zwischen einer „weißen“ Tätergruppe und einer Opfergruppe der Sinti und Roma. *Noah* sowie alle als Roma bezeichneten Figuren werden im Film als schöne dunkelhäutige, brünette Frauen dargestellt, die sich äußerlich relativ stark ähneln und deutlich gegenüber den sonst ausnahmslos hellhäutigen und zum großen Teil blonden Charakteren herausstechen.

So weit zu den Potenzialen von Abstinenz oder Einsatz von rassierenden Darstellungen im Anime. Wie bereits ein solcher „internationaler Stil“ nahelegt, kann es nach der Medien- und Kulturwissenschaftlerin Kaori Yoshida zu einer Hybridisierung von Motiven kommen.<sup>17</sup> Diese sei aber nicht immer als beliebige Vermengung von Bildern aus aller Welt oder gar als uneingeschränkt globalisierend zu begreifen. Es

15 Siehe Mladenova: Child-theft. Auch ein Zeichentrickfilm wie *Der Glöckner von Notre-Dame* (1996) aus den Walt-Disney-Studios übernimmt diese Konvention. Zu einer Analyse dieses Werks siehe Bell: Glöckner von Notre Dame, S. 347–366.

16 Zum Motiv der „Zigeuner“-Wahrsagerin siehe Bogdal: Europa, S. 71–82; Brittnacher: Grenze, S. 223–278.

17 Siehe Yoshida: „Otherness“, S. 78 f.

können kulturelle Grenzen gezogen, sogar manifestiert werden. Der Stil steht nicht im Widerspruch zu einer Form des Okzidentalismus, die sich in der Neudeutung westlicher Motive und Geschichte durch die ostasiatischen Unterhaltungsindustrien zeigen kann.<sup>18</sup> Er steht auch nicht im Konflikt mit der Konstruktion eines (ethnisierten) „Orients“, der gleichzeitig in Abgrenzung zum „Westen“ und „fernen Osten“ existiert. Infolgedessen können Darstellungen im „internationalen Stil“ durchaus ethnische Markierungen aufweisen. Dies zeigt das erste Fallbeispiel im Anime-Stil, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998).

Als Spiele sind *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) sowie das im Anschluss behandelte *Ragnarök Online* (2002) von Faktoren wie Regelwerk und Interaktion der Mediennutzenden abhängig. Sie kommen außerdem aus zwei unterschiedlichen Genres. Ersteres ist ein Action-Adventure und wird üblicherweise allein gespielt, Letzteres ein Online-Rollenspiel, das mit vielen anderen über das Internet genutzt wird. Die hieraus resultierenden Unterschiede werden an späterer Stelle erläutert. Gemein ist ihnen, dass sie als Sujet eine europäisch anmutende Mittelalter-Fantasy wählen. Darin tauchen oftmals Gestalten historischer Sagen, Mythen und Legenden auf, eingebettet in Erzählstrukturen antiker und mittelalterlicher Heldenepen. Das Thema ist entsprechend stark beeinflusst von Geschichten wie der Ilias, dem Nibelungenlied oder der Artussage.<sup>19</sup>

### *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

1998 erschien das japanische Videospiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* auf der Spielkonsole Nintendo 64.<sup>20</sup> Es erfuhr über einen langen Zeitraum mehrfach Portierungen, wurde also überarbeitet und nachträglich noch auf Nachfolge-Konsolen als Datenträger sowie als

18 Vgl. ebd., S. 166–170; Napier: Anime, S. 27. Nach üblichem Verständnis richtet sich der Okzidentalismus gegen Werte und Strukturen, die mit dem Westen identifiziert werden, oder, im Gegenteil, überhöht diese. Zu diesem Begriff siehe Buruma/Margalit: Okzidentalismus, sowie die Beiträge aus Dietze/Brunner/Wenzel (Hg.): Kritik. Im vorliegenden Beitrag ist primär die Konstruktion des „Okzidents“ gemeint, die westophil romantisieren kann, aber nicht zwangsläufig konkrete Wertesysteme bewerben muss. Zum Startpunkt dieser Diskussion siehe Said: Orientalism.

19 Siehe dazu auch Weinreich: Fantasy; und siehe Waggoner: Faraway.

20 Siehe Nintendo EAD/Nintendo SRD: *The Legend of Zelda. Ocarina of Time*.

herunterladbarer Inhalt verkauft.<sup>21</sup> Allein die erste Version für den Nintendo 64 verkaufte sich weltweit fast acht Millionen Mal, es gehört international zu den bestrezensierten Videospiele aller Zeiten.<sup>22</sup> Die *The Legend of Zelda*-Reihe läuft bereits seit 1986. *Ocarina of Time* ist der erste Teil, der deutlich einen Anime-Stil aufweist. In diesem wurde er später auch als Manga umgesetzt.

Das Spiel ist ein sogenanntes Action-Adventure. Es gibt üblicherweise eine vorgegebene Handlung. Für deren Abschluss muss die oder der Spielende Geschick beweisen (Actionspiel) und Rätsel lösen (Abenteuerspiel). Oftmals, so auch in vorliegendem Fall, findet das Spielgeschehen in einer offen begehbaren virtuellen Welt statt. Wenngleich die Handlung im Wesentlichen festgelegt ist, ist auch hier die Individualisierung des Spielgeschehens durch die freie Interaktion mit der virtuellen Welt möglich. Die Spielfiguren haben aber keine oder nur geringfügig benutzerdefinierte Eigenschaften. Eine Protagonistin oder ein Protagonist ist infolgedessen nicht nur Repräsentantin oder Repräsentant der oder des Spielenden in der virtuellen Welt, sondern, wie in Filmen oder Romanen, ein von vornherein eigenständiger Charakter.

## Inhalt

*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* spielt in einer fantastischen Welt, die das europäische Mittelalter als Vorlage wählt. Der Protagonist Link, dessen Geschick von der oder dem Spielenden übernommen wird, hat die Aufgabe Ganondorf, den König der fiktiven Bevölkerung der Gerudos, zu Fall zu bringen. Dieser hat den König des fiktiven Reichs Hyrule hintergangen und dessen Platz eingenommen. Architektur, Kleidung und Gesellschaft der Thronstadt von Hyrule sind deutlich an westeuropäische Kulturen angelehnt (**Abb. 1**).

21 Das Spiel erschien 1998 für den Nintendo 64, 2002/3 in der limitierten Edition von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* für den Nintendo Gamecube, 2007 für die Virtual-Console der Videospielekonsole Wii und wurde schließlich 2011 als Remaster, grafisch deutlich aufgebessert, für den Nintendo 3DS neu veröffentlicht.

22 Siehe Game Releases by Score. Metacritic ist eine Plattform, auf der u. a. eine Vielzahl von Rezensionen aus dem Gaming-Journalismus zusammengetragen wird. Daraus wird dann ein neuer, repräsentativer Metawert berechnet, welcher einen Querschnitt der allgemeinen Aufnahme durch die Kritiker bilden soll. Die Datenbank erhält allgemein höchste Anerkennung und gilt als Autorität, auch in der Spielbranche.





**Abb. 1.** Screenshot aus dem digitalen Spiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). Das Bild zeigt den südöstlichen Teil vom Marktplatz der Thronstadt von Hyrule. Im linken Bildabschnitt ist im Hintergrund die örtliche Kathedrale zu erkennen.

Die bisherigen Regenten waren von sogenannt hylianischer Herkunft, wie auch die dortige Mehrheitsgesellschaft – im Kontrast zu anderen virtuellen Bevölkerungsgruppen wie den Gerudos. Link fühlt sich dem alten Herrscherhaus und dessen Prinzessin Zelda verpflichtet. Mehr noch, er muss Ganondorf besiegen, da dieser ein Dämon in Menschengestalt ist, der die Welt in einen finsternen Ort verwandeln will. So bricht der Held mit Schwert und Schild auf, um diesen Kampf zu bestreiten.

Gegen Ende seines Abenteuers muss Link in den Westen des Königreichs Hyrule, um sich ein Artefakt aus dem sogenannten Geistertempel zu holen. Dazu muss er in die Steppe und unter anderem durch das sogenannte Gerudotal. Hier bereits beginnt ein vom Flamenco inspiriertes Thema im Hintergrund zu spielen. Es kündigt die Bevölkerungsgruppe an, auf welche die oder der Spielende im nächsten Abschnitt treffen wird. Hinter dem Gerudotal befindet sich nämlich die sogenannte Gerudo-Festung. Rothhaarige Frauen mit dunklem Teint, knapp bekleidet, in Sirwal (nahöstliche Pluderhosen), bewachen diese. Es sind Angehörige der Gerudos (**Abb. 2 u. 3**).

Sie sind dem Helden feindselig gesonnen, weshalb dieser ihren Kriegerinnen entgegentreten muss. Dabei handelt es sich um gefährliche Gegner, bewaffnet mit Scimitaren (geschwungene Säbel nahöstlichen Ursprungs). Der Sieg über die Frauen beeindruckt die archaische



**Abb. 2.** Bild einer *Gerudo* aus dem digitalen Spiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998).

Gesellschaft der Gerudos. Dadurch verdient der Held ihren Respekt, wird nicht mehr von ihnen belästigt und sogar in ihre Gesellschaft aufgenommen. Als Zeichen dafür erhält er den sogenannten Gerudo-Pass.

Wie sich herausstellt, sind die Gerudos, abgesehen von ihrem König Ganondorf, ausschließlich weiblich und Kriegerinnen. Nur alle hundert Jahre zeugen sie einen Mann, der die Bestimmung hat, ihr König zu werden. Unter der Bevölkerung der Thronstadt Hyrules geht das Gerücht um, sie würden sich, um ihren Nachwuchs zu sichern, aus ihrer Heimat, der Steppe, wiederholt in jene Stadt des Herrschersitzes begeben, wo sie Männer auf nicht beschriebene Weise dazu brächten,



**Abb. 3.** Screenshot aus dem digitalen Spiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). Zu sehen ist im Vordergrund der Held Link, der mit seinem Schwert zum Angriff ausholt. Ihm gegenüber befindet sich eine Gerudo mit zwei Scimitaren in Kampfhaltung.



**Abb. 4.** Screenshot aus dem digitalen Spiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). Zu sehen ist im Vordergrund der Held Link. Er steht den Gerudo-Hexen Koume und Kotake gegenüber.

ihnen Kinder zu zeugen. Abgesehen von Ganondorf akzeptieren sie jedoch keine Männer unter sich, sondern, dem Gerücht folgend, verstoßen sie nach dem Geschlechtsakt. Sie sind zwar selbst keine „normalen“ Menschen, jedoch anscheinend zur Fortpflanzung mit diesen fähig. Diese Gerudos sind nicht nur alle jung und weiblich. Sie sehen auch alle exakt gleich aus, sind äußerlich in keiner Weise voneinander zu unterscheiden.

Der Held kann noch eine Zeit lang dortbleiben und sich mit ihnen im Reiten messen. Bei der Gelegenheit erfährt er, dass die Gerudos wie kein anderes Volk für ihre Reitkünste berühmt seien. Schließlich muss Link jedoch weiterziehen, durch die sogenannte Gespensterwüste. Sobald er diese durchquert hat, erreicht er den Geistertempel, das Ziel seiner Reise. Dort trifft er auf die Gerudo-Angehörige Naboru, die beabsichtigt, einen Schatz zu stehlen, der sich im Tempel befinden soll. Da sie sich als Gegnerin Ganondorfs herausstellt, hilft Link ihr und dringt in den Tempel ein. Drinnen trifft er auf die alten Gerudo-Hexen Koume und Kotake. Diese sind überzeichnet unansehnlich dargestellt: klein, mit großen Nasen und starren Augen (**Abb. 4**).

Den jungen Frauen von der Festung sehen sie nicht ähnlich. Die Hexen sind Ziehmütter des Königs Ganondorf und ihm ergebene Dienerinnen. Es interessiert sie nicht, ob die anderen Gerudos den Helden Link akzeptieren. Er wird sie im Kampf besiegen müssen.

Erst viel später, nachdem Link auch ihren dämonischen König mit dem Schwert gebannt hat, tauchen die jungen Gerudo-Frauen im Hintergrund der Closing Credits erneut auf, um eine Tanzeinlage darzubieten.<sup>23</sup>

### Die schöne „Zigeunerin“ als Hybridfigur

Den Gerudos liegen zunächst zwei Motiviken zu Grunde, die deutlich erkennbar sind und scheinbar in keinem Zusammenhang zur Konstruktion des „Zigeuners“ stehen:

Erstens das Narrativ der Amazone. Dieses findet seinen Ursprung in altgriechischen Epen wie der *Aithiopsis* (ca. 7./8. Jh. v. Chr.). Hier nähert es sich jedoch stärker Heinrich von Kleists *Penthesilea* (1808) an, ein Drama der Romantik, das die altgriechische Sagenwelt als Kulisse wählt. Die Amazonen sind ein ausschließlich weibliches Volk von Kriegerinnen. Kleist führt aus, wie sie aus anderen Kulturen die Männer nehmen, welche sie befruchten sollen.<sup>24</sup> Die Männer müssten sie zunächst im Kampf besiegen, um sich mit ihnen zu paaren. Die Gerudos entsprechen dieser Erzählung: Sie sind ein Volk von Kriegerinnen. Obgleich der Held Link keine sexuelle Beziehung zu ihnen eingeht, wird er doch aufgrund seines Triumphs über die Frauen in deren Gesellschaft aufgenommen.<sup>25</sup> Außerdem ist an die Skythen zu denken, die regelmäßig mit dem Bild der Amazonen in Verbindung gebracht werden und die für ihre Reitkunst bekannt sind.<sup>26</sup> Die Gerudos beherrschen diese gleichfalls exzellent.

23 Abänderungen in Folge der Übersetzung des Originals ins Deutsche werden hier berücksichtigt. Der Begriff *Gerudo* z. B. wurde für die deutsche Version unverändert aus dem japanischen Original übernommen. Er wird dort in Katakana, einer japanischen Silbenschrift, ausgeschrieben (ゲルド) und hat keine offensichtlich tiefere Bedeutung.

24 Siehe Kleist: *Penthesilea*, S. 7–192.

25 Die Literaturwissenschaftlerin Hedwig Appelt veranschaulicht das weibliche Kriegerum als Konvention der Populärkultur in Ableitung aus der mythischen Amazone. Darüber hinaus seien jedoch Aspekte aus dem Bild der südamerikanischen Kriegerin des Amazonas und der weiblichen Krieger-Elite des westafrikanischen Königreichs Dahomey (17. bis 19. Jh.) einflussreich. Gerade letztere Motivik stehe für eine Erotisierung, die mit der Amazone heutzutage mitunter in Verbindung gebracht wird – und die auch bei den *Gerudos* wiederzufinden ist. Siehe Appelt: *Amazonen*, S. 161–164.

26 Siehe ebd., S. 27–30.

Zweitens das Motiv vom „Sarazenen“ und vom „Türken“. Diesen Motiven liegt eine gemeinsame und kontinuierliche narrative und motivische Tradition zugrunde, die ein Jahrtausend lang über verschiedene Medien getragen wurde.<sup>27</sup> Beide Konstruktionen galten im lateinischen Europa des Mittelalters und der Frühen Neuzeit als zentrales Symbol für eine bedrohliche und grausame Kultur an den Grenzen der christlichen Welt.<sup>28</sup> Die Gerudos tragen für deren Repräsentation typische Kleidungsstücke und Waffen. Auch das „Türken“-Motiv vom Harem klingt an. Dem wohnt eine Konstellation inne, nach der ein männlicher Herrscher über viele Frauen gebietet, die ihm ein Kind gebären sollen. Die Gerudos entsprechen dieser Konstellation weitestgehend. Denn sie stellen eine durchweg weibliche Bevölkerung unter einem männlichen Herrscher dar und sind fast alle junge und sexualisierte Frauen.

In den Gerudos lassen sich Elemente der Amazone oder auch des „Sarazenen“ und „Türken“ leicht wiederfinden. Doch identifizieren Videospiel-Journalisten wie Chris Kohler, Josh Sargent und Joel Wallick sie trotzdem als „Zigeuner“-Figuren.<sup>29</sup> Denn tatsächlich sind entsprechende Topoi in der Gruppe der Gerudos gleichfalls klar erkennbar. Dabei ist die Kombination bestimmter Eigenschaften für die „Zigeuner“-Konstruktion ausschlaggebend.

Wie bereits erwähnt, kündigt ein vom Flamenco inspiriertes musikalisches Thema das Treffen des Helden auf die Gerudos an. Der Flamenco ist von den Roma Spaniens geprägt worden und wird auch heute noch mit ihnen assoziiert. Dies gilt insbesondere für den Tanz der Gitanas. Er ist eine Referenz auf die spanische schöne „Zigeunerin“, welche die Novelle *Carmen* (1847) von Prosper Mérimée popularisierte.<sup>30</sup> Nach Lou Charnon-Deutsch wird die Carmen-Figur in der Literaturgeschichte als *Femme fatale* dargestellt, mit der eine Liebesbeziehung einzugehen üblicherweise in einer Tragödie endet.<sup>31</sup> Der ihr erliegende Mann sei stets kein „Zigeuner“, und das Unglück könne nur verhindert werden, wenn sich einer der beiden in die Gesellschaft des jeweils anderen einordnet; doch dies sei selten. Meist werde die interkulturelle Beziehung

27 Siehe Soltani: Alteritätskonstruktionen, S. 170–172; Smith: Images, S. 13–15.

28 Siehe Smith: Images, S. 41–98; Kleinlogel: Exotik – Erotik, S. 16–47; Schilling: Aspekte des Türkenbildes, S. 43–60.

29 Siehe Kohler: Review; Sargent: Prejudices; Wallick: Non-Diversity.

30 Siehe Charnon-Deutsch: Spanish Gypsy, S. 45–86.

31 Siehe ebd., S. 240.

als inkompatibel gezeigt.<sup>32</sup> Nach Brittnacher komme der Mann in diesen Geschichten häufig um, was den Tod wiederum regelmäßig in eine motivische Verbindung zur Erotik setze.<sup>33</sup>

Tatsächlich ist diese Konstruktion in den Gerudos präsent. Zusammen mit dem musikalischen Thema, der freizügigen Erscheinung und den dargebotenen Tanzkünsten entsprechen die Gerudos dem Bild der erotischen spanischen „Zigeunerin“. In der Verbindung von Erotik und todbringender Gefahr für den männlichen Helden lässt sich zudem ein deutlicher Bezug zur Figur der verführerisch-gefährlichen Femme fatale ausmachen, die im Videospiel als Synthese von Amazone und schöner „Zigeunerin“ erscheint. Es besteht überdies ein krasser Kontrast zwischen Jung und Alt, bei dem der Zusammenhang zur Magie augenfällig ist. So gibt es die jungen Gerudo-Frauen auf der einen und die alten Gerudo-Hexen (Koume und Kotake) auf der anderen Seite. Nur die alten, äußerst unansehnlich dargestellten Hexen verfügen über magische Kräfte. Nach Brittnacher habe die junge schöne „Zigeunerin“ oft eine alte hässliche als Begleiterin. Das Alter von „Zigeunerinnen“ werde nur in diesen zwei Polen, der jungen Schönen und der alten, magiebegabten Hässlichen, dargestellt. Es gebe in dieser Vorstellungswelt kein mittleres Alter der „Zigeunerin“.<sup>34</sup>

Weitere Motive passen zumindest in diese Darstellung: Diebeskunst wie auch Schatzgräberei finden sich in der Figur Naboru, die am Geistertempel Reichtümer stehlen will. Dies sind Zuschreibungen, die auch mit „Zigeuner“-Figuren häufig einhergehen.<sup>35</sup> Auch lässt sich bei der Reitkunst der Gerudos nicht nur an Amazonen und Skythen denken. Im 19. Jahrhundert waren die Roma der ungarischen Steppe europaweit dafür berühmt.

Trotzdem widersprechen die Gerudos in einigen Aspekten offensichtlich den üblichen „Zigeuner“-Bildern. Es handelt sich, wie für den Anime typisch, um Hybridfiguren. Doch ist die Vermengung von Motiven in diesen Figuren keineswegs als beliebig anzusehen. Sie tradieren

32 Vgl. ebd. Nach Charnon-Deutsch, sei sogar davon zu sprechen, dass damit regelmäßig „racial incommensurability“ belegt werden solle. Dies mag mitunter in früherer Literatur der Fall gewesen sein, ist aber für die gegenwärtige Unterhaltungskultur anders zu bewerten.

33 Siehe Brittnacher: Grenze, S. 238 f.

34 Siehe ebd., S. 100–103.

35 Siehe Bogdal: Europa, S. 71, 79. Als Beispiel dafür nennt er das Werk *Der Mönch* (1796) von Matthew Gregory Lewis, wo die Schatzgräberei von einer „Zigeunerin“ selbst als besondere Fähigkeit beschrieben wird.

ein in sich kohärentes Geschichtsbild. Die Gerudos gewinnen durch die Überschneidungen der in ihnen vermengten Motive an Authentizität: Diese liegen zwischen schöner „Zigeunerin“, Amazone, „Sarazene“ und „Türke“. So ist der „Zigeuner“ eine Konstruktion mit vielen Anknüpfungspunkten. Insbesondere Patrut stellt die Parallelen (und Unterschiede) in der Darstellung von „Zigeunern“ und Juden in der Literaturgeschichte dar und identifiziert sie als Grenzfiguren nationaler Identität.<sup>36</sup> Reuter greift die visuelle Dimension auf und verweist auf Überschneidungen mit der „Neger“-Konstruktion.<sup>37</sup> Über unterschiedliche Begleitvorstellungen zu Zivilisation, Gewalt und Moral grenzt wiederum Brittnacher den „Zigeuner“ von Bildern wie dem „Edlen Wilden“ und dem „Barbaren“ ab.<sup>38</sup> Diese verschiedenen Motiviken verbindet zunächst einmal eine grundlegende Alterität. Die Menschen Europas grenzten sich von diesen „anderen“ Figuren ab, um ihre Identität zu festigen. Mehr noch, die Amazonen, „Sarazenen“ und „Türken“ verkörperten in ihrer Vorstellung Gefahr – ein Topos, den auch die schöne „Zigeunerin“ repräsentiert: Mit ihren Verführungskünsten übt sie Macht über die Männerwelt aus und führt sie als Femme fatale ins Verderben – dies ist ihre Form der Gewaltausübung.<sup>39</sup> Sie ist, wie schon die Amazone, Sinnbild weiblicher Gewalt. Doch ist die schöne „Zigeunerin“ auch ein orientalistisches Motiv, was wiederum einen Anknüpfungspunkt zum Motivkomplex „Sarazene“/„Türke“ bildet.

Außerdem teilt sie mit den anderen Bildern einen vormodernen, europäischen Ursprung. Doch fehlt ihnen die epochale Gleichzeitigkeit. Amazonen sind ein primär antikes Bild, „Sarazenen“ dem Früh- und Hochmittelalter zugeordnet, die Motiviken von „Zigeuner“ und „Türken“ haben hingegen ihren Ausgangspunkt im Spätmittelalter bzw. in der Frühen Neuzeit. Im Rahmen einer vereinigenden, motivisch mittelalterlichen virtuellen Umwelt wird über diese realhistorischen

36 Siehe Patrut: Phantasma. Schon Breger nähert sich den Gemeinsamkeiten in der Imagination von Juden und „Zigeunern“ an, über deren orientalistische Konzeptualisierung. Siehe Breger: Ortlosigkeit, S. 286–301.

37 Siehe Reuter: Bann, S. 114–127.

38 Siehe Brittnacher: Grenze, S. 31–38.

39 Dementsprechend dürfte es nicht verwundern, dass der Vergleich der „Zigeunerin“ mit der Amazone der Literaturgeschichte tatsächlich nicht völlig fremd ist. So bezeichnet der deutsche Dichter und Schriftsteller Joseph von Eichendorff die verführerische „Zigeunerin“ in seiner Novelle *Die Entführung* (1838) an einer Stelle als „Amazone“, identifiziert sie als solche über ein variables Konzept weiblicher Gewalt. Eine Untersuchung des Werks findet sich bei Breger: Ortlosigkeit, S. 248–256.

Differenzen hinweggegangen. Die im Videospiel suggerierte Authentizität setzt eine weitreichende Exotisierung europäischer Geschichte voraus, die nicht nur mit Vorstellungen von, sondern auch aus Europa gespeist ist. Obwohl die genannten Bilder über offensichtliche Verbindungslinien verfügen, sind es doch voneinander abzugrenzende Konzepte des Fremden. Die japanischen Spielentwickler brachten diese Konstrukte zusammen und erfanden eine neue, übergeordnete Alterität. Es handelt sich um einen Schmelztiegel aus unterschiedlichen vormodernen Narrativen aus europäischen Quellen, aus denen eine interepochale Erzählung historischer Gefahr und „Otherness“ kreiert wird.

Auch die Rolle der Gerudos als nicht spielbare Figuren und Gegnerinnen ist dabei miteinzubeziehen, diesem Thema widmet sich folgender Abschnitt.

### Homogenität und Exklusion der Nicht-Spieler-Charaktere

Die Gerudos aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* sind sogenannte Nicht-Spieler-Charaktere (NSC). Gemeint sind damit Spielfiguren, die von keinen Spielerinnen oder Spielern gesteuert werden, sondern vom Computer. Jeder NSC existiert nur für das Spielerlebnis der oder des Mediennutzenden. Die Gerudos aus *Ocarina of Time* sind zur offenen Gewaltanwendung bereit und werden deutlich als Sinnbild einer Gefahr für das vormoderne Europa inszeniert. In dieser Rolle sind sie dazu prädestiniert, im Heldenepos einer europäisch anmutenden Mittelalter-Fantasy in gewalttätige Konfrontation mit dem Heroen zu geraten. Denn dieser handelt im Interesse des westeuropäisch konnotierten alten Königshauses.<sup>40</sup> Die homogene Darstellung der Gerudos lässt sich aber nicht ausschließlich als Element der Alteritätskonstruktion begreifen. So ermöglichen identische Animationen und Figuren einen

40 Es sollte jedoch angemerkt werden, dass die Identität des Protagonisten und Helden *Link* nicht eindeutig ist. Seine Eltern sind sogenannte *Hylianer*, Angehörige der in der Thronstadt dominanten Bevölkerungsgruppe, aus der auch die alte Dynastie des Königreichs stammt. Er selbst wuchs jedoch unter den *Kokiri* auf, ein Waldvolk, dessen Lebens- und Kleidungsstil er übernommen hat. Zugleich wird er jedoch von diesen als Außenseiter behandelt. Das Selbstverständnis von *Link* wird im Spiel nie thematisiert. Je nach Auslegung kann er auch als ein Mittler verschiedener Kulturen betrachtet werden, was z.B. seiner Aufnahme in die Gesellschaft der *Gerudos* eine weitere Bedeutungsebene verleiht.



verkürzten Entwicklungsprozess des Videospiels. Der gleiche Charakter kann vervielfältigt auftauchen, er wird nicht jedes Mal neu gestaltet.<sup>41</sup>

Darüber hinaus ist die Spielpragmatik ein wichtiger Faktor. Nicht nur die Gerudos und andere fiktive „fremdartige“ Kulturen werden identisch visualisiert. Dasselbe gilt für die computergesteuerten Soldaten des Königreichs Hyrule. Auch diese tauchen an einer Stelle des Spielverlaufs als Hindernis auf. Zivilisten sind hingegen individuell gestaltet. Es ist folglich zu berücksichtigen, dass Kollektive von Gegnern und zu umgehender Figuren in digitalen Spielen traditionell homogen dargestellt werden. Üblicherweise wird in diesem Medium ein gewalttätiges Kollektiv über ein identisches Äußeres als Gegner-Typus gekennzeichnet, der beispielsweise spezifische Kampftaktiken anwendet. Durch diese Kennzeichnung kann die oder der Spielende eine diesem angepasste und gelernte Gegentaktik schnell und intuitiv umsetzen.<sup>42</sup> Der springende Punkt ist: Diese spielpragmatische Homogenisierung verbindet sich mit einer dramaturgischen Alteritätskonstruktion. Das gleichartige Äußere bezieht sich im Falle der Gerudos eben letztlich nicht nur auf die für einen Gegner-Typus spezifischen Charakteristiken im Umgang mit Waffen und Taktiken. Vor dem Hintergrund des dramaturgischen Konzepts, Gerudos als eigene Ethnie zu begreifen, wird dieser Gegner auch mit Charaktereigenschaften einer Bevölkerungsgruppe in Beziehung gesetzt: Die durch die Spielpragmatik bedingte Homogenisierung ist zugleich Fixpunkt für die Zuschreibung nicht sichtbarer Eigenschaften, woraus eine gewissermaßen rassisierende Komponente resultiert. Ein erhöhtes Potenzial für klischeehafte Darstellungen zugunsten einer besseren Spielbarkeit ist in diesem Medium also grundsätzlich vorhanden.

Folglich gibt es eine indirekte Rassisierung einer dem Mittelalter zugeordneten schönen „Zigeunerin“, die in Wechselwirkung mit anderen Bildern neu gedeutet wird. Sie wird in ihrer Rolle der Kriegerin als Sinnbild für bedrohliche Weiblichkeit weiter manifestiert und zugespitzt. Dass die Figuren nicht explizit als „Zigeuner“ bezeichnet werden, ist bedeutungslos. Die oder der Spielende wird die typischen

41 Ein Beispiel, welches dies unterstreicht, findet sich sogar im Nachfolger von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000). Um die Entwicklung des Nachfolgers auf weniger als zwei Jahre zu verkürzen, entschied sich das Entwicklerstudio die Designs und Animationen des Vorgängers wiederzuverwenden. Vgl. Hilliard: Eiji Aonuma; siehe Nintendo EAD/Nintendo SRD: *The Legend of Zelda. Majora's Mask*.

42 Vgl. Gorgen: Marginalisierung des Non-Player-Characters, S. 83.

Attribute mühelos identifizieren, auch wenn sie mit anderen Motiven verwoben sind.

Auch im nachfolgend analysierten Videospiel *Ragnarök Online* gibt es eine Verbindung der schönen „Zigeunerin“ mit kriegerischen Eigenschaften, dieses Mal jedoch in einer alternativen Konstellation: „Zigeuner“-Figuren, die keine NSCs sind, sondern von Spielenden gesteuert werden, eingebettet in eine Online-Welt.

### *Ragnarök Online*

*Ragnarök Online* (2002) führte in weiten Teilen Asiens Online-Rollenspiele ein und war international, auch in Europa und Deutschland, ein großer Erfolg.<sup>43</sup> Noch im Dezember 2019, 17 Jahre nach der Veröffentlichung, wurden Server für das Spiel zur Verfügung gestellt und Pläne zur Implementierung weiterer Spielinhalte präsentiert.<sup>44</sup>

Wie in vielen Action-Adventures wird auch in Rollenspielen mit einer offenen Spielwelt interagiert. Die benutzerdefinierte Individualisierung von Spielinhalten sowie die Optimierung der Spielfigur durch Erfolge während des Spielverlaufs sind hier jedoch zentral. In Online-Rollenspielen gibt es oftmals keine vorgegebene Haupthandlung, sondern nur viele kurze und episodische Handlungsstränge, die „Quests“ genannt werden.<sup>45</sup> Spielende können diese annehmen oder ablehnen. In der Spielwelt koexistieren die Figuren der Mediennutzenden nebeneinander, die auch miteinander agieren können.

### Inhalt

Von 2002 bis 2004 erschien die koreanische Manwha-Reihe *Ragnarök* von Lee Myung-jin.<sup>46</sup> Der Plot basiert lose auf der nordischen

43 Siehe: Ragnarok festival; GameStar Redaktion: Ragnarok Online; Fujita/Hill: Innovative Tokyo, S. 100.

44 Siehe Internetseite von Ragnarök Online.

45 Der Begriff „Quest“ (dt.: Suche) steht in Verbindung mit der Artussage, wo er die Heldenreise des Artus bezeichnet. Während frühe Rollenspiele der 1970er- und 1980er-Jahre diesen Zusammenhang in ihren virtuellen Heldenepen mitunter noch offen darstellten (siehe: *Ultima*-Reihe), meint das Wort in Rollenspielen heute und auch bereits um die Jahrtausendwende nur noch zu erfüllende Aufgaben und Aufträge jeglicher Art.

46 Siehe Myung-Jin: Ragnarök.

Mythologie und den sagenhaften Ereignissen im Zusammenhang mit „Ragnarök“, dem Untergang der Götterwelt (im deutschsprachigen Raum auch bekannt als die „Götterdämmerung“<sup>47</sup>). Von diesem ist im frühmittelalterlichen Gedicht *Völuspá* zu lesen.<sup>48</sup> Im Manwha finden sich keine als „Zigeuner“ etikettierten Figuren. Er enthält jedoch viele fiktionale Elemente. Das Werk ist im üblichen Manwha/Manga-Stil gehalten und bietet erneut eine fantastische europäisch-mittelalterliche Welt. Wenige Monate nachdem der erste Band erschien, ging das dazugehörige Videospiel, *Ragnarök Online* (2002), ans Netz.<sup>49</sup> Es gibt dort inhaltlich große Unterschiede zum Manwha. So wurde die Figur der „Zigeunerin“ neu eingeführt.

Zu Beginn entscheidet die oder der Spielende in *Ragnarök Online* über Aussehen und Geschlecht ihrer oder seiner Spielfigur. Sie oder er hat hierbei die Wahl zwischen den im Anime-Stil typischen Merkmalen, kann also natürliche Haarfarben wie blond oder brünett wählen, aber auch solche wie rot, gelb oder grün. Im Anschluss tritt diese in die offene Spielwelt ein. Der oder die Spielende hat hier nun die Möglichkeit, kurze episodische Quests anzunehmen, knappe Handlungsstränge. Wie bei vielen anderen Spielen kämpft die eigene Figur auch hier oftmals gegen Monster oder humanoide Widersacher. In *Ragnarök Online* geschieht dies mithilfe von Waffen wie Schwertern sowie Pfeil und Bogen, aber auch durch Magie. Quests anzunehmen und zu bestreiten wird dadurch motiviert, dass ihr erfolgreicher Abschluss sogenannte Erfahrungspunkte für die Spielfigur einbringt. Somit wird sie stärker und kann neue Fähigkeiten erlernen. Wie üblich in Online-Rollenspielen ist diese Optimierung der Spielfigur in *Ragnarök Online* selbstzweckhaft. Ist die Figur stark genug, kann sie einen neuen sogenannten *Job* übernehmen.

47 Besondere Bekanntheit dürfte dieses Thema außerhalb der Populärkultur heute noch durch Richard Wagners Oper *Der Ring des Nibelungen* (1876) haben. Der in der *Völuspá* beschriebene Ablauf von Ragnarök, übersetzt als „Götterdämmerung“, bildet den vierten und letzten Akt. Siehe Wagner: *Nibelungen*, S. 323–432.

48 Siehe Nordal: *Völuspá*.

49 Siehe Gravity Corp.: *Ragnarök Online* (Burda:ic GmbH, München). Das Spiel wird ausschließlich über Online-Server vertrieben und wurde nicht auf Datenträgern, also nicht als CD, publiziert. Die Burda:ic GmbH entspricht, wie bereits am angegebenen Erscheinungsort vermutet werden kann, in ihrer Rolle nicht einem Publisher im eigentlichen Sinne, sondern war lange Zeit das Unternehmen, das für *Ragnarök Online* für den europäischen und somit auch deutschen Raum die Server zur Verfügung stellte. Der Sitz der Firma befindet sich in München. Seit September 2019 (Stand: Dezember 2019) werden die Server vom Unternehmen Innova mit Sitz in Moskau bereitgestellt.

Damit ist kein Beruf, sondern vielmehr eine Rolle gemeint: Der oder die Spielende beginnt (folgend männlich oder weiblich) als Novize und hat im Verlauf des Spiels die Wahl, Schwertkämpfer, Magier, Bogenschütze, Händler, Dieb oder Altardiener zu werden. Jeder dieser *Jobs* geht mit bestimmten Fähigkeiten einher, die im Kampf gegen Monster, humanoide Figuren und andere Spielende nützlich sein können. Es gibt darüber hinaus geschlechtsspezifische *Jobs*. Ist die Spielfigur weiblich und die oder der Spielende entscheidet sich zum Beispiel für die Rolle der Bogenschützin, hat sie oder er bei einem weiteren *Job*-Aufstieg die Möglichkeit, sich zwischen zwei darauf aufbauenden *Jobs* zu entscheiden: Jägerin oder Tänzerin. Entscheidet sich die oder der Spielende, Tänzerin zu werden, kann sie oder er bei einem weiteren Aufstieg „Zigeunerin“ werden. Dies geschieht jedoch nicht automatisch, auch wenn die Spielfigur genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat. Die oder der Mediennutzende muss erst noch eine Reihe von Aufgaben erledigen:

Diese hängen mit einem im Folgenden erläuterten System zusammen, das für unser Verständnis der „Zigeunerin“ im Spiel unabdingbar ist. Einerseits kann die oder der Spielende zwischen verschiedenen gleichberechtigten *Jobs* wählen (Bogenschütze, Schwertkämpfer usw.), andererseits durch erbrachte Leistungen im Spiel zu besseren *Jobs* aufsteigen. Daraus ergibt sich die Koexistenz einer Heterarchie und einer Hierarchie der *Jobs*. Damit Spielende selbst den Überblick behalten, sind die insgesamt 58 *Jobs*, welche auch *Classes* genannt werden, in Kategorien eingeteilt, die deren heterarchische und hierarchische Stellung kennzeichnen. Die „Zigeunerin“ ist eine sogenannte *Transcendent Second Class*. Um von einer *Second Class* (wie dem *Job* der Tänzerin) zu einer *Transcendent Second Class* (wie dem *Job* der „Zigeunerin“) aufzusteigen, muss die oder der Spielende – nach der Ansammlung von genügend Erfahrungspunkten – wie folgt vorgehen: Sie oder er muss in der Spielwelt das *Buch von Ymir* finden, mit welchem die Spielfigur unbeschadet nach *Walhalla* gelangen kann. Dies ist die Halle tapferer gefallener Krieger aus der nordischen Mythologie. Vor Ort findet sich ein Charakter, der die Wiedergeburt anbietet, als eine *Transcendent Second Class*. So wird die Tänzerin als „Zigeunerin“ wiedergeboren und die Erfahrungspunkte werden zurückgesetzt.<sup>50</sup>

50 Der Akt der Wiedergeburt hat in dem Spiel einen symbolischen Charakter. Derselbe Prozess muss bei einigen anderen *Jobs* durchlaufen werden. Dazu gehört etwa der Aufstieg vom Ritter zum Hoheritter oder vom Zauberer zum hohen Zauberer.

## Die schöne „Zigeunerin“ als benutzerdefinierte Hybridfigur

Zunächst ist zu fragen, inwieweit die „Zigeunerin“ des Spiels ihrem Vorbild in Kunst, Literatur oder Film entspricht. Es ist festzustellen, dass sie in *Ragnarök Online* über Fähigkeiten verfügt, die typisch für das Motivset sind. Sie kann zum Beispiel Kartenlegen wie die wahrsagende „Zigeunerin“. Obwohl spezifisch das Kartenlegen als Form der Weissagung in der Literaturgeschichte konsequent der alten hässlichen „Zigeunerin“ zugeschrieben wird, ist die Verbindung von Mantik und Erotik in den Darstellungen nicht neu.<sup>51</sup> Es handelt sich bei der als „Zigeunerin“ bezeichneten Spielfigur um eine verführerische junge Frau in „orientalem“ Gewand, dies entspricht dem Motiv der spanischen „Zigeunerin“. Mit ihren Tanzkünsten und Fähigkeiten macht sie ihre Gegner zu Marionetten ihres Willens. Sie verschafft sich so im Kampf einen Vorteil. Eine in der internationalen Fancommunity verbreitete Übersetzung des koreanischen Beschreibungstexts auf der offiziellen Website des Videospiels ins Englische lautet:

Everybody loves the Gypsy's dancing, especially her enemies. It's the last thing they see before they go to their graves with a smile on their lips and an arrow through their hearts. The Gypsy is so alluring that hundreds of acts of heroism (and foolishness) have been performed in her name. With more lithe and agile bodies granted by the gods, Gypsies are hard to resist especially when one begins her dance. Not a single drop of sweat can be seen. Every dance and movement seemingly effortless.<sup>52</sup>

Diese Beschreibung entspricht ihrer Rolle im Spiel. Die Verbindung von Lust und Tod in der schönen „Zigeunerin“ wird überdeutlich.<sup>53</sup>

Das Konzept dahinter ist, dass eine höhere, magische Eigenschaft in einem einzigen virtuellen Leben nicht erreicht werden kann.

51 Vgl. Brittnacher: Grenze, S. 259–266. Brittnacher nennt als Beispiel die „Zigeuner“-Figuren des Romans *Ulanenpatrouille* (1940) von Horst Lange.

52 Diese englische Variante wird von den größten Fancommunities und privaten Non-profit-Server-Betreibern von Ragnarök Online genutzt, darunter international Ragnarök Online und Origins Ragnarök Online. Wie weit sie mit dem koreanischen Original übereinstimmt, ist tatsächlich eher weniger von Bedeutung, ist es doch zumindest die außerhalb Koreas gebräuchliche Erklärung, um was für eine Figur es sich bei der „Zigeunerin“ handeln soll. Siehe Art. „Gypsy“, in: OriginsRO Wiki; Art. „Gypsy“, in: international Ragnarök Online Wiki.

53 Dazu siehe Brittnacher: Grenze, S. 238 f.

Wird diese Figur neu gedeutet? Die schöne „Zigeunerin“ in *Ragnarök Online* ist bereits durch ihre kriegerischen Eigenschaften gegenüber dem traditionellen Bild modifiziert. Nicht nur Gegner wie die Gerudos in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, sondern auch spielbare Helden wie die „Zigeunerin“ in *Ragnarök Online* müssen in der gewalttätigen Welt vieler Videospiele wehrfähig sein. Hierin liegt ihre Gemeinsamkeit. Denn sie repräsentieren das Prinzip von Spieler und Gegenspieler. Sie unterscheiden sich nur in ihrer Zugänglichkeit: Die Gerudos sind stets computergesteuerte Gegenspielerinnen, während die „Zigeunerin“ spielbar ist. So kann die Rolle der Gerudos auf die Vorstellung einer Bedrohung europäischer Kulturen durch Verkörperungen des Archaischen reduziert werden. Die „Zigeunerin“ wiederum ist auch Teil der virtuellen Identität einer oder eines Spielenden. Eine Bedrohung soll sie nur für die computergesteuerten und menschlichen Gegenspielerinnen und -spieler darstellen. In der Folge wirken zwei verschiedene Erzählungen aufeinander: Auf der einen Seite steht das gerahmte Narrativ der Spielmechanik, welches vorsieht, dass die Figur als bedrohlich wirken muss und wehrfähig ist. Auf der anderen Seite steht die Benutzerdefinition, die Möglichkeit der oder des Spielenden zur Individualisierung, um sich so besser mit der eigenen Figur identifizieren zu können. Gerade im Online-Spiel wird dies dadurch forciert, dass sich Spielende durch das heterogene Auftreten ihrer Figuren voneinander abgrenzen können. Genau das macht gegenüber dem zuvor untersuchten Beispiel, den Gerudos, einen großen Unterschied hinsichtlich der Vermischung von Motiven. Anders als die Gerudos ist die „Zigeunerin“ nicht grundsätzlich eine Hybridfigur, sondern kann erst von der oder dem Spielenden nach Belieben zu einer gemacht werden:

Ihre Haarfarbe ist der oder den Spielenden überlassen. Auch die Farbe des Gewands muss nicht den „orientalen“ Look behalten. Es kann im Spiel auf Wunsch gefärbt und zum Beispiel dem Äußeren eines Kimonos angenähert werden. Darüber hinaus kann die oder der Spielende die „Zigeunerin“ mit Pfeil und Bogen oder einer Peitsche ausrüsten. Diese Waffen sind jedoch dem vertrauten „Zigeuner“-Bild fremd – genau wie die offene Kriegsführung durch „Zigeunerinnen“ überhaupt. Die oder der Spielende kann sich aber auch dafür entscheiden, nah am Vorbild der Konstruktion zu bleiben. Dann würde er eine dunkelhaarige, „orientalisch“ gekleidete Frau kreieren, die vor allem ihre magischen Fähigkeiten und Verführungskünste zum Einsatz bringt. Es ist also teilweise der oder dem Spielenden überlassen, Motive in neue

Konstellationen zu bringen. Sie oder er nimmt die Vermischung von Motiven selbst in die Hand (**Abb. 5** und **6**).

Auf diese Weise erfolgt auf der visuellen Ebene eine potenzielle Neudefinition der „Zigeunerin“. Keineswegs wird sie damit als Kunstfigur dekonstruiert, sondern vielmehr in ihren Erscheinungsmöglichkeiten ausdifferenziert. Da das Bild der hybridisierten „Zigeunerin“ durch die Benutzerdefinition von Spielenden zu Spielenden unterschiedlich



**Abb. 5.** Beispiel für eine „Zigeunerin“ aus dem digitalen Spiel *Ragnarök Online* (2002).



**Abb. 6.** Offizielle Beispielgrafik zur „Zigeunerin“ des digitalen Spiels *Ragnarök Online* (2002).

ausfällt, ist von einem hohen Potenzial an Heterogenität dieser Motivik im Online-Spiel zu sprechen. Verschiedene Spielende können den *Job* der „Zigeunerin“ wählen, aber bei ihrem Aufeinandertreffen äußerst unterschiedliche Varianten dieser Figur erleben, wodurch das Konzept des „Zigeuners“ seine visuelle Uniformität verliert. Die Homogenität traditioneller Zuschreibungen und Markierungen wird tendenziell aufgebrochen, auch wenn die individuellen Ausgestaltungen über verbindende Kerneigenschaften verfügen.

### Heterogenität und Inklusion der Spielenden

Nach den Literaturwissenschaftlerinnen Jennifer C. Stone, Teresa Combs und dem Literaturwissenschaftler Peter Kudenov nehmen die flexiblen Konstellationen mit anderen Spielenden im Online-Rollenspiel

weitergehenden Einfluss auf die virtuellen Identitäten aller Beteiligten und damit auch auf die „Zigeuner“-Figuren in der mittelalterlich-martialischen Spielwelt.<sup>54</sup> Dieser Aspekt soll im Folgenden weiter ausgeführt werden.

Die Spielmechanik motiviert den Kontakt zwischen den Mediennutzenden. Denn das gemeinsame Spielen bringt Vorteile. Spielende können sich zusammentun, um Quests miteinander zu bestreiten und diese so einfacher abzuschließen. Sie können sich gemeinsam besser gegen andere Spielende zur Wehr setzen – oder sich gegen schwächere verbünden. Aber nicht nur das gemeinsame Spielen an sich wird motiviert, sondern auch die Integration aller verfügbaren *Jobs* in diese virtuellen Zusammenschlüsse. Jeder *Job* in *Ragnarök Online* verfügt nämlich über einzigartige Fähigkeiten und Eigenschaften. In einer Gruppe können sie komplementär wirken. Ein *Job*, der zum Beispiel die Fähigkeit mit sich bringt, sich selbst und andere heilen zu können, ist nicht nur für Anwenderinnen oder Anwender praktisch. Auch ein *Job*, der nur schwache Angriffe ermöglicht, aber eine hohe Toleranz für physischen Schaden hat, ist von Nutzen, damit eine Gruppe in einem Kampf Zeit schinden kann. Dasselbe gilt für die „Zigeunerin“. Wie andere *Jobs* hat auch sie eine spezifische Rolle, die sonst niemand erfüllen kann – etwa wenn es um die Ablenkung von Feinden geht. Sie wird zu einem wichtigen Teil dieser virtuellen Gesellschaft. Die „Zigeunerin“ in *Ragnarök Online* ist darüber hinaus eine privilegierte Figur. Sie ist, wie erwähnt, eine sogenannte *Transcendent Second Class*. Jede und jeder Spielende beginnt als eine der untersten *Classes* und „spielt sich hoch“. In die Rolle der „Zigeunerin“ zu schlüpfen, signalisiert anderen Spielenden eine bereits erbrachte Leistung, die in das Erreichen einer *Transcendent Second Class* mündete.

Die Identitäten der Charaktere werden also auch durch die Spielenden wechselseitig gestiftet, zum einen durch gegenseitige Rollenverteilungen, zum anderen in der Relation von *Jobs* als Statussymbole. Man könnte von einer Art Pluralisierung oder Demokratisierung der spielimmanenten Erzählung sprechen. Wie sich diese entwickelt, lässt sich allerdings ohne eine Beobachtung des Sozialverhaltens der Spielenden nicht ohne Weiteres sagen. Für die Erforschung der sich wandelnden Konstruktionen des „Zigeuners“ in einer virtuellen und global vernetzten Welt wäre eine solche Untersuchung zweifellos spannend.

54 Siehe Stone/Kudenov/Combs: *Medievalism*, S. 109.



Die „Zigeunerin“ repräsentiert Alterität gegenüber der realen Identität der oder des Spielenden. Doch zugleich wird sie Teil der virtuellen Identität von der Spielerin oder dem Spieler, die oder der ihre Rolle einnimmt. Zumindest wird sie zum Werkzeug der oder des Mediennutzenden und ihrer oder seiner Omnipotenz über die Spielfiguren. Sie oder er übernimmt die Rolle der Femme Fatale und kennt alle ihre Wesenszüge und Gedanken – denn diese sind identisch zu jenen der oder des Spielenden und die Eigenschaften der „Zigeunerin“ sind zum großen Teil durch sie oder ihn bestimmt. Dies ist keine bloße Reproduktion traditioneller Bilder, sondern eine neuartige medienspezifische Modifikation.

Charnon-Deutsch stellt fest, das Stereotyp der spanischen „Zigeunerin“ „insists on difference, but, like the fetish, signals a desire for sameness“.<sup>55</sup> Das Medium Videospiel erfüllt diese jahrhundertealte Sehnsucht, mit dem „Zigeuner“ als dem ersehnten Anderen zu verschmelzen: nicht mehr nur als passive Zuschauerin oder passiver Zuschauer in Theater oder Film, sondern in Form eines eigenständigen kreativen Aktes innerhalb einer virtuellen Welt.

## Fazit

Europa erfand den „Zigeuner“ und seitdem tradiert ihn die Welt. Videospiele sind ein globales Massenphänomen, in dem auch Bilder dieser Konstruktion eingesetzt werden. Sie sind, anders als andere, nicht-simulative Medien, durch Aspekte der Spielmechanik und der Interaktion der oder des Mediennutzenden maßgeblich bestimmt. Eine weitere Spezifik ist der globalisierende Austausch: Der „Zigeuner“ wurde aus dem Westen in den asiatischen Raum importiert, von der Unterhaltungsindustrie reproduziert und weiterverarbeitet. Die „Zigeuner“-Motivik ist präsent in ostasiatischen Comics (Manga), Zeichentrickfilmen (Anime) und Videospielen. Die Weiterverarbeitung ist auch von regionalen Stilen und Konventionen geprägt. Entsprechend lautete eine Leitfrage dieses Beitrags: Welchen Einfluss haben Konventionen des Mangas und Animes einerseits und die eigenmediale Logik des Videospieles andererseits auf die Art der „Zigeuner“-Konstruktion und welche Transformationen lassen sich ausmachen?

55 Charnon-Deutsch: Spanish Gypsy, S. 242.

Der dominante Stil von Manga und Anime bedingt ein hohes Potenzial von international ausgerichteter Hybridisierung von Motiven, was einer Rassisierung von Figuren entgegenwirkt. Infolgedessen wird auf eine phänotypische Kontrastierung ethnischer Eigenschaften tendenziell (wenngleich keinesfalls immer) verzichtet; dagegen stehen soziale Eigenschaften in der Regel stärker im Vordergrund. Diese Tendenz zur Hybridisierung ist ein Spezifikum der ostasiatischen Populärkultur und markiert einen Unterschied zu den stilistischen Konventionen visueller Medien in Europa und deren „Zigeuner“-Darstellungen.

Dieser Stil wird oftmals auch in (populären) Videospiele verwendet, die aus dieser Region stammen und, wie auch Manga und Anime, global vermarktet werden. Wie anhand zweier Fallbeispiele aus Japan und Südkorea demonstriert, hat die Funktionsweise des Mediums Videospiele einen starken Einfluss darauf, inwieweit sich die Potenziale des Stils entfalten:

Die Spielpragmatik kann eine Anime-typische Hybridisierung von Motiven hemmen oder einschränken, nämlich da, wo nicht modifizierbare Spielfiguren als Funktionsträger im Regelwerk eine Typisierung erfahren. Hier dienen „Zigeuner“-Figuren in bekannter Manier als Repräsentanten von Alterität (siehe *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*). Videospiele können die Potenziale des Stils aus Manga und Anime aber auch, im Gegenteil, forcieren. Dies hängt wiederum mit dem benutzerdefinierten Narrativ zusammen, das aus den Interaktionsmöglichkeiten der oder des Mediennutzenden resultiert und vom Spiel als einem interaktiven Medium vorgesehen ist. Dort, wo die oder der Spielende die Hybridisierung der Bilder selbst in die Hand nimmt, individualisiert sie oder er die Spielerfahrung und passt sie den eigenen Vorstellungen an. Diese Freiheit ist ein Kennzeichen insbesondere jener Videospiele, die online genutzt werden und zumindest über Rollenspiel-Elemente verfügen. Die Interaktion der Mediennutzenden untereinander erzeugt ein hohes Maß an Heterogenität in der virtuellen motivischen Landschaft (siehe *Ragnarök Online*), was wiederum Auswirkungen auf die Ausgestaltung der „Zigeuner“-Figuren hat.

Es konnten in dieser Untersuchung also beispielhaft zwei Pole herausgestellt werden, wie die eigenmediale Logik des Videospiele in einer Synthese mit dem global orientierten Hybridstil des Mangas und Animes bei der Konstruktion des „Zigeuners“ wirken kann. Der Stil wird hierbei potenziell abgemildert oder verschärft: zum einen Abmilderung durch Typisierung im Sinne des Regelwerks und zum anderen

Verschärfung durch das benutzerdefinierte Narrativ. Letzteres eröffnet neue Variationsmöglichkeiten.

Weiterführend wäre das Medium Videospiel auch hinsichtlich anderer Genres und Mechanismen zu untersuchen, die nicht in Verbindung zum Hybridstil des Mangas und Animes stehen müssen. Darüber hinaus würde eine sozialwissenschaftliche Analyse des praktischen Verhaltens der Mediennutzenden Aufschluss darüber geben, wie sich die Potenziale des Videospiels hinsichtlich des benutzerdefinierten Narrativs bei der digitalen Konstruktion des „Zigeuners“ niederschlagen: in Richtung einer Verfestigung von stereotypen Vorstellungen oder umgekehrt in Richtung einer Auflösung althergebrachter Wahrnehmungsschemata.

## Videospiele

Gravity Corp.: *Ragnarök Online*, Burda:ic GmbH, München 2002.

Nintendo EAD/Nintendo SRD: *The Legend of Zelda. Majora's Mask*, Nintendo, Kyoto 2000.

Nintendo EAD/Nintendo SRD: *The Legend of Zelda. Ocarina of Time*, Nintendo Kyoto 1998.

## Filme

*Code Geass. Akito the Exiled*, Regie: Kazuki Akane, J 2012.

*Cowboy Bebop*, Regie: Shin'Ichirō Watanabe, J 1998, Folge 3.

*Fullmetal Alchemist – der Film. Der Eroberer von Shamballa*, Regie: Seiji Mizushima, J 2005.

## Internetquellen

Art. „Gypsy“, in: international Ragnarök Online Wiki, <https://irowiki.org/wiki/Gypsy> [Zugriff: 10.12.2019].

Art. „Gypsy“, in: OriginsRO Wiki, <https://wiki.originsro.org/wiki/Gypsy> [Zugriff: 10.12.2019].

Game publishers hold Ragnarok festival for new, long-time fans of Ragnarok Online, in: Cabaero, Nini B. (Hg.): SunStar Phillipines, 10.5.2017, abrufbar unter:

- <https://www.sunstar.com.ph/article/141342/Local-News/Game-publishers-hold-Ragnarok-festival-for-new-long-time-fans-of-Ragnarok-Online> [Zugriff: 16. 11. 2019].
- Game Releases by Score, in: CBS Interactive (Hg.): Metacritic, <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered> [Zugriff: 17. 11. 2019].
- GameStar Redaktion: Ragnarok Online – Mehr als 500.000 User, in: Webedia Gaming GmbH (Hg.): GameStar, 31. 10. 2005, abrufbar unter: <https://www.gamestar.de/artikel/ragnarok-online-mehr-als-500000-user,1457473.html> [Zugriff: 16. 11. 2019].
- Game-Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, S. 6–11, abrufbar unter: <https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2018.pdf> [Zugriff: 30. 6. 2019].
- Hilliard, Kyle: Zelda Producer Eiji Aonuma Talks Creating Majora's Mask And His Personal Hobbies, in: McNamara, Andy (Hg.): Gameinformer, 21. 2. 2015, abrufbar unter: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/02/21/zelda-eiji-aonuma-interview.aspx> [Zugriff: 10. 11. 2019].
- Internetseite von Ragnarök Online, <https://eu.4game.com/ro/#ro> [Zugriff: 10. 12. 2019].
- Kohler, Chris: Review. Ocarina of Time 3D Reminds Us Why Zelda Is Best Game Ever, in: Wired, 17. 6. 2011, abrufbar unter: <https://www.wired.com/2011/06/ocarina-of-time-3d-review/> [Zugriff: 12. 11. 2019].
- Murray, Janet: From Game Story to Cyber-Drama, in: Tabbi, Joseph (Hg.): Electronic Book Review, 5. 1. 2004, abrufbar unter: <https://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/> [Zugriff: 21. 1. 2021].
- Sargent, Josh F.: 5 Prejudices That Video Games Can't Seem to Get Over, in: Literally Media Ltd. (Hg.): Cracked, 18. 7. 2012, abrufbar unter: [https://www.cracked.com/article\\_19922\\_5-prejudices-that-video-games-cant-seem-to-get-over.html](https://www.cracked.com/article_19922_5-prejudices-that-video-games-cant-seem-to-get-over.html) [Zugriff: 12. 11. 2019].
- Wallick, Joel: Non-Diversity. Gerudo Valley in The Legend of Zelda, in: Casano, Feliza (Hg.): Girls in Capes. Exploring Gender, Race & Sexuality in Geek Culture, 19. 2. 2014, abrufbar unter: <http://girlsincapes.com/2014/02/19/non-diversity-gerudo-valley-in-the-legend-of-zelda/> [Zugriff: 12. 11. 2019].

## Literaturverzeichnis

- Appelt, Hedwig: Die Amazonas. Töchter von Liebe und Krieg, Stuttgart 2009.
- Baird, Jacqueline: The reluctant Fiancee, Toronto 1997.
- Bell, Peter: „You can’t right all the wrongs“. „Zigeuner“-Figuren in Disneys Glöckner von Notre Dame, in: Josting, Petra/ Roeder, Caroline / Reuter, Frank/ Wolters, Uwe (Hg.): „Denn sie rauben sehr geschwind jedes böse Gassenkind“. „Zigeuner“-Bilder in Kinder- und Jugendmedien, Göttingen 2017, S. 347–366.
- Bogdal, Klaus-Michael: Europa erfindet die Zigeuner. Eine Geschichte von Faszination und Verachtung, Berlin 2011.
- Breger, Claudia: Ortlosigkeit des Fremden. „Zigeunerinnen“ und „Zigeuner“ in der deutschsprachigen Literatur um 1800, Köln 1998.
- Brittnacher, Hans R.: Leben auf der Grenze. Klischee und Faszination des Zigeunerbildes in Literatur und Kunst, Göttingen 2012.
- Buruma, Ian/ Margalit, Avishai: Okzidentalismus. Der Westen in den Augen seiner Feinde, München 2005.
- Cervantes, Miguel de: La Gitanilla, Madrid 2003.
- Charnon-Deutsch, Lou: The Spanish Gypsy. The history of a European obsession, University Park 2004.
- Chie, Yamanaka: Manwha in Korea. (Re-)Nationalizing Comics Culture, in: Berndt, Jaqueline/ Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.): Manga’s Cultural Crossroads, New York 2013, S. 85–99.
- Dietze, Gabriele/ Brunner, Claudia/ Wenzel, Edith: Kritik des Okzidentalismus. Transdisziplinäre Beiträge zu (Neo-)Orientalismus und Geschlecht, Bielefeld 2009.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Von zierlichen Zigeunerinnen und Roma-Rambos. Beobachtungen zum Zigeunerbild im zeitgenössischen Comic, in: Awosusi, Anita (Hg.): Zigeunerbilder in der Kinder- und Jugendliteratur, Heidelberg 2000, S. 97–116.
- Fujita, Kuniko/ Hill, Richard C.: Innovative Tokyo, East Lansing 2005.
- Görgen, Arno: Die Vulnerabilität des Anderen. Marginalisierung des Non-Player-Characters in digitalen Spielen, in: Hust, Christopher (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik, Bielefeld 2018, S. 73–88.

- Iwabuchi, Koichi: *Recentering globalization. Popular culture and Japanese transnationalism*, Durham 2002.
- Iwasaki, Yōko: *Koi wa gōin ni*, Toronto 2016.
- Kleinogel, Cornelia: *Exotik – Erotik. Zur Geschichte des Türkenbildes in der deutschen Literatur der frühen Neuzeit (1453–1800)* (=Bochumer Schriften zur deutschen Literatur, Bd. 8), Frankfurt a.M. 1989.
- Kleist, Heinrich von: *Penthesilea*, in: ders., *Sämtliche Werke*, Bd. 5, Basel 1992, S. 7–192.
- Lange, Horst: *Ulanenpatrouille. Roman*, Köln-Lövenich 1981.
- Lent, John A.: *Manga in East Asia*, in: Johnson-Woods, Toni (Hg.): *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, London 2010, S. 297–314.
- Lewis, Matthew Gregory: *Der Mönch. Roman*, München 1971.
- Mihok, Brigitte: *Wild, lockend und gefährlich. „Zigeunerin und Zigeuner“ als populäre Klischees im Comic*, in: Benz, Wolfgang (Hg.): *Vorurteile in der Kinder- und Jugendliteratur* (=Reihe Positionen – Perspektiven – Diagnosen, Bd. 5), Berlin 2010, S. 97–116.
- Mladenova, Radmila: *Patterns of Symbolic Violence. The Motif of ‘Gypsy’ Child-theft across Visual Media* (=Interdisciplinary Studies in Antigypsyism – Book series initiated by the Research Centre on Antigypsyism, Bd. 1), Heidelberg 2019.
- Myung-Jin, Lee: *Ragnarök*, 10 Bde., Seoul 2002–2004.
- Napier, Susan: *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York 2005.
- Nordal, Sigurdur: *Völuspá* (= *Texte zur Forschung*, Bd. 33), Darmstadt 1980.
- Patrut, Iulia-Karin: *Phantasma Nation. „Zigeuner“ und Juden als Grenzfiguren des „Deutschen“ (1770–1920)*, Würzburg 2014.
- Reuter, Frank: *Der Bann des Fremden. Die fotografische Konstruktion des „Zigeuners“*, Göttingen 2014.
- Said, Edward W.: *Orientalism*, New York 1979.
- Schilling, Michael: *Aspekte des Türkenbildes in Literatur und Publizistik der frühen Neuzeit*, in: Krimm, Stefan/Zerlin, Dieter (Hg.): *Die Begegnung mit dem Islamischen Kulturraum in Geschichte und Gegenwart* (=Acta Hohenschwangau 1991), München 1992, S. 43–60.

- Smith, Charlotte C.: Images of Islam. 1453–1600. Turks in Germany and Central Europe (=Religious Cultures in the Early Modern World, Bd. 16), London 2014.
- Soltani, Zakariae: Orientalische Spiegelungen. Alteritätskonstruktionen in der deutschsprachigen Literatur am Beispiel des Orients vom Spätmittelalter bis zur Klassischen Moderne (= Literaturwissenschaft, Bd. 4; zugleich Dissertation an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg i. Br. 2014), Berlin 2016.
- Stone, Jennifer C./Kudenov, Peter/Combs, Teresa: Accumulating Histories. A Social Practice Approach to Medievalism in High-Fantasy MMORPGs, in: Kline, Daniel T. (Hg.): Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages, Abington 2014, S. 107–118.
- Suckow, Dirk: Überzeichnungen. Zum „Zigeuner“-Bild der Comicserie „Gipsy“, in: Josting, Petra/Roeder, Caroline/Reuter, Frank/Wolters, Uwe (Hg.): „Denn sie rauben sehr geschwind jedes böse Gassenkind“. „Zigeuner“-Bilder in Kinder- und Jugendmedien, Göttingen 2017, S. 401–418.
- Takemiya, Keiko: Kaze to Ki no Uta, 17 Bde., Tokio 1976–1984.
- Takeuchi, Naoko: Sailor Moon, 18 Bde., Tokio 1992–1997.
- Waggoner, Diane: The Hills of Faraway. A Guide to Fantasy, New York 1978.
- Wagner, Richard: Der Ring des Nibelungen. Ein Bühnenfestspiel für drei Tage und einen Vorabend, Ditzingen 2009.
- Weinreich, Frank: Fantasy. Einführung, Essen 2007.
- Yoshida, Kaori: Animation and „Otherness“. The Politics of Gender, Racial and Ethnic identity in the World of Japanese Anime (zugleich Dissertation an der University of British Columbia), Vancouver 2008.