

[www.iu.de](http://www.iu.de)

# IU DISCUSSION PAPERS

## Design, Architektur & Bau

Zwischen Wettkampf und Arbeit am Selbst: Die narrative, ästhetische und spielmechanische Inszenierung von Martial Arts in Digitalen Spielen

**RUDOLF THOMAS IDERST**

**STEFAN HEINRICH SIMOND**

**IU Internationale Hochschule**

Main Campus: Erfurt  
Juri-Gagarin-Ring 152  
99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23  
Fax: +49 2224.9605.115  
Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):  
Dr. Stefan Heinrich Simond  
ORCID-ID: 0000-0002-1058-3890 (Open Researcher und Contributor ID)  
IU Internationale Hochschule – Campus Köln  
Hildeboldplatz 20  
50672 Köln  
Email: stefan.simond@iu.org

Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst, M.A.  
ORCID-ID: 0000-0002-6636-1752  
Hochschule Neu-Ulm (HNU)  
Bretonischer Ring 17 B  
85630 Neukeferloh  
Telefon: +49-1792935578  
Email: rudolf.thomas.inderst@hnu.de

**IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 4, No. 3 (JUN 2025)**

ISSN: **2750-6266**

DOI: <https://doi.org/10.56250/4061>

Website: <https://repository.iu.org>

## **ZWISCHEN WETTKAMPF UND ARBEIT AM SELBST**

### Die narrative, ästhetische und spielmechanische Inszenierung von Martial Arts in Digitalen Spielen

**Dr. Stefan Heinrich Simond**

**Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst**

#### **ABSTRACT:**

*Martial Arts sind seit den 1980ern ein prägendes Spielemotiv – von Arcade-Klassikern wie Mortal Kombat bis zu heutigen Fighting Games, Sportsimulationen und narrativen Actiontiteln. Dieser Beitrag analysiert zwei spielkulturell einschlägige Kontrastbeispiele: Streets of Rage 2 wird hinsichtlich der Verortung von Martial Arts in urbaner Ikonografie aufgeschlüsselt, wohingegen Sifu als reflexive Brechung des traditionellen Rachenarrativs interpretiert wird. Basierend auf der Methodik des Close Playing werden dabei sowohl narrative, ästhetische als auch ludische Elemente der Martial Arts-Konstruktionen berücksichtigt. Das Ziel ist letztlich die Systematisierung unterschiedlicher Inszenierungsformen digitaler Kampfkunst.*

*Martial arts have been a defining motif in digital games since the 1980s—from arcade classics like Mortal Kombat to contemporary fighting games, sports simulations and narrative action titles. This article analyses two culturally significant and contrasting examples: Streets of Rage 2 is examined with regard to the localisation of martial arts within urban iconography, while Sifu is interpreted as a reflexive subversion of the traditional revenge narrative. Drawing on the method of close playing, the analysis considers narrative, aesthetic and ludic elements in the construction of martial arts. The aim is to contribute to a systematic understanding of different modes of martial arts representation in digital games.*

#### **KEYWORDS:**

*Martial Arts, Digitale Spiele, Game Studies, Kampfsport, Kampfkunst*

## AUTOR:INNEN



**Dr. Stefan Heinrich Simond** ist Academic Lecturer im Studiengang Game Design an der IU – Internationale Hochschule. Seine Dissertation mit dem Titel „Pixelated Madness. On the Construction of Mental Illnesses and Psychiatric Institutions in Video Games“ (2023) hat er mit summa cum laude abgeschlossen. Seine aktuelle Forschung konzentriert sich auf digitale Spiele als Resonanzräume sowie auf die Konstruktion von Kampfkunst in digitalen Spielen.



**Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst** ist Professor für Game Studies und Game Design an der Hochschule Neu-Ulm. Er ist Host des internationalen Podcasts Game Studies im New Books Network, Ressortleiter bei TITEL kulturmagazin für Spielkultur und Fachbeirat für Spielkultur im Deutschen Fachjournalisten-Verband. Seine letzte Veröffentlichung ist das Handbuch Computerspiele. 50 zentrale Titel mit Daniel Martin Feige, erschienen im transcript Verlag. Auf Bluesky unter @gamestudies aktiv.

## Einleitung

Martial Arts und digitale Spiele pflegen seit jeher ein besonders enges Verhältnis. Bereits in der Frühphase der Arcade-Kultur prägten Fighting Games wie *Karate Champ* (Technōs Japan, 1984), *Yie Ar Kung-Fu* (Konami, 1984) oder *Street Fighter II* (Capcom, 1991) sowohl spielerische Narrative, Ästhetiken und Spielstrukturen als auch deren kulturelle und gesellschaftliche Signifikanz. Martial Arts sind dabei weit mehr als nur thematischer Hintergrund: Sie strukturieren Spielverläufe, definieren Körperbilder und erzeugen symbolische Ordnungen innerhalb des digitalen Raums. Während sich in den letzten beiden Jahrzehnten ein verstärktes wissenschaftliches Interesse an der Inszenierung von Kampfkünsten in der Medienkultur abzeichnet (Tausch, 2019, S.61), befindet sich die Auseinandersetzung mit Martial Arts in digitalen Spielen noch in rudimentärem Zustand. Einschlägige Perspektiven sind etwa auf mediale Gewaltdarstellungen fokussiert, auf Marginalisierung und Stereotype oder auf das erweiterte Spektrum der Fighting Games.

Der vorliegende Beitrag konzentriert sich daher dezidiert auf folgende Forschungsfrage: Wie werden Martial Arts in digitalen Spielen inszeniert? Zentrale Aspekte bisheriger Auseinandersetzungen wie Hyperviolence, Glocalisation, Hyperculturalism und die damit zusammenhängende Charakterisierung spielerischer Räume werden dezidiert berücksichtigt. Anhand der kontrastiven Analyse der beiden digitalen Spiele *Streets of Rage 2* (Sega, 1992) und *Sifu* (Sloclap, 2022) soll dabei herausgearbeitet werden, wie sich Martial Arts-Spiele zwischen Wettkampf und Arbeit am Selbst verorten lassen.

Zunächst erfolgt eine Definition des Begriffs Martial Arts und eine Verortung der Relevanz in Medien und Kultur. Anschließend ist die Methodik des Close Playings samt ihrer Herausforderungen und Limitationen beschrieben. Die beiden Analysen zu *Streets of Rage 2* und *Sifu* erfolgen nacheinander und stellen jeweils zentrale Elemente der Inszenierung von Martial Arts heraus. Die wichtigsten Erkenntnisse sind in einem abschließenden Fazit zusammengeführt.

## Theoretische Rahmung

### **BEGRIFFSDEFINITION**

Martial Arts sind Gegenstand eines weitläufigen Forschungsfeldes und die Bemühungen um konkrete Definitionen zahlreich. Im Zentrum steht jedoch stets die kämpferische Auseinandersetzung: “In martial arts, the fight is not a side characteristic or a supplementary element of the system, but the ultimate core to which all techniques, training methods and strategies are connected.” (Meyer, 2021, S. 11) Ausgetragen wird der Kampf dabei entweder unbewaffnet oder mit ‘kalten Waffen’. Stöcke, Schwerter und auch Alltagsgegenstände gehören dazu; Schuss- und Explosionswaffen hingegen sind üblicherweise ausgeschlossen<sup>1</sup> (S. 7–8). Zudem lassen sich zahlreiche Disziplinen unterscheiden, etwa traditionell asiatische Kampfkünste wie Kung Fu, Karatedō und Jūdō oder moderne eklektische Disziplinen wie Mixed Martial Arts, Krav Maga und Brasilianisches Jiu-Jitsu. Manche der Disziplinen sind stärker auf Wettkampf ausgerichtet, andere vorwiegend anwendungsorientiert und wieder andere

---

<sup>1</sup> In medialen Kontexten trifft diese Einschränkung nur bedingt zu, wie etwa anhand des *Gun Fu*-Genres erkennbar, in welchem Schusswaffen und Kung Fu-Techniken kombiniert werden (Meyer, 2021, S. 8).

stark spirituell durchzogen<sup>2</sup>. Die Disziplinen unterscheiden sich maßgeblich nach je eigenen Vorstellungen von ihrer Anwendung und den Kontexten des Kampfes (Meyer, 2021, S. 8; Bowman, 2014). Sie entwickeln entsprechend eigene Techniken, Werte und Lehrsysteme und streben üblicherweise nach einer komplementären Antwort auf jeden Angriff (Meyer, 2012, S. 15). Gemein ist den meisten (Unter-)Disziplinen ein Gründungsmythos, oftmals in Verbindung mit einer Autoritätsfigur (S. 13).

Im Anschluss an den internationalen Forschungsdiskurs wird hier vorwiegend der Begriff ‘Martial Arts’ verwendet, der sich mutmaßlich im 16. Jahrhundert entwickelt hat und auf die Formulierung *ars martialis* (‘Künste des Mars’) zur Bezeichnung europäischer Waffentechniken zurückgeht (S. 3). Der Sammelbegriff *Martial Arts and Combat Sports* (MACS) ist vorwiegend in akademischen Diskursen etabliert, um traditionelle wie moderne, spirituell wie sportlich ausgerichtete Disziplinen gleichsam zu fassen (S. 6). Im deutschen Sprachraum ist zudem die Unterscheidung zwischen Kampfkunst und Kampfsport verbreitet. Während Kampfsport regelgebundene Wettkampfformen bezeichnet, steht Kampfkunst für eine ganzheitliche Praxis, die auch ästhetisch, rituell und spirituell gerahmt ist und eine distinkte Nähe zu performativen Künsten wie Tanz oder Drama aufweist (S. 5)<sup>3</sup>.

## MARTIAL ARTS IN MEDIEN UND KULTUR

Entsprechend naheliegend ist die mediale Popularisierung von Martial Arts in Filmen, Serien, Comics und digitalen Spielen. In ihren Narrativen, Bildlichkeiten und Interaktionsmöglichkeiten konstruieren Medien bestimmte Vorstellungen von martialischen Körpern, Bewegungen, Werte- und Symbolsystemen (Ishac et al., 2023, S. 1–2). Im folgenden Abschnitt ist zunächst die Popularisierung von Martial Arts in den Medien dargelegt und anschließend anhand der drei Elemente von Hyperviolence, Glocalisation und Hyperculturalism diskutiert.

### Von *wuxia* bis Bruce Lee

Prägend für die kontemporäre Rolle von Martial Arts in den Medien ist das chinesische *wuxia* (武俠), was wörtlich ‘martialische Ritterlichkeit’ bedeutet. In Literatur, Film und Fernsehen erzählen Werke wie *Die Reise in den Westen* (Wu & Lüdi Kong, 2019) aus dem 16. Jahrhundert oder *House of Flying Daggers* (Zhang Yimou, 2004) von wandernden Helden, die sich durch körperliche Meisterschaft, moralische Integrität und übernatürliche Fähigkeiten auszeichnen. Das Genre verbindet Philosophie, Ethik und Fantasie mit martialischer Körperlichkeit und prägt bis heute die visuelle und narrative Codierung von Kampfkunst weltweit. Wie Meyer (2021, S. 15) bemerkt, übersetzen *wuxia*-Filme diese Vorstellung in „real images by performing beautiful cascades of attacks and blocks“. Hinzu kommt ein breites

---

<sup>2</sup> Der Vollständigkeit halber sei betont, dass es selbst innerhalb der Disziplinen gravierende Unterschiede gibt. Für die vorliegende Studie sind diese aber vernachlässigbar.

<sup>3</sup> Die Verbindung zu Tanz und Performance ist auch im Bereich digitaler Spiele spürbar. Ong et al. (2022) beschreiben etwa, wie Modifikationen des Rhythmusspiels *Beat Saber* (Beat Games, 2018) genutzt werden, um Techniken der Kampfkunst zu integrieren.

Spektrum an Kampfkunstfilmen<sup>4</sup> namhafter Akteure wie Bruce Lee, Jackie Chan und Chuck Norris, die nicht nur als reale Kampfkünstler, sondern als transmediale Figuren eine Form von martialischer Subjektivität verkörpern, die westliche und östliche Diskurse verbinden (Goto-Jones, 2019, S. 52–53).

### **Gewaltdarstellung in MMA-Kämpfen und *Mortal Kombat***

Zur Faszination für den disziplinierten, über sich hinauswachsenden Körper gehört dabei oftmals auch die Faszination für die Zerstörung des Körpers. Wenngleich explizite Gewaltdarstellung nicht im Vordergrund dieses Beitrages steht, sei doch darauf hingewiesen, dass das Thema seit jeher eng mit der medialen Präsenz von Martial Arts verknüpft ist. Dabei geht Downey (2014) von einer reziproken Einflussnahme aus: Reale Wettkämpfe, etwa im Falle von MMA-Turnieren, dienen als Inspiration für mediale Inszenierungen<sup>5</sup>. Zugleich prägen aber auch die Formen der medialen Inszenierung durch Kameraeinstellungen, Zeitlupen und Schnittfolgen die Gestaltung der realen Kämpfe, üblicherweise mit dem Ziel einer Inszenierung von Unmittelbarkeit (Chen & Wang, 2023, S. 412). Entsprechend ist von einer „new, highly mediated form of violence aesthetics“ (Downey, 2014, S. 130) auszugehen, in der das Kampfgeschehen stets zugleich körperlich präsent und kulturhistorisch durchdrungen ist.

Während die Inszenierung von MMA-Wettkämpfen die kritische Auseinandersetzung mit Gewaltdarstellungen in den Medien befeuern, kommt diese exponierte Stellung im Falle von digitalen Spielen der *Mortal Kombat*-Reihe (Midway Games et al., 1992–) zu. Die Veröffentlichung der ersten Konsolenversion im Jahr 1993 löste eine intensive öffentliche Debatte über Gewaltdarstellungen in digitalen Spielen aus, insbesondere aufgrund der ikonischen *Fatalities*, in denen Gegner auf spektakuläre Weise exekutiert werden. Church (2022, S. 72) konstatiert: „*Mortal Kombat* became the poster child for video game violence not only because its cinematic qualities corresponded with its huge popularity, but also because the game represented the related ‘threat’ of disreputable arcade content’s entry into the private family sphere [...]“. Die mediale Kontroverse kulminierte schließlich in der Gründung des US-amerikanischen *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) und *Mortal Kombat* wurde zur Symbolfigur gesellschaftlicher Sorgen über digitale Medien und ihren Einfluss auf Jugend und Kultur (S. 162).

### **Glocalisation**

Für die folgenden Analysen sind Darstellungen körperlicher Gewalt zwar nicht von primärer Relevanz, wohl aber ihr Bedeutungspotenzial für die Charakterisierung spielerischer Räume – weitere Ausführung folgen in der Analyse zu *Streets of Rage 2*. Besondere Relevanz gewinnt die Inszenierung von Räumlichkeiten in Martial Arts-Kontexten aufgrund der doppelten Dynamik der sogenannten *Glocalisation*, i.e., die Vermengung lokaler und globaler Elemente im Kontext globalisierter Medienproduktion (Tausch, 2019, S. 61). Erzählungen über Martial Arts entstehen heute nicht mehr nur

---

<sup>4</sup> Im Vergleich zu klassischen *wuxia*-Erzählungen spielen fantastische Elemente in modernen Kampfkunstfilmen oft eine untergeordnete Rolle.

<sup>5</sup> Mit den Spielen der *UFC*-Reihe (EA Canada, 2014–) existiert ein digitales Äquivalent zu den realen Wettkämpfen, aber auch jenseits dessen ist von einer wechselseitigen Inspiration realer und fiktiver Kampfszenarien auszugehen.

in Ostasien und den USA, sondern weltweit, was klassische Annahmen hegemonialer Kulturansprüche infrage stellt (S.63). Gleichzeitig lassen sich diese Medien als Räume der Gegenrepräsentation begreifen, in denen bewusst mit rassistischen Stereotypen gebrochen und asiatische Identität affirmativ inszeniert wird (Ong et al., 2022, S.9–13). Besonders bedeutsam ist dabei die visuelle Dimension: „Images flow across different language communities more easily than written words.“ (Tausch, 2019, S. 66) Jenseits sprachlicher und kultureller Barrieren findet sich eine weltweite Rezeption von Martial Arts.

### Hyperculturalism

Weiterhin ist zu betonen, dass Martial Arts-Erzählungen nicht nur für sich stehen, sondern Teil eines dichten Netzwerks kultureller Verweise, Symbole und Bedeutungszusammenhänge sind. Tausch (2019) bezeichnet dieses Phänomen als *Hyperculturalism* – ein Zustand, in dem mediale Artefakte in ein „hyperspace of culture(s)“ (S. 62) eingebunden sind, der vielfältige Kontexte simultan aktiviert. Im Falle von Martial Arts in digitalen Spielen könnten dies etwa Rückbezüge auf *wuxia*-Filme oder bestimmte Epochen wie die 1980er-Jahre sein. So lässt sich auch eine wichtige Unterscheidung etablieren: Nicht jedes Spiel mit Kampfmechanik ist ein Martial Arts-Spiel. Ausschlaggebend ist jenseits der spielerischen Mechanik vor allem die Einbindung in ein kulturelles Referenzsystem<sup>6</sup> (S. 65).

### Spiele als Martial Arts-Performance

Besonders im Falle digitaler Spiele sind noch zwei weitere Dimensionen wichtig. Erstens können Martial Arts-Spiele als Einstiegspunkt für tatsächliches Martial Arts-Training dienen. Eine Studie von Jhon (2019) zeigt, dass etwa zwei Drittel der befragten Personen durch Spielerfahrungen – insbesondere mit 3D-Fighting-Games wie *Tekken* (Namco, 1995) – zum tatsächlichen Martial Arts-Training motiviert wurden. Dabei wirkte vor allem die visuelle und mechanische Nähe zu realen Kampfstilen identitätsstiftend. VR-Technologie und bewegungssensitive Anwendungen können überdies das Training unterstützen. Zhang (2024, S. 462) zeigt etwa, wie Systeme zur Bewegungsanalyse eingesetzt werden. Die Verbindung traditioneller Didaktik mit digitalen Interfaces ermöglicht dabei ein personalisiertes und zugleich spielerisches Lernen. Digitale Spiele werden somit nicht nur zum Informations-, sondern zum Erfahrungsmedium für Martial Arts.

Zweitens kann auch das Spielen von digitalen Spielen selbst als eine Form von Martial Arts-Praxis interpretiert werden. Goto-Jones (2019) vertritt die These, dass das Erlernen komplexer Bewegungs- und Steuerungssysteme eine ähnliche Hingabe, Disziplin und ethische Haltung erfordert wie das traditionelle Training: „MAVs [Martial Arts Video Games; d. Verf.] are a form of simulacrum in the postmodern sense—they are martial arts in their own right, standing for nothing other than themselves“ (S.51)<sup>7</sup>. Anders als bei vielen anderen Genres liegt der Fokus von Martial Arts-Spielen weniger auf narrativer Progression oder Belohnungssystemen als auf der präzisen Kontrolle des

<sup>6</sup> Ein prominentes Beispiel ist der gelb-schwarze Anzug der Braut in Quentin Tarantinos *Kill Bill: Volume 1* (2003) – eine Referenz auf einen nahezu identischen Anzug in *Bruce Lee – Mein letzter Kampf* (Robert Clouse, 1978).

<sup>7</sup> Für die Interpretation von Martial Arts-Spielen als Simulakrum siehe auch Chen und Wang (2023, S. 413–414).

Interfaces: „In MAVs mastery of the control interface is itself the goal“ (S. 55). So eröffnen Martial-Arts-Spiele virtuelle Trainingsräume, die in ihrer Funktion dem Dōjō ähneln – als Orte intentionaler Bewegung, körperlicher Bewusstheit und letztlich auch der Arbeit am Selbst.

## ZUR METHODIK DES CLOSE PLAYING

Die Wahl der Methodik des *Close Playing* für die vorliegende Untersuchung von Martial Arts in Digitalen Spielen ergibt sich aus ihrer besonderen Eignung, die vielschichtigen Dimensionen des Forschungsgegenstands, narrative, ästhetische und ludische Gestaltungsmuster, systematisch zu erfassen. Wie Inderst (2020) betont, ermöglicht *Close Playing* eine „sorgfältige und kritische Untersuchung nicht nur von Spielinhalten, sondern gerade auch der Art und Weise, wie im spezifischen Einzelfall gespielt wird“. Dies ist für die vorliegende Studie zentral, da Martial Arts in digitalen Spielen nicht nur als thematisches Motiv, sondern auch als handlungsleitendes und spielmechanisches Element fungieren. Durch die enge Verschränkung von Spielpraxis und Repräsentation erfordert die Analyse eine Methode, die sowohl die Oberflächenstrukturen als auch die tieferliegenden Interaktionslogiken berücksichtigt. *Close Playing* bietet hier den Rahmen, um die spezifischen Inszenierungsformen von Kampfkunst in unterschiedlichen Genres, von arcadelastigen Fighting Games bis hin zu narrativen Actionspielen, vergleichend zu untersuchen und deren ästhetische wie spielerische Eigenheiten herauszuarbeiten.

Zudem erlaubt *Close Playing* die Integration von *Wide Reading*, wodurch der kulturelle und historische Kontext der Martial Arts-Darstellungen einbezogen werden kann. Inderst (2020) verweist auf die Bedeutung dieser Kombination, um „den weiteren historischen und kulturellen Kontext“ des Forschungsgegenstands zu erfassen. Die Methode ermöglicht es somit, die Spiele nicht isoliert, sondern als „kulturell und historisch situierte Texte“ (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011) zu begreifen. Durch die reflexive Offenlegung des eigenen gaming capital, etwa in Form von Vorerfahrungen mit den analysierten Genres, wird zudem die Positionalität der Forschenden transparent gemacht, was die methodische Stringenz der Studie stärkt: Beide Autoren sind mit ihren jeweiligen Analysegegenständen sehr vertraut. Damit leistet *Close Playing* einen wesentlichen Beitrag dazu, die komplexe Verschränkung von Spielmechanik, Ästhetik und kultureller Bedeutung in den ausgewählten Titeln sichtbar zu machen.

## Analysen

Nachfolgend sind die beiden Analysen zu *Streets of Rage 2* und *Sifu* aufgeführt. Die Titel wurden nach dem Verfahren der minimalen und maximalen Kontrastierung ausgewählt. Gemein ist beiden Spielen die übergeordnete Zuordnung als Martial Arts-Spiele inklusive der Einbettung in ein symbolisches Referenzsystem. Darüber hinaus unterscheiden sich die Titel jedoch in nahezu allen Aspekten: die Entstehungskontexte liegen sowohl zeitlich als auch räumlich weit auseinander und die Auseinandersetzung mit Martial Arts als Thema weist fundamentale Unterschiede auf. Im Detail werden diese Aspekte und deren Bedeutung für die Inszenierung von Martial Arts deutlich.

## **ZWISCHEN COMBATIVE CITYSCAPE UND HOSTILE URBAN IMAGINARIES: STREETS OF RAGE 2**

*Beat 'em ups* der späten 1980er- und frühen 1990er-Jahre entwickelten eine spezifische Ikonographie urbaner Gewaltlandschaften, die tief in der zeitgenössischen Popkultur verwurzelt war. Sie griffen transmediale Impulse auf, insbesondere aus dem US-amerikanischen Kino, um urbane Räume als Arenen permanenter Gewalt und sozialer Desintegration zu inszenieren. Filme wie *The Warriors* von Walter Hill (1979) oder die *Death Wish*-Reihe mit Charles Bronson (ab 1974) dienten als narrative und visuelle Vorbilder: Die Stadt erscheint als rechtsfreier, dysfunktionaler Raum, in dem individuelles Überleben ausschließlich durch physische Gewalt gewährleistet ist. Diese kulturellen Narrative fanden im Medium der Digitalen Spiele eine neue, spielmechanisch strukturierte Ausdrucksform (Schweizer 2019, S. 49). Das Genre der *Beat 'em ups*, auch als ‘Brawler’ bekannt, entwickelte sich in den 1980er-Jahren und etablierte sich schnell als eine der prägenden Formen actionorientierter Videospiele. Charakteristisch für *Beat 'em ups* ist das Fortschreiten der Spieler:in durch meist seitwärts scrollende Levels, während Gegnerwellen durch Nahkampftechniken besiegt werden müssen. Frühe Klassiker wie *Kung-Fu Master* (1984) von Irem legten das Fundament, doch vor allem Capcoms *Final Fight* (1989) und *Double Dragon* (1987) verfeinerten die Genreformel und prägten nachhaltig das kulturelle Bild von *Beat 'em ups*. In ihrer Blütezeit stellten diese Spiele eine feste und erfolgreiche Größe in den Spielhallen (Arcades) dar und fanden später auch auf Heimkonsolen großen Anklang. Rezeptionell galten *Beat 'em ups* lange als einfach zugängliche, jedoch wenig komplexe Unterhaltung, was ihren Ruf als ‘klassisches Arcade-Genre’ festigte. Die Popularität ließ ab Mitte der 1990er-Jahre nach, als 3D-Grafik und Fighting Games wie *Tekken* neue Standards setzten. Dennoch erlebte das Genre durch Retrowellen und Indie-Produktionen wie *Streets of Rage 4* (2020) eine Renaissance.

Auch in *Streets of Rage 2* wird die Ästhetik des bereits erwähnten dysfunktionalen Raums in einen strikt ludischen Rahmen überführt. Die urbane Umgebung wird zur Kulisse für repetitive physische Auseinandersetzungen. Jede Stufe repräsentiert einen neuen urbanen Schauplatz, in etwa nächtliche Parks, neonbeleuchtete Straßen, Einkaufszentren, Industriegebiete, deren Hauptfunktion darin besteht, sukzessive Gegnerwellen zu legitimieren. Die Stadt besitzt weder narrative Tiefe noch soziopolitische Komplexität, sondern wird auf die Funktion der Ästhetisierung und Rhythmisierung von Gewalt reduziert.

Im narrativen Rahmen von *Streets of Rage 2* fungiert die Entführung von Adam Hunter durch den kriminellen Unterweltboss Mr. X als katalytisches Moment, das die verbleibenden Protagonisten, Axel Stone, Blaze Fielding, Max Thunder und Skate Hunter, zur Formation einer widerständigen Allianz motiviert. Im ersten *Streets of Rage* (Sega, 1991) wird Adam als ehemaliges Mitglied der Polizei vorgestellt. Er verlässt gemeinsam mit Axel Stone und Blaze Fielding die Polizei, weil das System angeblich korrupt ist und sie den Kampf gegen Mr. X und seine Syndikatskräfte unabhängig aufnehmen wollen. Adam ist also eine Figur, die klassische Polizeikompetenz (Kampfausbildung, rechtliche Legitimation) verkörpert, sich aber in der Logik des Spiels als moralischer ‘Freelancer’ und gleichzeitig Vigilante neu positioniert. Sein Kampfstil reflektiert diese Prägung: Adam setzt auf kraftvolle, disziplinierte Schläge und Tritte, die stark von klassischem Boxen und Jūdō inspiriert sind, also Kampfsystemen, die in polizeilichen Trainingsprogrammen der 1980er- und 1990er-Jahre geschult wurden.

Die angesprochene, neue Gruppen- und Retter:innen-Konstellation in *Streets of Rage 2* reflektiert ein zentrales Motiv klassischer Beat 'em up-Erzählstrukturen: die persönliche Involvierung der Heldenfiguren als narrativer Motor für die Konfrontation mit einem hegemonialen, korrupten Machtssystem, das zugleich als Allegorie auf urbane Zerfallsängste und gesellschaftliche Gewaltproblematiken der frühen 1990er-Jahre gelesen werden kann. Eine intensivere Charakterentwicklung oder ein vertiefter gesellschaftlicher Kontext der Figuren als Schicksalsgemeinschaft fehlen jedoch; sie existieren primär als ludische Avatare mit unterschiedlichen Move-Sets und Spezialfähigkeiten, um die Spieltiefe zu variieren.

In einer Analyse der Charaktere des Spiels lässt sich eine differenzierte Zuordnung zu verschiedenen Kampfstilen vornehmen, die sowohl durch die Animation der Bewegungsabläufe als auch durch die Designintentionen der Entwickler nahegelegt wird. Axel Stone orientiert sich primär an klassischen Karate-Techniken, die durch Elemente des Streetfighting ergänzt werden. Dies manifestiert sich in seiner bevorzugten Nutzung geradliniger Schläge, tiefer Kicks und markanter Techniken wie dem ikonischen *Grand Upper*, dessen Form und Ausführung auf die Prinzipien traditioneller Kampfkunsttechniken zurückzuführen sind. Blaze Fielding hingegen zeigt ein Kampfprofil, das deutliche Einflüsse aus Jūdō und Aikidō erkennen lässt. Ihre Angriffe und Konter zeichnen sich durch eine geschmeidige, fließende Mechanik aus, die auf der Umleitung gegnerischer Kräfte basiert. Ergänzt werden diese Bewegungen durch elegante Kicktechniken, die auf Einflüsse aus dem Savate oder verwandten Kampfsportdisziplinen hindeuten könnten. Max Thunder verkörpert in seiner Kampfführung klassische Prinzipien des professionellen Wrestling. Charakteristisch für ihn sind kraftbetonte Techniken wie Suplexes, Bodyslams und Grifftechniken, die eine klare Orientierung an nordamerikanischen Wrestling-Traditionen erkennen lassen. Als Vierter im Bunde präsentiert sich Skate Hunter als Vertreter eines stark akrobatischen, improvisierten Streetfightings, dessen Stilistik Anleihen an das brasilianische Capoeira erkennen lässt. Seine Angriffsführung ist geprägt durch eine hohe Mobilität, rotierende Kicks und tänzerische Bewegungsmuster, die insbesondere durch die Integration von Rollerskates eine einzigartige Dynamik entwickeln. Die Verwendung dieser Rollerskates im Charakterdesign von Skate Hunter operiert nicht nur als spielmechanische Strategie der Beweglichkeitssteigerung, sondern inszeniert zugleich eine symbolische Anbindung an ikonografische Repräsentationen urbaner Freizeitkulturen der frühen 1990er-Jahre. In diesem Kontext fungieren die Skates als kulturelle Marker, die sowohl ein spezifisches Verständnis von Jugendlichkeit, Dynamik und Urbanität visualisieren als auch den Charakter in ein breiteres Netzwerk popkultureller Ästhetiken und medial vermittelter Lebensstile integrieren.

In einer spielmechanischen Betrachtung der Handhabung der Charaktere innerhalb der *Streets of Rage*-Serie lassen sich signifikante Unterschiede hinsichtlich ihrer Komplexität und Zugänglichkeit feststellen. Axel Stone gilt dabei als der am leichtesten zu steuernde Charakter. Sein ausgeglichenes Bewegungsset, die intuitive Verkettung von Schlägen und seine robuste Reaktionsgeschwindigkeit bieten eine geringe Einstiegshürde und ermöglichen eine effiziente Aneignung der grundlegenden Spielmechaniken. Seine Techniken sind schnell, präzise und erfordern ein vergleichsweise geringes Maß an spezifischem Timing oder Positionsmanagement. Demgegenüber stellt Max Thunder den spielmechanisch herausforderndsten Charakter dar. Seine Angriffe basieren auf Grappling-Mechaniken und schweren, langsamen Bewegungsabläufen, die eine exakte Raumkontrolle sowie ein hohes Maß an

antizipativem Spielverständnis erfordern. Die Effektivität von Max' Techniken ist stark abhängig von der präzisen Positionierung gegenüber Gegnergruppen sowie vom gelungenen Timing komplexer Eingabefolgen, was insbesondere in dynamischen Spielsituationen eine hohe kognitive Belastung für Spieler:innen erzeugt. Blaze Fielding und Skate Hunter nehmen dabei intermediäre Positionen ein: Während Blaze durch ihre Agilität und Flexibilität eine große Bandbreite an offensiven und defensiven Möglichkeiten eröffnet, verlangt sie zugleich ein feineres Verständnis von Combomanagement. Skate hingegen kompensiert seine geringe Schlagkraft durch Geschwindigkeit und Mobilität, was einen Spielstil erforderlich macht, der stark auf Ausweichmanöver und permanente Bewegung setzt.

*Streets of Rage 2* weist in seiner Inszenierung ein heterogenes Ensemble an Kampfkünsten und -stilen auf, welche von rohem Straßenkampf über professionelle Wrestling-Techniken bis hin zu stilisierten Formen fernöstlicher Martial Arts reichen und damit das Spiel nicht nur auf mechanischer, sondern auch auf kultureller Ebene abwechslungsreich codieren. Bereits auf der Basisebene konfrontiert das Spiel Spieler:innen mit Gegnern, deren Stilistik an unsystematisierte Straßenkampftechniken erinnert und damit archetypisch für das Narrativ eines brutalen Überlebenskampfes steht. Daneben treten Feinde wie die Ninjas Yamato und Musashi auf, deren Bewegungsmuster und Angriffsstrategien stark an klassische Ninjutsu-Techniken sowie moderne, popkulturell stilisierte Interpretationen japanischer Kampfkunst erinnern. Diese Gegner zeichnen sich durch extreme Beweglichkeit, Würfe und den Einsatz von Klingengewaffen aus. Ebenso prominent sind Kontrahenten wie R. Bear oder Abadede, welche an professionelle Wrestler angelehnt sind. Ihre Kampfweise artikuliert sich in Grappling-Techniken, massiven Körperattacken und Slams, was die Dominanz körperlicher Kraft als eigenes ludisches Prinzip inszeniert. Hier trifft insbesondere Max Thunder, als selbst stilisierter Wrestler, auf eine Art Spiegelung seiner eigenen Techniken. Hinzu kommen standardisierte Martial Artists wie Hakuyo und Nora, die durch ihre Techniken an Thaiboxen oder Karate erinnern.

Die visuelle Gestaltung von *Streets of Rage 2* nutzt gezielt Zeichen sozialer Verwahrlosung: heruntergekommene Gebäude, Graffiti, verlassene Industriekomplexe, Nachtclubs und dunkle Gassen. Diese Codes werden unmittelbar mit Gewalt assoziiert. Die Gegner:innen bleiben archetypisch und weitestgehend anonym: Straßenpunks, Rockerbanden, korrupte Sicherheitskräfte – stereotype Repräsentationen, die die Stadt als vollständig entfremdeten, feindlichen Raum markieren (Patterson, 2015). Der Soundtrack spielt eine zentrale Rolle in der atmosphärischen Verdichtung dieser *conflict cartographies*. Durch die Verbindung elektronischer Dance-Musik mit Hip-Hop-Elementen wird eine düster-futuristische Klanglandschaft geschaffen, die den Rhythmus des Spiels maßgeblich strukturiert (Diver, 2016).

Die dargelegte Reduktion urbaner Räume auf reine Konfliktmaschinen stellt eine funktionale Ästhetisierung sozialer Problemlagen dar: Armut, Kriminalität und Zerfall werden nicht als komplexe gesellschaftliche Phänomene reflektiert, sondern ausschließlich als Spielstruktur verwertet; Gewalt wird entkontextualisiert und naturalisiert. Sie erscheint als inhärenter und unausweichlicher Bestandteil der urbanen Erzählung. Spieler:innen agieren innerhalb einer Stadt, die keine Geschichte, keine sozialen Dynamiken kennt, sondern als stilisierte Gewaltlandschaft, als *urban battlefield*, existiert (s. Abb. 1 und 2). Transmedial betrachtet übernimmt *Streets of Rage 2* somit die filmischen Logiken seiner Vorbilder, treibt sie jedoch in Richtung einer vollständigen ludischen Effizienzsteigerung. Während *The Warriors* noch eine gewisse Sozialkritik oder zumindest romantischen Nihilismus

transportiert, neutralisiert *Streets of Rage 2* solche Ansätze zugunsten reiner Spielmechanik. Die Stadt wird zum abstrahierten Spielplatz voller gewalttätiger ludischer Akte, in dem alle sozialen Dimensionen dem Rhythmus und der Progression des Gameplays untergeordnet werden.

Nimmt man eine kulturwissenschaftliche Perspektive ein, offenbart sich darin ein hochrelevanter Mechanismus: Digitale Spiele spiegeln nicht nur kulturelle Diskurse, sondern transformieren und perpetuieren sie. *Beat 'em ups*, als eines der frühesten Genres digitaler Gewaltinszenierung, bieten ein paradigmatisches Beispiel für die ludische Bearbeitung kultureller Ängste und Imaginationen urbaner Dekadenz. *Streets of Rage 2* reproduziert und funktionalisiert urbane Gewaltbilder, indem es soziale Krisenästhetik in rhythmisch strukturierte Gewaltdulissen überführt; diese Form der Darstellung trägt langfristig zur Stabilisierung kultureller Narrative bei: Städte werden als Orte des Verfalls, der Anonymität und der Gewalt inszeniert, wobei Gewalt nicht hinterfragt, sondern als beinahe natürliche Reaktion auf urbane Zustände dargestellt wird.



Abb. 1 und 2: Im ersten Level kämpfen sich Spieler:innen (hier mittels Charakter Blaze Fielding) durch aggressive Gegner:innenhorden vor Großstadtkulisse inklusive Hinterhof im Regen (Quelle: <https://moegamer.net/2020/05/11/streets-of-rage-2-everyones-favourite/>).

Neben dem klassischen kooperativen Durchspielen der Hauptkampagne implementierte *Streets of Rage 2* mit dem sogenannten *Duel Mode* eine separate Spielvariante, die einen direkten, kompetitiven Zweikampf zwischen zwei Spieler:innen ermöglichte. Dieser Modus kann als eine hybride Annäherung an das damals populäre Genre der Fighting Games (etwa *Street Fighter II*) verstanden werden, verzichtet jedoch auf deren Komplexität und Kombo-Tiefe. Stattdessen wird das standardisierte Move-Set der jeweiligen Spielfigur gegeneinander ausgespielt. Der *Duel Mode* stellte damit nicht nur eine Erweiterung der üblichen *Beat-'em-up*-Mechanik dar, sondern reflektierte auch die zunehmende Marktrelevanz kompetitiver Kampfspiele Anfang der 1990er-Jahre. Allerdings blieb er mechanisch eng an die Regularien des Hauptspiels gebunden: kein freies Kombo-System, begrenzte Bewegungsfreiheit (horizontaler 2D-Raum), stark beschränkte Verteidigungsoptionen. Insofern ist der Modus weniger als eigenständige Kampfspiel-Alternative zu bewerten, sondern eher als ludisches Bonus-Feature innerhalb der Gesamtstruktur von *Streets of Rage 2* (Lilge, 2025, S. 90–94).

Zudem etablierte *Streets of Rage 2* Segas Profil als Herausforderer im kulturellen Feld der Digitalen Spiele: Während Nintendo für familienfreundliche Inhalte stand, positionierte sich Sega bewusst als

Marke für ältere Jugendliche und junge Erwachsene. Der explizite Fokus auf urbane Gewaltinszenierungen, das düstere Setting und der aggressive musikalische Stil passen zu dieser strategischen Ausrichtung. *Streets of Rage 2* diente damit nicht nur als wirtschaftlich erfolgreicher system seller im wichtigen Weihnachtsgeschäft 1992, sondern auch als paradigmatische Manifestation einer kulturellen Differenzstrategie gegenüber Nintendo. Rezeptionell avancierte der Titel unmittelbar nach Veröffentlichung zum kritischen und kommerziellen Erfolg und trug wesentlich zur langfristigen Etablierung von *Streets of Rage* als ikonischer Sega-Marke bei. Retrospektiv betrachtet nimmt der Titel bis heute eine zentrale Rolle im kulturellen Gedächtnis der Sega-Markenidentität ein: Er verkörpert die Synthese aus technischer Innovation, urbaner Coolness und dem Transfer von Arcade-Ästhetik auf Heimkonsolen, also Kernelemente, die Sega in der 16-Bit-Ära kultivierte und die nachhaltig das Image des Unternehmens im kollektiven Gedächtnis von Digitalspielkulturen prägten (Stuart, 2014, S. 26–28).

### **KUNG FU ALS WEG VON VERGEBUNG UND TRANSFORMATION: SIFU**

*Sifu* ist ein Actionspiel von Slocap (2022). Da *Sifu* über ein chinesisches Setting verfügt, sich in vielerlei Hinsicht klassischer *wuxia*-Elemente bedient und zugleich von einem französischen Entwicklerstudio entwickelt wurde, sind bereits auf Produktionsebene Aspekte der oben beschriebenen *Glocalisation* erkennbar (Tausch, 2019, p. 61). Chen & Wang (2023, S. 412) stellen etwa die umfassende Recherche heraus, die der Produktion vorausging: „[...] the French team Slocap [sic!] conducted in-depth research on China's traditional martial arts culture and designed the action game ‘SIFU’ based on Guangdong Bai [sic!] Mei Quan (White Eyebrow Boxing).” Da es sich dabei um eine Unterart des Kung Fu handelt (Rea, 2013) wird im Folgenden verallgemeinernd von Kung Fu ausgegangen.

Inhaltlich fungiert ein klassischer Racheplot als Ausgangspunkt. Der/die Protagonist:in<sup>8</sup> beobachtet als Kind den Mord an seinem/ihrer Vater und Lehrmeister. Der Mord wurde von einer Gruppe von fünf Personen verübt, angeführt von einem abtrünnigen Mitschüler namens Yang. Zurück bleibt ein mystisches Amulett, das es dem/der Protagonist:in erlaubt, nach dem Tod wiederzukehren. Im Alter von 20 Jahren beginnt der/die Protagonist:in einen Rachefeldzug. In fünf Arealen stellt sich der/die Protagonist:in den einstigen Täter:innen. Wird er/sie im Kampf besiegt, altert er/sie. Das Ziel ist, Yang zu erreichen, bevor das Lebensalter 70 überschreitet. Mit zunehmendem Fortschritt erweitert der/die Protagonist:in nicht nur sein/ihr Repertoire an Kampftechniken, sondern gewinnt auch Einblick in die Hintergründe der Gegner:innen. Ob diese am Ende getötet oder verschont werden, liegt bei den Spielenden und führt zu je spezifischen Endsequenzen.

Obwohl *Sifu* zunächst wie ein konventionelles Actionspiel anmutet, strukturell nicht unähnlich zu *Streets of Rage*, orientiert sich das Spielgefühl stark am Kung Fu. Schlag- und Trittkombinationen müssen gezielt mit Ausweichmanövern, Blocks, Würfeln und improvisierten Waffen kombiniert werden. Unkoordinierte Angriffe führen zu Konter mit erheblichem Schaden – jeder Treffer trägt spürbares Gewicht. Selbst gewöhnliche Gegner:innen können gefährlich werden. Die defensive Ausrichtung und die Anforderungen an Timing und Präzision knüpfen eng an Prinzipien traditioneller Kampfkunst an

---

<sup>8</sup> Das Geschlecht ist zu Beginn wählbar, hat jedoch keine Auswirkung auf den Handlungsverlauf.

und bekräftigen somit die Annahme von Goto-Jones (2019, S. 51), dass das Spielen eines Titels wie *Sifu* selbst als Form des Martial Arts-Trainings interpretiert werden kann.

Der einzige gefahrenfreie Ort des Spiels ist das Wuguan (武馆), die klassische Trainingshalle chinesischer Kampfkünste. Es dient als Hub, in das der/die Protagonist:in zwischen den Missionen zurückkehrt. Neben Trainingsmöglichkeiten und kosmetischen Anpassungen ist im Innenhof ein mit zunehmendem Spielfortschritt wachsender Baum angelegt, an dem Fertigkeiten freigeschaltet werden können. Die räumliche Ausstattung mit glimmenden Räucherstäbchen, Zen-Garten und traditioneller Einrichtung verleiht dem Ort eine Atmosphäre der Einkehr und Selbstkultivierung.

Die visuelle Gestaltung von *Sifu* kombiniert stilisierte Elemente traditioneller Tusche- und Pinselmalerei mit realistischer Raumtiefe und moderner Architektur. Die Spielfiguren heben sich mit ihrer flächig-konturierten Ästhetik von den realistischen Umgebungen ab. Gelegentlich nimmt *Sifu* ästhetisch Bezug zu anderen Martial-Arts-Erzählungen. Besonders markant ist eine Szene im ersten Areal, *The Squats*, in der sich die Kamera seitlich verschiebt und ein Kampf entlang eines engen Korridors aus der 2,5D-Perspektive inszeniert wird (s. Abb. 3 und 4). Diese lässt sich sowohl als visueller Verweis auf klassische *Beat 'em ups* als auch auf eine ikonische Szene aus dem südkoreanischen Film *Oldboy* (Chan-wook, 2003) interpretieren. *Sifu* verortet sich folglich in einem Netzwerk inter- und intramedialer Bezüge.

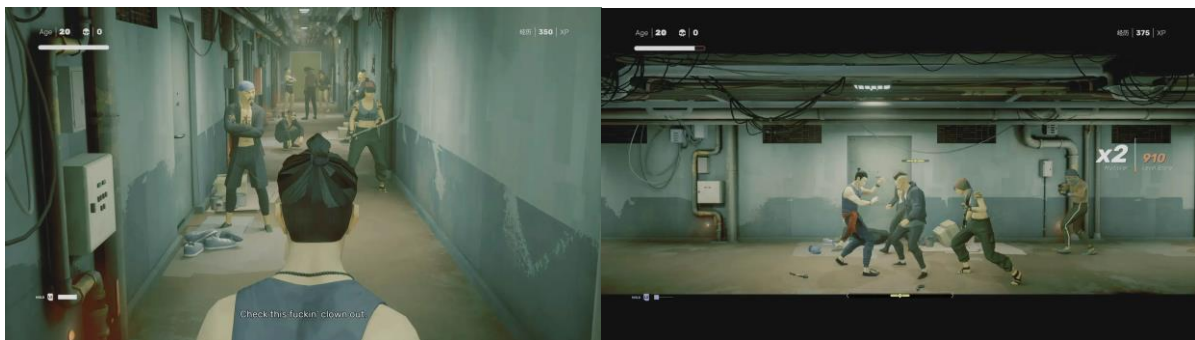


Abb. 3 und 4: Im ersten Areal kämpft sich der Protagonist durch einen langen Korridor. Ein seitlicher Kameraschwenk kann als Referenz auf den Film *Oldboy* interpretiert werden (eigene Screenshots).

Ein weiteres zentrales Stilmittel ist der gezielte Einsatz surrealistischer Elemente in Bosskämpfen, oftmals als visuelle Externalisierungen psychischer Zustände (Simond, 2023, S. 158–160). Als Beispiel mag hier der Kampf gegen die japanische Künstlerin Kuroki fungieren, die ihre Schwester getötet hat (s. Abb. 5). Nach dem Betreten eines Modells ihres Kopfes wechselt die Umgebung in eine abstrakte Eislandschaft. Dies kann als Schwelle zu einem Mindscape interpretiert werden (Carrier & Machamer, 1997; Slusser & Rabkin, 1989). Der Kampf inszeniert eine innere Zerrissenheit – visuell gespiegelt in der zweiten Phase, in der Kuroki als weiße Gestalt erscheint, während sich der Boden in eine reflektierende Wasseroberfläche verwandelt<sup>9</sup>. Diese räumliche Externalisierung psychischen Erlebens transformiert die körperliche Auseinandersetzung in eine Konfrontation mit inneren Konflikten.

<sup>9</sup> Das japanische Wort 黒い (kuroi) bedeutet Schwarz und -ki mag in diesem Falle für 気, also die Energie, stehen. Die Verwandlung hin zu einer weißen Figur kann somit als Ausdruck der Dualität von Schwarz und Weiß interpretiert werden.



Abb. 5: Abstrakte und mitunter surrealistische Ästhetik dient der Psychologisierung der Gegner:innen in *Sifu* (eigener Screenshot).

Spielmechanisch hebt sich *Sifu* vor allem aufgrund seiner Alterungsmechanik von anderen Genrevertretern ab. Nach jeder Niederlage kehrt der/die Protagonist:in mit Hilfe des Amuletts ins Leben zurück, altert dabei jedoch sichtbar. Kumulative Tode staffeln den Alterungssprung hoch. Der erste Tod erhöht das Alter um ein Jahr, der zweite um zwei usw. Zwar lässt sich die Todeszählung durch besiegte Gegner:innen reduzieren, rückgängig machen lässt sich das Altern jedoch nicht<sup>10</sup>.

Diese Mechanik erzeugt ein Spannungsverhältnis zwischen zunehmender Schlagkraft und schwindender Lebensenergie. Spielerisch bedeutet das: Je älter der/die Protagonist:in, desto effizienter, aber auch verletzlicher ist er/sie. Der Tod wird mechanisch abstrahiert, bleibt aber narrativ eingebettet. Gegner:innen äußern etwa Verwunderung darüber, dass der/die Protagonist:in einen eigentlich tödlichen Angriff überlebt hat. Die Alterungsmechanik dient zugleich als prozedurales Narrativ: Meisterschaft entsteht nicht durch Perfektion, sondern durch Wiederholung, Scheitern und Lernen. Fähigkeiten lassen sich durch mehrfache Anwendung dauerhaft freischalten. Damit wird impliziert, dass die Beherrschung der Kampfkunst über den Tod hinausgeht beziehungsweise durch die Überwindung des Todes überhaupt erst möglich wird.

Im weiteren Verlauf stellt *Sifu* allerdings den Rachefeldzug zunehmend in Frage. Die Konfrontation der Schuldigen erscheint als notwendiger Schritt zur Wiederherstellung der Ordnung. Mit jedem Tod der Bossgegner:innen vertieft sich aber die Spirale der Gewalt. Umso mehr die Spieler:innen die Umgebung erkunden, Dialogsequenzen verfolgen und optionale Areale erkunden, desto klarer wird, dass die

<sup>10</sup> Davon ausgenommen ist die Levelauswahl. Wird ein Level erneut betreten, startet der Avatar mit dem jüngsten Alter, mit dem Spielende das Level erreicht haben.

Antagonist:innen keine eindimensionalen Bösewichte sind, sondern Figuren mit komplexen Biografien. Viele von ihnen haben sich von ihrer Vergangenheit abgewandt und neue Wege eingeschlagen. So leitet Yang eine traditionell-chinesische Heilanstalt für Schwerkranke, während die vermeintlich egozentrische Millionärin Jinfeng ein Waisenhaus betreibt. Zudem kristallisiert sich heraus, dass der getötete Sifu Teil einer elitären Geheimorganisation war.

Diese Auflösung von Gegensätzen verweist auf ein Weltbild, das sich in der Philosophie des Zen-Buddhismus spiegelt (Masuda & O'Donohue, 2017, S. 238). Dessen Leitidee der Non-Dualität lehnt binäre Kategorien wie 'gut' und 'böse' ab und begreift Wirklichkeit als relational, wandelbar und durchlässig. Auch *Sifu* etabliert ein solches Verständnis. Das Verschonen der Gegner:innen fungiert zudem als optionale, spielmechanische Herausforderung. Die Möglichkeit, Gegner:innen zu verschonen wird nicht erklärt und die Option erscheint erst, wenn die Bossgegner:innen zweimal kampfunfähig gemacht werden, ohne sie zu töten.

Belohnt werden die Bemühungen mit einem alternativen Ende: Der/die Protagonist:in übergibt Yang das Amulett und bricht erschöpft zusammen. In der abschließenden Sequenz wird er/sie auf einem Bergpfad gezeigt, ruhig atmend, den Sonnenaufgang betrachtend. Als Sinnbild inneren Wandels zieht ein Drache am Himmel vorbei. Vergebung führt somit zur eigentlichen Vollendung. Der Tod erscheint nicht länger als Scheitern, sondern als Teil eines zyklischen Prinzips von Balance und Harmonie. *Sifu* inszeniert diese Einsicht als non-dualistisches Ethos: Vergebung verlangt kein moralisches Urteil, sondern die Überwindung des reaktiven Impulses zur Vergeltung.

## Fazit

Die Analyse von *Streets of Rage 2* und *Sifu* zeigt zwei kontrastierende Formen der Martial-Arts-Inszenierung. In *Streets of Rage 2*, einem Arcade-Spiel aus den frühen 1990er-Jahren, fungiert Kampfkunst primär als stilisierte Ausdrucksform urbaner Gewalt – mechanisch repetitiv, visuell überzeichnet und auf schnelle Eingängigkeit hin optimiert. Die Form folgt hier der Funktion: Martial Arts erscheinen als unmittelbar erfassbares Interaktionsmuster in einem Spielformat, das auf Reaktion, Wiederholung und symbolische Klarheit setzt. Die Stadt wird zur bedrohlichen Kulisse sozialer Entgrenzung, in der sich Gerechtigkeit nur durch körperliche Präsenz behaupten kann. Der Kampfstil bleibt dabei eklektisch und unspezifisch – eher Ausdruck generischer Körperkraft als codifizierter Disziplin.

*Sifu* hingegen etabliert die Auseinandersetzung mit der traditionellen Kampfkunst des Kung Fu als explizites Thema des Spiels. Sowohl in der Bewegungssprache als auch im narrativen Selbstverständnis verweist das Spiel auf klassisch-chinesische Vorstellungen von körperlicher und geistiger Entwicklung. Zwar folgt die Handlung zunächst einem klassischen Racheplot, dieser wird jedoch im Verlauf gebrochen – nicht zuletzt durch die differenzierte Charakterzeichnung der Bossgegner und die Möglichkeit, diese zu verschonen. Anstelle von Vergeltung rückt letztlich eine Überwindung der moralischen Dualität zugunsten übergeordneter Selbstfindung. Die visuelle Gestaltung verstärkt diese introspektive Rahmung: Surreale Räume, symbolisch aufgeladene Gegner und stilisierte Übergänge

externalisieren psychische Prozesse. Kampf wird so zur Auseinandersetzung mit dem eigenen Unterbewusstsein – eine Bewegung, die körperliche Technik und mentale Transformation verschränkt.

Die leitende Forschungsfrage lautete: *Wie werden Martial Arts in digitalen Spielen inszeniert?* Die Analyse hat gezeigt, dass digitale Spiele Martial Arts nicht nur als Kampftechnik, sondern als vielschichtiges kulturelles Motiv einsetzen – mit jeweils unterschiedlicher narrativer Einbettung, ästhetischer Gestaltung und ludischer Interaktionslogik. Martial Arts können dabei sowohl als Mittel unmittelbarer Konfliktlösung wie in *Streets of Rage 2* fungieren, als auch als Pfad innerer Reifung und Reflexion wie in *Sifu*. Beide Ansätze zeigen exemplarisch, dass digitale Spiele als eigenständige kulturelle Formate komplexe martialische Bedeutungsräume eröffnen.

Einschränkend zu betonen ist, dass die vorliegende Analyse mit der Fokussierung auf zwei Einzeltitel keinen umfassenden Überblick über die Entwicklung der Martial Arts-Inszenierung in Digitalen Spielen beanspruchen kann. *Streets of Rage 2* und *Sifu* erlauben eine komparative Tiefenanalyse paradigmatischer Positionen; die Reichweite bleibt jedoch begrenzt. Ein möglicher nächster Schritt künftiger Forschung bestünde daher in der systematischen Erweiterung des Samples – etwa durch die Einbeziehung unterschiedlicher Genres, historischer Entwicklungsphasen oder kultureller Kontexte. Darüber hinaus ließe sich untersuchen, wie sich kulturelle Codierungen von Kampfkunst in verschiedenen Spielpraxen, Plattformen und technologischen Settings (z. B. VR, Bewegungserkennung) entfalten. Zweifelsfrei markieren Martial Arts in digitalen Spielen ein facettenreiches Forschungsfeld, dessen sorgfältige Bearbeitung nicht nur differenzierte Erkenntnisse über die kulturelle Signifikanz von Martial Arts verspricht, sondern auch weiterführende Überlegungen zur Medialität des Digitalen Spiels anregen kann.

## Literaturverzeichnis

- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011). Well read: Applying close reading techniques to gameplay experiences. In D. Davidson (Hrsg.), *Well played 3.0: Video games, value and meaning* (S. 289–315). ETC Press.
- Capcom. (1989). *Final Fight* [Videospiele]. Capcom.
- Capcom. (1991). *Street Fighter II: The World Warrior* [Videospiele]. Capcom.
- Carrier, M., & Machamer, P. K. (1997). *Mindscapes: Philosophy, science, and the mind*. University of Pittsburgh Press.
- Clouse, R. (Regie). (1978). *Bruce Lee – Mein letzter Kampf* [Film]. Golden Harvest.
- Diver, M. (12. Oktober 2016). *An expert agrees: The Streets of Rage 2 soundtrack still sounds amazing today*. Vice. <https://www.vice.com/en/article/an-expert-agrees-the-streets-of-rage-2-soundtrack-still-sounds-amazing-today/>
- Dotemu, Lizardcube, & Guard Crush Games. (2020). *Streets of Rage 4* [Videospiele]. Dotemu.
- EA Canada. (2014–). *EA Sports UFC* [Videospielereihe, PlayStation 4 und Xbox One]. EA Sports.
- Forster, W. (2002). *Spielkonsolen und Heim-Computer: 256 Geräte von 1972–2002*. Gameplan.
- Hill, W. (Regie). (1979). *The Warriors* [Film]. Paramount Pictures.
- Inderst, R. (18. Januar 2020). Digitale Medien und Methoden. Rudolf Inderst über Close Playing. *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. <https://zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-medien-und-methoden>
- Irem. (1984). *Kung-Fu Master* [Videospiele]. Irem Corporation.
- Konami. (1984). *Yie Ar Kung-Fu* [Videospiele]. Konami.
- Koshiro, Y., & Kawashima, M. (1992). *Streets of Rage 2 Original Soundtrack* [Album]. Sega.
- Lilge, T. (2025). *Game Over: Eine Theorie des Spielakts*. De Gruyter.
- Masuda, A., & O'Donohue, W. T. (Hrsg.). (2017). *Handbook of Zen, mindfulness, and behavioral health*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-54595-0>
- Midway Games. (1992–). *Mortal Kombat* [Videospielereihe, diverse Plattformen].
- Namco. (1994). *Tekken* [Videospiele]. Namco.
- Park, C.-w. (Regie). (2003). *Oldboy* [Film].
- Patterson, O. (9. Mai 2015). The real problem with America's inner cities. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2015/05/10/opinion/sunday/the-real-problem-with-americas-inner-cities.html>

- Rea, T. (2013). *White Eyebrow Bak Mei Pai Kung Fu: Applications and training details*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Schweizer, B. (2022). Grand theft antecedents. In T. Funk (Hrsg.), *Video Game Art Reader: Volume 3* (S. 47–57). Amherst College Press.
- Sega. (1991). *Streets of Rage* [Videospiele; Sega Mega Drive]. Sega.
- Sega. (1992). *Streets of Rage 2* [Videospiele; Sega Mega Drive]. Sega.
- Simond, S. H. (2023). *Pixelated Madness: The Construction of Mental Illnesses and Psychiatric Institutions in Video Games*. Verlag Werner Hülsbusch.
- Slusser, G. E., & Rabkin, E. S. (1989). *Mindscapes: The geographies of imagined worlds*. Southern Illinois University Press.
- Stuart, K. (2014). *Sega Mega Drive/Genesis: Collected Works*. Read-Only Memory.
- Tarantino, Q. (Regie). (2003). *Kill Bill: Volume 1* [Film].
- Technōs Japan. (1984). *Karate Champ* [Videospiele]. Data East.
- Technōs Japan. (1987). *Double Dragon* [Videospiele].
- Winner, M. (Regie). (1974). *Death Wish* [Film]. Dino De Laurentiis Company/Paramount Pictures.
- Wu, C., & Kong, E. L. (2019). *Die Reise in den Westen: Ein klassischer chinesischer Roman mit 100 Holzschnitten nach alten Ausgaben*. Reclam.
- Zhang, Y. (Regie). (2004). *House of Flying Daggers* [Film].