

Anna Polze, Manuel van der Veen (Hg.)

Virtuelle Landschaften

Raumerkundungen an der Grenze des Screens

[transcript] VIRTUELLE
Lebenswelten

Virtuelle Biber

Tierliche Landschaftsgestaltung und Biopolitik in digitalen Spielen

Tom Ullrich

Any games where you can play as a beaver?

Im Jahr 2020 stellte die Nutzerin kungfukermmy auf Reddit eine Frage: »Any games where you can play as a beaver?«¹ Das Feedback war verhalten. Nur elf Antworten folgen. »LMAO [laughing my ass off; T.U.] this is a highly specific question«, kommentiert jemand. Anderen Redditoren fällt etwas mehr ein. Drei der Antworten geben einen Einblick zum Stand der verschränkten Virtualisierung von Bibern und Landschaften um 2020, von dem dieser Essay seinen Ausgang nimmt. Einen ersten Hinweis gibt es auf das Überlebens-Game *ARK: Survival Evolved*, wo neben diversen Dinosauriern auch »giant prehistoric beavers called Castoroides« vorkommen, die im Spielverlauf gezähmt, geritten und gezüchtet werden können. Zwei weitere Spiele befanden sich noch in der Entwicklung bzw. waren als Early-Access-Demo verfügbar: »*Beavers be Dammed* is a two player local co-op game in which two beavers perform heists under time pressure to steal wood from a sawmill under crazy circumstances!« Schließlich wird noch *Timberborn* erwähnt. Die Spielbeschreibung verspricht: »Humans are long gone. Will your lumberpunk beavers do any better? A city-building game featuring ingenious animals, vertical architecture, river control, and deadly droughts. Contains high amounts of wood.«

Was für ein Panorama ist das hier? Ein Survival-Game mit einer urzeitlichen Open-World-Umgebung, ein Party Game in einer schrillen Cartoon-Welt, und ein Aufbau-Strategiespiel mit avancierten Wasserphysik- und Terraforming-Elementen – drei Spiele, in denen virtuelle Landschaften durch virtuelle Biber erfahren oder erst geschaffen werden. Das sind erstaunliche Antworten auf die vermeintliche einfache Frage nach Games, wo man *als Biber* spielen kann. Aber sie erscheinen viel-

1 Kungfukermmy (2025): in: Reddit.com. Online unter: https://www.reddit.com/r/AskGames/comments/ljbwu3/any_games_where_you_can_play_as_a_beaver/ (letzter Zugriff: 21.11.2025). Die folgenden Zitate ebd.

versprechend für einen Beitrag zu aktuellen Diskussionen um virtuelle (Wild-)Tiere und digitale Spiele² ebenso wie zur Problematisierung von Landschaftskonzepten in virtuellen Umgebungen.³

Die Indizien der Reddit-Diskussion von 2020 sind allerdings erst der Anfang einer ganzen Welle von Bibern in digitalen Spielen und ferner auch nur ein Ausschnitt eines viel breiteren populärkulturellen Phänomens. Die Renaissance des Bibers im 21. Jahrhundert betrifft nicht nur seine von Nordamerika über Europa bis nach Russland und China wieder zahlreich vorkommenden Wildpopulationen,⁴ sondern auch seine Präsenz in den sozialen Medien und Massenmedien, der Unterhaltungskultur und in gesellschaftspolitischen Diskursen. Ein kursorischer Durchgang: »Bobr kurwa« ist ein ursprünglich polnischer Ausdruck und seit 2012 ein Social Media Trend und populäres Meme, bei dem meist junge Männern schreiend und filmend Biber verfolgen.⁵ Ein 45-sekündiges Stop-Motion-Video der US-amerikanischen Ökohydrologin und Biberexpertin Emily Fairfax von 2019 über die Effekte von durch Biber geschaffenen Feuchtbiotopen in Waldbrandgebieten gilt in der Forschendengemeinschaft als Indie-Hit der Wissenschaftskommunikation.⁶ Seit Beginn der Covid-Pandemie in 2020 erreicht der Youtube-Kanal »Mike's Videos of Beavers« über das Leben einer urbanen Biberfamilie im kanadischen Saskatoon hunderttausende Nutzende weltweit.⁷ In 2023 ging das Videos eines »combat beaver« in ukrainischen

-
- 2 Vgl. zur medienwissenschaftlichen Forschungsdiskussion um virtuelle Tiere: Ina Bolinski/Thomas Hawranke/Stefan Rieger (Hg.) (2024): *Virtuelle Tiere. Lebewesen zwischen Code und Kreatur*, Bielefeld: transcript. Vgl. mit Fokus auf digitale Spiele: Abend, Pablo/Hawranke, Thomas (2016): »Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel«, in: Jessica Ullrich/Aline Steinbrecher (Hg.), *Tierstudien. Tiere und Unterhaltung*. Berlin: Neofelis Verlag, S. 133–146; Hiloko Kato (2021): »Gefährte, Haustier oder Spielobjekt?: Analysen des Umgangs mit virtuellen Tieren an und ausgehend vom digitalen Spiel THE LAST GUARDIAN«, in: Miriam Lind (Hg.), *Mensch – Tier – Maschine: Sprachliche Praktiken an und jenseits der Außengrenze des Humanen*, Bielefeld: transcript, S. 245–284; Thomas Hawranke (2023): »Computerspieltiere – Tierlicher Realismus im Computerspiel«, in: Jan-René Schluchter (Hg.), *Tiere – Medien – Bildung. Perspektiven der Animal Studies für Medien und Medienpädagogik*, München: kopaed Verlag, S. 125–140.
 - 3 Vgl. das Vorwort des vorliegenden Bandes, S. 11–25, und das Gespräch mit Charlotte Bolwin, S. 27–47.
 - 4 Vgl. Volker Zahner/Markus Schmidbauer/Gerhard Schwab/Christof Angst (2021): *Der Biber. Baumeister mit Biss*. Regenstauf: SüdOst, S. 128–149.
 - 5 Lindsey Weedston (2024): »The »Bobr Kurwa« trend is bothering beavers across Poland«, in: *dailydot.com*. Online unter: <https://www.dailydot.com/memes/bobr-kurwa-meme/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
 - 6 Vgl. Emily Fairfax (2019): »How a Beaver Became a Twitter Star«, in: *edgeeffects.net* (12.10.2019). Online unter: <https://edgeeffects.net/how-a-beaver-became-a-twitter-star/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
 - 7 Siehe den Youtube-Kanal online unter: <https://www.youtube.com/@mikesvideosofbeavers> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

Schützengräben in sozialen Medien viral.⁸ Auch erscheinen zunehmend Brettspiele mit Biber-Bezug.⁹ Zugleich ereignete sich die Kampagne zur surrealen Slapstick-Komödie *Hundreds of Beavers*. Der Film wurde erstmals 2022 auf Festivals gezeigt, fand aber keinen Verleih. Die Crew tourte anschließend mit Biber-Wrestling-Performances durch nordamerikanische Kinos, die Fan-Community wuchs, und der Film lief 2024 weltweit, wo er über 1,3 Mio. \$ einspielte (das beinahe Zehnfache seiner Produktionskosten).¹⁰

Auf diese neuere Konjunktur reagierten offenbar auch Spieleentwickler im Austausch mit einer stetig wachsenden Fankultur, die das Ökosystem einer »ludischen Kultur« bilden.¹¹ Ein Jahr nach der kleinen Reddit-Diskussion titelte die Seite *Blizzardwatch*: »2021 is turning into the Year of the Beaver for PC Gaming«.¹² Was nun in den Folgejahren an Games für verschiedene Plattformen publiziert, in Foren diskutiert und auf Youtube in Let's Play-Formaten zirkuliert wurde, ist kaum noch zu überschauen und überschreitet das Maß dessen, was hier dargestellt werden kann. Die nachfolgenden Überlegungen könnten aber in Anlehnung an Borges' »gewisse chinesische Enzyklopädie« erfasst werden.

Die Proliferation der virtuellen Spiel-Biber lässt sich demnach tentativ wie folgt gruppieren: a) posthumanistische Biber, b) ultra-naturalistische Beutebiber, c) Biber, die Amok laufen, d) die von West Stairs gesammelt werden, e) jene, die unsichtbar sind, f) prähistorische und andere Riesenbiber, g) fantastische, h) die den Krieg überlebt haben, i) die Yoga praktizieren und Türme zerstören, j) Biber, die noch nicht auf Steam erschienen sind, k) Zoobiber, l) stigmatisierte Ökobiber, m) die auch von

-
- 8 Anon (2023): »Ukraine's »Combat Beaver« to Get Wikipedia Page Devoted to its »Decisive Victory« in Trench Battle«, in: *kyivpost.com* (04.04.2023). Online unter: <https://www.kyivpost.com/post/15360> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
 - 9 Dazu zählen u.a. *Dam it* (2018), *Beavers Be Dammed* (2020), *Beaver Creek* (2023) und *Timber Town* (2025).
 - 10 Jack Dunn (2024): »How the Slapstick, Black-and-White Movie »Hundreds of Beavers« Took Over the Indie Scene With a \$150,000 Budget, Sub-Zero Temperatures and More«, in: *Variety.com* (06.05.2024). Online unter: <https://variety.com/2024/film/news/hundreds-of-beavers-movie-indie-black-and-white-1235989123/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
 - 11 Sabrina Schrammel/Konstantin Mitgutsch (2009): »Die ludische Kultur des Computerspiels: Eine spieltheoretisch-kulturanthropologische Analyse am (Bei-)Spiel Zoo Tycoon 2«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel: Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: De Gruyter, S. 561–578; Vgl. auch GamesCoop (Hg) (2020): *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften. SPIEL|MATERIAL* 20/1; Markus Wiemker/Jeffrey Wimmer (2014): »Computerspielkulturen: Praktiken der Aneignung durch Computerspielfans«, in: Vera Cuntz-Leng (Hg.), *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*, Marburg: Büchner, S. 113–135.
 - 12 Christian Thoma (2021): »2021 is turning into the Year of the Beaver for PC Gaming«, in: *Blizzardwatch.com* (27.09.2021). Online unter: <https://blizzardwatch.com/2021/09/27/beavers-video-games/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

Weitem wie Pixel aussehen, n) und so weiter. Bevor einige Elemente dieser experimentellen Enzyklopädie näher betrachtet und auf ihr Wissen um tierliche Landschaftsgestaltung hin untersucht werden, muss an den kultur- und wissenschaftshistorischen Kontext erinnert werden, in dem (virtuelle) Biber stehen.

Castorologie

Laut Carl von Linnés wissenschaftlicher Nomenklatur der biologischen Arten gehören Biber zur Ordnung der Nagetiere. In der nördlichen Hemisphäre kommen sie nur in zwei äußerlich nahezu identischen Spezies vor: *Castor fiber* in Europa und Asien und *Castor canadensis* in Nordamerika. Wegen ihres einzigartigen Verhaltens sind sie als »ökologische Ingenieure« bekannt.¹³ Durch das Anlegen von Dämmen, Kanälen und Burgen verändern sie aktiv die physikalische Struktur von Gewässern und sorgen damit für zahlreiche nachgelagerte Prozesse in Feuchtbiotopen und darüber hinaus.

Für den Menschen und die natürliche Umwelt leisten Biber scheinbar kostenlose Ökosystemleistungen: Sie renaturieren Flusslandschaften und schaffen ausgedehnte Feuchtgebiete, die als Grundwasser- und Kohlenstoffspeicher dienen, was Dürren vorbeugt und die Artenvielfalt erhöht. Natürlicherweise tun dies Biber aus Eigennutz. Sie sind semiaquatische Säugetiere, die bei Bedarf mit Dämmen den Wasserstand stets so regulieren, dass der Eingang ihrer Wohnbauten unter Wasser ist, um vor Fressfeinden geschützt zu sein. Als eher scheue und nachtaktive Tiere sind sie für Menschen tendenziell wenig sichtbar. Umso deutlicher treten die Spuren ihres Wirkens zutage (angenagte oder gefällte Bäume, Dämme und Knüppelburgen, mitunter großflächige Überflutungen). Aus diesem Grund ist dem Biber eine prekäre tierliche Medialität eigen, was bei Kontakt Praktiken der Vermittlung und Kommunikation erfordert.¹⁴

Die Verflechtungsgeschichte der europäisch-nordamerikanischen Ausbeutung der Ressource Biber, die ihm hartnäckig anheftenden Mythen und Missverständnisse und seine neuerliche Rehabilitierung in westlichen Gesellschaften rekapituliert Rachel Poliquin in ihrer großartigen Kulturgeschichte des Bibers. Sie konstatiert, dass eine erfolgreiche Tier-Mensch-Gemeinschaft ein doppelter Lernprozess ist: »Living with beavers means learning to see the animals as masterful builders

13 Michael M. Pollock/Robert J. Naiman/Heather E. Erickson/Carol A. Johnston et al. (1995): »Beaver as Engineers. Influences on Biotic and Abiotic Characteristics of Drainage Basins«, in Clive G. Jones/John H. Lawton (Hg.), *Linking Species & Ecosystems*, Boston, MA: Springer, S. 117–126.

14 Vgl. Tom Ullrich/Anne Heimerl (2024): »Bibermanagement. Vermittlung eines Ökosystem-Ingenieurs«, in: Jessica Ullrich (Hg.), *Tierstudien* 26, S. 89–100.

and learning to manage their environment.«¹⁵ Nachdem der Biber zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch Jagd und Lebensraumzerstörung beinahe ausgerottet war, vollzieht sich im 21. Jahrhundert seine Verwandlung von »childlike victims to tireless agents of ecological transformations«,¹⁶ womit sich laut Poliquin das Narrativ eines »climate change heroes and wetland saviours«¹⁷ im Kampf gegen die ökologische Krise herausgebildet hat.

Der Umweltgeograf Jamie Lorimer kritisiert, dass »beavers are naturalized as workers for new forms of green capitalism.«¹⁸ Damit stünden Biber in einer langen Reihe von Tieren

that survived by virtue of their ability to work well within the human *domus*. Valued beavers – like cattle, horses, or dogs – will be those that are subservient, sedentary, reproductive and resilient. Beavers may well flourish in an Anthropocene whose biopolitics is configured by the value of work done by nonhumans.¹⁹

Weil sich dieser Prozess aber in dicht besiedelten und bewirtschafteten Kulturlandschaften abspielt, ergeben die ungewohnten Mensch-Biber-Beziehungen ein zunehmend konflikthafes Zusammenleben. Was auf der einen Seite erwünschte »ecological work«²⁰ darstellt, ergibt auf der anderen Seite unerwünschte »Biberschäden«, die reguliert und gemanagt werden wollen.²¹ Lorimers machtkritischer Perspektive folgend ist darum eine besondere Aufmerksamkeit gefordert mit Blick auf »diverse ideological undercurrents in, as well as political economies of, animal representation. [...] These mediations aim to shape the worlds they purport to represent and thus have biopolitical implications.«²²

15 Rachel Poliquin (2015): *Beaver*, London: Reaktion, S. 193.

16 Ebd., S. 177.

17 Ebd., S. 197.

18 Jamie Lorimer (2018): »Leave It to Beavers. Animal Work in Austerity Environmentalism«, in: *Fieldsights*. Online unter: <https://culanth.org/fieldsights/leave-it-to-beavers-animal-work-in-austerity-environmentalism> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

19 Jamie Lorimer (2020): *The Probiotic Planet. Using Life to Manage Life*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 204.

20 Ebd., S. 190.

21 Vgl. exemplarisch das »Handbuch für den Biberberater« des langjährigen Bayerischen Bibermanagers Gerhard Schwab, hier vom Juli 2014. Online unter: http://biberhandbuch.de/Biberhandbuch_Komplett/Handbuch_Biberberater_Webversion.pdf (letzter Zugriff: 21.11.2025).

22 Jamie Lorimer (2015): *Wildlife in the Anthropocene. Conservation after Nature*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 119.

Betrachtet man den Biber als den »ersten ›Wassertechniker« und »hybride[s] Mischwesen aus Natur und Kultur«, ²³ dann reflektiert er damit die heterogene Semantik eines Landschaftsbegriffs, der zwischen ursprünglicher und kultivierter Natur, zwischen Ästhetik und Geografie changiert. Vor dem Hintergrund solcherart wissenschaftlich und gegenwartspolitisch problematischen Entanglements fragt der Essay: Wenn der Biber dasjenige Tier ist, das wie kein anderes (außer dem Menschen) natürliche Umgebungen grundlegend umgestaltet, was machen dann virtuelle Biber? Und was erzählen die virtuellen Landschaften der digitalen Spiele über eine Biopolitik des realweltlichen Bibermanagements und die Mensch-Wildtier-Koexistenz im Anthropozän? Eine kleine Analyse von vier exemplarischen Beispielen aus der eingangs entworfenen ludischen Enzyklopädie kann Aufschluss geben.

Eine gewisse ludische Enzyklopädie

a) posthumanistische Biber: Timberborn

Die Menschheit hat die Erde in ein trockenes Ödland verwandelt und ist untergegangen. Einigen Tierarten ist es jedoch gelungen, sich anzupassen und sich weiterzuentwickeln. Wähle eine der Biberfraktionen aus und finde heraus, wie lange deine Kolonie überleben kann. [...] Biber sind legendäre Baumeister. Mit der 3D-Wasserphysik und dem Terraforming von Timberborn kannst du das auch von dir behaupten. Errichte Dämme und Schleusen sowie massive Aquädukte, grabe mit Sprengstoff Kanäle und Tunnel und gestalte die Landschaft nach deinen Vorstellungen um.²⁴

Das 2021 vom polnischen Entwickler Mechanistry veröffentlichte *Timberborn* stellt ein postapokalyptisches Szenario dar, in dem Biber-Gemeinschaften eine Menschheit ersetzen, die einen verwüsteten Planeten hinterlassen hat. Sie verfolgen dabei ähnliche kolonialistisch-extraktivistische Neigungen, nur netter. *Der Standard* titelt: »Timberborn: ist wie ›Sim City‹ oder ›Die Siedler‹, aber mit Bibern«. ²⁵ In nüchterneren Deskriptionen wird das Genre als Sandbox-Städtebauspiel oder Echtzeitstra-

23 Christoph Neubert/Gabriele Schabacher (2013): »Einleitung«, in: Dies. (Hg.), *Verkehrsgeschichte und Kulturwissenschaft. Analysen an der Schnittstelle von Technik, Kultur und Medien*, Bielefeld: transcript, S. 7–45, hier: S. 31.

24 *Timberborn* (2021). Online unter: <https://store.steampowered.com/app/1062090/Timberborn/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

25 Stefan Mey (2021): »Timberborn: ist wie ›Sim City‹ oder ›Die Siedler‹, aber mit Bibern«, in: *Der Standard*. Online unter: <https://www.derstandard.de/story/2000131292851/timberborn-ist-wie-sim-city-oder-die-siedler-aber-mit> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

tegiespiel mit Stadtaufbauspiel-Elementen beschrieben. Gespielt wird im Einzelplayer-Modus, man entscheidet sich zwischen »zwei Biberfraktionen: die naturverbundenen Rustikalruten oder die emsigen Eisenzähne«.²⁶ Damit war *Timberborn* äußerst erfolgreich: die Statistik berichtet von über 1 Millionen verkaufter Ausgaben und 97 % positiver Bewertung auf Steam.

Ein Grund für den Erfolg des Spiels liegt in seiner Lumberpunk-Ästhetik (Abb. 1a). Dieses stark durch *Timberborn* popularisierte Phänomen oder Genre betont ähnlich wie Steampunk oder Cyberpunk die Qualität einer bestimmten Materialität, hier: Holz. Die Spielwelt ist zu Beginn von Wald- und Gewässerlandschaften mit Wiesen, Flüssen, Schluchten und Sumpfgebieten geprägt. Ästhetisch verbindet das Spiel eine cartoonhafte Stilisierung mit naturnahen Elementen und technischer Präzision, wenn die Biber in die »wilde« Landschaft intervenieren. Dabei sind die beiden wichtigsten Rohstoffe Holz und Wasser besonders dynamisch animiert (Wasser fließt realistisch, Bäume wachsen). Das Spiel wird aus einer isometrischen Perspektive (von schräg oben) gespielt, was eine gute Übersicht über die Siedlung ermöglicht und den strategischen Charakter des Spielgenres unterstreicht.

Eine zentrale Herausforderung beim Aufbau einer funktionierenden Biber-Stadt ist ein nachhaltiges und widerstandsfähiges Wirtschaften, damit die tierlichen Bewohner sich entwickeln und angesichts von Ressourcenknappheit und Naturkatastrophen überleben. Das Spiel schafft aber auch Anreize komplett megalomane Riesenstädte zu errichten, die sich zuweilen einer *Minecraft*-Ästhetik annähern, in denen kaum mehr Flächen virtuell-natürlicher Landschaft zu erkennen sind, wie einige Spielende in Videos stolz und einander überbietend präsentieren (Abb. 1b).²⁷

Dafür kommen zunächst einfache und später immer komplexere Infrastrukturen der Daseinsvorsorge zum Einsatz: für Energie, Transport, Abfall, Nahrung, Erholung und kulturelle Stätten. Die wichtigsten Mechanismen des Gameplays sind das Wassermanagement (Flussumleitung durch Staudämme und Kanäle, Wassermühlen, Pumpen u.a.), das Ressourcenmanagement (v.a. Holz, aber auch Nahrung und Metall) sowie die Befriedigung von Bedürfnissen (Essen, Schlaf, Freizeit, Gesundheit) und die Kontrolle der Bevölkerungsdynamik (Wachstum bei Versorgungssicherheit, Rückgang bei Mangel oder Alter).

26 *Timberborn* (2021). Online unter: <https://store.steampowered.com/app/1062090/Timberborn/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

27 Zeddic (2025): »Die Megacity ist fertig – Timberborn – Skyborn #19«, in: Youtube.com (02.08.2025). Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=IfcMEI-rbhY> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

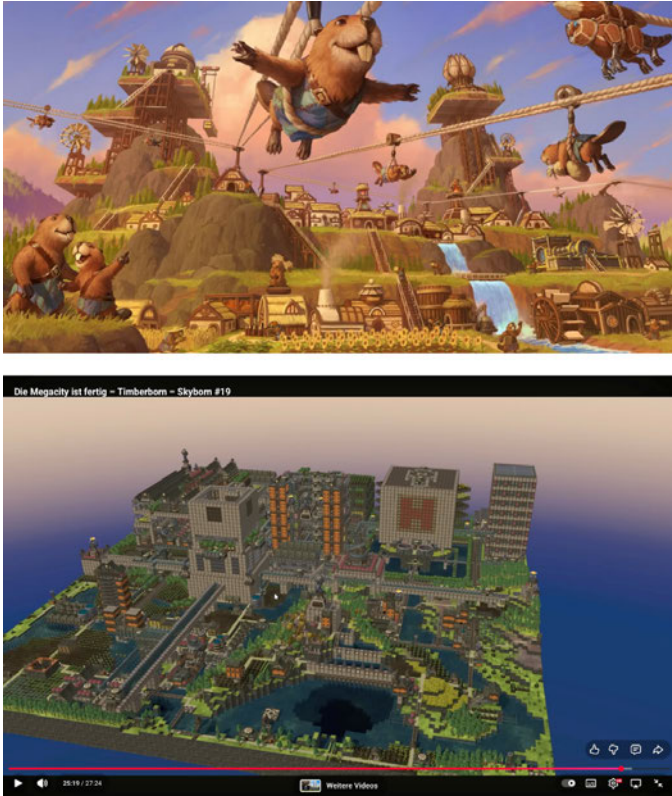


Abb. 1a&b: Stilisierte Werbegrafik für Timberborn (Steam, 2021) und Gesamtsicht der »Megacity« von Spieler Zeddic (Youtube, 2025)

Mit zunehmendem Spielverlauf wird die Biber-Biologie auf humoristische Weise transzendiert: Durch Landschaftsmodifikation (u. a. mit Explosivstoffen) und künstliche Erweiterungen (Plattformen, vertikale Architekturen) werden räumliche Einschränkungen der Spielwelt überwunden. Ferner dienen anthropogene Relikte (z. B. verlassene Bergwerke oder Industrieanlagen) als Rohstoffquellen und Antreiber neuer Technologieschübe. Im fortgeschrittenen Spiel können schließlich dezentrale Siedlungen gegründet und über Ressourcen- und Arbeitskraftaustausch vernetzt werden. Die Grenzen der Biberstädte in Timberborn sind die Grenzen der Spielkarte – und die Lebenszeit der Spielenden.

b) ultra-naturalistische Beutebiber: *Red Dead Redemption*

Amerika, 1899. Das Ende der Wild-West-Ära ist angebrochen. Nach einem fehlgeschlagenen Raub in der Stadt Blackwater befinden sich Arthur Morgan und die Van-der-Linde-Gang auf der Flucht. Während Bundesagenten und die besten Kopfgeldjäger des Landes ihnen dicht auf den Fersen sind, muss sich die Gang raubend, stehlend und kämpfend einen Weg durch das erbarmungslose Herz Amerikas bahnen, um zu überleben.²⁸

Die Story von *Red Dead Redemption 2* (2018) ist eine Art Prequel zum Vorgänger *Red Dead Redemption* (2010), und nicht weniger episch. Episch war auch der Erfolg bei Gamer*innen und Kritiker*innen des Spiels, das von Rockstar Games entwickelt wurde, den Machern der legendären *Grand Theft Auto*-Serie. Vor allem der zweite Teil von *Red Dead Redemption* bietet neben einer tiefgreifenden Story den besonderen Reiz äußerst fotorealistisch animierter Landschaften in einer riesigen lebendigen Open World mit Städten, Bergen und Wüsten. Zahlreich sind auch Wälder und Flüsse, wo sich mancherorts auch wilde Biber aufhalten, die in der Spielwelt als *non-player character* (NPC) eine besondere Rolle einnehmen (Abb. 2a&b).

Das Gameplay umfasst mehrere wichtige Elemente. Dazu gehört erstens die Funktionalität der Kampfsituationen. Im sogenannten Dead Eye-System wird die Zeit verlangsamt, um präzise Schüsse abzugeben (ähnlich wie beim ›Bullet Time‹-Effekt). Nahkampf und Schusswechsel sind zahlreich, wobei die große Auswahl an historischen Waffensystemen gewartet, Munition beschafft und Wunden behandelt werden müssen. Zweitens gehört eine besondere Mensch-Nutztier-Beziehung zu den spielstiftenden Elementen. Entsprechend dem mobilitäts- und kulturhistorischen Setting ist der Umgang mit Pferden essenziell. Spieler*innen können sie zähmen, pflegen, mit ihnen Rennen gewinnen oder sie in Kämpfen einsetzen. Viel beachtet wurde dabei, dass vor allem die Companion Species des ›Westernpferds‹ eine Art eigene Persönlichkeit entwickelt und sich über den Spielverlauf hinweg eine vielschichtige Beziehung zu dem Protagonisten Arthur entwickelt.²⁹

28 *Red Dead Redemption 2* (2018). Online unter: <https://www.rockstargames.com/de/reddeadredemption2> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

29 Vgl. Pascal Marcel Dreier/Thomas Hawranke (2020): »Capturing the Wild. Virtuelle Pferde im Computerspiel *Red Dead Redemption 2*«, in: Jessica Ullrich/Stefan Rieger (Hg.), *Tierstudien. Tiere und/als Medien* 18, Berlin: Neofelis Verlag, S. 97–108.

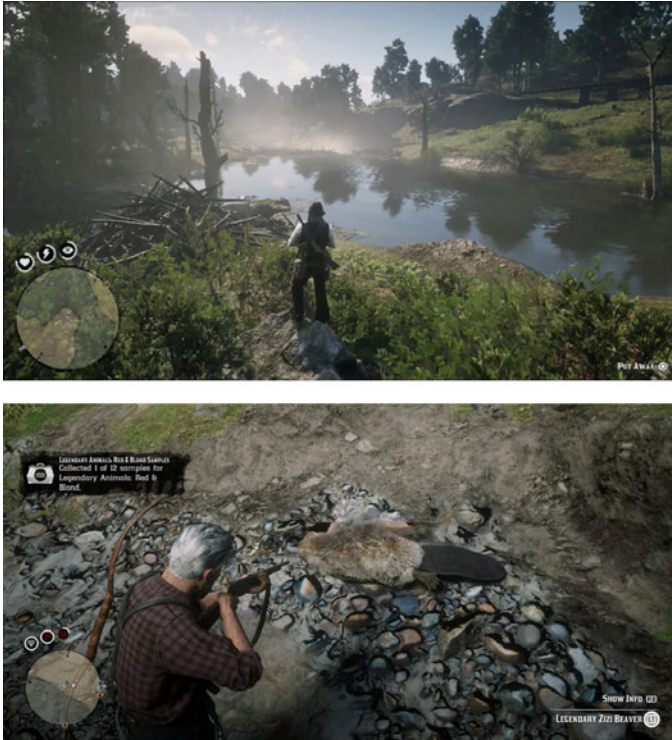


Abb. 2a&b: Szenen aus Red Dead Redemption: Blick auf eine fotorealistische Biberburg und Jagd auf einen Biber mit Gewehr im Anschlag

Ein drittes wichtiges Element des Gameplays ist das Wirtschaften und Überleben des Protagonisten. Geld verdient wird durch Raub, Poker und Jobs, oder auch Jagd und Fischen sowie das Verkaufen von (tierlicher) Beute. Das Erlegen, Sammeln, Verwerten und Handeln von lebendigen oder getöteten Tieren (oder Bestandteilen von ihnen) hat großen Anteil am Überlebenskampf innerhalb des Games.

Ihrer Bedeutung entsprechend wurde auch viel Wert auf die spielmechanische und ästhetische Gestaltung der Computerspieltiere gelegt, wie Hawranke analysiert hat: »Existieren 2010 in *Red Dead Redemption* bereits 38 Tierarten, so ist 2018 die Spielwelt von RDR2 das Habitat von ca. 80 Tierarten. Computerspieltiere werden außerdem zunehmend als Teil des dargestellten Ökosystems gezeichnet, sodass Interaktionen mit den Tieren Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt haben.«³⁰ Im Nachfolgespiel ist die Tierwelt auch noch einmal detaillierter und

30 T. Hawranke: Computerspieltiere, S. 136f.

realistischer dargestellt. Ihr Verhalten wirkt erstaunlich natürlich, sie sind von der Witterung beeinflusst und haben tägliche Routinen, die der Protagonist erst kennenlernen muss, um seine Ziele zu erreichen: sei es die ästhetische Kontemplation der virtuellen Naturlandschaft oder spielinterne Aufgaben.

Biber gehören zu den NPC der ›natürlichen‹ Spielumgebung, die vergleichsweise selten, scheu und entsprechend ihrer Biologie nur an bestimmten Gewässern und nicht zu allen Zeiten vorkommen. Umgekehrt proportional zahlreich sind deshalb online auffindbare Anleitungen und Spieletipps in Foren und Wikis.³¹ Auf Reddit werden »Beaver hunting tips« ausgetauscht, ein frustrierter Spieler schreibt:

Who would have thought that the apex predator and the hardest animal to hunt in the game is not a bear, a cougar, or even a panther. It's fucking B E A V E R S man. I don't quite understand how to hunt them. There are not that many spots on the map where they spawn [...]. After that, I don't understand what to kill them with. They don't seem to die from one shot with varmint rifle, but headshooting them with a rifle damages the pelt. [...] Please, if you have any tips on how to hunt beavers in particular, let me know. I need to kill about 8 to get all items from the trapper.³²

In einem bemerkenswert bemühten Naturalismus sind sowohl das Biberhabitat (Animation der Gewässer mit großen Dämmen und Biberburgen, deren Material von abgenagten Bäumen stammt) als auch das Tierverhalten animiert. Wie aufwendig und spektakulär dann die Biberjagden inszeniert werden, lässt sich auf zahlreichen Let's Play-Videos auf Youtube nachvollziehen. Ist man den richtigen Spuren gefolgt und hat einen Biber aufgespürt, darf dieser nur mit bestimmten Gewehren getötet werden, um den Wert der Fellware nicht zu mindern. Dass die im Wasser sehr agilen und leicht entschwindenden Biber im Spiel allerdings häufig etwas behäbig über Land flüchten, erscheint hingegen wenig realistisch, macht aber die zeitintensive Jagdtätigkeit etwas einfacher. Hyperrealistisch dagegen wird in einer Filmszene animiert, wie der Biber mit einem Messer im Handumdrehen gehäutet wird, worauf Fell und Kadaver aufs Pferd verladen und später umgetauscht, als Talisman oder Biberhut verwertet werden können.

31 Rankedboost: »Red Dead Redemption 2 Guides: Beaver«. Online unter: <https://rankedboost.com/red-dead-redemption-2/beaver/> (letzter Zugriff: 21.11.2025). »Red Dead Redemption 2 Beaver can be hunted and skinned for crafting materials, it's a Medium sized Mammal animal. We recommend using a Rifle or a Sniper to hunt this animal. You can craft a Beaver Tooth Trinket at the Fence Shop using it's materials and cook the Stringy Meat meal from hunting it, North American Beaver, Legendary Beaver.«

32 Stas505 (2021): »Beaver hunting tips«, in: Reddit.com. Online unter: https://www.reddit.com/r/reddeadredemption2/comments/sbrdry/beaver_hunting_tips/ (letzter Zugriff: 21.11.2025).

c) Biber, die Amok laufen: *Beaver Rampage*

You play as an angry beaver who solves problems the only way he knows how — by biting off limbs. Humans explode into low-poly chunks, heads roll (literally), and sometimes our furry friend gets pancaked by a car or blown up by a bomb. It's all cartoon chaos with zero realism and maximum ridiculousness.³³

Das Indie-Computerspiel *Beaver Rampage*, das im April 2025 vom Entwickler Mikołaj Kokott auf der Plattform Steam veröffentlicht wurde, erscheint in ästhetischer und inhaltlicher Hinsicht als ein interessanter Gegenentwurf zum NPC-Beutebiber aus *Red Dead Redemption*. Denn wie in *Timberborn* schlüpft man in *Beaver Rampage* selbst in die Rolle eines umtriebigen Bibers, nun aus der Third-Person-Perspektive eines außergewöhnlich aggressiven Einzeltiers. Die verkaufsfördernde Beschreibung auf Steam lautet:

Beaver Rampage ist ein verrücktes Spiel mit einem Killer-Biber! Beiße Menschen, Schneide Bäume, baue Brücken, zerstöre Objekte, schieße mit Waffen, vermeide Fallen und trage lustige Hüte. Mit Low-Poly-Stil, niedrigen Systemanforderungen, Speicherständen und regelmäßigen Updates mit neuen Levels!³⁴



Abb. 3: Freundlicher aber sehr gefährlicher Biber aus *Beaver Rampage* (2025)

33 Vgl. Beschreibung des Entwicklers unter https://store.steampowered.com/app/3655380/BEAVER_RAMPAGE/ (letzter Zugriff: 21.11.2025).

34 Ebd.

Das Rachemotiv ist beeindruckend konsequent und entsprechend der satirischen Intention sehr effektiv umgesetzt. Dabei behält der virtuelle Biber-Avatar stets sein diabolisches Lächeln (Abb. 3). Das Gameplay ist so einfach wie komisch: Spieler*innen springen, laufen und beißen sich durch die Level. Denn vor allem der Biss ist die Hauptwaffe des Bibers, und der kann alles treffen, natürlich Bäume und allerlei hölzerne Objekte, aber auch Autos und mehr-oder-weniger-menschliche Gegner (Polizisten, Wissenschaftler, Roboter u.a.). Es gibt ein Upgrade-System (Holz sammeln, um Fähigkeiten wie stärkeren Biss, Sprungkraft oder spezielle Angriffe zu verbessern). Das hauptsächliche Stilmittel, um eine surreal-humoristische Atmosphäre zu erzeugen (die an den absurden Spielfilm *Rubber* erinnert, »no reason«), ist die minimalistische Cartoon-Ästhetik der Spielewelt. Sie ist bunt, übertrieben, witzig und vor allem: eine anti-fotorealistische Abstrahierung der virtuellen Landschaft, die vom Biber unentwegt durchstreift und zerstört wird.

d) die von West Stairs gesammelt werden: *Old School RuneScape*

Old School RuneScape, like many MMOs [Massively Multiplayer Online Game; T.U.], is filled with rare and coveted pets that will follow you around once obtained, cutely showing off your accomplishments. The Woodcutting skill in OSRS [Old School RuneScape; T.U.] has a fitting beaver pet tied to it, and even as one of the more easily attained pets, it's still exceedingly rare, with the highest base chance being 1 in 72,321 logs chopped, or 0.00143 %, according to the game's wiki. Yet this has not stopped one determined player from collecting nearly 200 pet beavers for no discernible benefit.³⁵

Old School RuneScape ist eine Version des klassischen Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiel *RuneScape*, die 2013 von Jagex in Kooperation mit der Community entwickelt und veröffentlicht wurde. Das Spiel ist im 2D-Isometrie-Stil gehalten und hat eine bewusst »altmodische« Optik und Steuerung – was Teil seines von der Spielenden-Community geschätzten Charmes ist. Das Gameplay umfasst 23 verschiedene Skills, die man leveln kann (z. B. Kampf wie etwa Angriff und Verteidigung, Handwerk wie etwa Bergbau und Holzfällen, aber auch weitere Spezialfähigkeiten). Es gibt Aufgaben, die zu erfüllen sind, zu bekämpfende Monster und vor allem eine riesige Spielwelt, die es in Interaktion mit Mitspielenden und NPCs oder allein zu erkunden und zu bearbeiten gilt.

35 Austin Wood (2025): »Beaver-collecting mastermind behind 13,000-hour MMO account suggests things got a bit out of hand«, in Gamesradar.com (06.08.2025). Online unter: <https://www.gamesradar.com/games/mmo/a-notorious-mmo-player-has-spent-over-2-years-collecting-pet-beavers-with-a-0-001-percent-drop-rate-so-rare-most-players-never-see-a-single-one-but-they-wont-rest-even-with-193-of-them-at-least-i-dont-pay-for-twitter/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).



Abb. 4a&b: Biber-Haustier neben dem holzfällenden Avatar von West Stairs (X, 2. September 2025) und Biber-Zählung (X, 5. Oktober 2025)

Zum Retro-Charme von *Old School RuneScape* gehört auch der Umgang mit tierlichen NPCs, die etwa als Belohnung für bestimmte Leistungen als persönliches Haustier erhalten werden, welche die Spielfigur dann auf Schritt und Tritt begleiten (Abb. 4a). Als Haustier für herausragende Leistungen im Handwerk des Bäume-fällens gibt es einen kleinen Biber. In Foren findet ein reger Austausch dazu statt, welche Bäume dafür die meisten Erfahrungspunkte generieren, um den immensen Aufwand der Klickarbeit überschaubar zu halten, um wenigstens einmal die Chance auf einen Biber zu erhalten.

Allmählich und spätestens seit Sommer 2025 hat es eine Spielperson namens West Stairs zu Ruhm gebracht, weil sie es nicht nur geschafft hat, einen Biber, sondern mittlerweile eine dreistellige Anzahl davon zu erhalten, indem sie in Old School RuneScape nichts anderes tut, als unentwegt seltene Redwood Trees zu fällen, die ab einem bestimmten Level die Chance auf einen (weiteren) Biber ermöglichen. Die Chancen dafür liegen im Promille-Bereich. Entsprechend enorm ist der Zeiteinsatz. West Stairs ist Schüler*in und twittert regelmäßig in lakonischem Ton und mit einem aufsteigenden Counter, wenn ein neuer Biber hinzukommt.³⁶ Auf die Frage eines anderen Nutzers, warum man sich im Spiel ausschließlich auf Holzhacken und Bibersammeln kaprizieren sollte, gibt West Stairs als Motivation an: »more beavers«. Ein Redakteur von Gamesradar hat die inzwischen Community-weit berühmte Person kontaktiert und berichtet:

I was able to get in touch with *Old School RuneScape* and beaver enthusiast West Stairs, and the story behind this legendary account – which has run up 552 days (that's 13,248 hours) of total (heavily AFK [away from keyboard; T.U.]) play time according to a screenshot shared with GamesRadar+ – is a doozy. ›Well it started as just a Woodcutting alt account,‹ West Stairs tells me. ›I'd AFK Woodcut Magic Trees while doing schoolwork and stuff, then stake them at the Duel Arena with friends once they stacked up. Then I made [the account] a Pure for Edgeville Bounty Hunter, which got removed when I was almost done training my account. So I decided to just get 200m Woodcutting at Redwood [trees] and hope they make another Bounty Hunter. I sort of stopped actually playing the game on my main account, but Woodcutting was a fun goal while working from home, as you only need to click once every five mins or so.‹

Auch wenn West Stairs ausweislich der geteilten In-Game-Screenshots mittlerweile über eine kleine Armee von Haustier-Bibern verfügt, ist diese lediglich in einer schlichten Zahl in einem Menu des Spiels sichtbar und per Textzeile wird der Fortschritt mitgeteilt: »You have received 204x Beaver« (Abb. 4b). Neben dem Avatar trottet immer nur ein einziges Haustier, so wie es in der Belohnungslogik von *Old School RuneScape* angelegt ist. West Stairs ist aktuell (Mitte November 2025) noch immer bemüht, die Grenzen des Spiels auszutesten, um herauszufinden, wie viele Biber man überhaupt sammeln kann.

Am 15. Oktober 2025 allerdings ist ein Kurzschluss mit der nicht-virtuellen Realität der Umgebung der Spielperson zu bemerken (sie stammt aus Jacksonville, Oregon, USA). Auf Twitter wirbt West Stairs plötzlich für eine selbst erstellte

36 West Stairs (2025), in: X.com. Online unter: https://x.com/West_Stairs (letzter Zugriff: 21.11.2025).

Crowdfunding-Kampagne³⁷ um Geld für das Beaver Project im südwestlichen Oregon zu sammeln, das sich für Biberschutz und zur Verbesserung der Koexistenz von Bibern und Menschen einsetzt.³⁸ Seinen bescheidenen Ruhm aus der Community und auf Social Media versucht West Stairs in eine Unterstützung der Renaturierung der durch Landwirtschaft und Flächenverbrauch übernutzten Kulturlandschaft zu übersetzen, wogegen die realen Biber im südlichen Oregon helfen sollen (Abb. 5). Am 21. November 2025 hatte West Stairs acht Spenden im Wert von 185\$ gesammelt. Sein Ziel sind 250\$ – und »250 beaver pets on OSRS.«



Abb. 5: Startbild der Spendenkampagne von West Stairs für das Beaver Project (November 2025)

Fazit: virtualisierte Biberlandschaften

Auch wenn die hier erprobte ludische Enzyklopädie unabgeschlossen und arbiträr bleibt,³⁹ lässt sich im Sinne eines vorläufigen Fazits danach fragen, was also virtu-

-
- 37 West Stairs (2025): »Project Beaver Fundraiser – West Stairs«, in: [gofundme.com](https://www.gofundme.com/f/Project-Beaver-Fundraiser-West-Stairs) (16.10.2025). Online unter: <https://www.gofundme.com/f/Project-Beaver-Fundraiser-West-Stairs> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- 38 The Beaver Coalition (2025): »Project Beaver«. Online unter: <https://projectbeaver.org> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- 39 Weitere Exempel digitaler Spiele mit explizitem Bezug zu Bibern und Biberlandschaften sind u.a. *Battle Beavers* (2011), *Don't Starve* (2013), *ARK: Survival Evolved* (2017), *Beavers be Dammed* (2018), *Justice Beaver: The Great Timber Tantrum* (2019), *Minecraft* (diverse Mods v.a. seit den 2020ern), *Planet Zoo: North America Animal Pack* (2021), *Beaver Builder* (2022), *Against the Storm* (2022), *Beavers Idle* (2022), *Cannon Fötter* (2023), *Save from Bobr Curve* (2024), *Beaver Clicker*:

elle Biber machen und wie sie die virtuellen Landschaften der vier exemplarischen digitalen Spiele und darüber hinaus verändern?

Timberborn folgt der Logik eines klassischen Aufbauspiels und bietet ein innovatives Setting. Es ist bevölkert von Bibern, die als eine Art gewissenhafte Reinkarnation der untergegangenen Menschheit agieren. Auch sie intervenieren massiv in ihre Umgebung und kämpfen angesichts zunehmender klimatischer Widrigkeiten ums Überleben. Die liebevoll animierte Spielwelt mit den stark anthropomorphisierten Biberavataren täuscht darüber hinweg, dass das Spiel die Erfahrung der tierlichen Variante eines grünen Kapitalismus bietet, der Nachhaltigkeit und Spielvergnügen ineinander auflöst.

In *Red Dead Redemption* sind die virtuellen Biber nur eines von zahlreichen tierlichen NPCs, mit denen man liebevolle (Pferd) oder ausbeuterische (Biber) Beziehungen pflegen kann. Die wassergebundenen Nagetiere aber bieten den Reiz der künstlich erzeugten Seltenheit, weswegen sie ein wertvolles Objekt darstellen, dem man der Spiellogik folgend entweder aus Spaß oder für bestimmte Spielziele nachstellt. Auf die virtuelle Biberpopulation hat das keinen erkennbaren Einfluss, sodass man nach Belieben an Flussläufen entlangpirschen kann, um das Handwerk der virtuellen Biberdämme- und Burgen (bzw. die Kunstfertigkeit der Spieledesigner) zu bestaunen, oder um die Tiere per Kopfschuss zu töten. Dass die Biberjagd im historischen Setting um 1900 bereits problematisch war, als die Art kurz vorm Aussterben stand, spielt in der Welt von *Red Dead Redemption* oder im Fan-Diskurs keine Rolle. Es lässt aber zumindest aufmerken, angesichts der Klimakatastrophe des 21. Jahrhunderts, der zunehmenden Dürren und Megafires in den USA und vielfacher Bemühungen von sogenannten *beaver believers* um den Schutz der aktuellen Biberbestände und die Renaturierung.⁴⁰ Der Reiz des Spiels scheint das Ausleben im Als-Ob extraktivistischer und naturzerstörender Kulturtechniken in einer historisierten Spielwelt, die noch wenig bis nichts von den Spätfolgen dieser Handlungen weiß, die die Gegenwart und Zukunft der Spieler*innen massiv betreffen.

Beaver Rampage erscheint wie das satirische Gegenstück zu allem, wofür *Red Dead Redemption* steht: Amok-laufende statt erbeutete Biber, Low-Poly-Ästhetik statt Ultra-Naturalismus. Die virtuelle Landschaft ist auch hier eine, die im Spielverlauf massiv in Mitleidenschaft gezogen wird. Die gewaltvolle Intervention ist Programm, nur mit dem reichlich komischen Effekt eines umgedrehten Kräfteverhältnisses. Der virtuelle Biber mit den wechselnden Hüten ist zwar nicht

Evolution (2024), *Expeditions: A Mudrunner Game* (2024), *A Beaver's Tale* (2024), *The Hunter: Call of the Wild* (2025), *Bober Constructions* (2025), *Don't Mess With Bober* (2025), *Forester Simulator* (2026?) und *Beaver Creek* (2026?).

40 Vgl. die naturschützerische Vernetzungsarbeit der relevanten US-amerikanischen Akteure durch das Beaver Institute. Online unter: <https://www.beaverinstitute.org/more-info/mission-vision/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

unverwundbar, durch und mit ihm können Spielende aber im anti-realistischen Als-Ob von Beaver *Rampage* die ultimative Rache nehmen.

Old School RuneScape stellt eine offene Spielwelt zur Verfügung, in der die möglichen Interaktionen mit anderen Spielpersonen des Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiels, mit der bewusst retro-virtuellen Umgebung oder mit NPCs mannigfaltig sein können. Vor diesem Hintergrund ist das obsessive Holzfällen durch West Stairs und seine Kommunikation darüber ein Kuriosum, über das in der Community von einzelnen Kommentaren bis hin zu journalistischen Beiträgen diskutiert wurde. Für viele Beobachter*innen schien es erklärungsbedürftig, dass jemand eine so ausdauernde monotone Klickarbeit während seiner Schulaufgaben oder in seiner Freizeit aufbringt, aus dem einzigen erkennbaren Grund immer nur noch mehr virtuelle Biber zu erhalten, die sich neben dem einzelnen Haustier in einer schlichten spielinternen Statistik niederschlagen. Ebenso wenig ist bekannt über die überraschende Kooperation von West Stairs und dem Beaver Project im südwestlichen Oregon. Fakt aber ist, dass sich mittels der Spendenkampagne ein virtueller Ruhm in eine ganz reale Unterstützung eines Biberschutz- und Renaturierungsprojekts übersetzt, das in seinem mehrseitigen Strategic Action Plan festhält: »Purpose: We exist to help humans defer to the stewardship of beavers in managing our waterways. Vision: We work to nourish a world where humans partner with beavers for the resilience of our planet.«⁴¹

Wildtiermanagement ist nicht das Management von Wildtieren. Das Verhalten von Elchen, Wölfen oder Bibern muss keineswegs verwaltet werden, sondern sie tun das, was sie schon immer taten, wenn der Mensch sie in Ruhe lässt. »Bibermanagement ist Menschenmanagement«,⁴² so ein häufig abgewandeltes Bonmot. Es beschreibt vielmehr die Herausforderung, das Zusammenleben von Menschen und Wildtieren in einer Kulturlandschaft zu gestalten, bei Konflikten zu vermitteln, Präventionsmaßnahmen zu koordinieren sowie mögliche Schäden und eine nachhaltige Entwicklung in einen akzeptablen Ausgleich zu bringen. Der Biber ist dabei nicht nur Projektionsfläche und Sündenbock gesellschaftlicher und politischer Debatten, er ist auch ein wichtiges Symboltier der Umweltbildung.⁴³

41 The Beaver Coalition (2024): »Strategic Action Plan for Project Beaver«. Online unter: <https://projectbeaver.org/wp-content/uploads/2025/09/strategic-action-plan-for-project-beaver-2024-02.pdf> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

42 Gerhard Schwab (2013): »Biber und Bibermanagement in Bayern«, in: Natur und Land 3, S. 18–21, hier: S. 21. Online unter: https://www.zobodat.at/pdf/nat-land_2013_3_0018-0021.pdf (letzter Zugriff: 21.11.2025).

43 Vgl. exemplarisch die Broschüre »Der Heidebiber« des Naturparks Dübener Heide (siehe https://www.naturpark-duebener-heide.de/media/downloads.download/2023/02/13/De_r_Heidebiber_Broschüre.pdf). Bei Konflikten vermitteln seit 2010 die dort ansässigen Mitarbeitenden eines überregionalen Bibermanagements (siehe <https://www.naturpark-duebener-heide.de/beitraege/natur-und-landschaft-tiere-im-naturpark-bibermanagement/>), ak-

Und er ist ein in zunehmendem Maße beanspruchtes Datentier:⁴⁴ Citizen Science Plattformen und Apps generieren dezentral lokales Wissen über Biber, während sie den Umweltschutz demokratisieren.⁴⁵ Mit dem 2023 veröffentlichten Biber-Auenmodell für die gesamte Schweiz werden Risiken und Potentiale von Vernässungswahrscheinlichkeiten durch Biberdämme simuliert.⁴⁶ Zeitgleich verbündeten sich in den USA Forschende um die Ökohydrologin Fairfax mit Google, um mittels eines EAGER genannten KI-Modells automatisiert Biberstrukturen in visuellen Massendaten von Satelliten und Drohnen zu detektieren.⁴⁷ Wenn auch die flachen Papier-Biber der Wissenschaftsgeschichte (in Notizen, Zeichnungen, Kupferstichen, Karten und Buchseiten) immer schon verdatete Tiere waren, so scheint mittlerweile eine neue Stufe erreicht. Die akute Virtualisierung des Bibers und seiner Landschaften vollzieht sich in zwei Dimensionen gleichzeitig, die nichts anderes als die beiden Seiten seiner gegenwärtigen Verfassung darstellen:

Einerseits innerhalb von digitalen Spielen, wo die in den letzten Jahren immer stärker vermehrten virtuellen Biber sehr divers erscheinen: mit Blick auf ihr Aussehen, ihre Rolle und v.a. ihre Agency zur tierlichen Gestaltung der virtuellen Landschaften. Sind die Beutebiber in *Red Dead Redemption* fotorealistisch animierte, aber letztlich warenförmige Elemente einer ausgebeuteten Naturlandschaft, treten die

tuell etwa im brisanten Fall im ostsächsischen Biosphärenreservat Oberlausitzer Heide- und Teichlandschaft (siehe <https://www.mdr.de/nachrichten/sachsen/bautzen/goerlitz-weisswasser-zittau/biber-unsiedeln-tiere-schaden-kosten-102.html>) (letzter Zugriff: 21.11.2025).

- 44 Vgl. Ina Bolinski/Stefan Rieger (Hg.) (2019): *Das verdatete Tier. Zum Animal Turn in den Kultur- und Medienwissenschaften*, Stuttgart: J.B. Metzler; Ina Bolinski (2020): *Von Tierdaten zu Datentieren. Eine Mediengeschichte der elektronischen Tierkennzeichnung und des datengestützten Herdenmanagements*, Bielefeld: transcript.
- 45 Vgl. das von der EU geförderte Projekt »LIFE Beaver« in Slowenien (<https://life-beaver.eu/en/about-the-project/>) oder Citizen Science Apps wie die vom NABU (<https://nabu-naturgucker.de/meldeportal/naturbeobachtungen-melden/biber/>) oder iNaturalist (<https://www.inaturalist.org/taxa/43792-Castor>) (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- 46 Matthew Dennis et al. (2023): »Ein umfassendes Biber-Auenmodell für die Schweiz«, Eidgenössische Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft WSL (Hg.), <http://doi.org/10.55419/wsl:32044>. Vgl. auch die Vorstellung des Schweizer Ansatzes in der nano-Sendung »Biber und Hochwasser. Ein neuer Algorithmus hilft, mit Biber-Schäden umzugehen« vom 11.11.2024. Online unter: <https://www.srf.ch/wissen/natur-tiere/biber-und-hochwasser-ein-neuer-algorithmus-hilft-mit-biber-schaeden-umzugehen> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- 47 Ben Goldfarb (2024): »Beavers Are Finally the Good Guy, and Scientists Want to Know More. Which is where this helpful new AI algorithm comes in«, in: Mother Jones. Online unter: <https://www.motherjones.com/environment/2024/01/beavers-good-ai-tracking-research-google/> (letzter Zugriff: 21.11.2025), sowie Emily Fairfax et al. (2023): »EEAGER: A neural network model for finding beaver complexes in satellite and aerial imagery«, in: *Journal of Geophysical Research: Biogeosciences* 128, e2022JG007196. Online unter: <https://doi.org/10.1029/2022JG007196> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

Haustierbiber in OSRS als süße Anhängsel und stumme Zeugen in einem pseudo-mittelalterlichen Paralleluniversum auf. Der Rachebiber in *Beaver Rampage* leistet Widerstand gegen (s)eine Ausbeutung, ein maßloser Gegenentwurf, der sich als ein satirisch-surrealer Aufstand der Tiere begreifen ließe. Über die beachtlichste Agency verfügen die niedlichen Biberbaumeister in *Timberborn*, die eine postapokalyptische »Welt« wieder zu (ihrer) Landschaft machen, indem sie anthropozäne Verfahrensweisen fossilfrei (aber nicht widerspruchsfrei) reaktualisieren.

Andererseits vollzieht sich die gegenwärtige Virtualisierung zugleich auch außerhalb von digitalen Spielen, wo die virtuellen Biber als diverse Datentiere operieren. Das betrifft die environmentale Spielart einer Biopolitik in der neuesten wissenschaftlichen Forschung, im Populationsmonitoring und Bibermanagement, um die Ökosystemleistungen des Bibers zu maximieren (während seine potentiellen ›Kollateralschäden‹ minimiert werden sollen) und also schlussendlich die Natur zu regieren,⁴⁸ bevor die menschengemachte ökologische Krise eine politische (Un-)Ordnung zeitigt, von der wir heute noch überhaupt gar keine Vorstellung haben, auch wenn wir sie bereits spielerisch erfahren mögen.

Literaturverzeichnis

- Abend, Pablo/Hawranke, Thomas (2016): »Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel«, in: Jessica Ullrich/Aline Steinbrecher (Hg.), Tierstudien. Tiere und Unterhaltung. Berlin: Neofelis, S. 133–146.
- Anon (2023): »Ukraine's ›Combat Beaver‹ to Get Wikipedia Page Devoted to its ›Decisive Victory‹ in Trench Battle«, in: kyivpost.com (04.04.2023). Online unter: <https://www.kyivpost.com/post/15360> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Bolinski, Ina (2020): Von Tierdaten zu Datentieren. Eine Mediengeschichte der elektronischen Tierkennzeichnung und des datengestützten Herdenmanagements, Bielefeld: transcript.
- Bolinski, Ina/Hawranke, Thomas/Rieger, Stefan (Hg.) (2024): Virtuelle Tiere. Lebewesen zwischen Code und Kreatur, Bielefeld: transcript.
- Bolinski, Ina/Rieger, Stefan (Hg.) (2019): Das verdatete Tier. Zum Animal Turn in den Kultur- und Medienwissenschaften, Stuttgart: J.B. Metzler.

48 Leander Scholz (2022): Die Regierung der Natur. Ökologie und politische Ordnung, Berlin: August Verlag; Jamie Lorimer (2024): »Worlding and weirding with beaver: A more-than-human political ecology of ecosystem engineering«, in: Transactions of the Institute of British Geographers 50(2). Online unter: <https://doi.org/10.1111/tran.12698>.

- Dennis, M. et al. (2023): »Ein umfassendes Biber-Auenmodell für die Schweiz«, Eidgenössische Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft WSL (Hg.), <https://doi.org/10.55419/wsl:32044>.
- Dreier, Pascal Marcel/Hawranke, Thomas (2020): »Capturing the Wild. Virtuelle Pferde im Computerspiel Red Dead Redemption 2«, in: Jessica Ullrich/Stefan Rieger (Hg.), *Tierstudien. Tiere und/als Medien*, 18, Berlin: Neofelis Verlag, 97–108.
- Dunn, Jack (2024): »How the Slapstick, Black-and-White Movie ›Hundreds of Beavers‹ Took Over the Indie Scene With a \$150,000 Budget, Sub-Zero Temperatures and More«, in: *Variety*. Online unter: <https://variety.com/2024/film/news/hundreds-of-beavers-movie-indie-black-and-white-1235989123/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Fairfax, Emily (2019): »How a Beaver Became a Twitter Star«, in: edgeeffects.net (12.10.2019). Online unter: <https://edgeeffects.net/how-a-beaver-became-a-twitter-star/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Fairfax, Emily et al. (2023): »EEAGER: A neural network model for finding beaver complexes in satellite and aerial imagery«, in: *Journal of Geophysical Research: Biogeosciences* 128, e2022JG007196, <https://doi.org/10.1029/2022JG007196>.
- GamesCoop (Hg) (2020): *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften. SPIEL|MATERIAL*, 20/1.
- Goldfarb, Ben (2024): »Beavers Are Finally the Good Guy, and Scientists Want to Know More. Which is where this helpful new AI algorithm comes in«, in: *Mother Jones*. Online unter: <https://www.motherjones.com/environment/2024/01/beavers-good-ai-tracking-research-google/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Hawranke, Thomas (2023): »Computerspieltiere – Tierlicher Realismus im Computerspiel«, in: Jan-René Schluchter (Hg.), *Tiere – Medien – Bildung. Perspektiven der Animal Studies für Medien und Medienpädagogik*, München: kopaed Verlag, S. 125–140.
- Kato, Hiloko (2021): »Gefährte, Haustier oder Spielobjekt?: Analysen des Umgangs mit virtuellen Tieren an und ausgehend vom digitalen Spiel THE LAST GUARDIAN«, in: Miriam Lind (Hg.), *Mensch – Tier – Maschine: Sprachliche Praktiken an und jenseits der Außengrenze des Humanen*, Bielefeld: transcript, S. 245–284.
- Kungfukermmy (2025), in: *Reddit.com*. Online unter: https://www.reddit.com/r/AskGames/comments/ljbwu3/any_games_where_you_can_play_as_a_beaver/ (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Lorimer, Jamie (2015): *Wildlife in the Anthropocene. Conservation after Nature*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lorimer, Jamie (2018): »Leave It to Beavers. Animal Work in Austerity Environmentalism«, in: *Fieldsights*. Online unter: <https://culanth.org/fieldsights/leave-it-to-beavers-animal-work-in-austerity-environmentalism> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

- Lorimer, Jamie (2020): *The Probiotic Planet. Using Life to Manage Life*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lorimer, Jamie (2024): »Worlding and weirding with beaver: A more-than-human political ecology of ecosystem engineering«, in: *Transactions of the Institute of British Geographers* 50(2). Online unter: <https://doi.org/10.1111/tran.12698>.
- Mey, Stefan (2021): »Timberborn« ist wie »Sim City« oder »Die Siedler«, aber mit Bibern«, in: *Der Standard*. Online unter: <https://www.derstandard.de/story/2000131292851/timberborn-ist-wie-sim-city-oder-die-siedler-aber-mit> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Neubert, Christoph/Schabacher, Gabriele (2013): »Einleitung«, in: Dies. (Hg.), *Verkehrsgeschichte und Kulturwissenschaft. Analysen an der Schnittstelle von Technik, Kultur und Medien*, Bielefeld: transcript.
- Poliquin, Rachel (2015): *Beaver*, London: Reaktion.
- Pollocko, Michael M./Naiman, Robert J./Erickson, Heather E./Johnston, Carol A. et al. (1995): »Beaver as Engineers. Influences on Biotic and Abiotic Characteristics of Drainage Basins«, in: Clive G. Jones/John H. Lawton (Hg.), *Linking Species & Ecosystems*, Boston, MA: Springer, S. 117–126.
- Rankedboost: »Red Dead Redemption 2 Guides: Beaver«. Online unter: <https://rankedboost.com/red-dead-redemption-2/beaver/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Scholz, Leander (2022): *Die Regierung der Natur. Ökologie und politische Ordnung*, Berlin: August Verlag.
- Schrammel, Sabrina/Mitgutsch, Konstantin (2009): »Die ludische Kultur des Computerspielens: Eine spieltheoretisch-kulturanthropologische Analyse am (Bei-)Spiel Zoo Tycoon 2«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), *Literatur als Spiel: Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*, Berlin, New York: De Gruyter, S. 561–578.
- Schwab, Gerhard (2013): »Biber und Bibermanagement in Bayern«, in: *Natur und Land* 3, S. 18–21. Online unter: https://www.zobodat.at/pdf/nat-land_2013_3_0018-0021.pdf (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Schwab, Gerhard (2014): *Handbuch für Biberberater*. Online unter: http://biberhandbuch.de/Biberhandbuch_Komplett/Handbuch_Biberberater_Webversion.pdf (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- The Beaver Coalition (2024): »Strategic Action Plan for Project Beaver«. Online unter: <https://projectbeaver.org/wp-content/uploads/2025/09/strategic-action-plan-for-project-beaver-2024-02.pdf> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- The Beaver Coalition (2025): »Project Beaver«. Online unter: <https://projectbeaver.org> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Thoma, Christian (2021): »2021 is turning into the Year of the Beaver for PC Gaming«, in: *Blizzardwatch*. Online unter: <https://blizzardwatch.com/2021/09/27/beavers-video-games/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).

- Ullrich, Tom/Heimerl, Anne (2024): »Bibermanagement. Vermittlung eines Ökosystem-Ingenieurs«, in: Jessica Ullrich (Hg.), Tierstudien 26, S. 89–100.
- Weedston, Lindsey (2024): »The ›Bobr Kurwa‹ trend is bothering beavers across Poland«, in: dailydot.com . Online unter: <https://www.dailydot.com/memes/bobr-kurwa-meme/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- West Stairs (2025), in: X.com, https://x.com/West_Stairs (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- West Stairs (2025): »Project Beaver Fundraiser – West Stairs«. Online unter: <https://www.gofundme.com/f/Project-Beaver-Fundraiser-West-Stairs> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Wiemker, Markus/Wimmer, Jeffrey (2014): »Computerspielkulturen: Praktiken der Aneignung durch Computerspielfans«, in: Vera Cuntz-Leng (Hg.), Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum, Marburg: Büchner, S. 113–135.
- Wood, Austin (2025): »Beaver-collecting mastermind behind 13,000-hour MMO account suggests things got a bit out of hand«, in Gamesradar.com (06.08.2025). Online unter: <https://www.gamesradar.com/games/mmo/a-notorious-mm-o-player-has-spent-over-2-years-collecting-pet-beavers-with-a-0-001-percentage-drop-rate-so-rare-most-players-never-see-a-single-one-but-they-wont-rest-even-with-193-of-them-at-least-i-dont-pay-for-twitter/> (letzter Zugriff: 21.11.2025).
- Zahner, Volker/Schmidbauer, Markus/Schwab, Gerhard/Angst, Christof (2021): Der Biber. Baumeister mit Biss. Regenstau: SüdOst, S. 128–149.
- Zeddici (2025): »Die Megacity ist fertig – Timberborn – Skyborn #19«, in: YouTube.com (02.08.2025). Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=IfcMEI-rbhY> (letzter Zugriff: 21.11.2025)

Abbildungsnachweise

- Abb. 1a&b: a) Timberborn, <https://www.polygon.com/gaming/601349/timberborn-early-access-full-release-update-interview/> (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich); b) Timberborn, <https://www.youtube.com/watch?v=IfcMEI-rbhY> (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich)
- Abb. 2a&b: a) Red Dead Redemption, <https://www.youtube.com/watch?v=BXVoJfhC7P4> (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich); b) Red Dead Redemption, <https://screenrant.com/find-legendary-zizi-beaver-location-red-dead-online/> (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich)
- Abb. 3: Beaver Rampage, https://store.steampowered.com/app/3655380/BEAVER_RAMPAGE/ (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich)
- Abb. 4a&b: a) Old School RuneScape, https://x.com/West_Stairs/status/1962971267843215468/photo/1 (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich); b) Old School RuneScape, https://x.com/West_Stairs/status/1974828166993805664/photo/2 (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich)
- Abb. 5: GoFundMe-Spendenkampagne, <https://www.gofundme.com/f/Project-Beaver-Fundraiser-West-Stairs> (Screenshot vom 21.11.2025, Tom Ullrich)