The background of the book cover is a detailed illustration. It depicts a character in a dark, hooded outfit standing in a narrow, brightly lit corridor. The walls and ceiling of the corridor are covered in a dense, chaotic layer of crumpled, brownish-gold fabric or paper, resembling a digital or physical 'junk' space. The lighting is dramatic, with a strong light source from above creating a bright vertical beam of light that illuminates the character and the surrounding debris. The overall color palette is dominated by warm, earthy tones like browns, oranges, and yellows, contrasted with the dark green and black of the character's clothing and the shadows.

Arno Görgen, Tobias Unterhuber (Hg.)

POLITIKEN DES (DIGITALEN) SPIELS

Transdisziplinäre
Perspektiven

[transcript]



GAME STUDIES
KULTUR UND GESCHICHTE

Arno Görge, Tobias Unterhuber (Hg.)
Politiken des (digitalen) Spiels

Die E-Book-Ausgabe erscheint im Rahmen der »Open Library Medienwissenschaft 2023« im Open Access. Der Titel wurde dafür von deren Fachbeirat ausgewählt und ausgezeichnet. Die Open-Access-Bereitstellung erfolgt mit Mitteln der »Open Library Community Medienwissenschaft 2023«.

Die Formierung des Konsortiums wurde unterstützt durch das BMBF (Förderkennzeichen 16TOA002).

Die Open Library Community Medienwissenschaft 2023 ist ein Netzwerk wissenschaftlicher Bibliotheken zur Förderung von Open Access in den Sozial- und Geisteswissenschaften:

Vollspensoren: Technische Universität Berlin / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek der Humboldt-Universität zu Berlin | Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz | Universitätsbibliothek Bielefeld | Universitätsbibliothek Bochum | Universitäts- und Landesbibliothek Bonn | Technische Universität Braunschweig | Universitätsbibliothek Chemnitz | Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt | Sächsische Landesbibliothek, Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB Dresden) | Universitätsbibliothek Duisburg-Essen | Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf | Goethe-Universität Frankfurt am Main / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Freiburg | Albert-Ludwigs-Universität Freiburg / Universitätsbibliothek | Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen | Universitätsbibliothek der FernUniversität in Hagen | Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg | Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek - Niedersächsische Landesbibliothek | Technische Informationsbibliothek (TIB) Hannover | Karlsruher Institut für Technologie (KIT) | Universitätsbibliothek Kassel | Universität zu Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek | Universitätsbibliothek Leipzig | Universitätsbibliothek Mannheim | Universitätsbibliothek Marburg | Ludwig-Maximilians-Universität München / Universitätsbibliothek | FH Münster | Bibliotheks- und Informationssystem (BIS) der Carl von Ossietzky Universität | Oldenburg | Universitätsbibliothek Siegen | Universitätsbibliothek Vechta | Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar | Zentralbibliothek Zürich | Zürcher Hochschule der Künste

Sponsoring Light: Universität der Künste Berlin, Universitätsbibliothek | Freie Universität Berlin | Hochschulbibliothek der Fachhoch-

schule Bielefeld | Hochschule für Bildende Künste Braunschweig | Fachhochschule Dortmund, Hochschulbibliothek | Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden - Bibliothek | Hochschule Hannover - Bibliothek | Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig | Hochschule Mittweida, Hochschulbibliothek | Landesbibliothek Oldenburg | Akademie der bildenden Künste Wien, Universitätsbibliothek | Jade Hochschule Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth | ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hochschulbibliothek

Mikrosponsoring: Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden | Deutsches Zentrum für Integrations- und Migrationsforschung (DeZIM) e.V. | Max Weber Stiftung – Deutsche Geisteswissenschaftliche Institute im Ausland | Evangelische Hochschule Dresden | Hochschule für Bildende Künste Dresden | Hochschule für Musik Carl Maria Weber Dresden Bibliothek | Filmmuseum Düsseldorf | Universitätsbibliothek Eichstätt-Ingolstadt | Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Freiburg | Berufsakademie Sachsen | Bibliothek der Hochschule für Musik und Theater Hamburg | Hochschule Hamm-Lippstadt | Bibliothek der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover | HS Fresenius gem GmbH | ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe | Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig | Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig, Bibliothek | Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF - Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Regensburg | THWS Technische Hochschule Würzburg-Schweinfurt | Hochschule Zittau/Görlitz, Hochschulbibliothek | Westsächsische Hochschule Zwickau | Palucca Hochschule für Tanz Dresden

Arno Görge, Tobias Unterhuber (Hg.)

Politiken des (digitalen) Spiels

Transdisziplinäre Perspektiven

[transcript]

Förderung durch die Universität Innsbruck, Vizerektorat für Forschung.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Lizenz (BY-SA). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell, sofern der neu entstandene Text unter derselben Lizenz wie das Original verbreitet wird.

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2023 im transcript Verlag, Bielefeld

© Arno Görgen, Tobias Unterhuber (Hg.)

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: »The Unionization of the Games Industry« (Arno Görgen)

Lektorat: Magdalena Leichter

Korrektorat: Sophie Modert

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

<https://doi.org/10.14361/9783839467909>

Print-ISBN: 978-3-8376-6790-5

PDF-ISBN: 978-3-8394-6790-9

EPUB-ISBN: 978-3-7328-6790-5

Buchreihen-ISSN: 2750-3739

Buchreihen-eISSN: 2750-3747

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus

Eine Topografie

Arno Görgen & Tobias Unterhuber 9

Analysen

Computerrollenspiele

Ein Missbrauch von Forschungsgerät

Manuel Günther 49

Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde

Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit

Tobias Unterhuber 69

»Neue Bedingungen für den Zufall«

Spiel als politische Praxis bei den Situationist*innen um Guy Debord

Regine Strätling 85

»Nintendo What Nintendon't«

Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate

Laura Laabs 103

»Historiker analysieren«

Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus

Aurelia Brandenburg 121

Game Over?

Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen

Peter Färberböck und Mathias Herrmann 137

»Are you an Idiot? It's a freaking videogame!«

Diskursive (Ent)politisierung des Zweiten Weltkriegs in der ›Gaming-Community‹

Benjamin Kirchengast 153

Regulationen des Computerspielens in Internetcafés um 2000

Stefan Udelhofen 167

Spuren auf Papier

Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus

Christian Günther und Robert Parzer 183

»Do you have a moment to increase world awesome?«

Game-basiertes Engagement für Sozialen Wandel

Lobna Hassan & Elysabeth Leigh 203

Miszellen

8 Minuten, 46 Sekunden

Awareness-Politik und toxische »Rockstars« beim amerikanischen Entwicklerstudio Bungie

Martin Göllnitz 223

Politiken der Spielwirkung

Computerspiele und Indizierung in der Bonner Republik

Nils Bühler 239

Verschwören, Verwirren, Verleumden

Rechtsextreme Strategien gegen digitale antifaschistische Arbeit und deren Möglichkeit zur
Gegenwehr am Beispiel des antifaschistischen Netzwerks »Keinen Pixel dem Faschismus!«

Pascal Marc Wagner 249

PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung

Sophie Walker 261

Part of the Game

Österreichische Indie-Spiele als politische Kommentare

Lorenz Prager und Alexander Preisinger 269

Überwachen und Strafen im Online-Gaming?

Überwachungs- und Straffregime im Online-Gaming und ihre Potenziale für interdisziplinäre
Regulierungsforschung

Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich 279

The Special Sauce of Total Refusal

In der Triangel Spiel, Kapitalismus und Krieg

Leonhard Müllner 291

Werkstattbericht zu »Spuren auf Papier«

Wie ein Spiel zur Aufarbeitung der Krankenmorde in der NS-Zeit entsteht

Anne Sauer 299

Interviews

»Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe«

Ein Gespräch über Sexismus in der Videospelbranche

Nora Beyer, Natalie Lawhead 313

Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt

Zwischen Pauschalisierungen, Polemik und existierenden Verbindungslinien

Mick Prinz, Arno Görger 323

»Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die alle Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt«

Stiftungsarbeit für digitale Spiele

Çiğdem Uzunoğlu, Arno Görger 329

»Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?«

Digitale Spiele im Deutschen Kulturrat

Olaf Zimmermann, Arno Görger 335

»Wenn ein Medium erwachsen wird, muss man auch diskutieren, wie es wirkt«

Digitale Spiele und Politische Bildung

Matthias Thanos, Arno Görger 345

Die Autor*innen 353

Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus

Eine Topografie

Arno Görger & Tobias Unterhuber

Einleitung

Sowohl Inhalt und Form des Spiels als auch die Situationen, *in* denen und die Bedingungen, *unter* denen gespielt wird, sind Ergebnis einer Verkettung zahlreicher kultureller, ökonomischer und sozialpsychologischer Prozesse. Man könnte auch sagen: Im »schwarzen Kasten« Spiel ereignet sich, ohne daß wir es sonderlich bemerken, Politik.¹

Spiele sind politisch. Diese einfache, klare Aussage stand in den vergangenen Jahren im Zentrum nicht nur von letztlich identitäts- und kulturpolitischen Debatten von Spieler*innen, in welchen progressivere Formen der Repräsentation von sozialen Minderheiten und der kritisch-reflexive Umgang von Spielen mit politischen, kulturellen, sozialen und historischen Konfliktfeldern hinterfragt wurden. Dieses Faktum wurde auch im Rahmen von Spielproduktion und -distribution aufgegriffen und teilweise in voraus-eilender Vorsicht gegenüber den Empfindlichkeiten der Games-Märkte entschärft und für die jeweilig eigenen Produkte verneint.

Geradezu bizarr mutete beispielsweise die Aussage des Game Directors von *The Division 2* (2019)², Terry Spier, an, dass ihr Spiel definitiv keine politischen Aussagen treffe. Zur Erinnerung: In dem Spiel geht es um die Wiedereroberung Washington DCs durch Schläfereinheiten, da die Hauptstadt der USA nach einem bioterroristischen Anschlag an terroristische Milizen gefallen war.³

1 Georg Seeflen und Christian Rost, *Pac-Man & Co: Die Welt der Computerspiele*, Dt. Erstaussg, Rororo Rororo Computer 8110 (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl, 1984), 42.

2 Julian Gerighty und Mathias Karlson, »Tom Clancy's The Division 2« (Massive Entertainment, 15. März 2019).

3 Simon Parkin, »The Division 2 and the Severing of Politics from Video Games | The New Yorker«, The New Yorker, 15. März 2019, <https://www.newyorker.com/science/elements/the-division-2-and-the-severing-of-politics-from-video-games>.

Gemeint ist mit dem »Politischen« hier zwar die Thematisierung politischer Themen in digitalen Spielen. Solche Diskurse erlangen jedoch allein schon durch die Verschiebung der Diskurse um das Politische in Spielen in die öffentlichen Arenen des Spieljournalismus, der sozialen Medien und der Foren der Spieler*innen hinein einen politischen Gestus, der bis in die Ebenen der staatlichen Gewalten reichen kann. So etwa im Falle von *Ghost Recon: Wildlands* (2017)⁴, das durch seine unreflektierte Darstellung Boliviens als *Failed State* des Drogenhandels den Unmut der bolivianischen Regierung auf sich zog.⁵

Im Falle eines anderen Ubisoft-Titels, *Tom Clancy's Elite Squad*,⁶ wurde als Symbol der fiktiven Terrororganisation Umbra eine schwarze, geballte Faust verwendet – zugleich ein antifaschistisches Symbol, das zudem zum Synonym für schwarze Protestbewegungen in Amerika geworden ist. Nur vier Tage nach der Veröffentlichung des Spiels entschuldigte sich Ubisoft und entfernte das Symbol aus dem Spiel. Dennoch blieb ein fader Beigeschmack. So hieß es in einem Kommentar:

Ubisoft's games often evoke current events in an attempt to seem relevant and provocative, but often pretend to do so without being political. The fact that one of the biggest game companies in the world can release a game that essentially compares the Black Lives Matter movement to a secret terrorist organization doesn't only show that it's impossible for Ubisoft to be apolitical, but that claims of being »apolitical« can be a fig-leaf for deeply reactionary, toxic politics.⁷

Repräsentationen von Politik in Spielen speisen sich somit zugleich aus politischen Diskursen und gerinnen dann sukzessive wieder zu politischen Diskursen im Realraum unserer Gesellschaften. Politiken des (digitalen) Spiels hören jedoch nicht bei den Debatten um das Politische in digitalen Spielen auf. Je nachdem, wie inklusiv der Begriff des Politischen definiert wird, fällt auch das Ausgreifen des Politischen auf Spiele und umgekehrt das Ausgreifen digitaler Spiele auf Sphären des Politischen in der Gesellschaft aus. Hinzu kommt eine Metadiskussion um vornehmlich digitale Spiele, die Risiken und Chancen des Spiels abwägt und – nachvollziehbar anhand der »Killerspieldebatten« der 1990er und 2000er Jahre, aber auch der Verquickung von Fankulturen und extremistischen Bewegungen (»Gamergate«, aber auch die Anschläge von Halle und Christchurch sind hier beispielhaft zu nennen) oder der Frage der Suchtgefahr durch digitale Spiele – einer moralischen Bewertung unterzieht, an die oft politische Forderungen geknüpft sind. Schließlich finden Spiele von ihrer Konstruktion im Studio über ihre Distribution bis zur Rezeption innerhalb von politischen und sozialen Rahmungen statt. Sie sind somit – wie alle Medien(produktionen) – das Ergebnis ihrer gesellschaftlichen und histo-

4 Eric Couzian, »Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands« (Ubisoft Paris; Ubisoft Milan, 7. März 2017).

5 Matthew Handrahan, »Ghost Recon Lands Ubisoft in Trouble with Bolivian Government«, GamesIndustry.biz, 3. März 2017, <https://www.gamesindustry.biz/ghost-recon-receives-formal-complaint-from-bolivian-government>.

6 Owllient, *Tom Clancy's Elite Squad* (Ubisoft, 2020).

7 Matthew Gault, »Ubisoft Game Used Black Lives Matter Fist as Symbol of Terrorist Organization«, Vice (blog), 31. August 2020, <https://www.vice.com/en/article/ep4774/ubisoft-game-used-black-lives-matter-fist-as-symbol-of-terrorist-organization>.

risch wandelbaren Kontexte und in diesem Sinne nicht nur als kulturelle, sondern auch als soziopolitische Artefakte zu verstehen.

Diese weitgestreuten und offenkundig politischen Zusammenhänge bedürfen also zunächst einer kurzen Konzeptionalisierung des »Politischen«, um sie den Analysen, wie sie in diesem Sammelband vorzufinden sind, zugänglich zu machen.

Politikdefinitionen

Auch wenn – und gerade *weil* – uns der Begriff »Politik« selbstverständlich erscheint, ist es wichtig, zu definieren, was wir darunter verstehen. Um einen Politikbegriff zu verwenden, der der Breite und dem Querschnittscharakter sowohl dieses Sammelbandes, als auch dieser Einführung in die Thematik gerecht wird, sollte diese Definition von Politik möglichst weit angelegt und inklusiv sein. Zudem könnte ein eng geführter Politikbegriff den intersektional und intersystemisch vernetzten politischen Prozessen und Strukturen rund um (digitale) Spiele nicht gerecht werden. Gut operationalisierbar ist dafür die Definition, die sich in Schuberts und Klaus' *Politiklexikon* findet. Allgemein bezeichnet Politik hier »jegliche Art der Einflussnahme und Gestaltung sowie die Durchsetzung von Forderungen und Zielen, sei es in privaten oder öffentlichen Bereichen.«⁸ Zwei Punkte sind in diesem kleinen Satz zentral, zum einen, dass Politik ein sozialer und kommunikativer Aushandlungsprozess ist, der auf die Regelung menschlicher Gemeinwesen abzielt. Darin enthalten ist aber zugleich auch zweitens, dass Politik Beeinflussung von sozialen Verhältnissen und damit die Aushandlung von Machtverhältnissen innerhalb einer Gesellschaft bezeichnet. Vielen Konzepten politischen Handelns liegt hierbei bereits mindestens eine spielorientierte Semantik, teilweise auch ein generelles ludisches Denken zugrunde, das sich in Begriffen wie Player, Nullsummenspiel, Win-Win, Rolle und Akteur und anderen manifestiert. Diese Gamifizierung politischen Denkens ist dabei dem Fakt geschuldet, dass das Spiel simulativ und komplexitätsreduziert soziokulturelle Prozesse und Narrative – Ian Bogost spricht hier von prozeduralen Rhetoriken⁹ – aufgreift und in Spielmechaniken umsetzt. Es handelt sich hierbei also um zwei aufeinander gerichtete Beobachter (Spiel und Gesellschaft), die nicht nur das Beobachtete des Gegenübers beobachten (Niklas Luhmann lässt grüßen), sondern auch das Beobachten als Form beobachten und spiegeln. Dieses Doppelverhältnis basiert dabei auch auf der Annahme, dass Spiele und Gesellschaften regel- bzw. -gesetzesgeleitete Systeme sind, die ihren Partizipant*innen Agency zusprechen.¹⁰

Hervorzuheben ist, dass Spiele durch ihre Verankerung inmitten der Gesellschaft und ihre Fragmentierung und Metastasierung in alle Gesellschaftsbereiche hinein, also ihre ubiquitäre Präsenz unabhängig von Alter, Geschlecht, Klasse, Ethnie etc. und ihre

8 Klaus Schubert und Martina Klein, *Das Politiklexikon: Begriffe, Fakten, Zusammenhänge*, 8., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage (Bonn: Dietz, 2021), 270–271.

9 Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, 1. MIT Press paperback ed (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010).

10 Tobias Unterhuber, »Whose Freedom?« The Loss and Restriction of Ludic and Political Agency in Games«, in *A Ludic Society*, hg. Natalie Denk u.a. (Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems, 2021), 317.

ihnen inhärente Kommunikationsaffinität per se eine Politizität aufweisen, denn: »Jegliche Form der Wissensproduktion hat eine politische Dimension«¹¹, ebenso wie daraus folgend auch jede Form der Wissensdistribution, die auch digitale Spiele als Kulturtechniken betrifft, eine politische Dimension hat: Es werden im Spiel Aussagen über Welt, Gesellschaften, Machtbeziehungen, Kulturen, wiederum: Alter, Geschlecht, Klasse und Ethnie etc. getroffen und ggf. verfestigt oder aufgebrochen. Spiel(en) ist zudem eine zentrale »Technik und Medium für die Erforschung, Erprobung und Gestaltung unserer Selbstverhältnisse«¹², also für Subjektivierung. Diese wiederum ist spätestens seit der Sattelzeit eine zentrale Kategorie der Moderne, somit besetzt das Verständnis von Spiel und Spielen »as forms of self-actualization [...] a central position in the episteme of modernity«.¹³ Spiele werden also nicht nur produziert, sie produzieren auch selbst: Menschen.

Diese Aussagen können im Sinne eines präkognitiven und damit vorideologischen Affektraumes apolitisch erscheinen, wirken aber dennoch auf die Rezipient*innen als Teilnehmer*innen und Akteur*innen unterschiedlichster politischer Sphären. Zugleich perpetuieren auch die Produzent*innen digitaler Spiele bewusst oder unbewusst politische Ideen. Ob diese affirmativ oder progressiv gegenüber der bestehenden Gesellschaftsordnung wirken, ist jeweils kontextabhängig. Spielen wohnt somit eine Politizität, ein politischer Gestus, inne, der durch die Tradierung und Rezeption von Wissen die Prozessierung von Politik anstoßen kann.¹⁴

Wissens- und Ideologietransfers

Ein wesentliches Element einer politikwissenschaftlich ausgerichteten Analyse digitaler Spiele ist also – eigentlich seit Anbeginn digitaler Spiele – der Einfluss der Produktions-sphäre auf die Spiele und im zweiten der Einfluss der Spiele auf die Spieler*innen sowie im Anschluss daran die Wissenstransferprozesse, die mit dem Spiel(en) einhergehen. Die Annahme, dass tatsächlich ein Transfer von Wissen und Weltanschauungen stattfindet, wird dabei als Prämisse gesetzt.¹⁵ Tatsächliche Nachweise dieser Prozesse finden sich in medien- und kulturwissenschaftlichen Analysen von Spielen dagegen bisher viel zu selten.

-
- 11 Volker Roelcke, »Auf Der Suche Nach Der Politik in Der Wissensproduktion: Plädoyer Für Eine Historisch-Politische Epistemologie«, *Berichte Zur Wissenschaftsgeschichte* 33, Nr. 2 (8. Juni 2010): 176, <https://doi.org/10.1002/bewi.201001418>.
 - 12 Christian Moser und Regine Strätling, »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung«, in *Sich selbst aufs Spiel setzen*, hg. Christian Moser und Regine Strätling (Brill | Fink, 2016), 16, https://doi.org/10.30965/9783846757918_002.
 - 13 Unterhuber, »Whose Freedom? The Loss and Restriction of Ludic and Political Agency in Games«, 318.
 - 14 Manfred Michael Glauninger, »Zur Politizität von Sprache als Zeichen. Eine (meta-)semiotische Perspektivierung«, in *Sprachgebrauch in der Politik*, hg. Annamária Fábrián und Igor Trost (De Gruyter, 2019), 24, <https://doi.org/10.1515/9783110640731-002>.
 - 15 Eugen Pfister und Arno Görgen, »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte«, in *Krankheit in Digitalen Spielen*, hg. Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond (transcript Verlag, 2020), 51–74, <https://doi.org/10.1515/9783839453285-004>.

Wissenstransfers sind deshalb wichtige politische Prozesse, weil sie kollektive Frames und Skripte¹⁶ beeinflussen, wie die Umwelt wahrgenommen wird und welche Handlungsoptionen aus dieser Wahrnehmung entstehen. Wissenstransfers haben dabei Einfluss auf das individuelle und kollektive Wissen, auf deklaratives (*knowledge that* – was etwas ist) und prozedurales Wissen (*knowledge how* – die prozedurale Verortung darüber, wie etwas zustande kommt oder was zu tun ist). Die Effektivität des Wissenstransfers hängt dabei davon ab, ob es sich um explizites, eindeutig nachvollziehbares oder implizites, nur kontextabhängig verstehbares Wissen handelt.¹⁷ Wissen bedarf einer bestimmten Validität, um legitimiert und sozial anerkannt zu werden, also als »wahr« zu gelten. Diese Validierung findet im sozialen Austausch nach bestimmten Prinzipien statt, die die Funktionalität des Wissens bestätigen oder verneinen.¹⁸ Wissenskulturen sind somit weltanschaulich geprägt, als soziales Konstrukt sind sie immer Ergebnis eines kollektiven, politischen Aushandlungsprozesses, in dem durch »Kultivationseffekte«¹⁹ Weltbilder vermittelt werden. Hervorzuheben ist, dass Medien polysemisch wahrgenommen werden, das heißt, falls »ein Produzent eine gewisse Wirkung intendiert, heisst nicht zwingend, dass das Publikum den medialen Text auch dementsprechend liest. Je nach Geschlecht, sozialer Herkunft und Wertegemeinschaft, können Bild und Text gegebenenfalls anders interpretiert werden.«²⁰

Die Effekte solcher Transfers finden zunächst auf einer subtilen, vorideologischen, voremotionalen und affektiven Ebene statt²¹. Der österreichische Medienwissenschaftler Mathias Fuchs beschreibt dies anhand von Gesten, Körperhaltungen und Bewegungen, die über digitale Spiele vermittelt werden, etwa an der »Take the L[oss]«-Geste, die sowohl im Spiel *Fortnite* (2017)²² wie auch von Fußballspielern praktiziert werde. Hier gebe es sogar gesellschaftliche Debatten über die Urheberschaft der Geste.²³ Zwar seien solche kognitiven Prozesse nicht exklusive Faktoren in der Genese eines politischen Bewusstseins, aber »[n]oncognitive – or pre-cognitive – mechanisms like the performativity of disgust, shame before others, the contingency of pain, and many more can lead to collective politics and social alliances. This is the reason why micropolitical rites of youth culture and mass-mediated stereotypes of pop culture should not be underestimated.«²⁴ Fuchs kommt zu dem Schluss, dass die Kraft digitaler Spiele darin liege, dass

16 Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, 131ff.

17 Pfister und Görgen, »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen«, 55.

18 Ebd.

19 Christoph Klimmt, »Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele«, in *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, hg. Tobias Bevc und Holger Zapf (Konstanz: UVK, 2009), 68.

20 Pfister und Görgen, »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen«, 61.

21 Zum Unterschied von Affekt und Emotion beschreib Mathias Fuchs Affekt als »primary, non-conscious, asubjective or presubjective, non-signifying, unqualified and intensive«, Emotion als »derivative, conscious, qualified and meaningful.« (Mathias Fuchs, »Cultural Politics of Games«, in *Retracing Political Dimensions*, hg. Oliver Grau und Inge Hinterwaldner (De Gruyter, 2020), 81, <http://doi.org/10.1515/9783110670981-005>.)

22 Epic Games, *Fortnite* (Epic Games, 2017).

23 Fuchs, »Cultural Politics of Games«, 79.

24 Ebd., 82.

Spiele nicht nur als geschlossene Phänomene zu bewerten seien, sondern über Merchandise, transmediale Adaptionen, Vereinnahmungen durch soziale Gruppen, Lebensstile und Freizeitkulturen der privaten Unterhaltung in die Gesellschaft ausstrahlen.²⁵ So wie Literatur und Film nicht nur als kulturelle Artefakte wirksam werden, sondern darüber hinaus Institutionen, Kulturen und Praktiken ausbilden und proliferieren, die wiederum auf andere gesellschaftliche Subsysteme wirken, bilden auch Spiele diskursive und gesellschaftliche Formationen aus, die weit über das einzelne Spiel hinaus wirken.

Die Fähigkeit der Spieler*innen zum Spielen ist ein zentraler Baustein dafür, dass überhaupt Wissens- und Ideologietransfers stattfinden können. Zugleich ist Spielen als Tätigkeit nicht monolithisch zu verstehen, zu unterschiedlich sind dafür nicht nur die Spiele selbst, sondern auch die Zugänge zum Spiel, die Umstände der tatsächlichen Spielsituation und die Biografien der Spieler*innen. Die simple Unterscheidung in Single Player-Spiele und Multiplayer-Spiele ist dafür nur ein Beispiel: Je mehr Personen an einem Multiplayer beteiligt sind, je höher die Kommunikationsdichte, umso eher fließen auch politische Prozesse in das Spiel mit ein, nicht nur in Form der Regulierungen und Strukturierungen dieser Kommunikation durch Produzenten, sondern auch in Form von unterschiedlichen Weltanschauungen, die hier kollidieren (können). Gerade wenn wir Medien als »Vermittler von Weltanschauungen und Weltbildern« verstehen, wobei »[u]nsere Welt [...] erst durch ihre Beobachtung« konstruiert wird, »also Beobachtung« ist,²⁶ werden Medien sowie ihre Verhandlung Austragungs- und Begegnungsort von unterschiedlichen Weltbeobachtungen.

Anhand dieses Einstieges wird bereits deutlich, dass eine Analyse des Politischen in Games nicht ohne eine Kartierung des politischen Kontextes von (digitalen) Spielen stattfinden kann, denn Spiele tangieren auf die ein oder andere Weise *Policy*, *Politics* und *Polity*²⁷. Eine solche Kartierung, eine Topografie des Politischen in Spielen, ist das Ziel dieses Bandes.

Die Politizität digitaler Spiele ist somit intersystemisch, sie findet ausgehend von den technischen Systemen der Spiele mitsamt Spielwelt, Spielregeln, Gameplay etc. a) im Rezeptionsraum der Spieler*innen und b) dem Produktionsraum der Entwickler*innen, Publisher*innen und der weiteren jeweils damit verbundenen Akteur*innen statt. Darüber hinaus sind als eigene Sphäre noch c) diejenigen sozialen Akteur*innen und Systeme zu beachten, die zwar mit Spielen befasst sind oder zu diesen kommunizieren, jedoch nicht in direktem Kontakt zu den Akteur*innen oder den Artefakten der Spiele stehen. Diese Ebene soll hier als metakommunikative Einflussosphäre bezeichnet werden. Schließlich sind d) all diese Gruppen, Strukturen und Systeme auf die eine oder

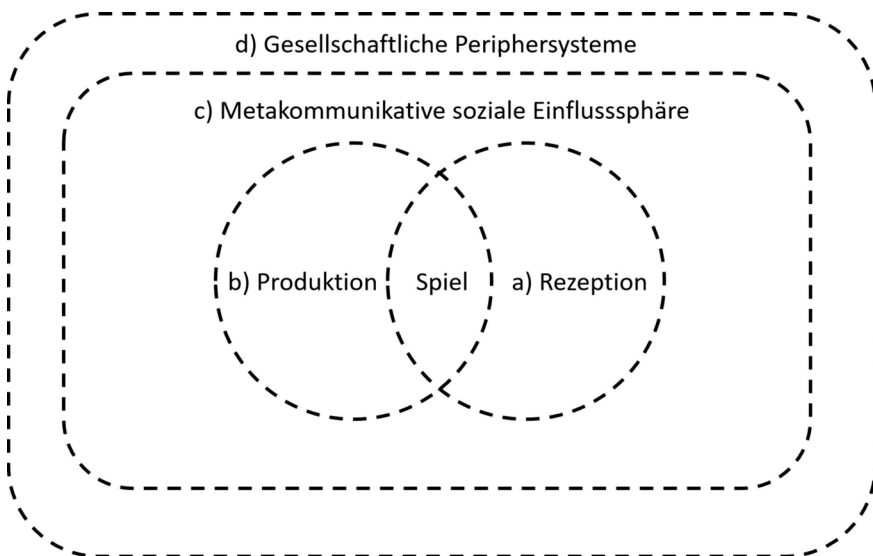
25 Ebd.

26 Tobias Unterhuber, »Walk a mile in her shoes – Die Erfahrung des Bleed im Computerspiel als Ausgangspunkt gendertheoretischer Überlegungen«, *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 2015, <https://www.paidia.de/walk-a-mile-in-her-shoes-die-erfahrung-des-bleed-im-computerspiel-als-ausgangspunkt-gendertheoretischer-uberlegungen/>.

27 *Policy* bezeichnet hier die inhaltliche, aufgabenorientierte Dimension der Politik, *Politics* die politischen Aushandlungsprozesse und Verläufe von Macht in der Gesellschaft und *Polity* den politikulturellen, institutionellen Handlungsrahmen, innerhalb dessen *Policy* und *Politics* geregelt werden.

andere Weise gesellschaftlich eingebunden, so dass es auch hier soziale Austauschprozesse und wechselseitige Einflussnahmen zwischen den um das Spiel gruppierten Kernstrukturen und ihrer sozialen Umwelt gibt (sh. Abb. 1). Es ist wichtig, dass die hier genannten Sphären keine vollautonomen Systeme darstellen, sondern es handelt sich um (semi-)permeable soziale Felder und Teilsysteme, die sich jeweils entlang ihrer eigenen Agenden gegenseitig beeinflussen, also miteinander Handlungsreichweiten und -kompetenzen und im weitesten Sinne Machtverhältnisse verhandeln. Zugleich lässt sich festhalten, dass – zumindest auf den ersten Blick – Spielproduktion und -distribution in stärkerem Maße bestehenden technologischen, soziokulturellen und politischen Infrastrukturen und Rationalitäten unterworfen sind, als die Sphäre der Rezeption, allein schon, weil die Komplexität der beiden Ebenen sehr differiert: Letztlich müssen auf der Produktionsebene unzählige Faktoren und Akteur*innen aus unterschiedlichen sozialen Systemen, die an der Produktion eines Spieles beteiligt sind, miteinander kommunizieren, während die Rezeption von Spielen grundsätzlich durch eine Person, die Spieler*in, stattfindet (die im Anschluss aber wiederum ihrer Rezeptionserfahrungen mit anderen Akteuren kommunizieren kann). Einschränkend muss – so profan diese Aussage auch scheint – weiterhin gesagt werden, dass es sich hier um Komplexitätsreduktionen handelt, die ex post zur effektiveren Analyse der Politiken des digitalen Spieles konstruiert werden. Die Wechselprozesse und Schnittflächen dieser Sphären werden also zugunsten einer besseren Nachvollziehbarkeit des Gesamtbildes zum Teil marginalisiert.

Abb. 1: Sphären der Politizität digitaler Spiele



Im Folgenden möchten wir versuchen, skizzenhaft induktiv von der Rezeption und Produktion digitaler Spiele, über deren gesellschaftliche Verhandlung und gesellschaftlichen Einfluss auf die genannten Sphären und ihre Relevanz für die Analyse digitaler Spiele einzugehen. Uns Herausgebern ist dabei (schmerzlich) bewusst, dass wir nur klei-

ne Ausschnitte eines noch viel zu unbeachteten Forschungsfeldes andeuten können – insofern ist dieser Band auch eine Aufforderung zu mehr Aufmerksamkeit und eine Aufmunterung, diese Aufmerksamkeit in Forschung und Analyse zu transformieren, um das politische Apriori des Spiel(en)s in den Blick zu nehmen. Im Anschluss leiten wir daraus eine Struktur ab, anhand derer dieser Band aufgebaut wird.

Doch zunächst bedarf es noch eines kleinen Exkurses zum hier angewandten Spielbegriff, denn auch, wenn bisher und auch im Folgenden vor allem von *digitalen* Spielen gesprochen wird, beschränkt sich die Politizität des Spiels nicht nur auf seine digitalen Varianten.

Exkurs: Spielbegriffe

Das Deutsche kennt im Gegensatz zu vielen anderen Sprachen keine Unterscheidung verschiedener Formen des Spiels. Alles ist somit tatsächlich Spiel. Dies betrifft auf basaler Ebene Unterscheidungen zwischen *paidia* und *ludus* oder zwischen play und game, also zwischen freiem Spiel und geregelter und geformtem Spiel. Hinzu kommt, dass Spiel sich sowohl auf die Tätigkeit als auch auf das Objekt beziehen kann. Darüber hinaus kann Spiel, gerade ohne Artikel, auch abstraktere Formen oder gar das Konzept an und für sich beschreiben genauso wie konkrete Formen. Wenn wir also von Politiken des Spiels sprechen, machen wir uns gerne die Uneindeutigkeit des Deutschen zunutze und inkludieren sowohl das freie als auch das geregelte Spiel, sowohl als Tätigkeit als auch als Objekt, sowohl abstrakt als auch konkret. Schlussendlich ist auch die Frage, wie Spiel verstanden und begriffen wird, selbst eine politische (und ideologische), genau wie Kunst- oder Kulturdefinitionen. Denn aus solchen Definitionen resultierende Inklusions- und Exklusionsmechanismen haben weitreichende Folgen, von Fördermöglichkeiten, Teilhabe an Spielkulturen bis hin zur Diskursivierung und anderen Phänomenen. Was eine Gesellschaft oder Kultur zur Sphäre des Spiels oder des Spielens rechnet, sagt selbst wieder etwas über diese Gesellschaft und Kultur aus, oder wie es bereits Johann Christoph Friedrich GutsMuth formuliert: »an den Spielen sollst du sie erkennen«²⁸, womit er explizit nicht nur Menschen, sondern auch Nationen meint.²⁹

Auch wenn wir uns all diese Uneindeutigkeiten, die vielleicht auch die Ambivalenz des Spiels zu fassen helfen, zunutze machen, gibt es dennoch – auch im Deutschen – Unterscheidungen der konkreten Spielformen: Brett-, Karten-, Glücks-, Kinder-, Rollen-, Theater-, Computerspiele usw. oder aber die zwischen analogen und digitalen.³⁰ Wie der Untertitel des Bandes andeutet, möchten wir unseren Blick nicht nur auf digitale Spiele richten, auch wenn dies – und dies macht die, auch wenn eingeklammerte, Nennung des Wortes »digital« deutlich – unser Hauptaugenmerk ist. Obgleich sich die konkreten im

28 Johann Christoph Friedrich GutsMuth, *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden*. (Schnepfenthal: Buchhandlung der Erziehungsanstalt, 1796), 16.

29 Ebd., 8.

30 Fabian Hillebrand, »Die Grenzen des Spielbaren (nd-aktuell.de)«, nd-aktuell.de, zugegriffen 31. März 2023, <https://www.nd-aktuell.de/artikel/1138081.brettspiele-die-grenzen-des-spielbaren.html>.

Folgenden vorgestellten Beziehungen zwischen Politischem und Ludischem von Spielart zu Spielart unterscheiden mögen, sind auch analoge Spiele genauso wie digitale in diese Beziehungen eingebunden.³¹ Ebenfalls sollten sie beide als Teile einer gemeinsamen Kultur- und Mediengeschichte betrachtet werden, auch wenn sich aufgrund ihrer unterschiedlichen kulturellen Anerkennung und anderer Parameter verschiedene, wenn auch verwandte Spielkulturen ausgeprägt haben. Hiermit kehren wir auch zum oben zitierten Satz von GutsMuth zurück und erweitern ihn um eine diachrone Perspektive: Wie wir heute Spiele – egal welcher Form – begreifen, wie wir über sie sprechen, wie wir sie spielen, basiert darauf, wie Spiel in der Moderne, also seit 1800, verhandelt und diskursiviert wurde. Damit ergibt sich ein gegenständliches und zeitliches Kontinuum, in dem das digitale Spiel ein mit den anderen Elementen dieses Kontinuums verbundener, einzelner, wenn auch vielleicht hervorstechender Baustein ist. Das gleiche gilt für Spielkulturen, die auch schon für das digitale Spiel im Plural gedacht werden sollten, können sie sich doch lokal, regional, national, international etc. extrem unterscheiden. Hier mag sich das eben genannte Kontinuum zum Beispiel für eine deutschsprachige Spielkultur manifestieren, in der – eingedenk der jeweiligen Spezifika – eine harte Unterscheidung zwischen Brett-, Rollen-, und Computerspiel sich gar nicht als sinnvoll erweisen könnte, gerade weil auch diese konkreten Spielarten sich gegenseitig beeinflussen und darüber hinaus auch hybridisieren, sei es im Medienwechsel vom digitalen zum analogen Spiel und vice versa, sei es in der (teilweisen) Digitalisierung analoger Spiele oder sei es in den transmedialen Spielwelten von Rollenspielen, von den oft vorhandenen personellen Überschneidungen sowohl bei Rezeption als auch bei Produktion ganz zu Schweigen.³²

Rezeptionssphäre des digitalen Spiels

Unter der »Rezeptionssphäre« verstehen wir hier nicht nur a) die Spieler*innen als Akteur*innen, sondern auch b) die Wahrnehmungsformen und die Rezeption digitaler Spiele und schließlich c) die Formen des Spielens selbst. Diese drei Aspekte sind in hohem Grade interdependent und fließen ineinander über. Als analytische Differenzierung tragen sie jedoch zu einem besseren strukturellen Verständnis der Rezeptionssphäre bei. Die Spieler*innen mit ihren jeweiligen sozialen Hintergründen und Einbettungen erleben und spielen und rezipieren Spiele jeweils unterschiedlich.

31 Bestenfalls könnte man sagen, dass digitale Spiele durch ihre Eigenheit als audiovisuelles, elektronisches Medium eine deutlich höhere Medienreichweite erreichen als analoge Spiele, auch weil die Übersetzung in andere Medien leichter fällt.

32 Mag auch die Forschung in den Game Studies hauptsächlich digitale Varianten in den Blick nehmen, wurde der ursprünglich von Aarseth vorgeschlagene Name Computer Game Studies wohl nicht ohne Grund nicht vollständig übernommen. (Espen Aarseth, »Computer Game Studies, Year One«, in *Game Studies. The international journal of computer game research.*, hg. Espen Aarseth, Bd. 1, 1 (The Swedish Research Council, 2001), <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.)

Spieler*innen als Akteure

Spricht man von der politischen Dimension der Spieler*innen als Akteur*innen, sind es vor allem Spieler*innenkulturen, die eine politische Durchschlagskraft entwickeln können. Unter einer Spieler*innenkultur verstehen wir die kulturellen Verdichtungen einer sozialen Gruppe, die sich im weitesten Sinne auf das Spiel als gemeinsamen soziokulturellen Fixpunkt verständigen können. Diese kulturellen Verdichtungen äußern sich in bestimmten kollektiv anerkannten selbstaffirmativen Handlungs- und Kommunikationsweisen.

Diese Vergemeinschaftung beruht – wie jede Form der Gemeinschaft – auf der Abgrenzung gegenüber einem ›Außen‹ (den Nicht-Gamer*innen), einem Zusammengehörigkeitsgefühl, einem von allen Mitgliedern geteilten Interesse (dem Spiel und seinen Kontexten) einer gemeinsamen Wertsetzung und gemeinsamen Interaktionsräumen (wiederum dem Spiel und seinen Kontexten). Dabei kann man hier von einer reflexiven, bewusst gesuchten Gemeinschaft sprechen. Diese zeichnet sich dadurch aus, dass man nicht in sie hineingeboren wird, sie ort- und zeitunabhängig existieren kann, sie als solche eher hinterfragt wird als traditionelle Gemeinschaften und sie sich eher auf abstrakte und kulturelle Phänomene rückbezieht.³³

Die deutsche Spielwissenschaftlerin Judith Ackermann macht diese Vergemeinschaftungsprozesse vor allem am gemeinsamen Spielen als Akt fest, wobei sie ein Spektrum zieht von Vergemeinschaftungsprozessen abseits vorgesehener Interaktionen bei Single Player-Spielen, zu Multiplayer-Spielen, die wiederum von lokalen LAN-Parties bis zu globalen MMORPGs mit tausenden Spieler*innen reichen können.³⁴

Es ist jedoch wichtig festzuhalten, dass diese Spielfixierung nicht unbedingt notwendig ist und sogar in den Hintergrund rücken kann, die Spiele hier vor allem Kommunikationsplattform sind. Insbesondere sexistische und rassistische Subkulturen versuchen seit geraumer Zeit, in den digitalen öffentlichen Arenen Fuß zu fassen. So stellt die Netzwerksoziologin Yasmina Banaszczuk hierzu fest, dass

[m]it der größeren Verfügbarkeit von stabilen und schnellen Internetverbindungen [...] Online- Multiplayer-Spiele auf dem Vormarsch [sind], wodurch immer mehr Menschen, die sonst keinerlei Berührungspunkte miteinander haben, mit- und gegeneinander spielen. In diesen Situationen müssen sich Angehörige marginalisierter Gruppen regelmäßig Anfeindungen stellen – seien sie sexistisch, rassistisch, homophob oder auf andere Art und Weise herabwürdigend. Vor allem zwei Faktoren befeuern den teilweise problematischen Umgang in Mehrspieler-Settings: zum einen die mangelnde Sanktionierung von Hate Speech durch die Spieleunternehmen, zum anderen das Vorleben problematischer Inhalte durch Streamerinnen und Streamer.³⁵

33 Judith Ackermann, »Gemeinschaft«, in *Game Studies*, hg. Benjamin Beil, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher (Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2018), 302, https://doi.org/10.1007/978-3-658-13498-3_16.

34 Ebd., 303–306.

35 Yasmina Banaszczuk, »Toxic Gaming«, bpb.de, 26. Juli 2019, <https://www.bpb.de/shop/zeitschrift/en/apuz/294444/toxic-gaming/>.

Zu den bekanntesten Phänomenen toxischer Spielkultur gehört die Hasskampagne GamerGate, eine Ereigniskette, die sich ab 2013/2014 zunächst gegen die feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian gerichtet hatte, bald jedoch zahllose Angriffe auf Studios, Reporter*innen, Spieler*innen und andere Vertreter*innen der Spielkultur zur Folge hatte und damit die Kulturkampfrhetorik rechter Netzwerke vorwegnahm, die auch heute noch einen angeblichen links-grünen Medienmainstream beklagen.

GamerGate war auch deshalb so erfolgreich, weil darin – anknüpfend an Konzeptionen von Authentizität³⁶ – identitätspolitisch formuliert wurde, wie echte »Gamer*innen« und Games auszusehen hätten:

Concerns along these lines are almost always implicit comparisons between an idealized vision of what video games should look like and what particular instiations of video games actually are. Real games are typically played by real gamers in a circular discourse that marginalizes new and different approaches.³⁷

Gerade GamerGate schaffte es, diese identitätspolitische Debatte zu befeuern und lieferte damit eine Blaupause für meist rechtsextreme Medienkampagnen in digitalen Netzwerken. Banaszczuk führt dazu aus:

Einige der Personen, die die Gamergate-Attacken medial befeuerten, traten später in Alt-Right-Kreisen in Erscheinung. Und viele der in späteren netzbasierten Hasskampagnen angewendeten Taktiken des persönlichen Angriffs, der Memefizierung – also der viralen Verbreitung diffamierender Bildbotschaften – und der Verleumdung bei Arbeitgebern oder Werbepartnern wurden im Zusammenhang mit Gamergate ausprobiert und eingeübt.³⁸

Auch der rechtsextreme Terror, wie er in Christchurch, El Paso oder Halle stattfand, wurzelt in Teilen in der Gaming-Kultur. In einem anonymen Essay auf der Internetpräsenz von hass-im-netz.info wird resümiert, dass

[der] globalisierte rechtsextreme Terror der letzten anderthalb Jahre [...] verbunden [ist] durch sich ähnelnde Tatvorgänge, ästhetische Inszenierungen und Begleitkommunikationen. Auch verschiedene Elemente aus dem Gaming-Kontext fanden sich immer wieder. So filmten sich einige der Attentäter bei ihrer Tatausführung und streamten das Video – oder versuchten es zumindest – live ins Netz. Die Ich-Perspektive erinnert dabei an einen Ego-Shooter und evozierte online genau solche Referenzen. Im »Manifest« des Halle-Attentäters werden unterschiedliche, menschenverachtende

36 Eine Problematisierung des Authentizitätsbegriffes findet sich auch bei Stefan H. Simond und Arno Görgen, »Mental Health als Authentifikationsfiktion im Digitalen Spiel«, in *Spielzeichen III: Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*, hg. H. Kraus und Martin Henning (Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2020), 408–414, <https://arbor.bfh.ch/13545/>.

37 Christopher A. Paul, *The toxic meritocracy of video games: why gaming culture is the worst* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018), 66.

38 Banaszczuk, »Toxic Gaming«.

»Achievements« mit ihren jeweiligen »Scores« aufgelistet, als handele es sich um zu erreichende Spielerfolge.³⁹

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass sich nicht alle Spielkulturen toxisch-deviant und exklusiv positionieren. Als Gegenbewegung zu diesen rechtsextremen Kommunikationskulturen im Netz entwickelt sich insbesondere in Deutschland seit einigen Jahren eine selbstorganisierte digitale Bürgergesellschaft, in welcher Aktivist*innen Hate Speech und Toxizität im digitalen Raum entgegentreten.⁴⁰ Auch sind erste Projekte zu »digital streetwork« zu erwarten – darin versuchen Streetworker*innen direkt in den Spielen und Onlineforen, diese toxischen Phänomene einzudämmen.⁴¹

Die Inklusion von Personengruppen, die ansonsten nur schwerlich in digitalen Spielen repräsentiert werden, hat eine empowernde (und damit im weitesten Sinne auch politische) Wirkung. Diese kann sogar Teil der Marketingstrategie einer Produktionsfirma sein. So hat das Studio Ninja Theory ihr Spiel *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017)⁴² damit beworben, dass die Darstellung der psychischen Störungen, unter welchen die Titelheldin leidet, nicht nur mithilfe von Expert*innen sondern auch Betroffenen entwickelt wurde. Im Nachhall der Veröffentlichung bewarb das Studio den Titel wiederum mit Reaktionen von betroffenen Spieler*innen, die sich in dem Spiel besonders gut repräsentiert sahen und darauf verwiesen, zum ersten Mal eine »Stimme« in der Popkultur erhalten zu haben.⁴³

Wahrnehmung digitaler Spiele

Die identitätsstiftende Funktion von Spielkulturen ist zugleich ein globales Phänomen, dass zum einen nationale Identität stiften kann, zum anderen innerhalb von Gesellschaften des Globalen Südens Spieler*innen als wichtige Plattform zur Vernetzung⁴⁴ und des politischen Austauschs und Ausdrucks dient. Insbesondere die hochinternationalisierte Produktion von digitalen Spielen führt oft zu einer Nutzung nationaler Heterostereotype, beispielhaft zu sehen in der Darstellung von US-amerikanischen Kleinstädten in japanischen Horrorspielen⁴⁵ oder vielfach wiederholten Darstellungen von osteuropäischen oder arabischen Terroristen. Bushra Alfaraj stellt in ihrer Studie zu arabischen

39 »Rechtsextremismus und Gaming: Ein komplexes Verhältnis«, Hass im Netz, 2020, <https://www.hass-im-netz.info/themen/artikel/rechtsextremismus-und-gaming-ein-komplexes-verhaeltnis-1.html>.

40 Hierbei spielt insbesondere die Organisation »Keinen Pixel dem Faschismus« eine Rolle. Siehe auch den Text von Pascal Wagner in diesem Sammelband.

41 Siehe dazu auch die Interviews mit Mick Prinz und Matthias Thanos in diesem Sammelband.

42 Tameem Antoniades, »Hellblade: Senua's Sacrifice« (Ninja Theory, 8. August 2017).

43 Professor Paul Fletcher (*Hellblade Clinical Consultant*) *Keynote Address*, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=BpRMwq4T9gU>.

44 Jerjes Loayza, »Ludic Solidarity and Sociality. The Impact of Dota 2 on Lima's Youth«, in *Video Games and the Global South*, hg. Phillip Penix-Tadsen (Carnegie Mellon University, 2019), 165, <https://doi.org/10.1184/R1/8148680>.

45 Arno Görger, »Nichts befeuert die Kreativität so sehr wie das Verderben der Unschuld.« (Fallstudie 48: The Evil Within 2)«, *Horror – Game – Politics* (blog), 28. April 2021, <https://hgp.hypotheses.org/1326>.

Spieler*innenkulturen fest, dass diese sich vielfach als entweder unter- oder fehlrepräsentiert empfinden.⁴⁶ Diese Unterrepräsentierung nationaler oder ethnischer Identität führt wiederum auf der Produktionsseite dazu, dass auch in solchen Regionen vermehrt Spiele für die jeweiligen Märkte entwickelt werden.

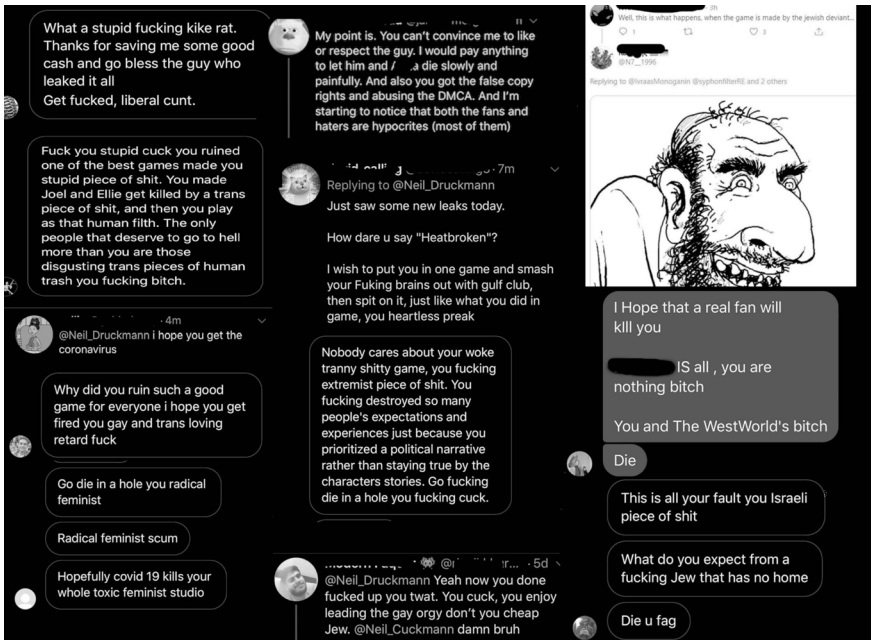
Darüber hinaus spielen auch hier toxische Spieler*innenkulturen eine Rolle, insbesondere, wenn Wahrnehmungen von Spielen wie in GamerGate außerhalb des eigenen Wertehorizontes liegen und sich daraus ein kollektiver *Call to Action* entwickelt. Dieser kann neben Empörungsspiralen in sozialen Medien auch den Versuch beinhalten, gezielt die Wahrnehmung eines Spieles großflächig zu manipulieren, indem die Unbill sich in negativen Rezensionen niederschlägt. Dieses sog. Review Bombing, »the co-ordinated practice of leaving large numbers of negative user reviews on a game or product in order to reduce its aggregate review score«⁴⁷, findet teilweise bereits zu Zeitpunkten statt, zu denen das Spiel noch gar nicht erschienen ist und sich die Annahmen auf die Vorberichterstattung stützen. Ziel des Review Bombings ist die Generierung eines wirtschaftlichen Schadens für die Studios, um sie so zu zwingen, Spiele nach Spieler*innen-Vorstellungen zu entwickeln. Es ist also »an immediate and visceral way for fans to show their displeasure in an economic arena. And their rapid, massive response demonstrates how niche markets can exercise clout in ways not previously imagined.«⁴⁸ Ein Spiel, in dem diese Form der Spieler*innenreaktionen solche devianten Formen angenommen hat, war auch *The Last of Us II (TLOU2)*⁴⁹:

Indeed, despite much critical acclaim, TLOU2 was marred by player outrage. Just hours after its release, despite being a 25–30-hour game, TLOU2 was review-bombed on Metacritic. [...] Just 48 hours after release, TLOU2 had an aggregated score of 3.6, from 38,000 reviews on Metacritic—over four times the number of reviews TLOU got in its lifetime [...]. Journalist Paul Tassi notes two key reasons for the review-bombing. First, the inclusion of diverse, particularly LGBTQ characters, which, as Gamergate demonstrated, many players feel introduces politics into games via »woke« or »political correctness« rhetoric. [...] Second, some spoilers were leaked before the game's release, and many players were unhappy with the plot choices that these spoilers unveiled [...].⁵⁰

-
- 46 Bushra Alfaraj, »Arab Gamers. An Identity Inclusivity Study«, in *Video Games and the Global South*, hg. Phillip Penix-Tadsen (Carnegie Mellon University, 2019), 169–182, <https://doi.org/10.1184/R1/8148680>.
- 47 Christian Moro und James Birt, »Review Bombing Is a Dirty Practice, but Research Shows Games Do Benefit from Online Feedback«, *The Conversation*, 17. August 2022, <http://theconversation.com/review-bombing-is-a-dirty-practice-but-research-shows-games-do-benefit-from-online-feedback-188641>. Tomaselli und Cantone sprechen hier sogar von Sabotage (vgl. Venera Tomaselli, Giulio Giacomo Cantone, und Valeria Mazzeo, »The polarising effect of Review Bomb«, 2021, 2–3, <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2104.01140>.)
- 48 Nathan Dutton, Mia Consalvo, und Todd Harper, »Digital Pitchforks and Virtual Torches: Fan Responses to the Mass Effect News Debacle«, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17, Nr. 3 (August 2011): 298, <https://doi.org/10.1177/1354856511407802>.
- 49 Neil Druckmann, Anthony Newman, und Kurt Margenau, *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020).
- 50 Sian Tomkinson, »She's Built Like a Tank«: Player Reaction to Abby Anderson in *The Last of Us: Part II*, *Games and Culture*, 29. August 2022, 6, <https://doi.org/10.1177/15554120221123210>.

Ursachen für diese überzogenen Reaktionen, die teilweise auch die Grenze des Justizialen überschritten⁵¹, sind schwer zu fixieren.

Abb. 2: Zusammenstellung der Reaktionen auf *The Last of Us II* durch dessen Creative Director Neil Druckmann⁵²



Tomkinson hält beispielsweise fest, dass die »aversion to ›politics‹ can be contextualised in the sense that some players view games as a form of escapism, a refuge from the troubles of real life«⁵³, weshalb die Repräsentation von queeren Personen im Spiel mit deren normalistischen Erwartungshaltungen kollidiert. Ein weiterer Faktor ist möglicherweise auch der Erscheinungszeitpunkt: Mitten in der Corona-Pandemie erschienen, bot das Spiel eine willkommene Plattform, um Frustrationen abzulassen, selbst wenn manche Spieler*innen das Spiel noch gar nicht gespielt hatten.⁵⁴ Deutlich werden hier die Verwerfungen (nicht nur) der amerikanischen Gesellschaft, die bis in den Umgang mit Popkultur diffundieren.

51 Dave Thier, »The Last Of Us Part 2‹ Director Shares The Abusive, Anti-Semitic Messages He's Recieved«, Forbes, 5. Juli 2020, <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2020/07/05/neil-druckmann-the-last-of-us-part-2-director-shares-the-abusive-anti-semitic-messages-hes-recieved/?h=5f14c42e2d13>.

52 Neil Druckmann, »You Can Love or Hate the Game...«, Tweet, Twitter, 5. Juli 2020, https://twitter.com/Neil_Druckmann/status/1279841603843051520.

53 Tomkinson, »She's Built Like a Tank«, 14.

54 Dave Trumbore, »Last of Us 2 Controversy Still Remains One Year Later«, Collider, 19. Juni 2021, <https://collider.com/last-of-us-2-controversy-explained/>.

Es mag aber auch daran liegen, dass die Spielkultur nicht einfach eine Abneigung gegenüber Politischem hat, sondern diese Bezeichnung nutzt, um den eigenen Anschauungen widersprechende oder entgegengesetzte Positionen zu markieren und zu diskreditieren. Überspitzt hatte dies vor einigen Jahren die kanadische Games-Forscherin Emma Vossen in einem Tweet kommentiert:

Gamers are still convinced that there are only:
 Two races: white and »political«
 Two genders: Male and »political«
 Two hair styles for women: long and »political«
 Two sexualities: straight and »political«
 Two body types: normative and »political«⁵⁵

Eine besondere Position innerhalb der Rezeptionssphäre digitaler Spiele hat auch der Spielejournalismus inne, da er als institutionalisierter⁵⁶ medialer Gatekeeper nicht nur über das ökonomische Wohl oder Wehe neuerschienener Spiele entscheidet und in dieser Funktion auch immer wieder die Frage der Unabhängigkeit des Spielejournalismus von der Spielebranche diskutiert wird. So schreiben bereits 2009 Nieborg und Sihvonen, dass

[un]biased news is a costly commodity. Not only do news organizations have to pay for quality coverage by hiring skilled professionals, critical journalism is more likely to offend advertisers. This is particularly true for game journalism where a critical approach towards the dealings of game publishers, its often middle-of-the-road content, or just the practice of reviewing itself can be seen, by game publishers, as a reason to pull the plug on a big advertisement campaign. Consider, for example, an average working day for a Dutch game journalist. Dennis Mons, game journalist for the Dutch free newspaper Spits, twitters: »Colleague got a phonecall from the PR company of Harry Potter DS game because she gave it 2/5. That shit needs to stop! Shit is SHIT!!«⁵⁷

Diese fehlende journalistische Unabhängigkeit, oder zumindest eine verzerrte Wahrnehmung dieser, verstärkte wiederum die Ereignisse um GamerGate.

Eine ähnliche Analyse verfasste bereits 2004 der britische Spielejournalist Kieron Gillen, als er in einem polemischen Blog-Beitrag einen »a war between money-men who

55 Emma Vossen, »Gamers Are Still Convinced That There Are Only: Two Races: White and »Political« Two Genders: Male and »Political« Two Hair Styles for Women: Long and »Political« Two Sexualities: Straight and »Political« Two Body Types: Normative and »Political« <https://t.co/LMDWixYyTD>«, Tweet, *Twitter*, 12. Juni 2019, <https://twitter.com/emmahvossen/status/1138841342921060354>.

56 Eine weitere Form der institutionalisierten Spielrezeption sind die sich immer noch entwickelnden Game Studies, sh. dazu den gleichnamigen Band von Benjamin Beil, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, *Game Studies*, Film, Fernsehen, neue Medien (Wiesbaden: Springer VS, 2018). Eine politische Analyse dieser Entwicklung wäre vor dem Hintergrund (inter-)nationaler Bildungspolitiken hochspannend, kann jedoch leider hier nicht geleistet werden.

57 David B. Nieborg und Tanja Sihvonen, »The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism«, in *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (Brunel University, 2009), 4, <https://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.29284.pdf>.

want to keep profits by reducing costs and the editorial who want to keep profits by being better«⁵⁸ beschrieb und als Konsequenz und in Referenz auf Tom Wolfes »New Journalism« einen »New Games Journalism« (NGM) (ebd.) forderte. Für den NGM sollte laut Gillen der Wert des Spieles nicht in der technischen Entität des Spieles liegen (ein solcher Fokus führt dann bspw. zu den berüchtigten Quantifizierungen des Spielspaßes), sondern im Erleben des Spieles (ebd.). Obwohl der Artikel nicht unwidersprochen blieb, markiert er dennoch den Beginn eines neuen journalistischen Umganges mit digitalen Spielen, der sich parallel zum »alten« Spielejournalismus entwickelte und – 20 Jahre später – bisweilen zu Vermischungen und neuen Formen des Spieljournalismus führte. Dass auch der NGM affirmativ ist und sich betont unpolitisch in inhaltlichen Tiefenanalysen verliere, kritisiert der deutsche Journalist Yannic Hertel 2017 in einem Meinungsstück auf der Seite spielkritik.com:

Aktuell besteht der deutsche Spielejournalismus bis auf wenige Ausnahmen aus diesen beiden Lagern, die relativ unversöhnlich miteinander um die Deutungshoheit streiten. Was beide Kontrahenten dabei jedoch oft vermissen lassen, ist der kritische Journalismus. Und damit meine ich nicht, dass Spiele nicht kritisch besprochen oder auf ihre Inhalte abgeklopft werden. Spiele sind noch immer Wirtschaftsprodukte. Und so handeln auch die Entwickler – mir fehlt das kritische Nachfragen, das penetrant sein. [...]

Ein positiver Artikel über ein Videospiele verkauft dieses heutzutage nicht mehr. Es ist beinahe egal – dank Streamern läuft die Hype-Maschine sowieso schon lange im Voraus und das meiste Geld wird mit Vorbestellern und Tag-1-Käufern gemacht. Es gibt einen Grund, weshalb euer NDA oft erst am Tag der Veröffentlichung oder sogar später fällt. Ihr seid nicht den Firmen zu etwas verpflichtet. Sondern den Spielern – euren Lesern. Informiert sie. Seid kritisch und hechelt nicht jedem Hype-Train hinterher.⁵⁹

Teil dieser Problematik ist auch eine abwertende Wahrnehmung gegenüber dem Spielejournalismus. Die Kommunikationswissenschaftler Perreault und Vos konstatieren, dass

[...] gaming journalists' »lack of faith« in their own field [...] and their ambivalence regarding their own societal contributions [...] resulted in a mirrored ambivalence by traditional journalists. If gaming journalists articulated uncertainty regarding their societal contributions, traditional journalists articulated even less certainty. Gaming journalism seemed to be operating outside the bounds of legitimate journalistic practice through its churnalism, and hence, traditional journalism could not expect the societal contributions one would expect from appropriate journalistic practice [...].⁶⁰

58 Kieron Gillen, »The New Games Journalism | Kieron Gillen's Workblog«, 2004, https://web.archive.org/web/20141007031932/http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/.

59 Yannic Hertel, »GASTSPIELER: Krieg der Rubriken – Spielejournalismus in Deutschland«, *SPIELKRITIK.com* (blog), 16. Dezember 2017, <https://spielkritik.com/2017/12/16/gastspieler-krieg-der-rubriken-spielejournalismus-in-deutschland/>.

60 Gregory Perreault und Tim Vos, »Metajournalistic Discourse on the Rise of Gaming Journalism«, *New Media & Society* 22, Nr. 1 (Januar 2020): 172, <https://doi.org/10.1177/1461444819858695>.

Dennoch – gerade deshalb – bilden sich immer wieder Formate, auch in der D-A-CH-Region, die sich dezidiert unabhängig positionieren und versuchen, kritischen Journalismus anzubieten, so etwa der deutsche Journalist Dom Schott in der von ihm verantworteten Seite *OK COOL*: »Ich habe *OK COOL* gegründet, um den Spielejournalismus zu machen, der mir immer gefehlt hat: investigativ, reflektiert, modern und mit einem Augenzwinkern. Gemeinsam mit Vanillecreme-Toast eine meiner besseren Ideen.«⁶¹

Ein weiterer Aspekt ist die Wahrnehmung von Spielen im nicht-spezialisierten Journalismus. Wann werden Spiele außerhalb der Spielkultur wahrgenommen und auf breiter Fläche verhandelt? Während dies in den 1990ern und 200ern vor allem dann der Fall war, wenn Spielen negative Effekte zugesprochen wurde (Sucht, Killerspiele etc.), hat sich dies bis zu einem gewissen Grad gewandelt. Einerseits wird aufgrund der großen wirtschaftlichen Bedeutung der Games-Industrie immer wieder über diese berichtet. Andererseits werden in unregelmäßigen Abständen einzelne Spiele vom Feuilleton großer Tageszeitungen besprochen. Dabei handelt es sich meist um AAA-Titel, denen im Sinne eines »prestige games«⁶² eine besondere kulturelle Bedeutung zugesprochen wird. Diese Spiele sind vor allem auch für die kulturelle Anerkennung von Spielen bedeutsam, auch wenn ihre Auswirkung in Frage gestellt werden kann.⁶³ Dennoch kann die Verhandlung von Spielen im Breitenjournalismus – zumindest, wenn er das Medium als kulturelles Artefakt versteht – als Teil einer Normalisierungstendenz von Gaming begriffen werden. Damit wären nicht die Inhalte oder die einzelnen Besprechungen an sich von Bedeutung, als vielmehr der Fakt, dass über Spiele in diesem medialen Umfeld berichtet wird.

Spielen als politischer Akt

In den vorangegangenen Abschnitten haben wir beschrieben, wie Spiele in ihrer Rezeption politisch verortet werden können und Spieler*innen und die sie umgebende Spielkultur als politische Akteure in der Gesellschaft stattfinden. Dies sind oft Fremd- und Selbstzuschreibungen, die außerhalb digitaler Spiele stattfinden. Doch auch der Akt des Spielens kann einen bewussten oder unbewussten politischen Gestus enthalten, der über die reinen Inhalte der Spiele hinaus in die Gesellschaften hineinwirkt.

Der Bereich Serious Games und Gamification kann sogar per Definition so aufgefasst werden, da diese Formen des Spiels Applikationen und Instrumentalisierungen von Spielmechaniken und -ästhetiken beinhalten, die den Selbstzweck des Spielens um des Spielens willen aufheben und diesem ein anderes Ziel, beispielsweise die Motivation zur Selbstertüchtigung oder zu effektiveren Arbeitsweisen in der Arbeitswelt, die Bildung, Prävention, Intervention und Therapie im Gesundheitssystem oder die Unterstützung

61 Dom Schott, »Das Team«, *OK COOL*, zugegriffen 30. März 2023, <https://okcool.space/das-team-vo-n-ok-cool/>.

62 Felan Parker, »Canonizing ›Bioshock‹: Cultural Value and the Prestige Game«, *Games and Culture* 12, Nr. 7–8 (November 2017): 739–763, <https://doi.org/10.1177/1555412015598669>.

63 Tobias Unterhuber, »Mit Kanones auf Spiele schießen? – Die (Un)Möglichkeit eines Computerspielkanons und die Rolle der Game Studies«, *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (blog), 16. Juli 2020, <https://www.paidia.de/mit-kanones-auf-spiele-schiessen-die-unmoeglichkeit-eines-computerspielkanons-und-die-rolle-der-game-studies/>.

von wissenschaftlichen Studien im Bereich Citizen Science überordnen. Zwar wird einerseits wie im Bereich der Games for Health solchen Spielen ein großes Potenzial zugeschrieben, auf der anderen Seite werden Serious Games auch als »chocolate-coated broccoli«⁶⁴ betrachtet, deren übergeordnetes Ziel gerade in dessen Offensichtlichkeit einem Spielen als Selbstzweck sabotierend entgegensteht. Entsprechend wurde zum Beispiel von der deutschen Kuratorin und Publizistin Daphne Dragona auch zu einer »Counter-Gamification«⁶⁵ aufgerufen, die sich dieser Instrumentalisierung entgegensetzen sollte und somit gerade die potenzielle Widerständigkeit des Spielens betonte.⁶⁶

Instrumentalisierungen des Spielens als Akt finden sich auch in (quasi-)devianten Spielformen wieder, sei es, dass durch Cheating persönliche Vorteile (von finanzieller Art bis hin zu sozialem Status) errungen werden, oder gar im Rahmen von Blockchain-Technologien in der Bitcoin-Ökonomie Play-to-Earn-Spiele angeboten werden, die finanzielle Gewinne durch Spielen versprechen.⁶⁷

Doch wie bereits angemerkt, kann Spielen als Medium und Technik der Subjektivierung als politischer Akt verstanden werden. Entsprechend kann auch die Bedeutung des Spielens schon in der frühen Pädagogik eingeordnet werden, die das Spiel nicht nur als »Erziehungsmittel der Jugend«⁶⁸, sondern sogar als »Erziehungsmittel ganzer Nationen«⁶⁹ verstand. Letztlich ist es auch dieses Nützlichkeitsparadigma, sowie das grundsätzliche Misstrauen in eine schwer kontrollierbare soziale Sphäre des digitalen Spielens, die immer wieder dazu führen, dass, insbesondere von autokratischen Systemen Einfluss auf digitale Spiele oder auch Meinungsäußerungen von eSportler*innen und anderen Figuren genommen wird. So werden Spiele vom lukrativen chinesischen Markt ausgeschlossen, wenn diese nicht den ideologischen Vorstellungen des Staatsapparates entsprechen.⁷⁰ Mitunter entwickeln sich auch Fälle vorausseilenden Gehorsams gegenüber der chinesischen Regierung. Bekannt wurde im Oktober 2019 in diesem Kontext der Skandal um »Blitzchung«, einem aus Hongkong stammenden eSportler, der in einem Livestream zu einem Match interviewt wurde, das er gerade in Taiwan im Rahmen eines Turniers für das Spiel *Hearthstone* gewonnen hatte. Blitzchung wiederholte im offiziellen taiwanesischen *Hearthstone*-Stream einen beliebten Slogan der Demonstrant*in-

64 Tom Baranowski u.a., »Games for Health for Children—Current Status and Needed Research«, *Games for Health Journal* 5, Nr. 1 (Februar 2016): 8, <https://doi.org/10.1089/g4h.2015.0026>.

65 Daphne Dragona, »Counter-Gamification: Emerging Tactics and Practices Against the Rule of Numbers«, in *Rethinking Gamification*, hg. Mathias Fuchs u.a., paperback ed. (Lüneburg: meson press by Hybrid Publishing Lab, 2014), 227-250.

66 Daphne Dragona, »Situationismus in virtuellen Welten«, in *Das Spiel und seine Grenzen Passagen des Spiels II*, hg. Mathias Fuchs und Ernst Strouhal (Vienna: Springer Vienna, 2010), 157–172, https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0085-1_10.

67 Paul Delfabbro, Amelia Delic, und Daniel L. King, »Understanding the mechanics and consumer risks associated with play-to-earn (P2E) gaming«, *Journal of Behavioral Addictions* 11, Nr. 3 (26. September 2022): 716–726, <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00066>.

68 GutsMuth, *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden.*, 17.

69 Ebd., 13.

70 Oliver Holmes, »No Cults, No Politics, No Ghouls: How China Censors the Video Game World«, *The Guardian*, 15. Juli 2021, Abschn. News, <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard>.

nen in Hongkong, die kürzlich auf die Straße gegangen waren, um gegen die Untergrabung der Unabhängigkeit der Insel durch China zu protestieren. Activision Blizzard, das Unternehmen hinter *Hearthstone*, schaltete den Stream ab, suspendierte und bestrafte Blitzchung und schrieb eine formelle Entschuldigung auf Chinesisch auf Weibo. Blizzard erklärte, dass Blitzchung gegen die Spieleregeln verstoßen habe, die ein beleidigendes oder das Image des Unternehmens schädigendes Verhalten verbieten, sperrte ihn für ein Kalenderjahr vom Wettbewerb und verlangte, dass er Tausende von Dollar an Preisgeldern einbüßte. Blizzard entließ auch die beiden Streaming-Journalisten, die Blitzchung interviewt hatten, und untersagte ihnen die Berichterstattung über zukünftige Activision Blizzard-Events.⁷¹ Diese Einflussnahme ist dabei symptomatisch für einen von hohen Abhängigkeiten geprägten und hochkompetitiven Markt, in dem Spielkonzerne darauf angewiesen sind, ihre Produkte auch in Ländern zu verkaufen, die aktiv Einfluss auf die Gestaltung nicht nur der Spiele, sondern auch der Spielkultur nehmen.

Produktionssphäre des digitalen Spiels

Spielerkulturen selbst sind jedoch nicht nur Rezipienten, sondern sie nehmen auch aktiv Einfluss auf die Produktion von Spielen (und produzieren diese sogar selbst), werden aber auch Ziel von politischen Interessensgruppierungen, die sich die Sprache und Verhaltensweisen der Spielkulturen aneignen, um neue Mitglieder anzuwerben (s.o.). Der Mod-Provider NexusMods sah sich beispielsweise im Vorfeld der Präsidentschaftswahl 2020 in den USA gezwungen, eine Reihe von politischen, rechtsradikalen »Troll Mods« zu entfernen, die politische Botschaften unter anderem in Spielen der *Fallout*-Reihe installieren sollten.⁷² Mit der Produktion subversiver Mods wird hier eine bewusst deviante, politische Form der Spielkultur entwickelt.

Auch abseits solcher informeller und devianter Produktionsprozesse ist die Sphäre der Spielproduktion, die hier Produktion und Distribution von Spielen gemeinsam fasst, von politischen Einflussnahmen und Entscheidungen geprägt. Dies fängt in der konkreten Situation des Spieleprozesses an. Nicht nur unterliegen natürlich auch Game Designer*innen einer kulturellen gesellschaftlichen und damit politischen Situation, die auch auf ihr Wirken im Game Design ausstrahlt. Auf erzählerischer Ebene wird dies klar, wenn beispielsweise immer wieder politische Mythen perpetuiert werden, die sich im kollektiven Gedächtnis verankert haben und als narrative Versatzstücke schnell verstehend und im Game umsetzbar sind.⁷³

71 Joshua Foust, »Video Game Censorship Is Authoritarians' Latest Tool to Muzzle Speech«, *Brookings* (blog), 20. Oktober 2022, <https://www.brookings.edu/techstream/video-games-censorship-free-speech-authoritarianism-china-russia/>.

72 Devin Coldewey, »A PC gaming site had to ban political troll mods for games, because nowhere is safe | TechCrunch«, *TechCrunch*, 2. Oktober 2020, <https://techcrunch.com/2020/10/01/a-pc-gaming-site-had-to-ban-political-troll-mods-for-games-because-nowhere-is-safe/>.

73 Eugen Pfister, »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, *Digitale Spiele im Diskurs*, 2018, <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.

Zudem ist die Entwicklung von digitalen Spielen von technischen, kulturellen⁷⁴ und sozialen Affordanzen geprägt, die nicht nur den technischen Systemen, sondern auch den im Designprozess entstehenden Artefakten innewohnen. Unter Affordanz⁷⁵ wird hierbei das Angebot eines Handlungsspektrums verstanden, das den designten Gegenständen innewohnt. Diese Möglichkeitsräume sind kultur- und gesellschaftsabhängig, definieren über diesen Kontext wiederum Machtbeziehungen, bestätigen diese oder untergraben sie. Bei den Affordanzen von Spielobjekten geht es beispielsweise darum, welche Aktionen die Spieler*in mit ihnen durchführen kann: Eine Kiste kann sowohl geworfen als auch zerschlagen werden, während ein Stein nur eine Aktion, nämlich das Werfen, zulässt. Die Affordanzen des Spielraums bestehen hauptsächlich aus Informationen darüber, wie viel Freiheit bei der Erkundung der Umgebung gegeben ist. Auch Controller sind durch Affordanzen geprägt, machen Angebote zu den Möglichkeitsräumen ihrer Nutzung. Beides sind auch Beispiele, die durch fehlende Zugänglichkeit vulnerablen Gruppen die Teilhabe an Spielkultur verwehren können. Diese Rückwirkung von Design und Designer*in auf die Spieler*in installiert eine Machtbeziehung, auf die von Seiten der Spieler*innen nur geantwortet werden kann, indem durch ökonomischen oder medialen Druck (auch durch die bereits genannten Review Bombings) Gegenbewegungen ausgelöst werden können.

Zugleich ist die Spielentwicklung in politische Prozesse und Strukturen eingebunden. Dazu gehören einerseits Finanzierungsmechanismen und -instrumente, etwa extern im Rahmen staatlicher Förderungen und von Fundingkampagnen oder intern über die Finanzierung von Spielen durch Verkäufe oder Investitionen. Unabhängig von der Art der Investition entstehen auf diese Weise immer Beziehungsgeflechte, die mit gegenseitigen Erwartungshaltungen und Definitionen von Handlungshorizonten einhergeht. Diese Strukturen können stark differieren. Während beispielsweise der finnische Staat die Spieleentwicklung als Teil der Unternehmensentwicklung behandelt, wurde in Norwegen eine Kultur- und Förderpolitik entwickelt, die in erster Linie auf den Schutz des kulturellen Erbes abzielt.⁷⁶ Beim Crowdfunding und anderen kollektiven Finanzierungsmodellen beteiligen sich sogenannte »Pro-sumers« an den Produktions- und Entscheidungsstrukturen auf höchster Ebene. In diesem System haben sich die traditionellen Geschäftsbeziehungen, die auf Hierarchie beruhen, insofern verändert, dass nun der kreative Fokus näher zur Spieler*in verlagert wird. Die Top-Down-Kultur der Spielebranche wird zu einer partizipativen Bottom-Up-Kultur, die hauptsächlich in Spiel-

74 »Kulturelle Affordanzen öffnen den Raum der Tradition, und sie erfordern kulturelles Lernen, denn sie sind nur denjenigen Akteuren zugänglich, die die Interaktion in der sozio-kulturellen Umgebung erlernt haben.« (Marion Lauschke, »Ikonische Formprozesse und Affordanzen: John Dewey und Paul Klee«, in *Ikonische Formprozesse*, hg. Marion Lauschke, Johanna Schiffler, und Franz Engel (De Gruyter, 2017), 57, <https://doi.org/10.1515/9783110533279-004>.)

75 Nicole Zillien, »Die (Wieder-)Entdeckung Der Medien – Das Affordanzkonzept in Der Mediensoziologie«, *Sociologia Internationalis* 46, Nr. 2 (15. Dezember 2008): 161–181, <https://doi.org/10.3790/sint.46.2.161>.

76 Olli Sotamaa, Kristine Jørgensen, und Ulf Sandqvist, »Public Game Funding in the Nordic Region«, *International Journal of Cultural Policy* 26, Nr. 5 (28. Juli 2020): 617–632, <https://doi.org/10.1080/10286632.2019.1656203>.

genres, -themen und -mechaniken eingreift.⁷⁷ Sowohl die Förderung durch öffentliche Geldgeber wie auch durch Unternehmen wie Kickstarter sind zudem an bestimmte inhaltliche, normative Vorgaben (etwa durch die allgemeinen Geschäftsbedingungen) gebunden, an denen sich die Spielentwicklung orientieren muss.

Der Designprozess ist zudem auch durch Lizenzen geprägt. Dies betrifft nicht nur die Lizenzierung von Marken, die mit Einflussnahmen auf die ästhetische Gestaltung von Spielen verbunden sein können – Lizenzhalter sind daran interessiert, dass die Marke und ihre Inhalte als solche erkennbar und damit vermarktbar sind – sondern auch die Instrumente zur Entwicklung der Spiele: Durch die Lizenzierung von Design-Software wird ebenfalls die spätere Form des digitalen Spiels mitentschieden, auch da sich Verkäufe durchaus an ästhetischen und technologischen Performances von Spielen orientieren können. Der ökonomische Druck, der Zwang gewinnbringend ein Spiel an den Markt zu bringen, kann wiederum zu Designentscheidungen führen, die den Zulassungsbedingungen unterschiedlicher Märkte entsprechen. Dieser Grundmechanismus lässt sich in Deutschland gut um die Praxis der Integration von Hakenkreuzen in digitale Spiele nachvollziehen, wie sie in diesem Band auch im Text von Matthias Herrmann und Peter Färberböck beschrieben wird.

Direkt an dieses Problem schließen auch Aspekte der Lokalisation an. Dieser Begriff bezeichnet den Prozess der Anpassung digitaler Inhalte, Technologien oder Services an unterschiedliche kulturelle oder sprachliche Hintergründe. Das Lokale bezeichnet hier sowohl die Sprache und Region, wie auch die Zeichenkodierung.⁷⁸ Hierbei muss unterschieden werden zwischen Übersetzung (linguistischer Transfer) und Lokalisation (Adaption und technisches Redesign). Das Ziel ist hierbei, dass sich das Produkt so anfühlt, als sei es in dem Zielland hergestellt worden.⁷⁹ Bei der Lokalisierung von Videospiele veranlasst die (Selbst-)Zensur die Spielehersteller häufig dazu, verschiedene Elemente zu entfernen oder anzupassen (z.B. sexuelle Themen, Gewaltdarstellungen, Transgender-Charaktere, Anspielungen auf Nazis), von denen man annimmt, dass sie die Spieler*innen im Zielland beleidigen könnten. Dieser Prozess ist also in sich politisch, weil er über den Zugang von Informationen in einem Spiel bestimmt und die Lokalisationen immer auch auf die wirtschaftlichen, ideologischen und politischen Ansprüche und Regelungen des Ziellandes abgestimmt werden.⁸⁰ Lokalisierer sind demnach als Gatekeeper zu verstehen. Lokalisationen sind zudem überwiegend exklusiv, sie bauen also fast immer auf den hegemonialen Sprachen der Länder auf, marginalisierte regionale Gruppen werden so tendenziell ausgegrenzt: »By choosing to target a locale rather than, say, a language community, localizers are not easily able to target the diaspora of any gi-

77 Antonio José Planells, »Video Games and the Crowdfunding Ideology: From the Gamer-Buyer to the Prosumer-Investor«, *Journal of Consumer Culture* 17, Nr. 3 (November 2017): 620–638, <https://doi.org/10.1177/1469540515611200>.

78 Julie McDonough Dolmaya, »The Politics of Localization«, in *The Routledge Handbook of Translation and Politics*, hg. Fruela Fernández und Jonathan Evans, 1. Aufl. (Routledge, 2018), 343, <https://doi.org/10.4324/9781315621289-22>.

79 McDonough Dolmaya, 344–345.

80 Ebd., 346.

ven nation.«⁸¹ Zudem richten sie sich danach, wie lukrativ Märkte sind⁸², das heißt, dass zum Beispiel die kleineren Märkte des Globalen Südens vernachlässigt und deren Teilnehmer von einer Teilhabe an Games als Kulturgut ausgeschlossen werden, weil solche Spiele nicht in den jeweiligen Lokalisationen erscheinen.

Man kann aus dem Gesagten schließen, dass politisch-ökonomische Kräfte, soziale Ungleichheiten und technologische Dynamiken das Spiel als Produkt seiner politischen Umstände maßgeblich mitformen. Gleiches gilt selbstverständlich auch für die Arbeitsbedingungen, unter welchen Spiele hergestellt werden: Der Markt für digitale Spiele hat durch die zunehmende Verbreitung von Spieleplattformen, die wachsende Spieler*innenpopulation und eine zunehmende geografische Reichweite massiv an Umfang gewonnen. An der Spitze stehen mit den drei etablierten Konsolenherstellern Microsoft, Nintendo und Sony sowie einigen wenigen Publisherkonzernen (z.B. Activision Blizzard, Microsoft, Electronic Arts, Tencent, Netease, Garena, Ubisoft)⁸³ ein internationales Oligopol, das weite Teile der Wertschöpfungen in der Spieleindustrie vereinnahmt. Neue Wirtschaftsakteure, insbesondere im Bereich des von Mobile und Casual Games, sind auf dem Vormarsch und vereinnahmen derzeit etwa 50 Prozent der weltweiten Einnahmen der Branche. Sozialer und technischer Wandel haben im digitalen Zeitalter die Art und Weise verändert, wie digitale Spiele produziert, vertrieben und gespielt werden, und gespielt werden. Indie-Entwickler konkurrieren nicht nur mit etablierten AAA-Playern, sondern konvergieren auch mit letzteren in hybriden Konfigurationen und wechselseitigen Abhängigkeiten.⁸⁴ Die globalisierte Konnektivität und neue Spieleplattformen gewährleisten den Spieleentwicklern Zugang zu einer Vielzahl kostenloser Spiel-Engines und Tools, die die Produktionsprozesse vereinfachen. Diversifizierende Vertriebs- und Bezahlmodelle erweitern die Inhalte und Nutzerportfolios der Publisher über alle Plattformen hinweg. Und soziale Medien und Live-Streaming-Dienste verstärken die Präsenz der Spieler*innen und den Diskurs der Spieler*innen im gesamten Mediensystem des Spiels und üben so Druck auf Produktionsprozesse aus. Diese sich wandelnde Landschaft der Spielproduktion bringt neue Arbeitsformen in der Spieleindustrie hervor, die schwierige Arbeitsbedingungen mit sich bringen, die sich in Stress, straffen Arbeitszeiten, Sexismus, Burnout, unsicheren Existenzen und Problemen bei der Vereinbarkeit von Beruf und Familie äußern.⁸⁵

Wie komplex sich solche prekären Arbeitsbedingungen in der Spielindustrie gestalten, zeigt sich am Beispiel des »Crunch«, einer gängigen Periode unbezahlter Überstunden, die dazu dient, Projekte zu beschleunigen oder zu finalisieren. Eine Studie von Cote und Harris führt basierend auf Interviews mit Entwickler*innen die Persistenz dieser Arbeitspraxis auf drei Ursachen zurück: Erstens nehmen Entwickler*innen Spielentwicklung als unkontrollierbare Arbeitsumgebung wahr: Diese

81 Ebd., 347.

82 Ebd.

83 Philipp Rüegg, »Das sind die 21 grössten Game-Firmen der Welt«, *digitec*, 31. Januar 2022, <https://www.digitec.ch/de/page/das-sind-die-21-groessten-game-firmen-der-welt-22597>.

84 Greig de Peuter und Chris J. Young, »Contested Formations of Digital Game Labor«, *Television & New Media* 20, Nr. 8 (Dezember 2019): 748, <https://doi.org/10.1177/1527476419851089>.

85 de Peuter und Young, 748.

Wahrnehmung beruht wiederum auf dem Status von Spielentwicklung als kreativem Arbeitsumfeld, ihre Abhängigkeit von sich ständig verändernden Technologien und den Einfluss der Publisher auf den Entwicklungsprozess. Den Entwickler*innen dient dies als Erklärung dafür, warum Projekte aus dem Zeitplan geraten oder dafür, dass das Projekt von vornherein zu wenig geplant werden.⁸⁶ Zweitens identifizieren Cote und Harris bei Entwickler*innen einen »unternehmensfeindlichen Ethos«, der sich in den Habitus der Spieleentwicklung eingegraben habe. Dabei handelt es sich um eine Selbstwahrnehmung, in der sie organisatorische und kapitalistische Strukturen und Systeme ablehnen. Dies führe zu einer Form der kognitiven Dissonanz, bei der Selbstwahrnehmung und Rolle im Unternehmen massiv auseinanderdriften. Das veranlasse Arbeitnehmer*innen dazu, auf solche Maßnahmen zu verzichten, die die den Bedarf an Crunch verringern und ihre Lebensqualität verbessern könnten.⁸⁷ Schließlich lässt sich drittens die Konstruktion eines stereotypen Selbstverständnisses beobachten, das auf Leidenschaft und Perfektionismus basiert. Crunch wird somit als natürliche Erweiterung der Liebe der Mitarbeiter*innen zu Spielen und ihrem Drang nach Perfektion betrachtet.⁸⁸ Hinzu kommt das »Eiserne Dreieck« aus Budgetanforderungen, Fristen und Produktspezifikationen⁸⁹ sowie eine Kultur der Geheimhaltung: Da viele Unternehmen ihre Projekte mit komplizierten Geheimhaltungsvereinbarungen schützen, zögern Gameworker*innen, Details über ihre Arbeitsprozesse preiszugeben. Dies führt dazu, dass diese immer wieder die gleichen Probleme lösen müssen, weil sie kein gemeinsames Wissen über Spieltechnologien, Programmieretechniken, Managementstrategien und mehr haben.⁹⁰ Diese Gemengelage an Selbstwahrnehmungen und strukturellen Zwängen führt schließlich dazu, dass die Reproduktion ausbeuterischer Arbeitspraktiken in Form von Crunch beibehalten und tradiert wird.

Eine Antwort auf diese prekären Arbeitsverhältnisse stellen kollektive Bemühungen, etwa in Form von Streiks oder der Vergewerkschaftung von Branchenbeschäftigten dar (sh. Abb. 3). Der vielleicht erste dokumentierte Fall von Widerstand gegen ein ausbeuterisches System der Spielentwicklung war mutmaßlich ein Easter Egg: Der Entwickler Warren Robinett fügte 1979 heimlich ein Feature mit seinem Namen in das Atari-Spiel *Adventure*⁹¹ ein. Robinett reagierte damit auf die Entscheidung des Atari-Managements, die Beiträge der einzelnen Programmierer*innen nicht mehr in den Credits aufzuführen, sondern nur noch die Marke Atari zu nennen. Robinett interpretierte seine Handlung als einen Akt des Arbeitswiderstands und der Handlungsfähigkeit.⁹²

86 Amanda C Cote und Brandon C Harris, »Weekends Became Something Other People Did: Understanding and Intervening in the Habitus of Video Game Crunch«, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 27, Nr. 1 (Februar 2021): 167, <https://doi.org/10.1177/1354856520913865>.

87 Cote und Harris, 169.

88 Ebd., 170.

89 Ebd., 164.

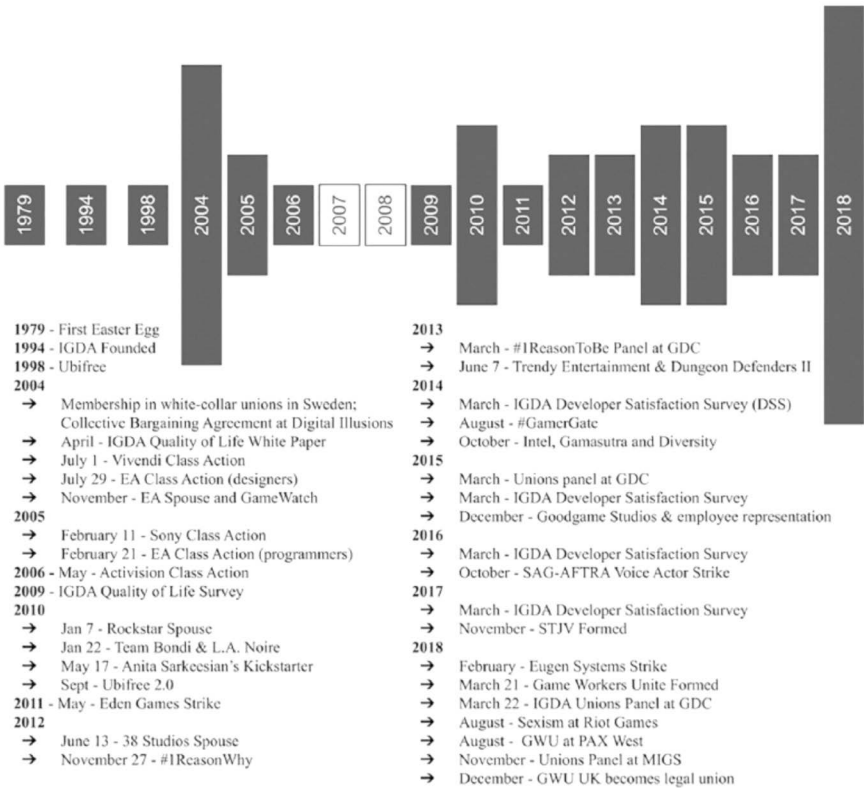
90 Ebd.

91 Warren Robinett, *Adventure* (Atari, 1979).

92 Johanna Weststar und Marie-Josée Legault, »Building Momentum for Collectivity in the Digital Game Community«, *Television & New Media* 20, Nr. 8 (Dezember 2019): 850, <https://doi.org/10.1177/1527476419851087>.

In der mutmaßlich ersten kollektiven Aktion experimentierten Entwickler*innen von Ubisoft France mit gewerkschaftlichen Formen des Zusammenschlusses und gründeten im Dezember 1998 die anonyme »virtuelle« Gewerkschaft »Ubifree«. Ihre Website beschrieb negative Arbeitsbedingungen und rief Ubisoft-Mitarbeiter auf der ganzen Welt dazu auf, Ubifree beizutreten. Einige Monate nach Beginn der Ubifree-Kampagne kündigte Ubisoft Frankreich tatsächlich einige Verbesserungen am Arbeitsplatz an, wie zum Beispiel die Aufnahme eines Belegschaftsvertreters in einigen internen Ausschüssen, worauf Ubifree sich auflöste.⁹³

Abb. 3: Chronologie kollektiven Handelns in der Game-Industrie.⁹⁴



Weststar und Legault halten fest, dass sich ab 2004 eine »Lebensqualitätsbewegung« entwickelte, die in verschiedenen Formen immer wieder die Frage nach den Arbeitskon-

93 Ebd., 854.

94 Ebd., 851. Abkürzungen: IGDA = International Game Developers Association; EA = electronic arts; GDC = Game Developers Conference; SAG-AFTRA = Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists; STJV = Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo; MIGS = Montreal International Games Summit; GWU = Game Workers Unite

ditionen in der Spieleindustrie stellte und rund zehn Jahre später den kollektiven Willen zur Gewerkschaftsbildung vorantrieb.⁹⁵

Weithin sichtbar wurden Gewerkschaftsbemühungen erst auf der jährlichen US-amerikanischen Game Developer Conference im Jahr 2018. Dort war eine Diskussion zum Thema »Union Now? Pros, Cons and Consequences of Unionisation for Game Devs« geplant, Gastgeber war der Geschäftsführer der »International Game Developers Association«. Dieser Berufsverband gilt weithin als gewerkschaftsfeindlich. Eine Gruppe von Arbeitnehmer*innen aus der Videospielebranche plante eine pro-gewerkschaftliche Intervention: Sie gründete die Game Workers Unite (GWU), entwickelte ein Logo und konnte insbesondere Medienaufmerksamkeit erringen, als die Organisatoren des Panels versuchten, die Diskussion zu unterdrücken.⁹⁶ Vielfach entwickelten sich nun nationale GWU-Gruppen, etwa in Europa, Nordamerika, Südamerika, Asien und Ozeanien.⁹⁷ Diese Vergewerkschaftung steht gerade am Anfang, und wie auch Olaf Zimmermann, Sprecher des Deutschen Kulturrates im Interview in diesem Sammelband festhält, wäre eine solche Vertretung der Arbeitnehmer, auch als politisches Gegengewicht zum deutschen Industrieverband GAME, ein wichtiges Signal zur Stärkung des Kulturguts Digitale Spiele.

Metakommunikative soziale Einflussphäre

In der Killerspieldebatte wurde nicht nur ein mögliches Verbot der Distribution und Bewerbung von sog. »Killerspielen« vorgeschlagen, sondern auch die Strafbarmachung der Herstellung gewaltverherrlichender Spiele.⁹⁸ Zumindest das Verbot von Killerspielen schaffte es 2005 sogar in den Koalitionsvertrag von Union und SPD,⁹⁹ auch wenn es nie umgesetzt wurde. Inzwischen hat sich die Wahrnehmung digitaler Spiele von Seiten der Politik vor allem aufgrund deren unübersehbarer Wirtschaftsmacht drastisch verändert. Statt Verboten werden nun von Bundesministerien Förderungen ausgelobt und die Spieleindustrie zum Standortfaktor Deutschlands erklärt.¹⁰⁰ Keine zwanzig Jahre liegen zwischen diesen beiden Extrempositionen. Sie können dabei versinnbildlichen, wie Politik die Rahmenbedingungen, von der Produktion bis zur Rezeption, und damit sogar weitergehend die Bedingung der Möglichkeit von Spielen setzen kann. Dies wird bereits

95 Weststar und Legault, 853.

96 Paolo Ruffino und Jamie Woodcock, »Game Workers and the Empire: Unionisation in the UK Video Game Industry«, *Games and Culture* 16, Nr. 3 (Mai 2021): 321, <https://doi.org/10.1177/1555412020947096>.

97 Ebd., 322.

98 Jochen Venus, »Du sollst nicht töten spielen: Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte«, *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 37, Nr. 2 (Juni 2007): 70, <https://doi.org/10.1007/BF03379658>.

99 Jan Husemann, *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen: zur Geschichte einer Themenkarriere*, Game studies, Band 2 (Bielefeld: transcript, 2022), 43.

100 Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, Hg., »Strategie für den Games-Standort Deutschland«, 2021, https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Publikationen/DC/games-strategie.pdf?__blob=publicationFile.

in den vielfältigen juristischen, aber auch religiösen Regulierungen, Geboten und Verboten des Glücksspiels deutlich. Dabei steht Cornelius Torp zufolge hinter der Glücksspielbekämpfung im 19. Jahrhundert eine viel größere Idee: nicht weniger als die »Zivilisierungsmission« der ganzen Welt durch die Kolonialmächte.¹⁰¹ Wenn also Spielen als deviantes Verhalten oder das Spiel selbst als deviant verstanden wird, muss zunächst die Frage gestellt werden, wer hier Devianz und Norm definiert. Spiel in jeglicher Form scheint aber immer wieder besonders mit deviantem Verhalten in Verbindung gebracht zu werden. Georg Seeßlen sieht dies in der angeblichen »Irrationalität des Spiels« begründet, auf die die Macht immer mit »Formen von Rationalisierung und Kontrolle reagiert. Die Geschichte des Spielens ist zugleich die Geschichte von Rationalisierungsversuchen und eine Geschichte der strukturellen Entwicklung von Kontrolle.«¹⁰² Gerade da Spiele in Deutschland unter den Jugendschutz fallen, wird die Kontrolle des Spiels besonders augenfällig. Die Praxis der Indizierung jugendgefährdender Medien, die ein Werbe- oder sogar ein Verkaufsverbot zur Folge haben kann, zeigt, wie hier staatliche Institutionen in das Spiel und die soziale Teilhabe am Spiel eingreifen können. Das staatliche Interesse, die Jugend zu schützen, macht dabei deutlich, warum das Spiel als kontrollwürdig oder -nötig betrachtet wird. Dabei schleichen sich in diese Kontroll- und Regulierungsprozesse aber auch immer wieder andere Interessen ein, wie die auf Antrag des CSU-geführten Bayerischen Sozialministeriums 1980 angestoßene Indizierung des Brettspiels *Provopoli*, dem aufgrund seiner eindeutig »linke[n] Weltsicht [...] »eine Aufforderung zu terroristischem Verhalten« unterstellt wurde.¹⁰³ Aber auch eine staatliche Förderpolitik dient schlussendlich der Regulierung und Kontrolle, idealistisch im Sinne des Staats, praktisch im Sinne der Regierung. Dabei muss die Rückwirkungen solcher Kontroll- und Regulierungsversuche auf die Formen des Spiels sowie die Spielkultur beachtet werden. Wie Britta Neitzel¹⁰⁴ aufzeigt, wurden gerade Arcades und Spielhallen in Deutschland aufgrund der geltenden Glücksspielgesetze immer weiter reglementiert, bis sie für Kinder und Jugendliche eigentlich nicht mehr zugänglich waren. Entsprechend spielen Arcades für die Jugendkulturen in Deutschland keine große Rolle, sind damit auch kein nostalgischer Erinnerungsort. Aber diese gesetzliche Einordnung hat sogar noch weitreichendere Folgen. Mit der Regulierung der Arcades wird Computerspielen im öffentlichen Raum verunmöglicht. Dies hat zur Folge, dass Computerspielen in Deutschland viel mehr als in anderen Ländern als rein private Tätigkeit innerhalb privater Räume verstanden wird, was wiederum zu einer größeren Abgeschlossenheit der Computerspielkultur im Allgemeinen führt. Dies dürfte die, vor allem entlang von Geschlecht verlaufende Gatekeeping-Problematik noch verstärkt, aber auch zu einer allgemeinen Skepsis in der öffent-

101 Cornelius Torp, »Glücksspiel und Zivilisierungsmission: Globalgeschichtliche Perspektiven auf das 19. Jahrhundert«, *Geschichte und Gesellschaft* 43, Nr. 4 (2017): 528.

102 Seeßlen und Rost, *Pac-Man & [und] Co*, 39.

103 »Linkes Gesellschaftsspiel indiziert«, *Der Spiegel*, 6. Juli 1980, Abschn. Politik, <https://www.spiegel.de/politik/spectrum-linkes-gesellschaftsspiel-indiziert-a-4b658dca-0002-0001-0000-000014330910>.

104 Britta Neitzel, »Andere Orte. Zum Heterotopischen von Spielhallen und Videogame Arcades«, in *Spielzeichen II: Raums Spiele/Spielräume*, hg. Martin Hennig und Hans Krahl, 1. Auflage, Game Studies (Glückstadt: wvh, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, 2018), 292–318.

lichen Wahrnehmung geführt haben. Auch die Formation des Spielejournalismus dürfte durch die Indizierungspraxis in Deutschland maßgeblich mitgeformt worden sein, da Besprechungen indizierter Spiele als Werbung für diese Spiele galten und somit Anlass waren, einzelne Zeitschriftenausgaben ebenfalls zu verbieten. Man könnte sogar die extreme ›Verteidigungshaltung‹ der Spielkultur gegenüber als extern wahrgenommenen Einflüssen auf den seit den 1980ern von staatlicher Seite praktizierten Umgang mit digitalen Spielen zurückführen. Dass dies wohl auch eine der Möglichkeitsbedingungen für extremistische Bewegungen wie GamerGate darstellt, zeigt erneut, wie weitreichend politische Parameter sich auswirken können.

Gesellschaftliche Periphersysteme

Die Beziehung zwischen Peripherie und Spiel hingegen ist meist weniger direkt, auch wenn die Trennung zwischen Peripherie und Metakommunikation nicht immer trennscharf gezogen werden kann bzw. auch ein Wechsel zwischen diesen Bereichen möglich ist. Generell könnte man wohl der Peripherie eine eher indirekte Einflussnahme oder einen nicht direkten Austausch mit dem Spiel zuschreiben. Dies kann eine riesige Bandbreite abdecken, sind doch die gesellschaftlichen Vernetzungen des Spiels mit anderen Bereichen fast unendlich. So kann hierunter der ganze Sektor der Telekommunikationsindustrie gezählt werden, der durch die Verfügbarkeit von Internetanbindung und vor allem deren unterschiedlicher Ausbaustufe auch die Möglichkeit des Spielens beeinflusst, ohne das Spiel dabei konkret im Blick zu haben. Aber auch gesellschaftliche Großgruppen können in die Kategorie der Peripherie fallen, wie zum Beispiel Eltern, Lehrer*innen und Erzieher*innen, treten sie doch als Interessengruppen sowie als Kommunikator*innen einerseits zwischen Staat und Spiel sowie zwischen Spiel und möglichen Rezipient*innen – auch hier, ohne notwendigerweise direkt in Kontakt mit dem Spiel, dem Spielen und seiner Kultur zu kommen.

Auch der Einzelhandel, der überhaupt die Option des Kaufes von Spielen entweder in Fach- oder Spezialgeschäften oder aber in Kaufhäusern ermöglicht, hat einen nicht unerheblichen Einfluss auf Spiele und Spielkultur. Der Wechsel von Computerspielen von nerdigen Fachgeschäften hin zu großen Ketten und vor allem in den Onlinehandel, hat definitiv die Wahrnehmung und Verbreitung von Spielen, aber auch die Art der Kommunikation über Spiele verändert. Die Positionierung im Handel ist bedeutsam für alle Arten von Spielen. Dass Schmidt Spiele beim Erscheinen von *Das Schwarze Auge* 1984 die Spielehandelsketten zwang, die bisher in Deutschland kaum bekannte Spielform Rollenspiel ins Sortiment aufzunehmen, wenn sie den Spieleklassiker *Mensch ärgere dich nicht!* verkaufen wollten, was wiederum zu im Rollenspielsektor bisher nicht mehr erreichten Verkaufszahlen führte, zeigt dies nur allzu deutlich.¹⁰⁵ Gleichzeitig kann das Spezialgeschäft, in diesem Fall der Rollenspielladen, als zentraler Träger der Subkultur Rollenspiel ausgemacht werden.

105 Hadmar von Wieser, »Vorwort«, in *Forschungsdrang & Rollenspiel: motivgeschichtliche Betrachtungen zum Fantasy-Rollenspiel Das Schwarze Auge*, von Sebastian Bolte u. a., Das Schwarze Auge – Zubehör (Waldems: Ulisses Spiele GmbH, 2019), 3.

Wie schwer die Grenzziehung zwischen den von uns aufgestellten Bereichen mitunter ist, zeigt sich zum Beispiel an der Wissenschaft und ihren institutionellen Vertretern, den Universitäten. Am besten lässt sich dies über einen Umweg über die Literaturwissenschaft erläutern. Diese ist zwar Teil des Literaturdiskurses, aber kein direkter Teil des Literaturbetriebs. Dennoch hat die Literaturwissenschaft Einfluss auf beides, manchmal direkt (Interaktion, Austausch, personelle Überschneidung), oft aber auch indirekt oder ungerichtet. So mag die Auswahl einer Seminarlektüre zunächst nur als nur begrenzt wirksam gelten, aber durch die Akkumulation und Häufung von solchen Einzelhandlungen von Akteur*innen in institutionellen Rollen kann daraus eine Kanonisierungshandlung werden und somit der Literaturdiskurs beeinflusst werden.¹⁰⁶ Gleiches mag, in abgeschwächter Form, auch für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spielen gelten. Auch die Game Studies sind einerseits auf vielen Ebenen mit den verschiedenen Sphären des Spiels verknüpft. So sind Wissenschaftler*innen zugleich Rezipient*innen, manchmal auch Produzent*innen. Bei großem Outreach können Sie auch in die Metakommunikation eintreten und gesellschaftlich Einfluss nehmen. Wäre der Institutionalisierungsgrad der Game Studies höher, könnten Sie hier sogar zum festen Player im gesellschaftlichen Gefüge werden.

Doch auch, wenn sich die Game Studies zum Beispiel selbst mit dem Verhältnis von Politik und Spiel beschäftigen, können sie damit – hoffentlich – das weiße Rauschen der Peripherie verlassen, semantische Muster bilden, die Diskurse und das soziale Verständnis von Spielen mitprägen. Somit haben wir in dieser Einleitung (wie eingangs mit Rekurs auf Luhmann angedeutet) den Moment der Beobachtung unserer eigenen Beobachtung erreicht. Und auch wenn es noch viele weitere Bereiche der Verbindung zwischen Politik und Spiel gäbe (Distribution, Marketing, technologische Rahmenbedingungen), wollen wir uns nun dem vorliegenden Band zuwenden.

Der vorliegende Band

Die Idee dieses Bandes begann als Twitter-Thread. Arno Görgen schrieb am 19. Juli 2021:

heute morgen dachte ich, man müsste man einen ordentlichen einführenden Sammelband zu Games & Politik machen, der Politik nicht als [I]n-Game-Diskurs betrachtet[,] sondern eher, welche Rolle Games in der Politik spielen. Allein, die Zeit...! (oder gibt es das schon?)¹⁰⁷

Tobias Unterhuber kommentierte: »Wäre auch in der historischen Dimension interessant, ab wann Spiel und Spielen zur politischen Diskursmasse wurden« und drei Tweets später hatte man sich selbst in die Herausgeberschaft eines Sammelbandes manövriert,

106 Simone Winko, »Literatur-Kanon als ›invisible hand‹-Phänomen«, in *Literarische Kanonbildung*, hg. Heinz Ludwig Arnold (München: edition text + kritik, o.J.), 9–24.

107 Arno Görgen, »heute morgen dachte ich, man müsste man einen ordentlichen einführenden Sammelband zu Games & Politik machen, der Politik nicht als ein-Game-Diskurs betrachtet sondern eher, welche Rolle Games in der Politik spielen. Allein, die Zeit...! (oder gibt es das schon?)«, Tweet, *Twitter*, 19. Juli 2021, <https://twitter.com/pachukipachuki/status/1417055256261898244>.

der, wenn schon nicht einen einführenden, so zumindest einen ersten Überblickscharakter bieten kann.

Weil Politik und damit Gesellschaft aus zahlreichen Akteur*innen besteht und die Beziehung zwischen Politik und Spiel, wie gerade aufgezeigt, komplex ist, wollten wir möglichst viele verschiedene Stimmen und Perspektiven in diesem Band vereinen. Deshalb haben wir uns für eine Dreiteilung entschieden: Analysen, Miszellen und Interviews.

Analysen sollen sich in aller Tiefe mit ihren Gegenständen auseinandersetzen. **Miszellen** sind hingegen kürzere, überwiegend deskriptive Annäherungen, die die Vielzahl der Verbindungen und Auswirkungen zwischen Politik und Spiel in einzelnen Bereichen ausloten können. Die **Interviews** halten schließlich direkte Aussagen von politischen Akteur*innen, von Entwickler*innen und Publisher*innen, von Gesellschaftsvertreter*innen und Spieler*innen fest.

Die Beiträge

Analysen

Manuel Günther wirft einen Blick in die Geschichten der Rollenspiele und wie die ersten digitalen Adaptationen von *Dungeons & Dragons* als »Missbrauch von Forschungsgerät« dargestellt und dadurch zu einem Teil der *Counter Culture* wurden.

Tobias Unterhuber widmet sich der Rolle, die die Pädagogik um 1800 für unser Spielverständnis spielte und wie aus der Zweckhaftigkeit des Spiels die Grundlagen der Killerspieldebatte entstehen konnte.

Regine Strätling analysiert das Spielverständnis im Rahmen der situationistischen Bewegung und vor allem bei Guy Debord, der das Spiel als Antidot gegen die alltägliche Entfremdung verstand.

Laura Laabs beschäftigt sich mit Konsolen-Print-Werbung aus den frühen 2000er-Jahren, in der Maskulinitäts- und Macht-Imaginationen konstruiert und normiert wurden, die eine weitreichende Wirkung auf die Spielkultur hatten.

Aurelia Brandenburg untersucht ausgehend von der Debatte um *Kingdom Come: Deliverance* im deutschsprachigen Spielejournalismus, wie »Geschichte« als dezidiert weißes, cis-männliches Expertentum inszeniert wird.

Matthias Herrmann und **Peter Färberböck** zeichnen die Geschichte um die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole in digitalen Spielen und der Anwendung der Sozialadäquanzklausel nach.

Benjamin Kirchengast widmet sich anhand der Beispiele *Through the Darkest of Times* und *Partisans 1941* der paradoxen Verhandlung von Spielen als unpolitisches Medium in der Gaming-Community.

Stefan Udelhofen zeigt auf, wie Internetcafés von der rechtlichen Regulierung von Spielorten im Rahmen der Killerspieldebatte in Deutschland beeinflusst wurden und wie sich hier Interdependenzen von Medienwandel und medialer Kontrolle beobachten lassen.

Christian Günther und **Robert Parzer** analysieren das Spiel *Spuren auf Papier*, das sich mit den Krankenmorden des NS-Regimes beschäftigt.

Lobna Hassan und **Elysabeth Leigh** untersuchen in ihrem Beitrag Formen der Gamification in den sozialen Bewegungen und Organisationen um Nerdfighteria und eine Change.org-Kampagne für die von Abschiebung bedrohte Familie Bilo in Australien.

Miszellen

Martin Göllnitz untersucht das zivilgesellschaftliche Engagement des Studios Bungie außerhalb und innerhalb ihres Franchises *Destiny* in Folge der *Black Lives Matter*-Proteste.

Nils Bühler nimmt die Indizierungspraxis der BPjS in den 1980er-Jahre in den Blick, in der Spiele als Störquellen einer naturalisierten Persönlichkeitsentwicklung und als bestehende Gefahr für eine christlich-sozialethisch begründete Kollektivfreiheit verstanden wurden.

Pascal Wagner stellt anhand des Netzwerks »Keinen Pixel dem Faschismus« Möglichkeiten vor, wie einerseits rechtsextreme Diskursstrategien funktionieren und wie diesen entgegnet werden kann.

Sophie Walker berichtet über das *PROJEKT CH+* und wie durch spielerische Elemente damit Demokratieförderung möglich ist.

Alexander Preisinger und **Lorenz Prager** untersuchen, wie Politskandale in Österreich mithilfe von spielbasierten Interventionen kommentiert werden und wie durch diese gegendiskursive Subjektpositionen möglich werden.

Simon Schrör, **Ferdinand Müller** und **Finn Schädlich** analysieren, wie digitale Plattformen Regelbrüche wie Cheating, Exploiting und Griefing bekämpfen und wie dabei Überwachung und Kontrolle funktionieren.

Leonhard Müllner berichtet von der Arbeit des Künstlerkollektivs »Total Refusal« und wie dieses versucht, durch Upcycling den unterhaltungsindustriellen Zweck der Marktbeherrschung verschiedener AAA-Titel mittels künstlerischer Methodik zugunsten seines kulturellen, politischen, gesellschaftskritischen als auch bildgewaltigen Potenzials umzunutzen.

In einem Werkstattbericht skizziert **Anne Sauer** den Entwicklungsprozess von *Spuren auf Papier*, das sich mit den NS-Krankenmorden beschäftigt, von den ersten Gesprächen bis zur finalen Veröffentlichung.

Interviews

Nathalie Lawhead ist Indie-Entwicklerin und Netzkünstlerin. Im Interview spricht sie mit Nora Beyer über ihre Erfahrungen mit Sexismus in der Gaming-Branche, sowie mögliche Lösungsstrategien.

Mick Prinz leitet an der Amadeu Antoneo-Stiftung das Projekt »Well Played – Democracy«. Im Interview spricht er über die Verbindungen von Games-Kulturen zu Rechtsterorismus.

Çiğdem Uzunoğlu ist die Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Im Gespräch spricht sie über die Geschichte der Stiftung, ihre Strukturen, Themen und Arbeitsweisen.

Olaf Zimmermann ist Sprecher des Deutschen Kulturrates. Im Gespräch erzählt er über die Geschichte der Stiftung, ihre Strukturen, Themen und Arbeitsweisen. Dabei wird insbesondere die Entwicklung des Themas Digitale Spiele in den Fokus genommen.

Im Interview spricht **Matthias Thanos**, wissenschaftlicher Referent in der Bundeszentrale für Politische Bildung (BPB), über die Geschichte der BPB, ihre Strukturen, Themen und Arbeitsweisen. Dabei wird insbesondere die Entwicklung des Themas Digitale Spiele in den Fokus genommen.

Danksagungen

Wir bedanken uns herzlich bei Katharina Kotschurin für die Projektbetreuung, bei Daniel Bonanati für die Unterstützung bei der Einwerbung der Open-Access-Förderung der Open Library Medienwissenschaft, bei Sophie Modert für die Hilfe mit der Manuskripterstellung, bei Christoph Ried für seine pädagogisch-philosophische Expertise und bei Magdalena Leichter für Lektorat und Korrektorat des vorliegenden Textes. Wir bedanken uns aber vor allem bei allen Beiträger*innen und Interviewpartner*innen für die wunderbare Zusammenarbeit und weil sie diesen ersten »Rundumschlag« überhaupt erst möglich gemacht haben.

Wir stehen als Forscher*innen immer auf den Schultern von Giganten, ohne die wir dieses Feld der Game Studies nicht in dieser Form erfassen würden. Vielen Dank an alle die Forscher*innen da draußen für all die Vorarbeiten, brillanten Gedanken und wegweisenden Debatten, die uns den Weg in dieses spannende Forschungsfeld geebnet (oder zumindest erleichtert) haben.

Schließlich gebürt unser Dank auch den Großkonzernen wie Ubisoft, EA, Activision Blizzard und wie sie alle heißen. Ihr fehlender Wille zur Fortentwicklung, ihre Gier

und der stete, niemals verendende Brunnen an Skandalen und wtf-Momenten ist uns ein Auftrag für unsere zukünftige Forschung!

Medienverzeichnis

- Aarseth, Espen. »Computer Game Studies, Year One«. In *Game Studies. The international journal of computer game research.*, hg. v. Espen Aarseth, Bd. 1. 1. The Swedish Research Council, 2001. <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Ackermann, Judith. »Gemeinschaft«. In *Game Studies*, hg. v. Benjamin Beil, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, 301–311. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-658-13498-3_16.
- Alfaraj, Bushra. »Arab Gamers. An Identity Inclusivity Study«. In *Video Games and the Global South*, hg. v. Phillip Penix-Tadsen, 169–182. Carnegie Mellon University, 2019. <https://doi.org/10.1184/R1/8148680>.
- Antoniades, Tameem. »Hellblade: Senua's Sacrifice«. *Ninja Theory*, 8. August 2017.
- Banaszczuk, Yasmina. »Toxic Gaming«. *bpb.de*, 26. Juli 2019. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294444/toxic-gaming/>.
- Baranowski, Tom, Fran Blumberg, Richard Buday, Ann DeSmet, Lynn E. Fiellin, C. Shawn Green, Pamela M. Kato u.a. »Games for Health for Children—Current Status and Needed Research«. *Games for Health Journal* 5, Nr. 1 (Februar 2016): 1–12. <https://doi.org/10.1089/g4h.2015.0026>.
- Beil, Benjamin, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher. *Game Studies*. Film, Fernsehen, neue Medien. Wiesbaden: Springer VS, 2018.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. 1. MIT Press paperback ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.
- Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, hg. v. »Strategie für den Games-Standort Deutschland«, 2021. https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Publikationen/DG/games-strategie.pdf?__blob=publicationFile.
- Coldewey, Devin. »A PC gaming site had to ban political troll mods for games, because nowhere is safe | TechCrunch«. *TechCrunch*, 2. Oktober 2020. https://techcrunch.com/2020/10/01/a-pc-gaming-site-had-to-ban-political-troll-mods-for-games-because-nowhere-is-safe/?guccounter=1&guce_referrer=aHRocHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAaja1RQpPDrHv24IYEaMjqN4F5fwYKFFx2BE_LNYKNrVF2bqfmcxXu6dN10B3VSo2-ME1H6AmlmrRKBaPm3UqH46hoj3OXiqdCZEdoQRFlfjoz_6XwjrQBEKXqyPMuZWnmW3nvJSDt45iuSgIqVjK2dArbRmBsOoF8ouk703xDqq.
- Cote, Amanda C, und Brandon C Harris. »Weekends Became Something Other People Did: Understanding and Intervening in the Habitus of Video Game Crunch«. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 27, Nr. 1 (Februar 2021): 161–176. <https://doi.org/10.1177/1354856520913865>.
- Couzian, Eric. »Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands«. *Ubisoft Paris; Ubisoft Milan*, 7. März 2017.
- Delfabbro, Paul, Amelia Delic, und Daniel L. King. »Understanding the mechanics and consumer risks associated with play-to-earn (P2E) gaming«. *Journal of Behavioral Ad-*

- dictions* 11, Nr. 3 (26. September 2022): 716-726. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00066>.
- Der Spiegel*. »Linkes Gesellschaftsspiel indiziert«. 6. Juli 1980, Abschn. Politik. <https://www.spiegel.de/politik/spectrum-linkes-gesellschaftsspiel-indiziert-a-4b658dca-0002-0001-0000-000014330910>.
- Dragona, Daphne. »Counter-Gamification: Emerging Tactics and Practices Against the Rule of Numbers«. In *Rethinking Gamification*, hg. v. Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, und Niklas Schrape, Paperback ed., 227–250. Lüneburg: meson press by Hybrid Publishing Lab, 2014.
- Dragona, Daphne. »Situationismus in virtuellen Welten«. In *Das Spiel und seine Grenzen Passagen des Spiels II*, hg. v. Mathias Fuchs und Ernst Strouhal, 157-172. Vienna: Springer Vienna, 2010. https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0085-1_10.
- Druckmann, Neil. »You Can Love or Hate the Game...«. Tweet. *Twitter*, 5. Juli 2020. https://twitter.com/Neil_Druckmann/status/1279841603843051520.
- Druckmann, Neil, Anthony Newman, und Kurt Margenau. *The Last of Us Part II*. Naughty Dog, 19. 2020.
- Dutton, Nathan, Mia Consalvo, und Todd Harper. »Digital Pitchforks and Virtual Torches: Fan Responses to the Mass Effect News Debacle«. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17, Nr. 3 (August 2011): 287–305. <https://doi.org/10.1177/1354856511407802>.
- Epic Games. *Fortnite*. Epic Games, 25. Juli 2017.
- Foust, Joshua. »Video Game Censorship Is Authoritarians' Latest Tool to Muzzle Speech«. *Brookings* (blog), 20. Oktober 2022. <https://www.brookings.edu/techstream/video-games-censorship-free-speech-authoritarianism-china-russia/>.
- Fuchs, Mathias. »Cultural Politics of Games«. In *Retracing Political Dimensions*, hg. v. Oliver Grau und Inge Hinterwaldner, 78–86. De Gruyter, 2020. <https://doi.org/10.1515/9783110670981-005>.
- Gault, Matthew. »Ubisoft Game Used Black Lives Matter Fist as Symbol of Terrorist Organization«. *Vice* (blog), 31. August 2020. <https://www.vice.com/en/article/ep4774/ubisoft-game-used-black-lives-matter-fist-as-symbol-of-terrorist-organization>.
- Gerighty, Julian, und Mathias Karlson. »Tom Clancy's The Division 2«. *Massive Entertainment*, 15. März 2019.
- Gillen, Kieron. »The New Games Journalism | Kieron Gillen's Workblog«, 2004. https://web.archive.org/web/20141007031932/http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/.
- Glauninger, Manfred Michael. »Zur Politizität von Sprache als Zeichen. Eine (meta-)semiotische Perspektivierung«. In *Sprachgebrauch in der Politik*, hg. v. Annamária Fábíán und Igor Trost, 23–32. De Gruyter, 2019. <https://doi.org/10.1515/9783110640731-002>.
- Görgen, Arno. »heute morgen dachte ich, man müsste man einen ordentlichen einführenden Sammelband zu Games & Politik machen, der Politik nicht als ein-Game-Diskurs betrachtet sondern eher, welche Rolle Games in der Politik spielen. Allein, die Zeit...! (oder gibt es das schon?)«. Tweet. *Twitter*, 19. Juli 2021. <https://twitter.com/pachukipachuki/status/1417055256261898244>.

- Görgen, Arno. »Nichts befeuert die Kreativität so sehr wie das Verderben der Unschuld.« (Fallstudie 48: *The Evil Within 2*)«. Billet. *Horror – Game – Politics* (blog), 28. April 2021. <https://hgp.hypotheses.org/1326>.
- GutsMuth, Johann Christoph Friedrich. *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden*. Schnepfenthal: Buchhandlung der Erziehungsanstalt, 1796.
- Handrahan, Matthew. »Ghost Recon Lands Ubisoft in Trouble with Bolivian Government«. *GamesIndustry.biz*, 3. März 2017. <https://www.gamesindustry.biz/ghost-recon-receives-formal-complaint-from-bolivian-government>.
- Hass im Netz. »Rechtsextremismus und Gaming: Ein komplexes Verhältnis«, 2020. <https://www.hass-im-netz.info/themen/artikel/rechtsextremismus-und-gaming-ein-komplexes-verhaeltnis-1.html>.
- Hertel, Yannic. »GASTSPIELER: Krieg der Rubriken – Spielejournalismus in Deutschland«. *SPIELKRITIK.com* (blog), 16. Dezember 2017. <https://spielkritik.com/2017/12/16/gastspieler-krieg-der-rubriken-spielejournalismus-in-deutschland/>.
- Hillebrand, Fabian. »Die Grenzen des Spielbaren (nd-aktuell.de)«. *nd-aktuell.de*. Zugegriffen 31. März 2023. <https://www.nd-aktuell.de/artikel/1138081.brettspiele-die-grenzen-des-spielbaren.html>.
- Holmes, Oliver. »No Cults, No Politics, No Ghouls: How China Censors the Video Game World«. *The Guardian*, 15. Juli 2021, Abschn. News. <https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard>.
- Husemann, Jan. *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen: zur Geschichte einer Themenkarriere*. Game studies, Band 2. Bielefeld: transcript, 2022.
- Klimmt, Christoph. »Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele«. In *Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft*, hg. v. Tobias Bevc und Holger Zapf, 65–74. Konstanz: UVK, 2009.
- Lauschke, Marion. »Ikonische Formprozesse und Affordanzen: John Dewey und Paul Klee«. In *Ikonische Formprozesse*, hg. v. Marion Lauschke, Johanna Schiffler, und Franz Engel, 45–62. De Gruyter, 2017. <https://doi.org/10.1515/9783110533279-004>.
- Loayza, Jerjes. »Ludic Solidarity and Sociality. The Impact of Dota 2 on Lima's Youth«. In *Video Games and the Global South*, hg. v. Phillip Penix-Tadsen, 155–168. Carnegie Mellon University, 2019. <https://doi.org/10.1184/R1/8148680>.
- Luhmann, Niklas. *Die Realität der Massenmedien*. 4. Aufl. Neue Bibliothek der Sozialwissenschaften. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften, 2009.
- McDonough Dolmaya, Julie. »The Politics of Localization«. In *The Routledge Handbook of Translation and Politics*, hg. v. Fruela Fernández und Jonathan Evans, 1. Aufl., 343–357. Routledge, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781315621289-22>.
- Moro, Christian, und James Birt. »Review Bombing Is a Dirty Practice, but Research Shows Games Do Benefit from Online Feedback«. *The Conversation*, 17. August 2022. <http://theconversation.com/review-bombing-is-a-dirty-practice-but-research-shows-games-do-benefit-from-online-feedback-188641>.
- Moser, Christian, und Regine Strätling. »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung«. In *Sich selbst aufs Spiel setzen*, von Christian Moser, Knut Ebeling, Susanne Strätling, Regine Strätling, Martina Wagner-Egelhaaf, Gisela Ecker, Josef Früchtl

- u. a., 9–27. hg. v. Christian Moser und Regine Strätling. Brill | Fink, 2016. https://doi.org/10.30965/9783846757918_002.
- Neitzel, Britta. »Andere Orte. Zum Heterotopischen von Spielhallen und Videogame Arcades«. In *Spielzeichen II: Raumschiffe/Spielräume*, hg. v. Martin Hennig und Hans Krahl, 1. Auflage., 292–318. Game Studies. Glückstadt: vvh, Verlag Werner Hülsbusch, Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft, 2018.
- Nieborg, David B., und Tanja Sihvonen. »The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism«. In *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Brunel University, 2009. <https://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.29284.pdf>.
- Owlient. *Tom Clancy's Elite Squat*. Ubisoft, 2020.
- Parker, Felan. »Canonizing ›Bioshock‹: Cultural Value and the Prestige Game«. *Games and Culture* 12, Nr. 7–8 (November 2017): 739–763. <https://doi.org/10.1177/1555412015598669>.
- Parkin, Simon. »The Division 2 and the Severing of Politics from Video Games | The New Yorker«. *The New Yorker*, 15. März 2019. <https://www.newyorker.com/science/elements/the-division-2-and-the-severing-of-politics-from-video-games>.
- Paul, Christopher A. *The toxic meritocracy of video games: why gaming culture is the worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- Perreault, Gregory, und Tim Vos. »Metajournalistic Discourse on the Rise of Gaming Journalism«. *New Media & Society* 22, Nr. 1 (Januar 2020): 159–176. <https://doi.org/10.1177/1461444819858695>
- Peuter, Greig de, und Chris J. Young. »Contested Formations of Digital Game Labor«. *Television & New Media* 20, Nr. 8 (Dezember 2019): 747–755. <https://doi.org/10.1177/1527476419851089>.
- Pfister, Eugen. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«. *Digitale Spiele im Diskurs*, 2018. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Pfister, Eugen, und Arno Görgen. »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte«. In *Krankheit in Digitalen Spielen*, hg. v. Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond, 51–74. transcript Verlag, 2020. <https://doi.org/10.1515/9783839453285-004>.
- Planells, Antonio José. »Video Games and the Crowdfunding Ideology: From the Gamer-Buyer to the Prosumer-Investor«. *Journal of Consumer Culture* 17, Nr. 3 (November 2017): 620–638. <https://doi.org/10.1177/1469540515611200>.
- Professor Paul Fletcher (Hellblade Clinical Consultant) *Keynote Address*, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=BpRMwq4T9gU>.
- Robinett, Warren. *Adventure*. Atari, 1979.
- Roelcke, Volker. »Auf Der Suche Nach Der Politik in Der Wissensproduktion: Plädoyer Für Eine Historisch-Politische Epistemologie«. *Berichte Zur Wissenschaftsgeschichte* 33, Nr. 2 (8. Juni 2010): 176–192. <https://doi.org/10.1002/bewi.201001418>.
- Rüegg, Philipp. »Das sind die 21 grössten Game-Firmen der Welt«. *digitec*, 31. Januar 2022. <https://www.digitec.ch/de/page/das-sind-die-21-groessten-game-firmen-de-r-welt-22597>.

- Ruffino, Paolo, und Jamie Woodcock. »Game Workers and the Empire: Unionisation in the UK Video Game Industry«. *Games and Culture* 16, Nr. 3 (Mai 2021): 317–328. <https://doi.org/10.1177/1555412020947096>.
- Schott, Dom. »Das Team«. OK COOL. Zugegriffen 30. März 2023. <https://okcool.space/das-team-von-ok-cool/>.
- Schubert, Klaus, und Martina Klein. *Das Politiklexikon: Begriffe, Fakten, Zusammenhänge*. 8., Vollständig überarbeitete und Erweiterte Auflage. Bonn: Dietz, 2021.
- Seeßlen, Georg, und Christian Rost. *Pac-Man & Co: Die Welt der Computerspiele*. Dt. Erstausg. Rororo Rororo Computer 8110. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl, 1984.
- Simond, Stefan H., und Arno Görgen. »Mental Health als Authentifikationsfiktion im Digitalen Spiel«. In *Spielzeichen III: Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*, hg. v. H. Krahl und Martin Henning, 406–434. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2020. <https://arbor.bfh.ch/13545/>.
- Sotamaa, Olli, Kristine Jørgensen, und Ulf Sandqvist. »Public Game Funding in the Nordic Region«. *International Journal of Cultural Policy* 26, Nr. 5 (28. Juli 2020): 617–632. <https://doi.org/10.1080/10286632.2019.1656203>.
- Thier, Dave. »The Last Of Us Part 2 Director Shares The Abusive, Anti-Semitic Messages He's Recieved«. *Forbes*, 5. Juli 2020. <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2020/07/05/neil-druckmann-the-last-of-us-part-2-director-shares-the-abusive-anti-semitic-messages-hes-recieved/?sh=5f14c42e2d13>.
- Tomaselli, Venera, Giulio Giacomo Cantone, und Valeria Mazzeo. »The polarising effect of Review Bomb«, 2021. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2104.01140>.
- Tomkinson, Sian. »She's Built Like a Tank: Player Reaction to Abby Anderson in *The Last of Us: Part II*«. *Games and Culture*, 29. August 2022, <https://doi.org/10.1177/15554120221123210>.
- Torp, Cornelius. »Glücksspiel und Zivilisierungsmission: Globalgeschichtliche Perspektiven auf das 19. Jahrhundert«. *Geschichte und Gesellschaft* 43, Nr. 4 (2017): 526–556.
- Trumbore, Dave. »Last of Us 2 Controversy Still Remains One Year Later«. *Collider*, 19. Juni 2021. <https://collider.com/last-of-us-2-controversy-explained/>.
- Unterhuber, Tobias. »Mit Kanones auf Spiele schießen? – Die (Un)Möglichkeit eines Computerspielkanons und die Rolle der Game Studies«. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 16. Juli 2020. <https://www.paidia.de/mit-kanones-auf-spiele-schiessen-die-unmoeglichkeit-eines-computerspielkanons-und-die-rolle-der-game-studies/>.
- Unterhuber, Tobias. »Walk a mile in her shoes – Die Erfahrung des Bleed im Computerspiel als Ausgangspunkt gendertheoretischer Überlegungen«. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 2015. <https://www.paidia.de/walk-a-mile-in-her-shoes-die-erfahrung-des-bleed-im-computerspiel-als-ausgangspunkt-gendertheoretischer-uberlegungen/>.
- Unterhuber, Tobias. »Whose Freedom? The Loss and Restriction of Ludic and Political Agency in Games«. In *A Ludic Society*, hg. v. Natalie Denk, Alesha Serada, Alexander Pfeiffer, und Thomas Wernbacher, 315–326. Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems, 2021.

- Venus, Jochen. »Du sollst nicht töten spielen: Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte«. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 37, Nr. 2 (Juni 2007): 67–90. <https://doi.org/10.1007/BF03379658>.
- Vossen, Emma. »Gamers Are Still Convinced That There Are Only: Two Races: White and ›Political‹ Two Genders: Male and ›Political‹ Two Hair Styles for Women: Long and ›Political‹ Two Sexualities: Straight and ›Political‹ Two Body Types: Normative and ›Political‹ <https://t.co/LMDWixXyTD>«. Tweet. *Twitter*, 12. Juni 2019. <https://twitter.com/emmahvossen/status/1138841342921060354>.
- Weststar, Johanna, und Marie-Josée Legault. »Building Momentum for Collectivity in the Digital Game Community«. *Television & New Media* 20, Nr. 8 (Dezember 2019): 848–861. <https://doi.org/10.1177/1527476419851087>.
- Wieser, Hadmar von. »Vorwort«. In *Forschungsdrang & Rollenspiel: motivgeschichtliche Betrachtungen zum Fantasy-Rollenspiel Das Schwarze Auge*, von Sebastian Bolte, Stefan Donecker, Karin Langer, Verena Biskup, und Zoltan Borod, 3–4. Das Schwarze Auge – Zubehör. Waldems: Ulisses Spiele GmbH, 2019.
- Winko, Simone. »Literatur-Kanon als ›invisible hand‹-Phänomen«. In *Literarische Kanonbildung*, hg. v. Heinz Ludwig Arnold, 9–24. München: edition text + kritik, o.J.
- Zillien, Nicole. »Die (Wieder-)Entdeckung Der Medien – Das Affordanzkonzept in Der Mediensoziologie«. *Sociologia Internationalis* 46, Nr. 2 (15. Dezember 2008): 161–181. <https://doi.org/10.3790/sint.46.2.161>.

Analysen

Computerrollenspiele

Ein Missbrauch von Forschungsgerät¹

Manuel Günther

Eine der wirtschaftlich erfolgreichsten Gattungen von Computerspielen ist die der Computerrollenspiele, in denen definierte Charaktere heroisch gegen das Übel der Welt hinausziehen. Mit dieser wirtschaftlichen Bedeutsamkeit kommt auch das Phänomen prekärer Arbeitsbedingungen in der Herstellung, für das die ganze Branche mittlerweile bekannt ist. Da Computerrollenspiele allerdings auch eine der ältesten Computerspielgattungen sind, reicht ihre Geschichte noch vor jede Ausbeutung in der Gamesindustrie zurück. Darum lässt sich zeigen, dass die Vermarktung zwar eine vermehrte Produktion und Verbreitung dieser Sorte Unterhaltungssoftware, zugleich aber auch eine Verkehrung einer ihrer Hauptfiguren, nämlich des*der Gamedesigner*in, bewirkt hat. Ohne an dieser Stelle ein weiteres Mal darauf zurückzugreifen, dass die Entstehung von Computerspielen überhaupt »ausgedientes Heeresgerät zum Missbrauch«² benötigt, soll dafür betrachtet werden, wie die ursprünglichen Exemplare dessen, was heute englischsprachig computer role-playing game oder kurz CRPG heißt, hergestellt, bedroht und verteidigt wurden. Nach einer kurzen theoretischen Erklärung, warum sich der Einbruch ausgerechnet von Rollenspielabenteuern in frühe digitale Systeme als so produktiv erwies, wird eine Untersuchung von MMORPGs und aktuellen Bestsellern für einen Vergleich von CRPGs und ihren Produktionsbedingungen der Anfangszeit und heute herangezogen. Anhand einer materialistischen Analyse der politischen Ökonomie wird schließlich ein Ausweg aus der gegenwärtigen Situation entworfen.

Bevor es einen Computerspielemarkt gab, bevor irgendein Computer in jemandes Wohnung stand, wurden Tischrollenspiele wie *Dungeons & Dragons*³ verkauft. Ihnen liegt

1 Mit Dank an Shintaro Miyazaki.

2 Claus Pias, »Mit Computern spielen. Ping/Pong als Urszene des Computerspiels«, in *Homo faber ludens. Geschichten zu Wechselbeziehungen von Technik und Spiel*, hg. Stefan Poser und Karin Zachmann (Frankfurt a.M. u.a.: Peter Lang, 2003), 264.

3 Gary Gygax und Dave Arneson, »Dungeons & Dragons. Volume 1. Men & Magic«, in *Dungeons & Dragons. Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, hg. dies. (Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974).

dieselbe Logik, mit der alle Computerpiele⁴ laufen, zugrunde. Die sozialen Milieus der USA, in denen diese Stift- und Papier-Spiele ab 1974 betrieben werden, haben Kontakt zur Counterculture⁵ und bestehen überwiegend aus jungen Männern im Highschool- und College-Umfeld. Der Schritt von diesem kontinuierlich zum diskret arbeitenden Schreibzeug, vom Pen-and-Paper- zum Computerrollenspiel also, ist daher nicht nur leicht erklärt, sondern auch kurz. Zum Vergleich: *Trivial Pursuit* wird 1981 veröffentlicht⁶ und 1986 erstmals zu einem Computerspiel adaptiert⁷, *Civilization*⁸ von 1980 erhält sein digitales Pendant⁹ 1984. *Vier gewinnt*¹⁰ steht wie *Dungeons & Dragons* erstmals 1974 in den Läden und wird im verantwortlichen Verlag selbst 1979 für dessen eigene Handheld-Konsole nachprogrammiert¹¹. Selbst *Monopoly*¹², das deutlich älter als alle Computerspiele ist, wird erst in den späten 1970ern digital spielbar¹³. All diese populären Gesellschaftsspiele der Moderne wurden von *Dungeons & Dragons* überholt. Gerade einmal ein Jahr dauerte es von seiner Erstveröffentlichung auf bedrucktem Papier, bis sein Regelwerk Programm wurde.

An der University of Illinois, wo das Großrechnernetzwerk Programmed Logic for Automated Teaching Operation, kurz PLATO, als eines der ersten digitalen Lernsysteme überhaupt entwickelt wurde, programmierte der Doktorand Reginald »Rusty« Rutherford für den Physikprofessor Paul Handler und konnte daher auch in seiner Freizeit Zu-

-
- 4 Als Computerspiele versteht dieser Text solche Unterhaltungsprogramme, die auf Digitalcomputern nach der Von-Neumann-Architektur laufen. Daher bleiben Arcadeautomaten und Videospielekonsolen der 1970er Jahre unbeachtet.
 - 5 Die Gegenkultur der 1960er Jahre war eine gegen das Establishment gerichtete kulturelle Bewegung, die sich in den 1960er Jahren in weiten Teilen der westlichen Welt entwickelte. Sie wuchs in den USA mit der dortigen Bürgerrechtsbewegung und fand nach der Verschärfung des Vietnamkriegs ihren Höhepunkt. Im Laufe der Jahre griff sie mehrere soziale Spannungen entlang der Generationsgrenzen auf: Sexualität, Frauenrechte, Autorität, Antirassismus, Drogenkonsum und unterschiedliche Lebensentwürfe. Diese Gegenkultur unterschied sich von den antiautoritären Bewegungen früherer Epochen nicht zuletzt dadurch, dass ein erheblicher Teil ihrer Ästhetik und Themen schnell kommodifiziert und in den kulturellen Mainstream integriert wurde, obwohl die Mitglieder der Gegenkultur innerhalb ihrer jeweiligen nationalen Bevölkerung in der Minderheit waren. Viele der frühen Wegbereiter*innen des Personal Computing gehörten zur Gegenkultur an der Westküste der USA. Zahlreiche frühe Computer- und Netzwerkpionier*innen, die in den späten 1960er und frühen 1970er Jahren LSD ausprobierten und sich auf den Campus der UC Berkeley, Stanford und des MIT herumtrieben, entstammten diesem gesellschaftlich randständigen Milieu und prägten die heutige Medienkultur, insbesondere im Silicon Valley. Siehe John Markoff, *What the Dormouse Said: How the Sixties Counterculture Shaped the Personal Computer Industry* (New York: Viking Press, 2005). Siehe auch Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism* (Chicago: The University of Chicago Press 2006).
 - 6 Abbot Scott und Chris Haney, *Trivial Pursuit* (Montreal: Horn Abbot, 1981).
 - 7 Oxford Digital Enterprises, *Trivial Pursuit* (London: Domark Limited, 1986).
 - 8 Francis Tresham, *Civilization* (Northampton: Tresham Games, 1980).
 - 9 Microcomputer Games, *Incunabula* (Renton: The Avalon Hill Game Company, 1984).
 - 10 Ned Strongin und Howard Wexler, *Connect Four* (Springfield: Milton Bradley, 1974).
 - 11 Milton Bradley, *Connect Four* (Springfield: Milton Bradley, 1979).
 - 12 Charles Darrow und Elizabeth Magie, *Monopoly* (Beverly: Parker Brothers, 1935).
 - 13 »Monopoly«, Wikipedia, aufgerufen am 2. Juli 2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_videogames#Early_versions.

griff auf dessen PLATO-Konto nehmen.¹⁴ Wegen des knappen Speicherplatzes des Systems wurden jedem Projekt bestimmte Kapazitäten zugeteilt. Handlers Forschung zu Bevölkerung und Energie hatte für Simulationen der Bevölkerungsdynamik die Dateien *pedit1*, *pedit2*, *pedit3*, *pedit4* und *pedit5* bekommen. Rutherford wusste, dass die letzten beiden noch frei waren und fing in der Programmiersprache TUTOR an, in der wunderschön aussehenden Grafik, die PLATO ermöglichte, zu visualisieren, was er aus seiner privaten *Dungeons-&Dragons*-Runde kannte. *pedit4* wurde das Handbuch zu seinem Computerspiel, *pedit5* das eigentliche Programm – die Namen änderte er nicht wie üblich, um mit seiner unvorgesehenen Entwicklung nicht aufzufallen.¹⁵

Nach sechs Wochen im Sommer 1975 war sein Dungeoncrawler fertig: Eine zufallsbasierte Charaktererstellung mit Namenseingabe, Attributs- und Lebenspunkten, zufällig in der Spielwelt verteilte Monster und Schätze, Magie und Waffen zum Kampf, Erfahrungspunkte für siegreiche Begegnungen, allmählich ansteigende Schwierigkeit.¹⁶ Zudem konnte ein Spielcharakter nach einem überstandenen Spielverlauf mit all seinen Errungenschaften erneut in die schaurigen Korridore steigen. Für Tischrollenspieler*innen waren das keine abwegigen Spielmechaniken, aber in einem Computerspiel wurden sie hiermit erstmals kombiniert. Für die Gattung Computerrollenspiel sind sie noch immer Standards. Und nicht nur sie: Seit jenem informatischen Ungehorsam an der University of Illinois sind typische Merkmale von Computerrollenspielen erstens mindestens ein Spielcharakter, zweitens eine Spielwelt, normalerweise im Fantasygenre, die dieser erforscht, drittens das Verbessern der Eigenschaften der Protagonist*innen, viertens eine Queste für die Hauptfigur(en), für welche sie fünftens Bösewichte bekämpfen muss oder müssen und sechstens mit Belohnungen motiviert wird oder werden. Die einleitenden Worte, die Rutherford für *pedit5* schrieb, kündigten das in bewundernswerter Deutlichkeit für eine Gattung an, von deren Entstehung er nichts ahnen konnte. Dort hieß es noch vor dem Einsatz von »these wonderful visuals [...] available on PLATO«¹⁷:

In the country of Caer Omn, near the town of Mersad, stands the ruined castle of Ramething. Beneath the castle lie the terrible dungeons of Ramething, an incredible maze of rooms and corridors, occupied by horrid monsters and piles of ancient treasure. You are a brave young fighter preparing to enter this dungeon, to kill monsters and amass treasure. For every monster you kill and every bit of gold etc., that you bring out of the dungeon, you earn experience. The greater your experience, the better fighter you are and the harder you are to kill. Your object is to reach 20,000 experience points and then retire from dungeony with an established reputation. As a well-educated young

14 Brian Dear, *The Friendly Orange Glow: The Untold Story of the Rise of Cyberculture* (New York: Pantheon Books, 2017), 292.

15 Matt Barton, »Breaking News: Author of PEDIT5 speaks out!«, *Armchair Arcade*, 31. August 2008, <https://web.archive.org/web/20190816104435/http://armchairarcade.com:80/neo/node/1948>, aufgerufen am 2. Juli 2022.

16 Dear, *The Friendly Orange Glow*, 293–294.

17 Ebd., 292.

person, you know how to use a sword and have a certain acquaintance with magical and clerical spells. These capabilities will improve with your experience level.¹⁸

Doch hatte das erste digitale Dungeon wegen des geringen Speicherplatzes nur ein einziges Level mit vierzig bis fünfzig Räumen, die jedes Mal gleich gebaut waren, aus demselben Grund konnten nur zwanzig Spielcharaktere gespeichert werden. Nicht nur letzteres wurde ein Problem, als sich *pedits* unter Studierenden herumsprach und zum beliebtesten Programm der Universität entwickelte. Der ILLIAC-Großrechner, auf dem PLATO lief, verfügte über 1024 Bit Arbeitsspeicher und eine einzelne CPU für alle Rechenoperationen auf dem Campus. Diese teure Maschinenleistung wurde eifrig vor illegitimen Grafiken bewacht, denn die »Übertretung des Gebots, sich kein Bildnis zu machen, kostet Rechenzeit – nicht nur den Untertanen eines toten Gottes, sondern dem Realen selber.«¹⁹ Keine Gottesdiener*innen, sondern realistische Systemadministrator*innen waren es also, die *pedits* als unangemessene Verwendung der Systemressourcen löschten. Wie vor jedem öffentlichen Rundfunk Radiomusik ein Missbrauch von Heeresgerät war²⁰, traten vor jeder Computerspielvermarktung Computerrollenspiele als ein Missbrauch von Forschungsgerät in die Welt.

Die Universitätsbürokratie in Urbana-Champaign musste ihren Vernichtungswillen 1976 gegen etwas auffahren, das im Zeitalter seiner digitalen Reproduzierbarkeit seinen Platz hartnäckig einklagte. Nach kurzem war *pedits* wieder da. Studierende mit Zugang zum Programmcode hatten diesen offenbar kopiert und das Fantasyabenteuer wiederhergestellt. Auch die nächste Löschung blieb nicht endgültig. Wie die zufällige Verteilung von Schätzen und Monstern in Rutherfords digitalem Dungeon wurde auch unzuverlässig, ob und wo das gesamte Dungeon auf PLATO zu finden war: »Then it would reappear, only to disappear again. The very existence of the game became a random, unreliable thing.«²¹ Die Studierenden einer Universität, der Proteste widerspenstiger Jugendlicher gegen das Establishment wohlbekannt waren, rüsteten in diesem informatischen Katz-und-Maus-Spiel auf, indem sie nach Rutherfords Fortgang – teilweise aus seinem Quellcode entwickelte – Nachfolger²² seiner beliebten Queste programmierten.

18 Zitiert nach ebd., 292–93. Sowie nach Sergio Hidalgo Flores, *Réquiem por un género. La difícil definición del rol en el videojuego actual* (Abschlussarbeit, Universidad de Sevilla, 2018), 29, <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78392/TFG%20-%20Rol.pdf>, aufgerufen am 22. Juli 2022.

19 Friedrich Kittler, »Fiktion und Simulation«, in *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg. Karlheinz Barck (Leipzig: Reclam, 1990), 212.

20 Friedrich Kittler, »Rockmusik. Ein Missbrauch von Heeresgerät«, in *Short Cuts*, hg. ders. (Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, 2002), 16–17.

21 Dear, *The Friendly Orange Glow*, 294.

22 Die hier wiedergegebene Schilderung basiert auf einer relativ guten, aber keiner widerspruchsfreien Rekonstruktion des Ursprungs der Computerrollenspiele. Aufgrund der häufigen Löschungen und Wiederherstellungen ist kaum noch sicherzustellen, ob zumindest alle zwischen 1975 und 1978 auf PLATO entstandenen Exemplare namentlich bekannt sind. Soweit Dokumentation überhaupt betrieben wurde, wurde sie mit der Software entfernt, weitere Aufzeichnungen aus der Zeit sind rar. Zuverlässige Entstehungszeiten sind aus Jahrzehnte später geführten Interviews kaum sicherzustellen, sodass selbst die Reihenfolge der Projekte nicht zweifelsfrei klar ist. Insbesondere deuten Gerüchte an, »m199h« könnte schon 1974, also vor und nicht erst nach »pedits« programmiert worden sein, und erinnerte sich Rutherford nach über dreißig Jahren, von der unfertigen

So kam es zu *m199h*, *dnd*, *Oubliette*, *moria*, *avatar* und *Orthanc* sowie *Dungeon*, jeweils noch vor 1979.²³ Das Programm *dnd* (Abb. 1) hatte dabei den entscheidenden Selektionsvorteil, dass seine Hersteller*innen auch Adminrechte für seine Dateien hatten. Daher gilt es als das erste Computerrollenspiel, dessen Code bis heute erhalten geblieben ist.²⁴ Um der heldenhaften Infiltration des digitalen Verlieses gegen dessen Herrschenden Dauer zu verleihen, bedurfte es der realen Infiltration derjenigen, die über die digitalen Ressourcen der Universität herrschten.

Abb. 1: Screenshot von »dnd«, des wohl ersten Computerrollenspiels, das bis heute erhalten ist. (Wikimedia)



Dieses widerständige Programmieren und Spielen muss vor dem Hintergrund standen werden, dass Computerspiele ein unterschätzter Bestandteil der Counterculture der 1960er und 1970er Jahre waren. Die meisten davon gingen auch aus dem Um-

Arbeit an »dnd« gehört zu haben, bevor er sein Projekt anfang. Auch gibt es Spekulationen über weitere, rein textbasierte Computerspiele ähnlicher Art, die zuvor auf PLATO geschrieben worden sein könnten. All dem gemeinsam ist jedenfalls, dass der Beginn jeder dieser Programmierarbeiten nach dem Erscheinen und unter dem Einfluss von »Dungeons & Dragons« außer Frage steht. Völlige Klarheit über die Details wird ebensowenig herzustellen wie für das Verständnis der Vorgänge notwendig sein.

- 23 Dear, *The Friendly Orange Glow*, 298. Siehe auch Nathan Brewer, »Going Rogue: A Brief History of the Computerized Dungeon Crawl, *IEEE USA InSight*, 7. Juli 2016, <https://insight.ieeeusa.org/articles/going-rogue-a-brief-history-of-the-computerized-dungeon-crawl>, aufgerufen am 2. Juli 2022. Siehe auch <https://www.gamasutra.com/view/news/11228>, aufgerufen am 2. Juli 2022.
- 24 Dear, *The Friendly Orange Glow*, 295.

feld der Gegenkultur hervor, bevor ihre Entwicklung infolge dramatischer Misserfolge in ein Geschäftsmodell integriert wurde, welches riesige gewinnorientierte Unternehmen entstehen ließ.²⁵ Doch nicht in Konkurrenz, sondern in Kooperation liegt der Ursprung noch einer Entwicklung, die dann und dort ihren Lauf nahm: Cooperative Gaming. *pedits*, *dnd* und in der Tat die meisten Computerrollenspiele, die im 20. Jahrhundert – kommerziell oder nicht – hergestellt wurden, waren Spiele für eine Person an einem Computer. Selbst diejenigen, die wie schon *pedits* eine Mehrzahl an Spielständen speichern und damit mehrere Leute erfreuen konnten, ließen stets einen Hauptcharakter oder eine Gruppe alleine und von einer Einzelperson gesteuert durch die Spielwelt ziehen. Das ließen 1975 *Dungeon* und viel erfolgreicher 1977 *Oubliette* hinter sich, 1978 auch *moria*: Hier konnten gleichzeitig Spielende ihre gegenseitigen Spielfiguren sehen und die Spielwelt gemeinsam erkunden. Texteingaben erlaubten Absprachen untereinander ebenso wie einfache Plauderei. Eigens dafür geschaffene Mechaniken begünstigten das Zusammenstellen von Gruppen, und tatsächlich waren Kämpfe ohne Kooperation in solchen Gruppen kaum gewinnbar.²⁶ Das Multiplayerprinzip wurde sehr populär und fand immer weitere Umsetzungen. Unter Anderem verpflanzte *Drygulch* die gemeinsame Erkundung in ein Western-Setting²⁷ und im Winter 1979/1980 gestattete *avatar* erstmals bis zu 60 Spielende zugleich und machte für die zuweilen unüberblickbar werdenden Textfluten aktive Moderationsarbeit nötig²⁸.

In Kalifornien, aber ebenfalls von *Dungeons & Dragons* inspiriert²⁹, entwickelten Will Crowther und Don Woods 1975/1976 das *Colossal Cave Adventure*, das keine Statistiken der Hauptfigur verwaltet und insofern ein reines Textadventure blieb, sich aber über das noch junge ARPANET über verschiedene Universitäten der USA ausbreitete. Am Massachusetts Institute of Technology inspirierte es eine Gruppe von Studierenden 1977 zu einem Textadventure³⁰, das ab 1980 als *Zork* zu einem der ersten kommerziell vertriebenen Computerspiele überhaupt wurde³¹, ab einer Portierung in FORTRAN 1978 aber auch die (wegen des Dateisystems des PDP-10-Großrechners so geschriebene) Bezeichnung DUNGEN trug. Dieses Programm beeindruckte den informatikstudierenden D&D-Spieler Roy Trubshaw in England. Er programmierte im Herbst 1978 an der Universität von Essex etwas wie DUNGEN, aber für mehrere User.³² Der darum naheliegende Name *Multi-User Dungeon*, kurz MUD, wurde zur Bezeichnung nicht nur dieser Software für 36 synchron Spielende, sondern der gesamten Gattung: Auch *Oubliette*, *moria* und andere Vorläufer waren – teilweise grafische – MUDs, ohne dass jemand in Illinois sie so genannt hätte. Die von Roy Trubshaw hergestellte und von seinem Kommilitonen Richard A. Bartle fortgesetzte Schöpfung ist allerdings die älteste virtuelle Welt, die heute noch

25 Siehe Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter, *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games* (Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2009), 6.

26 Dear, *The Friendly Orange Glow*, 298.

27 Ebd., 426.

28 Ebd., 301.

29 Claus Pias, *Computer-Spiel-Welten* (München: sequenzia, 2002), 121.

30 Ebd., 127.

31 Infocom, *Zork* (Sunnyvale: Personal Software, 1980).

32 Richard A. Bartle, *Designing Virtual Worlds* (San Francisco: New Riders Press, 2003), 5.

besteht. Um diese Umgebung von anderen MUDs zu unterscheiden, wurde sie darum 1985 so pragmatisch wie zutreffend in *MUD1* umbenannt.³³

Das *Colossal Cave Adventure* von Crowther und Woods inspirierte nicht nur *Zork* und damit mittelbar alle weiteren MUDs, sondern eine ganze Gattung von Computerspielen, die seither schlicht *Adventure* heißt.³⁴ Gleich das erste jemals kommerziell veröffentlichte Computerspiel für den Hausgebrauch³⁵ trug 1979 diesen Vorfahren wie einen Familiennamen klar in seinem Titel. Ebenso wie Computerrollenspiele sind *Adventures*, mit denen sie in *Dungeons & Dragons* ohnehin einen gemeinsamen Vorgänger haben, auf Universitätscomputern programmiert worden, deren Verwendung für diese Produktion von digitaler Unterhaltung schlicht Zweckentfremdung war. Schnell war diese erste Konversion vom Tischrollenspiel in Software und geradezu aufgedrängt hat sie sich vielen geübten Händen, weil mit Papier und Bleistift betriebene Verarbeitung von Zahlenwerten auf einem Charakterbogen ohnehin die Prozessierung eines Arrays, eines Datenfeldes ist. Begriffssicher sprachen die Grundregeln von »Das Schwarze Auge« vor 30 Jahren darum von einer »fast [unendlichen] Fülle von Daten« und sahen »auch hier der Datenmenge, durch die [ein Spielcharakter] definiert werden soll, kaum eine Grenze gesetzt.«³⁶ Kurzum sind Tischrollenspiele immer schon »permeated with the spirit of a computer program«:

In the early 1970s, fantasy gaming grew from cult to culture in the worlds around computer programmers. They found an affinity between the aesthetic of building a large complex program, with its treelike structure, its subprograms and sub-subprograms, and working one's way through a highly structured, constructed world of mazes and magic and secret, hidden rooms. They played the fantasy games, used their considerable talents to build ever more complex dungeons, and began to translate the idea into their own medium. Soon fantasy games with complex underground universes began to appear on large computer systems. [...]

You can postulate anything, but once the rules of the system have been defined they must be adhered to scrupulously. Such are the rules for creating »rule-governed worlds.« They are known to every computer programmer [...].³⁷

Aufgrund dieser Wesensnähe wäre es verfehlt, eine Geschichte von einem bislang unbeneigten Genie, welches einen der wichtigsten Teile der Computerspielkultur erfand, aufzuschreiben. Eine Technologie, die zu sich kommt, tut das nicht selten an mehreren Stellen zugleich, wie die Entstehungsgeschichte der Dampfmaschine und auch die des Computers zeigen. Vielmehr lässt sich hier etwas erkennen, wofür es an der Zeit ist. Universitäre Großrechenanlagen stellen eine Affordanz her, Rollenspielregeln und Abenteuer zu programmieren. Deshalb gehörten sie zu den frühesten Computerspielgenres und

33 Ebd., 7.

34 Pias, *Computer-Spiel-Welten*, 142.

35 Softwin Associates, *Microsoft Adventure* (Bellevue: Microsoft Consumer Products, 1979).

36 Ulrich Kiesow, Ina Kramer und Thomas Römer, *Die Helden des Schwarzen Auges. Regelbuch I zum Basis-Spiel »Das Schwarze Auge«* (Eching: Schmidt Spiel & Freizeit, 1992), 9.

37 Sherry Turkle, *The Second Self. Computers and the Human Spirit* (Cambridge: M.I.T. Press, 1984), 78ff.

deshalb mögen es gerade Nerds im Umfeld der Counterculture gewesen sein, die beides über die Jahre hinweg weiterentwickelten.

Abb. 2: Eigener Screenshot aus »Rogue« für MS-Dos. Am oberen Rand die narrative Auslegung eines Rechenergebnisses, am unteren Rand die in selbiges eingegangenen und weitere Charakterwerte.



Der restliche Weg der Computerrollen Spiele ist schnell zusammengefasst: 1980 wurde auf einem VAX-11-Großrechner an der University of California in Santa Cruz *Rogue* (Abb. 2) programmiert und unter dessen Nutzer*innen veröffentlicht.³⁸ Die Mechaniken des permanenten Tods und der prozedural generierten »Dungeons of Doom« führten zu der Untergattung der Roguelikes, die auch andere Arten von Computerrollen Spielen beeinflussten.³⁹ Eine solche Untergattung, die Actioncomputerrollen Spiele, wurde ab den späteren 1980ern durch Titel wie *Dungeon Master*⁴⁰, *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*⁴¹ und *Diablo*⁴² popularisiert und dominiert den gegenwärtigen Rollen Spielmarkt. *Ultima I: The First Age of Darkness* war 1981 als kommerzieller Massenerfolg das erste in einer ganzen

-
- 38 Glenn R. Wichman, »A Brief History of »Rogue««, *Wichman.org*, 1997, <https://web.archive.org/web/20050829080411/www.wichman.org/roguehistory.html> aufgerufen am 2. Juli 2022. Dass es auch für *Rogue* an der Zeit ist, macht die Tatsache deutlich, dass schon kurz zuvor das gleiche Spielprinzip unter dem Namen *Beneath Apple Manor* programmiert worden ist. Nicht etwa erhebt dessen Autor*in Plagiatsvorwürfe gegen die erfolgreicheren Kolleg*innen, sondern freimütig heißt es: »We probably both came up with the same idea independently.« Don Worth, 12. Oktober 2007, Kommentar zu Psittacine, »Beneath Apple Manor«, *Psittacine Labs*, 21 Juli 2007, <https://web.archive.org/web/20110715125304/http://psittacine.com/beneath-apple-manor/#comment-246>, aufgerufen am 2. Juli 2022.
- 39 Brewer, »Going Rogue«. Siehe auch Alistair Wallis, »Column: »Playing Catch Up: Stormfront Studios: Don Daglow«. *Game Developer*, 19. Oktober 2006. <https://www.gamedeveloper.com/pc/column-playing-catch-up-stormfront-studios-don-daglow->, aufgerufen am 28. Februar 2023.
- 40 FTL Games, *Dungeon Master* (San Diego: FTL Games, 1987).
- 41 Blue Sky Productions, *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (Austin: Origin Systems, 1992).
- 42 Blizzard North, *Diablo* (Irvine: Blizzard Entertainment, 1997).

Reihe von *Ultima*-Spielen und führte Open-World-Gaming ein.⁴³ Unter dem Einfluss der PLATO-Games wie *Oubliette* entstand *Wizardry*⁴⁴, das den Anfang einer ganzen Reihe wie später *The Bard's Tale* und *Might and Magic* bildete. Fortsetzungen dieser langen Reihen fanden noch 2014 bzw. 2018 statt. Der Wargameverlag Strategic Simulations, Inc. erwarb eine Lizenz für offizielle Computerspiele auf Grundlage von *Advanced Dungeons & Dragons* von Tactical Studies Rules und stellte damit ab 1988 die *Gold Box*-Reihe her. Bis 1992 warf das Unternehmen zwölf Titel mit derselben Game Engine auf den Markt, in denen die jeweils spielende Person ihre aus diskreten Werten selbsterstellten Charaktere durch eine Fantasywelt steuert und gegen Monster schickt. Dazu kam einer, in dem alle Spielenden ihre nach den gleichen Rechenregeln erstellten Charaktere zugleich durch dieselbe Welt steuerten und gegen Monster wie auch gegeneinander antreten ließen: *Neverwinter Nights*⁴⁵ definierte von 1991 bis 1997, was nach einem Vorschlag des Schöpfers der *Ultima*-Reihe Richard Garriott⁴⁶ heute als Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, kurz MMORPG bezeichnet wird. Es wurde von bis zu 115.000 Leuten online gespielt, von denen regelmäßig 2000 gleichzeitig spielten.⁴⁷

Da *Neverwinter Nights* nicht darauf angewiesen ist, Universitätsgeräten die Rechenzeit zu nehmen, sondern ausschließlich frei erwerbbarer Hard- und Software voraussetzt, wird es auch nie zum Ziel bürokratischer Auslöschungen. Im Gegenteil – mit der Inbetriebnahme der AOL-Serverstruktur für diese virtuelle Welt eskaliert, was *Meridian 59*, *Ultima Online*, *Everquest*, *World of Warcraft* und all die anderen nur noch weiterentwickeln konnten, worauf indessen die Multiplayer-Computerrollenspiele der 1970er und die MUDs der 1980er Jahre ebenso wie alle Tischrollenspiele nur vorzubereiten vermochten: 2000 ein und dasselbe Spiel gleichzeitig und miteinander Spielende waren nicht nur nie zuvor gezählt worden, sondern noch 1975 undenkbar. Nur von selbsttätigen Digitalprozessoren adressierte »Speicherbanken bilden ein Land ohne Abend- oder Morgen-«,⁴⁸ das mit abertausenden Datenkörpern bevölkert werden kann, die konfigurations-, entscheidungs- und zeitkritisch miteinander interagieren. Dass es dazu erst 1991 und nicht schon zuvor kam, liegt daran, dass eine solche Bevölkerung sich eben nicht mit schönen Worten allein locken ließ, mit denen Spielleiter*innen ihre Konsensfiktionen und Textadventures ihre virtuellen Welten beschreiben, sondern ihre Spielfiguren mitsamt der Fantasy, durch die sie wandeln, in schöner Grafik⁴⁹ visualisiert sehen wollten. Alle Computerrollenspiele, die das Gebot, sich kein Bildnis zu machen, übertraten,

43 Rowan Kaiser, »Ultima: Most Important Game Series Ever«, *Engadget*, 26 Januar 2012, <https://web.archive.org/web/20150329030353/https://www.engadget.com/2012/01/26/ultima-most-important-game-series-ever>, aufgerufen am 2. Juli 2022.

44 Sir-Tech Software, *Wizardry. Proving Grounds of the Mad Overlord* (Ogdensburg: Sir-Tech Software, 1981).

45 Beyond Software, Inc., *Neverwinter Nights* (Mountain View: Strategic Simulations, Inc., 1991).

46 Lon Safko, *The Social Media Bible* (Hoboken: John Wiley & Sons, 2009), 325.

47 Janelle Brown, »Gamers Claim AOL Is Playing Bait-and-Switch«, *Wired*, 24. Juni 1997, <https://web.archive.org/web/20121025232003/www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/06/4625>, aufgerufen am 2. Juli 2022.

48 Manuel Günther, »Erspieltes Geschichtswissen«, *Journal für Religionsphilosophie* 5, H. 5 (2016), hg. Arbeitsgemeinschaft Religionsphilosophie Dresden e.V. (Dresden: Verlag Text & Dialog, 2017): 123.

49 Siehe Abbildung 3.

waren bis dahin aber Singleplayerspiele gewesen, alle Online-Computerrollenspiele oder MUDs rein textbasiert.⁵⁰

Abb. 3: Screenshot des Online-Rollenspiels »Neverwinter Nights« mit mehreren Spielfiguren im Kampf gegeneinander. (Bladekeep)



Aus den rebellischen Studierendengruppchen, die der Universitätsbürokratie Widerstand leisteten wie Fantasyheld*innen den Schergen unheimlicher Dungeons, war eine Industrie hervorgegangen, die zu den wirtschaftsstärksten in der Geschichte aller Wirtschaft zählte. Im Jahr 1997, als AOL mit der Abschaltung der *Neverwinter-Nights*-Server allen Held*innen von *Neverwinter* ein Ende setzte, wurde der Bestseller *Diablo* veröffentlicht, drei Jahre später dessen Nachfolger *Diablo II*⁵¹. Letzterer alleine verkaufte sich bis 2001 vier Millionen mal.⁵² *World of Warcraft* aus demselben Unternehmen vergab im Januar 2014 sein hundertmillionstes Abonnement, im Oktober 2010 erreichte es den Rekord von zwölf Millionen laufenden Abonnements.⁵³ Neuere Singleplayer-Rollen-

50 o. A., »Stormfront Studios Honored At 59th Annual Emmy Technology Awards For Creating First Graphical Online Role-Playing Game«, MCV, 10 Januar 2008, <https://web.archive.org/web/20120405103015/www.mcvuk.com/press-releases/read/stormfront-studios-honored-at-59th-annual-emmy-technology-awards-for-creating-first-graphical-online-role-playing-game>, aufgerufen am 2. Juli 2022.

51 Blizzard North, *Diablo II* (Irvine: Blizzard Entertainment, 2000).

52 »Diablo II: Lord of Destruction Goes Gold«, Yahoo! Finance, 21. Juni 2001, <https://web.archive.org/web/20010801205053/http://biz.yahoo.com:80/bw/010621/2122.html>, aufgerufen am 2. Juli 2022.

53 Matt Peckham, »The Inexorable Decline of World of Warcraft. World of Warcraft's precipitous subscriber declines continue«, *Time*, 9. Mai 2013, <https://techland.time.com/2013/05/09/the-inexorable-decline-of-world-of-warcraft>, aufgerufen am 2. Juli 2022.

spiele wie *The Elder Scrolls V: Skyrim*⁵⁴ oder *The Witcher 3*⁵⁵ gehören zu den meistverkauften Softwareprodukten auf dem Markt. »Einfach um anarchischen Mißbrauch von Heeresfunkgerät zu verhindern, [hatte] Deutschland [nach dem Ersten Weltkrieg] seinen Unterhaltungsrundfunk« erhalten.⁵⁶ Der anarchistische Missbrauch von universitärem Forschungsgerät wurde gleichsam in digitale Fantasyrollenspiele eingeeht, für die Widerstand nur noch unterhaltsamer Inhalt ist.

Für größere Entwicklungsunternehmen dieser Branche ist es heute längst üblich, »ihre Arbeiter*innen zu zwingen, in unbezahlten Überstunden zu crunchen, damit die Spiele mit ihren absolut unrealistischen Fristen und Budgets rechtzeitig fertig werden.«⁵⁷ Noch bevor zugunsten des kommerziellen Handels mit virtuellen Items Billiglöhner*innen alltäglich durch virtuelle Welten grinden, wird zur Herstellung dieser virtuellen Welten gecruncht. Eine aktuelle Studie zeigt, dass sich die Arbeitsbedingungen in der Computerspieleproduktion kaum bessern⁵⁸, welche unter Pandemiemaßnahmen erst recht zu leidenden Psychen und zerstörten Beziehungen⁵⁹ führen. Auch wenn seit Beginn des Jahrtausends der Diskurs zum Thema zugenommen hat und die kritische Berichterstattung über dieses Industrieverfahren häufiger wurde, handelt es sich um nichts neues. Gerade Computerrollenspiele bieten reichlich Beispiele dafür. Bereits das letzte Entwicklungsjahr von *Ultima VI*⁶⁰ – dem ersten *Ultima*-Teil, der von Anfang an als Teamarbeit angelegt war⁶¹ – bestand aus massiven Überstunden, mit denen in Austin am Ende der 1980er schon geplant wurde.⁶² Inmitten der Entwicklung

-
- 54 Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Rockville: Bethesda Softworks, 2011).
- 55 CD Projekt Red, *The Witcher 3: Wild Hunt* (Warschau: CD Projekt, 2015).
- 56 Friedrich Kittler, *Grammophon Film Typewriter* (Berlin: Brinkmann & Bose Verlag, 2003), 150.
- 57 o. A., »Die Veränderung kann nur von innerhalb der Branche kommen« – PAIDIA im Gespräch mit der Games-Arbeiter*innenschaft«, interviewt von Tobias Unterhuber. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 21. Januar 2021, <https://www.paidia.de/die-veraenderung-kann-nur-von-innerhalb-der-branche-kommen-paidia-im-gespraech-mit-der-games-arbeiterinnenschaft>, aufgerufen am 2. Juli 2022. In der Computerspielindustrie bezeichnet Crunch ganze Phasen vorgeschriebener Überstunden während der Entwicklung eines Computerspiels. Crunch insbesondere vor Meilensteinen und Veröffentlichungen ist in der Branche weit verbreitet und führt oft zu Arbeitswochen mit weit über 60 Stunden über längere Zeiträume hinweg, häufig ohne Ausgleich. Als Kostensenkung während der anstrengenden Entwicklung führt diese Praxis zu negativen Auswirkungen auf die Gesundheit der Arbeiter*innen und zu einer Verringerung der Qualität ihrer Arbeit. Bis hin zu monatelangen Übernachtungen direkt am Arbeitsplatz ist dies in der Branche zur kaum angefochtenen Normalität geworden.
- 58 Megan Farokhmanesh, »Most video game companies not addressing toxicity, survey finds«, *Axios*, 20. Januar 2022, aufgerufen am 2. Juli 2022, <https://www.axios.com/2022/01/20/video-game-companies-toxic-survey>.
- 59 o. A., »Es gibt kein wirkliches Aufhören im Crunch.« – PAIDIA im Gespräch mit einer Game Developer*in«, interviewt von Manuel Günther, *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 23. Mai 2022, <https://www.paidia.de/es-gibt-kein-wirkliches-aufhoeren-im-crunch-paidia-im-gespraech-mit-einer-game-developerin>, aufgerufen am 2. Juli 2022.
- 60 Origin Systems, *Ultima VI. The False Prophet* (Austin: Origin Systems, 1990).
- 61 Jimmy Maher, »The Road to IV«, *The Digital Antiquarian*, 5. Februar 2016, <https://www.filfre.net/2016/02/the-road-to-v>, aufgerufen am 5. Juli 2022.
- 62 Jimmy Maher, »Ultima VI«, *The Digital Antiquarian*, 7. April 2017, <https://www.filfre.net/2017/04/ultima-vi>, aufgerufen am 5. Juli 2022.

von *Ultima VII*⁶³ wurde der Arbeitstag von 10:00 Uhr bis Mitternacht als Erleichterung ausgerufen – und alsbald wieder durch Übernachtungen im Büro durchbrochen, um den unmöglichen Terminvorgaben nachzukommen.⁶⁴ Zwanzig Jahre nach der Veröffentlichung erinnerten sich der Designer Brian Martin und der Autor Raymond Benson an die Leute, die weder das große Geld noch den Ruhm dafür bekamen, obwohl sie monatelang 12-Stunden-Tage gearbeitet hatten⁶⁵, in denen sie die Nächte im Büro verbracht, um Mitternacht vom Grill gegessen und bis Mittag im Schlafsack geschlafen hatten⁶⁶. Für *Ultima VIII*⁶⁷ wurden der Belegschaft selbst für dieses Entwicklungsstudio extreme zehn Monate Crunch auferlegt:

Many of our programmers had worked twelve hours a day, seven days a week for ten months. We would bring dinner in for them because we were afraid if they left, they might not come back. The last month or so we gave them every other Sunday off so, as one of them pointed out, they could see their family or do some laundry. The creative joy we'd once shared in developing a game had been replaced by the prosaic demands of running a business. It was hard to believe how much had changed; only a few years earlier our people would happily work all night and love every minute of it, and now we had become a sweatshop.⁶⁸

Über die letzten Monate der Herstellung von *Shannara*⁶⁹ heißt es: »We coded like hell until the thirteenth of November. [...] Irreparable damage [was done] to the team. We have not worked together since.«⁷⁰ Gleichsam wurden für *Diablo* solche Monate der Aufopferung verlangt, die über dessen geplanten Veröffentlichungstermin hinausgingen.⁷¹ An die Entwicklung von *Diablo II* erinnert sich der Projektleiter, dass auch hier das angekündigte Ende nicht eingehalten wurde. Überschrieben wurde es mit einem ganzen Jahr voller Überstunden:

63 Origin Systems, *Ultima VII. The Black Gate* (Austin: Origin Systems, 1992).

64 Jimmy Maher, »Ultima VII«, *The Digital Antiquarian*, 15. Februar 2019, <https://www.filfre.net/2019/02/ultima-vii>, aufgerufen am 5. Juli 2022.

65 Kenneth Kully, »A small win for the scruffy geeks.« – *An Interview With Brian Martin*. <https://ultimacodex.com/interviews/a-small-win-for-the-scruffy-geeks-an-interview-with-brian-martin>, aufgerufen am 28. Februar 2023.

66 Kenneth Kully, »We wanted the game to last forever.« – *An Interview with Raymond Benson*. <https://ultimacodex.com/interviews/we-wanted-the-game-to-last-forever-an-interview-with-raymond-benson>, aufgerufen am 28. Februar 2023.

67 Origin Systems, *Ultima VIII. Pagan* (Austin: Origin Systems, 1994).

68 Zitiert nach Jimmy Maher, »Ultima VIII (or, How to Destroy a Gaming Franchise in One Easy Step)«, *The Digital Antiquarian*, 19. Februar 2021, <https://www.filfre.net/2021/02/ultima-viii-or-how-to-destroy-a-gaming-franchise-in-one-easy-step>, aufgerufen am 5. Juli 2022.

69 Legend Entertainment, *Shannara* (Chantilly: Legend Entertainment, 1995).

70 Zitiert nach Jimmy Maher, »Shannara (or, Bookware Mark 2)«, *The Digital Antiquarian*, 17. September 2021, <https://www.filfre.net/2021/09/shannara-or-bookware-mark-2>, aufgerufen am 5. Juli 2022.

71 Zitiert nach Matthew Handrahan, »Diablo 2. The human cost of making a classic«, *Games Industry.biz*, 21. August 2020, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-08-21-diablo-2-the-human-cost-of-making-a-classic>, aufgerufen am 5. Juli 2022.

It cost everybody dearly. But it was what it was. We crunched. [...] Everybody was working on the weekends. [...] We would order meals, we would give people sleeping bags and toothbrushes, and some days people would sleep in the office... It was a terrible grind at the end of this project. We were working, and summer became fall, and it was pretty obvious that we were not going to make it.⁷²

Aus Deutschland kommen ebenfalls reichlich Belege aus jener Zeit. *Die Schicksalsklinge*⁷³ wurde in einer Selbstaussbeutung hergestellt, zu der bekanntlich auch die ungesunde Ernährung des ganzen Teams gehörte:

Wir haben das ganze Spiel quasi aus eigener Tasche bezahlt. Und dazu kam dann eben, weil wir kein Geld hatten, haben wir uns fast ausschließlich von Käsetoast ernährt. Das war billig, das war schnell, das hat man im Büro problemlos machen können. Da hatten wir so ein Sandwich-Eisen [...]. [...] Das war das Spezialrezept: Salami, Käse, Senf und Ketchup. Das ist sehr schmackhaft. Das war so dieses Ding, das haben wir uns wirklich unentwegt reingestopft, ohne Ende. Morgens, mittags und abends.⁷⁴

Wer im Büro gemachten Käsetoast unentwegt morgens, mittags und abends isst, muss dafür jedenfalls unentwegt morgens, mittags und abends im Büro sein. Gleichsam wurden bei der Herstellerin von *Amberstar*⁷⁵ und *Ambermoon*⁷⁶ »zahllose Überstunden« geleistet.⁷⁷ Ebendort erlebte das Entwicklungsteam für *Lionheart*⁷⁸ »viel Stress und 16 Stunden dauernde Arbeitstage.«⁷⁹ Einer der Grafiker zog für das Projekt aus den Niederlanden nach Gütersloh, wo er keine Wohnung mieten konnte: »I [...] had to sleep the first half year in the office on a mattress and occasionally taking a shower at Eric Simon's [sic!] house.«⁸⁰ Sein Kollege erinnerte sich ebenfalls an Matratze und Schlafsack im Büro, berichtete aber auch von schweren Bedingungen in der Spätphase der Produktion:

Obwohl wir sehr hart arbeiteten, lange Stunden und auch an Wochenenden, kamen wir nicht so schnell voran, wie man es sich in der »Führungsetage« vorgestellt hatte. Für uns ein Knackpunkt war Dezember 1992. Willis Plan war eigentlich, das Spiel vor

72 Ebd.

73 Attic, *Das Schwarze Auge. Die Schicksalsklinge* (Schmidt Spiele, 1992).

74 Transkribiert aus Spieleveteranen, »Power-Play-Podcast zu Ausgabe 4«, 16. November 2013, http://media.blubrry.com/spieleveteranen/s/www.spieleveteranen.de/podcasts/PPPodcast_03.mp3 aufgerufen am 5. Juli 2022. Die resultierende Phrase »Esst mehr Käsetoast« fand in den Spielinhalt erst jedes Teils der Nordlandtrilogie, später auch als Insiderwitz in den von ihr beeinflusster Computerspiele.

75 Thalion Software, *Amberstar* (Gütersloh: Thalion Software, 1992).

76 Thalion Software: *Ambermoon* (Gütersloh: Thalion Software, 1993).

77 Zitiert nach Amiga Games 2/93 (Nürnberg: CT Computec Verlag, 1993), 3.

78 Thalion Software, *Lionheart*, (Gütersloh: Thalion Software, 1993).

79 Zitiert nach Kautz, Paul: »Post mortem«, *The Thalion Source*, http://thethalionsource.w4f.eu/Artikel/AJ2019_Lionheart_extended.htm, aufgerufen am 5. Juli 2022.

80 Adrian, »Henk Nieborg (Thalion/Psygnosis) – Interview«, *Arcade Attack*, 27. September 2019, <https://www.arcadeattack.co.uk/henk-nieborg>, aufgerufen am 5. Juli 2022. Erik Simon war der Projektleiter für *Lionheart*.

Weihnachten zu veröffentlichen, also arbeiteten wir extra hart. Als es dann auf Weihnachten zugeht und wir dieses eigentlich mit unseren Familien in der Heimat verbringen wollten, bestand Willi darauf, dass wir auch über Weihnachten arbeiten sollten. Das war für uns ein ziemlicher Schlag und eine persönliche Geringschätzung all der harten Arbeit, die wir in dieses Spiel gesteckt hatten.⁸¹

*Albion*⁸² entstand ebenso in einem enormen Ausmaß an Crunching.⁸³ So bleibt die Erfahrung aufgeopferter Lebenszeit: »Ja, wenn nur die vielen Überstunden nicht wären. Sicher, der Verdienst ist gut, aber wer zehn bis sechzehn Stunden am Tag und dazu jedes zweite Wochenende arbeitet, hat kaum Zeit, seine Kohle auszugeben.«⁸⁴ Von lustvoller Eigeninitiative gegen Verbote und Verwaltung bleibt dagegen keine Spur.

Da Computerrollenspiele zu einer Angelegenheit des Kapitalismus wurden, unterliegen auch sie den wiederkehrenden Wirtschaftskrisen des Kapitalismus mit Trends und Rezessionen. Der wiederkehrende Crunch, bei dem Entwickler*innen für kleiner werdende Stundenlöhne zunehmend ihre Lebenszeit aufgeben und ihre Körper ruinieren, obwohl es das Produkt nicht einmal besser macht, stellt eine betriebliche Internalisierung dieser Wirtschaftskrisen dar. Im gleichsam zunehmenden Maß wächst die Ironie, dass ausgerechnet diese Arbeiter*innen gerade damit die ansehnlichsten Fantasywelten – viel schöner als in *pedits* oder *Neverwinter Nights* – zur Schau bringen und Geschichten von Befreiungskämpfen erlebbar machen. Nicht, dass die Narrative der Computerrollenspiele von der historischen Verkehrung der trotzigigen Programmierung gegen die Herrschenden zur erzwungenen Einordnung unter eine aussaugende Herrschaft unbeeindruckt blieben: Die Politik des Spielverlaufs von *pedits*, *moria*, *avatar* und all der anderen vor der Erstvermarktung bestand in einer konfrontativen Befreiung der Spielwelt von monströsen Bedrohungen, die – wie es schon Rutherfords Prolog zu *pedits* sagte – in Reichtum und Ruhm endet. Die *Diablo*-Spiele erzählen dagegen von vornherein die Korruption aller Heldenhaften und der unaufhaltsamen Fortsetzung des Bösen. *The Elder Scrolls V: Skyrim* läuft darauf hinaus, die Herrschaft eines Drachen durch die eines anderen Drachen zu ersetzen, als bestmöglicher Erfolg in *The Witcher 3: Wild Hunt* wird eine neue Herrscherin über die leibeigene Bevölkerung von Skellige oder gleich ganz Nilfgaard installiert. Hoffnungsfrohe Erzählungen vom erfolgreichen Umsturz eines Unterdrückungssystems bleiben rar.

Weit sind Computerrollenspiele gekommen, seit 1975 einzelne Helden ihren Ruhm mit dieser Umnutzung von Universitätstechnik gegen das akademische Establishment erkämpften. Dennoch bleiben sie wiedererkennbar Nachfolger jener frühen Produkte nächtlicher Impertinenz. Ihre Kommerzialisierung, begonnen in den frühen 1980ern, war ein Umschalten der Produktion. Seit dieselbe keine unbefugte Mediennutzung, kein

81 Zitiert nach Erwin Kloibhofer, »Erwin Kloibhofer. 1 ½ Jahre Thalion«, *The Talion Source*, http://thethalionsource.w4f.eu/Artikel/Erwin_Kloibhofer.htm, aufgerufen am 5. Juli 2022. Willi Carmincke war der Geschäftsführer von Thalion Software.

82 Blue Byte, *Albion*, (Mühlheim an der Ruhr: Blue Byte, 1995).

83 Jurie Horneman, »Extreme data-driven development on Ambermoon, Amberstar, and Albion«, *Intelligent Artifice*, 1. Februar 2015, <https://www.intelligent-artifice.com/2015/02/extreme-data-driven-development-on-ambermoon-amberstar-and-albion.html>, aufgerufen am 5. Juli 2022.

84 Zitiert nach *PC Joker* 3/95. (Grasbrunn: Joker Verlag, 1995), 63.

Hacking mehr ist, weil Heimcomputer für Versand- und Ladenkundschaft zum Kauf angeboten werden, entstanden tausende neuer Titel – durchschnittlich über zehn pro Monat.⁸⁵ Genau das brachte den unternehmerischen Konkurrenzdruck mit sich, der eine deutliche Verbesserung der Qualität erzwang, unter dem die Entwicklung jedoch kein heroisch aufwärts geführter Kampf mehr ist, sondern in massenhafter Schinderei auf Kosten der Gesundheit und sozialen Beziehungen angestellter Befehlsempfänger*innen läuft. Ermöglicht wird die Freud' am Spiel durch das Leid an der Arbeit. Sowohl das Herstellen als auch das Spielen der Computerrollenspiele ist indessen nicht missbräuchlich, sondern gerade die gewünschte Unterordnung. Dieses Rad wird nie wieder zurückzudrehen sein: Unternehmen, die konsequent den Achtstundentag durchsetzen und auf jede Wochenendarbeit verzichten, konkurrieren auf dem Markt gegen Branchenriesen, die billiger entwickeln und neue Features früher zum Verkauf bringen. Sie stehen also unter dem systemischen Druck, im Gegenteil die Ausbeutung zu radikalisieren. Arbeiter*innen, die solche Unternehmen oder gleich die ganze Branche verlassen, überlassen diese Radikalisierung lediglich den Profiteur*innen.⁸⁶ Ein Zurück in die passionierten Kleinprojekte, wie sie einst die Verwaltung der University of Illinois verärgert haben, könnte zehn Neuprodukte pro Monat wohl kaum aufrechterhalten, geschweige denn auf dem mittlerweile erreichten Standard. Falls ein Ausweg beschritten wird, kann dieser nur nach vorn weisen. Held*innen suchen ihr eigenes Heil im Abenteuer, Scherg*innen gleichen sich im Gehorsam. Weil sie eine Welt zu gewinnen haben, können sich dagegen Entwickler*innen aller Länder zugunsten ihrer Software und mehr noch ihrem eigenen Wohl ein Beispiel an Ubifree, GWU, den Vodeo Workers United und der Game Workers Alliance in den USA nehmen: Im widerspenstigen Kampf, nicht vereinzelt wie es ihre Vorgänger*innen im universitären Ursprung waren, sondern zusammengeschlossen als die Massen, die sie heute sind, liegt die Befreiung daraus, dass sie selbst missbraucht und ihre Sozialleben vom Crunch überschrieben werden.

Medienverzeichnis

- Adrian. »Henk Nieborg (Thalion/Psygnosis) – Interview«. *Arcade Attack*, 27. September 2019. <https://www.arcadeattack.co.uk/henk-nieborg>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Attic. *Das Schwarze Auge. Die Schicksalsklänge*. Schmidt Spiele, 1992.
- Bartle, Richard A. *Designing Virtual Worlds*. San Francisco: New Riders Press, 2003.
- Barton, Matt. »Breaking News: Author of PEDIT5 speaks out!«. *Armchair Arcade*, 31. August 2008. <https://web.archive.org/web/20190816104435/http://armchairarcade.com:80/neo/node/1948>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Bethesda Game Studios. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Rockville: Bethesda Softworks, 2011.

85 Siehe »Role-playing (RPG)«, Moby Games, aufgerufen am 22. Februar 2023, <https://www.mobygames.com/game/genre:role-playing-rpg/sort:date/>, aufgerufen am 22. Juli 2022.

86 Ganz wie in der selbstlaufenden Logik des parodistischen Computerrollenspiels für null Spieler*innen *Progress Quest*, dessen Erklärung zur Spielsteuerung sagt »There is no need to interact with Progress Quest at all; it will make progress with you or without you.« Siehe *Progress Quest*, aufgerufen am 5. Juli 2022, <https://www.progressquest.com/info.php>.

- Beyond Software, Inc. *Neverwinter Nights*. Mountain View: Strategic Simulations, Inc., 1991.
- Blizzard North. *Diablo II*. Irvine: Blizzard Entertainment, 2000.
- Blizzard North. *Diablo*. Irvine: Blizzard Entertainment, 1997.
- Blue Byte. *Albion*. Mühlheim an der Ruhr: Blue Byte, 1995.
- Blue Sky Productions. *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Austin: Origin Systems, 1992.
- Bradley, Milton. *Connect Four*. Springfield: Milton Bradley, 1979.
- Brewer, Nathan. »Going Rogue: A Brief History of the Computerized Dungeon Crawl. *IEEE USA InSight*, 7. Juli 2016. <https://insight.ieeeusa.org/articles/going-rogue-a-brief-history-of-the-computerized-dungeon-crawl>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Brown, Janelle. »Gamers Claim AOL Is Playing Bait-and-Switch«. *Wired*, 24. Juni 1997. <https://web.archive.org/web/20121025232003/www.wired.com/culture/lifestyle/news/1997/06/4625>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- CD Projekt Red. *The Witcher 3: Wild Hunt*. Warschau: CD Projekt, 2015.
- Darrow, Charles, und Elizabeth Magie. *Monopoly*. Beverly: Parker Brothers, 1935.
- Dear, Brian. *The Friendly Orange Glow: The Untold Story of the Rise of Cyberculture*. New York: Pantheon Books, 2017.
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter. *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2009.
- Farokhmanesh, Megan. »Most video game companies not addressing toxicity, survey finds«. *Axios*, 20. Januar 2022. <https://www.axios.com/2022/01/20/video-game-companies-toxic-survey>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Flores, Sergio Hidalgo. *Réquiem por un género. La difícil definición del rol en el videojuego actual*. Abschlussarbeit, Universidad de Sevilla, 2018. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78392/TFG%20-%20Rol.pdf>. Aufgerufen am 22. Juli 2022.
- FTL Games. *Dungeon Master*. San Diego: FTL Games, 1987.
- Günther, Manuel. »Erspieltes Geschichtswissen«. *Journal für Religionsphilosophie* 5, H. 5 (2016), hg. v. Arbeitsgemeinschaft Religionsphilosophie Dresden e.V. Dresden: Verlag Text & Dialog, 2017, 123–29.
- Garriott, Richard. *Explore/Create: My Life in Pursuit of New Frontiers, Hidden Worlds, and the Creative Spark*. New York: William Morrow and Company, 2017.
- Gygax, Gary, und Dave Arneson. *Dungeons & Dragons. Volume 1. Men & Magic*. In *Dungeons & Dragons. Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, hg.v. dies. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974.
- Handrahan, Matthew. »Diablo 2. The human cost of making a classic«. *Games Industry.biz*, 21. August 2020. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-08-21-diablo-2-the-human-cost-of-making-a-classic>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Horneman, Jurie. »Extreme data-driven development on Ambermoon, Amberstar, and Albion«. *Intelligent Artifice*, 1. Februar 2015. <https://www.intelligent-artifice.com/2015/02/extreme-data-driven-development-on-ambermoon-amberstar-and-albion.html>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Infocom. *Zork*. Sunnyvale: Personal Software, 1980.
- Kaiser, Rowan. »Ultima: Most. Important. Game Series. Ever«. *Engadget*, 26 Januar 2012. <https://web.archive.org/web/20150329030353/https://www.engadget.com/2012/01/26/ultima-most-important-game-series-ever>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.

- Kautz, Paul. »Post mortem«. *The Thalion Source*, http://thethalionsource.w4f.eu/Artikel/AJ2019_Lionheart_extended.htm. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Kiesow, Ulrich, Ina Kramer und Thomas Römer. *Die Helden des Schwarzen Auges. Regelbuch I zum Basis-Spiel »Das Schwarze Auge«*. Echting: Schmidt Spiel & Freizeit, 1992.
- Kittler, Friedrich. »Fiktion und Simulation«. In *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg. v. Karlheinz Barck. Leipzig: Reclam, 1990, 196–213.
- Kittler, Friedrich. *Grammophon Film Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose Verlag, 2003.
- Kloibhofer, Erwin. »Erwin Kloibhofer. 1½ Jahre Thalion«. *The Talion Source*. http://thethalionsource.w4f.eu/Artikel/Erwin_Kloibhofer.htm. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Kully, Kenneth. »A small win for the scruffy geeks.« – An Interview With Brian Martin. *Ultima Codex*. <https://ultimacodex.com/interviews/a-small-win-for-the-scruffy-geeks-an-interview-with-brian-martin>. Aufgerufen am 28. Februar 2023.
- Kully, Kenneth. »We wanted the game to last forever.« – An Interview with Raymond Benson. *Ultima Codex*. <https://ultimacodex.com/interviews/we-wanted-the-game-to-last-forever-an-interview-with-raymond-benson>. Aufgerufen am 28. Februar 2023.
- Legend Entertainment. *Shannara*. Chantilly: Legend Entertainment, 1995.
- Maher, Jimmy. »Shannara (or, Bookware Mark 2)«. *The Digital Antiquarian*, 17. September 2021. <https://www.filfre.net/2021/09/shannara-or-bookware-mark-2>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Maher, Jimmy. »The Road to IV«. *The Digital Antiquarian*, 5. Februar 2016. <https://www.filfre.net/2016/02/the-road-to-v>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Maher, Jimmy. »Ultima VII«. *The Digital Antiquarian*, 15. Februar 2019. <https://www.filfre.net/2019/02/ultima-vii>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Maher, Jimmy. »Ultima VIII (or, How to Destroy a Gaming Franchise in One Easy Step)«. *The Digital Antiquarian*, 19. Februar 2021. <https://www.filfre.net/2021/02/ultima-viii-or-how-to-destroy-a-gaming-franchise-in-one-easy-step>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.
- Markoff, John. *What the Dormouse Said: How the Sixties Counterculture Shaped the Personal Computer Industry*. New York: Viking Press, 2005.
- Microcomputer Games. *Incunabula*. Renton: The Avalon Hill Game Company, 1984.
- Moby Games. »Role-playing (RPG)«, aufgerufen am 22. Februar 2023. <https://www.mobgames.com/game/genre:role-playing-rpg/sort:date/>.
- o. A. »Die Veränderung kann nur von innerhalb der Branche kommen« – PAIDIA im Gespräch mit der Games-Arbeiter*innenschaft«. Interview von Tobias Unterhuber. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 21. Januar 2021. <https://www.paidia.de/die-veraenderung-kann-nur-von-innerhalb-der-branche-kommen-paidia-im-gespraech-mit-der-games-arbeiterinnenschaft>, aufgerufen am 2. Juli 2022.
- o. A. »Es gibt kein wirkliches Aufhören im Crunch.« – PAIDIA im Gespräch mit einer Game Developer*in«. Interview von Manuel Günther. *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*, 23. Mai 2022. <https://www.paidia.de/es-gibt-kein-wirkliches-aufhoeren-im-crunch-paidia-im-gespraech-mit-einer-game-developerin>, aufgerufen am 2. Juli 2022.
- o. A. »Stormfront Studios Honored At 59th Annual Emmy Technology Awards For Creating First Graphical Online Role-Playing Game«. *MCV*, 10 Januar 2008. <https://web.archive.org/web/20120405103015/www.mcvuk.com/press-releases/read/stor>

- mfront-studios-honored-at-59th-annual-emmy-technology-awards-for-creating-first-graphical-online-role-playing-game. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Origin Systems. *Ultima VII. The Black Gate*. Austin: Origin Systems, 1992.
- Origin Systems. *Ultima VIII. Pagan*. Austin: Origin Systems, 1994.
- Origin Systems. *Ultima VI. The False Prophet*. Austin: Origin Systems, 1990.
- Oxford Digital Enterprises. *Trivial Pursuit*. London: Domark Limited, 1986.
- Peckham, Matt. »The Inexorable Decline of World of Warcraft. World of Warcraft's precipitous subscriber declines continue«. *Time*, 9. Mai 2013. <https://techland.time.com/2013/05/09/the-inexorable-decline-of-world-of-warcraft>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Pias, Claus. »Mit Computern spielen. Ping/Pong als Urszene des Computerspiels«. In *Homo faber ludens. Geschichten zu Wechselbeziehungen von Technik und Spiel*, hg. v. Stefan Poser und Karin Zachmann. Frankfurt a.M. u.a.: Peter Lang, 255–79.
- Pias, Claus. *Computer-Spiel-Welten*. München: sequenzia, 2002.
- Progress Quest. Aufgerufen am 5. Juli 2022. <https://www.progressquest.com/info.php>.
- Safko, Lon. *The Social Media Bible*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2009.
- Scott, Abbot, und Chris Haney. *Trivial Pursuit*. Montreal: Horn Abbot, 1981.
- Sir-Tech Software. *Wizardry. Proving Grounds of the Mad Overlord*. Ogdensburg: Sir-Tech Software, 1981.
- Softwin Associates. *Microsoft Adventure*. Bellevue: Microsoft Consumer Products, 1979.
- Strongin, Ned, und Howard Wexler. *Connect Four*. Springfield: Milton Bradley, 1974.
- Thalion Software. *Ambermoon*. Gütersloh: Thalion Software, 1993.
- Thalion Software. *Amberstar*. Gütersloh: Thalion Software, 1992.
- Thalion Software. *Lionheart*. Gütersloh: Thalion Software, 1993.
- Tresham, Francis. *Civilization*. Northampton: Tresham Games, 1980.
- Turkle, Sherry. *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. Cambridge: M.I.T. Press, 1984.
- Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: The University of Chicago Press 2006.
- Wallis, Alistair. »Column: »Playing Catch Up: Stormfront Studios« Don Daglow«. *Game Developer*, 19. Oktober 2006. <https://www.gamedeveloper.com/pc/column-playing-catch-up-stormfront-studios-don-daglow->. Aufgerufen am 28. Februar 2023.
- Wichman, Glenn R. »A Brief History of »Rogue««. *Wichman.org*, 1997. <https://web.archive.org/web/20050829080411/www.wichman.org/roguehistory.html>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Wikipedia. »Monopoly«. Aufgerufen am 2. Juli 2022. https://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_video_games#Early_versions.
- Worth, Don. 12. Oktober 2007. Kommentar zu Psittacine. »Beneath Apple Manor«. *Psittacine Labs*, 21 Juli 2007. <https://web.archive.org/web/20110715125304/http://psittacine.com/beneath-apple-manor/#comment-246>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Yahoo! Finance. »Diablo II: Lord of Destruction Goes Gold«. 21. Juni 2001. <https://web.archive.org/web/20010801205053/http://biz.yahoo.com:80/bw/010621/2122.html>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.
- Amiga Games 2/93. Nürnberg: CT Computec Verlag 1993.
- PC Joker 3/95. Grasbrunn: Joker Verlag, 1995.

Maher, Jimmy. »Ultima VI«. *The Digital Antiquarian*, 7. April 2017. <https://www.filfre.net/2017/04/ultima-vi>. Aufgerufen am 5. Juli 2022.

Spieleveteranen. »Power-Play-Podcast zu Ausgabe 4«. 16. November 2013. http://media.blubrry.com/spieleveteranen/s/www.spieleveteranen.de/podcasts/PPPodcast_03.mp3. Aufgerufen am 5. Juli 2022.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dnd8won.png>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.

Abbildung 2: Eigener Screenshot.

Abbildung 3: <https://www.bladekeep.com/nwn/screens/valkur.gif>. Aufgerufen am 2. Juli 2022.

Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde

Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit

Tobias Unterhuber

Die »Killerspieldebatte« prägt unseren Umgang mit dem Computerspiel bis heute mit. Nicht nur die immer wiederkehrenden Diskussionen über die Gefahren des Computerspiels, sondern auch die Diskurse über mögliche Potenziale sind eine direkte Folge einer älteren Diskursformation. Wenn wir Spiele in Gänze in den Blick nehmen, ist der Ursprung dieser konträren Verhandlungen nämlich deutlich älter und fußt auf einer für das Spiel zentralen Unterscheidung: Ist das Spiel zweckhaft oder selbstzweckhaft? Und es ist nicht der Übergang zwischen 20. und 21. Jahrhundert, in dem diese Unterscheidung zum ersten Mal virulent wurde, sondern der zwischen 18. und 19. Jahrhundert. Die Sattelzeit¹ sah neben vielen anderen Umbrüchen und Veränderungen einerseits den Beginn der akademischen Pädagogik und andererseits breite Diskussionen über den Umgang mit Spiel, an der sich verschiedenste Disziplinen beteiligten. Also ist nicht nur das Computerspiel, sondern das Spiel(en) an sich inhärent mit dem pädagogischen Diskurs verknüpft.

Schon in der antiken Philosophie wird das Spiel als Erziehungsmittel begriffen, doch dieses Verständnis intensiviert sich in der Sattelzeit noch einmal deutlich. In Folge der Aufklärung, die das Spiel aufgrund seiner (wahrgenommenen) Irrationalität und Unzweckmäßigkeit kritisch betrachtete, begann mit dem Entstehen der Pädagogik als wissenschaftlicher Disziplin der Versuch der Zähmung des Spiels, bei dem ihm eine grundlegende Nützlichkeit und Zweckhaftigkeit zugeschrieben wurde, die sich insbesondere zur Erziehung eignen sollte. Dieses Spielverständnis stand in Opposition zu einer der Autonomie von Kunst und Literatur gleichenden Selbstzweckhaftigkeit des Spiels, wie sie fast zeitgleich zum Beispiel von Friedrich Schiller formuliert wurde. Diese beiden

1 Der auf Reinhart Koselleck zurückgehende Begriff Sattelzeit bezeichnet zunächst – mit den Daten 1750 und 1850 grob umrissen – eine entscheidende »Phase der deutschen und europäischen Begriffsgeschichte«, die in Folge »nichts Geringeres als die sprachliche wie mentale Grundlegung der Moderne« darstellt. Daniel Fulda, »Sattelzeit. Karriere und Problematik eines kulturwissenschaftlichen Zentralbegriffs«, in *Sattelzeit. Historiographiegeschichtliche Revisionen*, hg. Elisabeth Décultot und ders. (Berlin/Boston: de Gruyter, 2016), 1f.

Pole prägen bis heute unsere Perspektive auf Spiel, doch scheint es, als wäre die pädagogische Perspektive der Nützlichkeit die wirkmächtigere. Dies hat bereits auf den ersten Blick unabsehbare Folgen. Denn wenn dem Spiel eine generelle Nützlichkeit, für das reale Leben zu lernen, unterstellt wird, dann besteht auch die Möglichkeit, dass das Gelernte nicht nützlich, sondern schädlich sein könnte.² Dies zeigt sich insbesondere am Killerspiel-Diskurs der 1990er- und 2000er-Jahre, in dem Ego-Shootern unterstellt wurde, dass sie Spieler*innen das Töten beibringen würden. Doch bevor wir uns dieser Debatte zuwenden können, bedarf es eines Blickes in die Historie, in der sich das gerade beschriebene Verhältnis von Zweckhaftigkeit und Selbstzweckhaftigkeit aufspannt. Wir beginnen dabei in der deutschsprachigen bzw. europäischen Aufklärung, arbeiten uns dann am Verhältnis der Positionen von Immanuel Kant und Friedrich Schiller weiter vor, um auf die verschiedenen Positionen der frühen akademischen Pädagogik zu sprechen zu kommen. Erst anschließend wenden wir uns deren Auswirkungen in der Gegenwart anhand der Killerspieldebatte zu.

Die Aufklärung und das widerspenstige Spiel

Was Spiel ist, ist nicht erst eine Diskussion des 20. und 21. Jahrhunderts – genauso wenig wie die Frage, wem oder was Spiel nützt oder ob es überhaupt einen Nutzen hat. Die Sattelzeit als eine nicht nur begriffsgeschichtliche Verschiebung setzte sich umfangreich mit dem Spiel auseinander. Dabei stand vor allem »die Spätaufklärung der Tätigkeit des Spielens skeptisch bis ablehnend« gegenüber, denn Spiel lenkt ab, durch seine Zweckfreiheit und Unproduktivität ist es kein auf Fortschritt und Prosperität gerichtetes Handeln.«³ Jörg Neuenfeld hält sogar fest, dass dem Spiel eine »provokante Nutzlosigkeit« zugeschrieben wurde, die es »geradezu moralisch verdächtig« machte.⁴ Es beginnt folglich mit dieser Einschätzung ein Kampf um Bedeutung und Zuschnitt des Spiels, also seine versuchte Zähmung,⁵ die zu einem veränderten Verständnis desselbigen führt:

In der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts gerät Spiel immer stärker in Gravitationsfeld der Aufklärung und wird in den Kanon bürgerlicher – ökonomischer wie moralischer – Tugenden eingepasst. In diesem kulturellen Formatierungsprozess veränderten sich die Regeln der Spiele ebenso wie die Bedeutungsmuster der Spielmetaphern und -allegorien und deren Verwendung. Als besondere, nicht aber als partikulare Form der kulturellen Aktivität des Menschen zeigen Veränderungen in der Grammatik, in der Semantik und im konkreten Gebrauch der Spiele deshalb auch Veränderungen im gesellschaftlichen Wertesystem und in den Verhaltensnormen an. Zugleich machen sie

2 Vgl. Stefan Udelhofens Aufsatz zur Regulierung von Internetcafés im vorliegenden Band.

3 Vgl. Ernst Strouhal und Ulrich Schädler, »Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit, Eine Einleitung«, in *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, hg. dies. (Wien/New York: Springer, 2010), 13.

4 Jörg Neuenfeld, *Alles ist Spiel Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005), 18.

5 Vgl. Tobias Unterhuber, »Die ›dunkle‹ Seite des gezähmten Spiels in E.T.A. Hoffmanns Spieler-Glück«, *E.T.A. Hoffmann-Jahrbuch* 29 (2021): 80–91.

die Antagonismen und die Brüchigkeit der Spielregeln in der neuen bürgerlichen Gesellschaft deutlich.⁶

Doch was bedeutet das konkret? Für die Aufklärung sollte das Spiel

nun nicht nur unterhaltsam, sondern vor allem lehrreich und somit der Bildung und Erziehung förderlich sein. Dabei diente das Spielen gleichzeitig dazu, bürgerliche Werte und Moralvorstellungen zu festigen und zu verbreiten. Vielen Spielen wurde ihr frivoler Charakter genommen, indem sie didaktisiert oder zu ›unschuldigen‹ Kinderspielen transformiert wurden. Schließlich entdeckte man, dass Spiele auch ein Produkt sein können, das profitabel vermarktet werden kann. So entstand die Spieleschachtel, wie wir sie noch heute in den Regalen des Fachhandels finden.⁷

Es ging dem »von der Aufklärung und der protestantischen Erwerbsethik geprägte[n] Bürgertum« um nichts weniger als um die Unterwerfung des »unbändigen Homo ludens« unter die »Kontrolle rationalen Denkens und ökonomische[r] Nützlichkeitskriterien«. ⁸ Es findet eine kritische Neubewertung aller Spiele statt, um ihre Kompatibilität mit den Werten der Aufklärung zu prüfen, was zu Veränderungen der Spiele, ihrer Diskreditierung bis hin zu Verboten führte.⁹ Dorothea Alkema zeigt dies an der Geschichte des Blindekuhspiels:

Die Entwicklung des Spiels lässt sich lesen als die Geschichte eines Verzichts. Des Verzichts auf solche Verhaltensweisen, die mit den Prinzipien der Aufklärung nicht in Einklang zu bringen waren. Auf diese Weise gibt das Blindekuhspiel auch eine Antwort auf die Frage, was der Preis der Aufklärung ist, worauf der aufgeklärte Mensch verzichtet, wenn er im Lauf des 19. Jahrhunderts seine Liebe zu diesem Spiel aufgibt.¹⁰

Dabei wird das Blindekuhspiel bereits durch seine Metaphorik und die »aufschlussreiche Faszination für Dunkelheit und Desorientierung, Täuschung und Irrtum, Misstritte und Missgeschicke, Unordnung und Verwirrung«, die im krassen Gegensatz zu den Werten als auch der Metaphorik des Erhellenden der Aufklärung stehen, verdächtig.¹¹ »Unter den harmlosen Gesellschaftsspielen gilt das Blindekuhspiel im späten 18. und 19. Jahrhundert als eines der bedenklichsten. Es wird geradezu zum Synonym für ungezügelte Sinnenfreude.«¹² So wie dem Blindekuhspiel erging es einer Vielzahl an Spielen. Diese wurden damit entweder verdammt und gerieten »aus der Mode«, wurden zum »reinen Kinderspiel« erklärt oder »in pädagogischen Varianten bis zur Unkenntlichkeit

6 Strouhal und Schädler: »Das schöne lehrreiche Ungeheuer«, 10.

7 Ernst Strouhal und Ulrich Schädler, »Vorwort«, in *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, hg. dies. (Wien/New York: Springer, 2010), 7.

8 Ebd., 6.

9 Vgl. Strouhal und Schädler: »Das schöne lehrreiche Ungeheuer«, 11.

10 Dorothea Alkema, »Spiele zwischen Licht und Dunkelheit. Die blinde Kuh«, in *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, hg. Ernst Strouhal und Ulrich Schädler (Wien/New York: Springer, 2010), 183.

11 Ebd.

12 Ebd., 193.

entstellt.¹³ Trotzdem gelang die »Domestizierung des Spiels [...] nur unvollständig«.¹⁴ Eine zentrale Rolle bei dieser »nahezu zwanghaften gesellschaftlichen Funktionalisierung«¹⁵ des Spiels spielte dabei die Pädagogik, wie sich an den Ausführungen zum Spiel in Immanuel Kants Pädagogikvorlesung ablesen lässt, die diametral den Einschätzungen Friedrich Schillers entgegenstehen.

Kant versus Schiller

Die Selbstbezüglichkeit und Selbstzweckhaftigkeit des Spiels sowie seine Absichtslosigkeit erregen Kants Misstrauen, weil es »sich gegen die alltägliche Lebenswelt, auf die die Kinder indes adäquat vorbereitet werden sollen, geradezu aufreizend abschließt und das aufgrund dieser Abgeschlossenheit seine Faszination noch auf die Erwachsenenwelt ausübt.«¹⁶ Um diesem Problem zu begegnen, muss das Spiel in den Dienst größerer Ideen gestellt werden. Es dürfe eben nicht »bloßes Spiel« sein, sondern müsse »Spiel mit Absicht und Endzweck« sein, den Kant vor allem in seiner pädagogischen Wirkung sieht.¹⁷ Dies wiederum bedeutet, dass es »entweder Erholung, um arbeiten zu lernen und arbeiten zu können, oder gleich [zur] Vorbereitung auf die Arbeit« dienen soll.¹⁸ Kant steht mit einer solchen Einschätzung bei weitem nicht allein. Die zentralen Figuren der frühen Pädagogik teilen seine Einschätzung. So spricht auch Joachim Heinrich Campe vom nötigen »Endzwecke«¹⁹ des Spiels. Auch Christian Gotthilf Salzmann behauptet, dass nur das Spiel, »das einen nützlichen Zweck hat, entweder dem Leibe eine freie, angenehme Bewegung und Behendigkeit zu verschaffen, oder die geistigen Kräfte zu üben«, ein gutes Spiel sein könne.²⁰ Wie sehr das Spiel auch im Versuch seiner Nutzbarmachung in Verruf geraten war, zeigt sich aber insbesondere in der Arbeit Johann Christoph Friedrich GutsMuths: Um sich überhaupt mit Spielen beschäftigen zu kön-

13 Ebd., 183.

14 Strouhal und Schädler, »Das schöne lehrreiche Ungeheuer«, 18.

15 Gisela Miller-Kipp, »Zufall, Selbstorganisation und Kreativität. Ein Versuch über ›die Natur‹ des Spiels wider seine Pädagogisierung«, in *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, hg. Johannes Bilstein, Matthias Winzen und Christoph Wulf (Weinheim/Basel: Beltz Verlag), 274.

16 Neuenfeld, *Alles ist Spiel*, 19.

17 Immanuel Kant, *Über Pädagogik*, hg. D. Friedrich Theodor Rink (Königsberg: Friedrich Nolovius, 1803), 69.

18 Tobias Unterhuber, »All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel«, in »*The revolution will (not) be gamified*« – *Marx und das Computerspiel*, hg. Eugen Pfister und ders. (Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2022), 25.

19 Joachim Heinrich Campe, »Beschreibung einiger neuen pädagogischen Spiele zur Erlernung fremder Sprachen, zur angenehmen Unterhaltung der Kinder und zur Uebung ihrer Seelenkräfte«, in *Sammlung einiger Erziehungsschriften*, 2. Teil, hg. ders. (Leipzig: Weygandsche Buchhandlung, 1778), 10.

20 Christian Gotthilf Salzmann, *Ameisenbüchlein oder Anweisung zu einer vernünftigen Erziehung der Erzieher* (Reutlingen: Mäcken, 1808), 110.

nen, führt er einen neunseitigen Katalog der positiven, sprich nützlichen, Eigenschaften des Spiels auf,²¹ um somit ihren »pädagogischen Nutzen« unter Beweis zu stellen.²²

Ganz anders sieht dies bei Friedrich Schiller aus. Der oft zitierte Satz »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt«,²³ steht dem von Kant und den Pädagogen favorisierten Spielauffassungen diametral entgegen. Dies wird deutlich, wenn wir hier die von Daniel Fulda für die Erschließung der verschiedenen Spielformen im Werk Schillers vorgeschlagene Unterscheidung in ästhetisches und strategisches Spiel bemühen.²⁴ Das ästhetische Spiel ist »mit der Utopie eines harmonischen und befreiten Menschseins verbunden«, es muss als solches erkennbar sein, sich »von praktischen Lebensvollzügen« unterscheiden, ist ein »Ausnahmefall [...], dessen Herbeiführung besonderer Kunstfertigkeit bedarf« und setzt voraus, dass »Spielende in keiner pragmatischen Verantwortlichkeit« stehen.²⁵ Das strategische Spiel hingegen, dreht sich um »Verwicklungen und Zwänge[], die katastrophisch enden, basiert auf Täuschung und Betrug, ist verbunden mit »handfeste[n] Interessen, wirkt »als selbstverständlich mitlaufendes Moment menschlichen Verhaltens und gesellschaftlicher Interaktion« und ist dabei »moralisch unverantwortliches Handeln.«²⁶ Während demnach das strategische Spiel, das gerade in Schillers dramatischen Werken die Handlungen der Figuren bestimmt, durchaus Überschneidungen zum von der Pädagogik bevorzugten Spielkonzept einer Zweckhaftigkeit aufweist, ist das ästhetische Spiel auf die Autonomie des Spiels ausgerichtet, postuliert also, zumindest auf der Metaebene, eine Selbstzweckhaftigkeit. Die entgegengesetzten Pole menschlichen Handelns, Rationalität und Emotionalität werden durch das Spiel bzw. den Spieltrieb in Einklang und Balance gebracht.²⁷ Dabei schließt Schiller das »auf sehr materielle Gegenstände«²⁸ gerichtete Spiel explizit aus und setzt es ebenfalls deutlich von der Arbeit ab.²⁹ Hier ergibt sich auch eine Überschneidung zur emphatischen Spielauffassung Christoph Martin Wielands, der das Spiel gerade vom »traurige[n] Loos der niedrigsten, unglücklichsten und zahlreichen Klasse der Sterblichen«, die arbeiten müssen »wie ein Lastvieh« unterscheidet:³⁰

21 Johann Christoph Friedrich GutsMuth, *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden* (Schnepfenthal: Buchhandlung der Erziehungsanstalt, 1796), 20-29.

22 Ebd., S. 18.

23 Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, hg. Klaus L. Berghahn (Stuttgart: Reclam, 2010), 62.

24 Vgl. Daniel Fulda, »Komödiant vs. Kartenspieler? Differenz und Zusammenwirken von ästhetischem und strategischem Spiel bei Schiller«, in *Schiller, der Spieler*, hg. Peter-André Alt u.a. (Göttingen: Wallstein 2013), 20.

25 Ebd., 19f.

26 Ebd.

27 Vgl. Schiller, *Ästhetische Erziehung*, 60f.

28 Ebd., 62.

29 Vgl. ebd., 63.

30 Christoph Martin Wieland, »Ueber die aeltesten Zeitverkuerzungsspiele«, in *Sämmtliche Werke*, 24. Bd., hg. ders. (Karlsruhe: Bureau der deutschen Classicer, 1815), 105.

Nehmet vom Leben weg, was erzwungener Dienst der eisernen Nothwendigkeit ist, was ist in allem übrigen nicht Spiel? Die Künstler spielen mit der Natur, die Dichter mit ihrer Einbildungskraft, die Philosophen mit Ideen und Hypothesen, die schönen mit unsern Herzen, und die Könige leider! – mit unsern Köpfen.³¹

Es ist also gerade die Unterscheidung zum Anstrebenden, Zielgerichteten, Zweckhaften, vom Zwang, die in dieser Argumentationslinie, der später auch Johan Huizinga folgt,³² das Spiel bedeutsam machen. Dies zeigt sich auch in den Anmerkungen des Philosophen Friedrich August Weissshuhn, der Schillers Überlegungen zum Spiel damit kommentiert, dass er dem »rechte[n] Spieler« unterstellt, nicht gewinnen zu wollen, denn »er will ohne Anstrengung seine Kräfte am Gegenstände versuchen, und weiß von äussern Zwecken nichts.«³³

Schiller steht Kants Aussage, »Der Mensch kann nur Mensch werden durch Erziehung«,³⁴ entgegen. Damit kann das Spiel eben nur als erzieherisches Instrument seinen Platz in der bürgerlich-aufgeklärten Gesellschaft finden. Dies hat auch mit der von Friedrich Schleiermacher behaupteten Ausrichtung des Spiels auf die Gegenwart zu tun. Es sei nämlich vor allem »Befriedigung des Moments ohne Rücksicht auf die Zukunft« und stehe damit der »Beschäftigung« entgegen, »die sich auf die Zukunft bezieht«, der »Übung«. ³⁵ Erziehung muss aber, so Kant, immer auf die Zukunft gerichtet sein, denn Kinder sollen »nicht dem gegenwärtigen, sondern dem zukünftig möglich bessern Zustande des menschlichen Geschlechts, das ist: der Idee der Menschheit und deren ganzer Bestimmung angemessen erzogen werden«. ³⁶ Erst wenn der Fokus auf den Moment und auf die Zukunft im Spiel in eins fallen, Spiel also zugleich Spiel als auch Übung werde, kann es der Erziehung dienen: »Sobald also das Spiel seiner Einrichtung nach auch Übung ist, so ist es für den Zögling nichts anderes, als die vollkommene Befriedigung seines Bewußtseins in der Gegenwart, denn er ist in dem Spiel sich seiner Kräfte und der Entwicklung seiner Fähigkeiten bewußt«. ³⁷ Im heutigen Wortgebrauch könnte man hier auch Begriffe wie Gamification und Serious Games ansetzen. Die Nützlichkeit des Spiels ergibt sich aus seiner Verwendung für andere Zwecke als dem Spielen selbst, hier vor allem der Pädagogik, die mithilfe des Spiels nützliche Menschen schaffen soll. ³⁸ Diesem Ansatz folgt schließlich auch Friedrich Fröbel, der dem Spiel die Möglichkeit zuschreibt, Kinder zu erziehen und für das Erwachsenensein zu entwickeln. ³⁹

31 Ebd.

32 Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Reinbek: Rowohlt, 1994).

33 Friedrich August Weissshuhn, »Das Spiel in seiner strengsten Bedeutung«, *Die Horen* 5 (1795): 62.

34 Kant, *Über Pädagogik*, 7.

35 Friedrich Schleiermacher, *Pädagogische Schriften*, 1. Bd., hg. Erich Weniger (Düsseldorf/München: Verlag Helmut Küpper, 1957), 48.

36 Kant, *Über Pädagogik*, 17.

37 Schleiermacher, *Pädagogische Schriften*, 51.

38 Vgl. Unterhuber, »All work, all play«, 25.

39 Vgl. Friedrich Fröbel, *Fröbels Theorie des Spiels I: Der Ball als erstes Spielzeug des Kindes*, hg. Elisabeth Blochmann (Berlin: Beltz, 1931), 17.

Doch weil das Spiel nicht in Gänze in den Dienst der Pädagogik gestellt werden kann – weil es in sich bereits eine Ambivalenz und »Widerständigkeit«⁴⁰ trägt –, bedarf es, wie schon bei GutsMuth zu sehen, eine Unterscheidung in gute und schlechte Spiele, also die »abscheuliche[n] Spiele, die weder für Körper noch Geist etwas leisten«⁴¹ und diejenigen, die ihre Nützlichkeit, zumindest für die Erziehung, unter Beweis stellen. Der Hauch des irrationalen und problematischen Verhaltens⁴² bleibt ihm aber weiterhin erhalten, wie wir bei Johann Heinrich Pestalozzi,⁴³ Salzmann⁴⁴ und Campe⁴⁵ nachlesen können. Auch wenn sich die Kritik vor allem am Glücks- und Wettspiel entzündet, ist es doch interessant, dass bei aller Nützlichmachung des Spiels, die Pädagogen selbst vor dem Spiel gewarnt werden und sogar die Funktionsrolle des Erziehers mit der Rolle des Spielers als unvereinbar angesehen wird:

Noch eins! Du bist doch wohl kein Spieler? Du hast doch wohl nicht die Gewohnheit angenommen, halbe Tage oder Abende hinter der Spielkarte zuzubringen? Wäre dieses, so mußt du von neuem geboren werden, es muß eine gänzliche Änderung mit dir vorgehen, wenn du zum Erziehen tüchtig sein willst. [...] Also, Freund, der du mit dieser Sucht behaftet bist, wähle! Entsage dem Kartenspiele oder der Erziehung, weil beide sich so wenig miteinander vertragen, wie die Arbeiten in einem Hammerwerke mit dem Spielen auf der Harmonika.⁴⁶

Es scheint also, dass das Misstrauen gegenüber dem Spiel auch im Prozess seiner versuchten Zähmung nicht vollständig verschwindet.⁴⁷ Wie schon gezeigt wurde, ist die Antwort auf dieses Misstrauen eine stetige Zuschreibung eines »höhere[n] Sinn[s] oder Zweck[s] [...], was sich praktisch in seiner permanenten Pädagogisierung niederschlägt«⁴⁸, wie sich auch in der weiteren Auseinandersetzung der Pädagogik mit dem Spiel zeigt.

Von der Sattelzeit...

Pädagogen »handeln – und denken – intentional und zweckhaft. Wo sie das Spiel zu fassen bekommen, wird ein Plan daraus, paradoxerweise auch wider besseres Wissen um die »natürlichen« Kräfte oder Momente des Spiels.«⁴⁹ Entsprechend scheint die Pädago-

40 Michael Winkler, »Spiel und Pädagogik«, in *Handbuch Frühe Kindheit*, hg. Rita Braches-Chyrek u.a. (Opladen/Berlin/Toronto: Verlag Barbara Budrich, 2020), 268.

41 GutsMuth, *Spiele zur Uebung und Erholung*, 34.

42 Vgl. Unterhuber, »Die »dunkle« Seite des gezähmten Spiels«, 83.

43 Vgl. Johann Heinrich Pestalozzi, *Lienhard und Gertrud. Ein Buch für das Volk* (Zürich: Meyer und Beller, 1844), 1.

44 Vgl. Salzmann, *Ameisenbüchlein*, 16.

45 Vgl. Campe: »Beschreibung einiger neuen pädagogischen Spiele«, 81f.

46 Salzmann, *Ameisenbüchlein*, 123f.

47 Vgl. Gisela Miller-Kipp weist darauf hin, dass dieses Misstrauen sogar schon deutlich älter ist. Miller-Kipp, »Zufall, Selbstorganisation und Kreativität«, 274.

48 Ebd.

49 Ebd., 277.

gik das Spiel einerseits als Mittel zum Zweck zu betrachten, andererseits bringt sie ihm immer auch einen gewissen Argwohn entgegen.⁵⁰ Dies schlägt sich in verschiedenen Phasen nieder. Die gesamte Historie der Verquickungen kann hier nicht wiedergegeben werden, deshalb soll hier nur ein kurzes Schlaglicht auf Hans Scheuerls Monografie *Das Spiel*, die zu den »populärste[n], gemessen an Auflage und Wissenskanonisierung«⁵¹ zählt, geworfen werden. So beschreibt Scheuerl, dass am Ende des 19. Jahrhunderts mit den pädagogischen Reformbewegungen, auch »allenthalben eine neue Wertschätzung des kindlichen Spielens bemerkbar« wurde.⁵² Dabei wird eine Vielzahl an Spielformen in den verschiedenen Denkströmungen postuliert, vom freien und gebundenen Spiel, dem Experimentieren, dem Lernspiel bis hin zur Spielerei.⁵³ Eine für uns besonders relevante Form ist die »spielerische Einkleidung«, bei der versucht wird, nüchterne Lernvorgänge mit Reizinteressen zu versehen,⁵⁴ spricht Gamification *avant la lettre*. Damit ist aber die Perspektive auf das Spiel bereits umrissen, wie sie sich in der Pädagogik des 20. Jahrhunderts fortsetzt. So hält Hans Scheuerl fest:

*Spieltätigkeiten können physisch wie psychisch mit Arbeits- oder Schaffenstätigkeiten voll übereinstimmen. Und nur insofern sie damit übereinstimmen, d.h. sofern man am Spiel und für das Spiel etwas leistet, kann man im Spiel wie in jedem Arbeitsprozess etwas lernen.*⁵⁵

Dem geht, dies dürfte schon ersichtlich sein, ein zweckhaftes Spielverständnis voraus:

*Nur weil Spieltätigkeiten ziel-, sinn- und zweckvolle Handlungen sind, können sie auch Lehrmeister von Kenntnissen, Fertigkeiten und Haltungen sein, die innerhalb wie ausserhalb der Spielwelt für die Bildung des Menschen bedeutsam sind.*⁵⁶

Dieses wiederum basiert auf einem ebenso deutlichen Menschenbild, wenn das »Mehr-Können-Wollen, das Besser-Machen-Wollen [...] nicht nur Voraussetzung jeden Lernens überhaupt, sondern auch und gerade des Lernens im Spiele« ist.⁵⁷ Hiermit fällt nicht nur Spielen und Lernen, sondern auch das Verhältnis von Arbeit und Spiel, von freier und zielgerichteter Betätigung, von freier und nicht-freier Zeit in eins. Hier ist das Spiel eben nicht Nicht-Arbeit oder Arbeit Nicht-Spiel,⁵⁸ wobei dies hier nicht als Negativum wie bei Walter Benjamin⁵⁹ oder Theodor Adorno⁶⁰ betrachtet wird. Gerade von dieser Gleichsetzung

50 Vgl. Winkler, »Spiel und Pädagogik«, 268.

51 Miller-Kipp: »Zufall, Selbstorganisation und Kreativität, 278.

52 Hans Scheuerl, *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen* (Weinheim/Berlin: Julius Beltz, 1968), 11.

53 Vgl. ebd., 54–58.

54 Ebd., 57.

55 Ebd., 180.

56 Ebd., 181.

57 Ebd., 182.

58 Vgl. Georges Bataille, »Spiel und Ernst«, in *Johan Huizinga: Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, hg. Knut Ebeling (Berlin: Matthes & Seitz, 2014), 75–111.

59 Vgl. Unterhuber, »All work, all play«, 28.

60 Vgl. ebd., 31.

aus spricht sich Scheuerl für das spielerische Lernen aus und erklärt es gar zum »letzte[n] Gipfel« des Lernens.⁶¹ Mit Gisela Miller-Kipp lässt sich ergänzen, dass das (freie) Spiel gleichzeitig für die Pädagogik »zum entwicklungspsychologisch geschickten Anfang von Erziehung und/oder Lernen« erhoben wird.⁶² Somit wird »[a]us der wesentlichen Freiheitsbestimmung [...] ein *didaktisches* Kalkül.«⁶³ Entsprechend soll durch diese Indienstnahme die Arbeit selbst als Spiel wahrgenommen, zum Spiel gemacht werden, also durch die vollkommene Zweckhaftigkeit des Spiels die Selbstzweckhaftigkeit der Arbeit erreicht werden.⁶⁴ Ähnliche Funktionalisierungen können wir auch bei Taylor und Gilbreth⁶⁵ und in Folge im Behaviorismus und Neobehaviorismus finden.

Diese nur exemplarische Darlegung einer einzigen Position im weiten Feld der Pädagogik spricht definitiv nicht für die gesamte Disziplin, die oft genug das eigene Verhältnis zum Spiel kritisch sieht, wie der Pädagoge Michael Winkler verdeutlicht: »Spielen ist ein fundamentaler Sachverhalt der menschlichen Existenz. Man darf ihn nicht den Pädagogen aussetzen. Die folgen stets aktuellen Verwertungstendenzen«, weshalb »alle Versuche, das Spielen und das Spiel pädagogisch einzuholen, die Absicht, es auszubeuten«, in sich tragen⁶⁶ Trotz solcher kritischer Positionierungen lässt sich festhalten, dass die Indienstnahme des Spiels zu den Grundpfeilern der Disziplin der Pädagogik seit ihrem Entstehen zählt. Wenn dem Spiel aber ein Zweck, ein Ziel unterstellt wird, was passiert dann mit Spielen, die zu den, in GutsMuths Diktion, »abscheulichen« zählen? Lehren uns diese nichts oder lehren sie uns das Falsche?

... zur Killerspielpädagogik

Noch in den 1980er-Jahren hatte Georg Seeßlen die Hoffnung, dass – trotz der angeblich »vollständig [...] durchpädagogisierten Kultur« in Deutschland – »der Computer (und seine Spiele) es vielleicht schaffen« könnte, »sich diesem pädagogischen Würgegriff zu entziehen, auch wenn sich die Pädagogik wieder mal auf ihn werfen mußte, um schleunigst seine guten von seinen schlechten Aspekten zu trennen.«⁶⁷ Dabei merkte er aber bereits an, dass Spiele und auch schon Computerspiele hierfür »zunächst mal vom Wust pädagogisch-moralischer Wertungen« befreit werden müssten.⁶⁸ Diese Hoffnung scheint sich aber nicht bewahrheitet zu haben. Vielmehr findet man, genauso wie schon vor zweihundert Jahren, vor allem Erläuterungen, warum auch Computerspiele nützlich gemacht werden können oder aber warum sie nicht nur unnützlich, sondern sogar schädlich

61 Scheuerl, *Das Spiel*, 188.

62 Miller-Kipp, »Zufall, Selbstorganisation und Kreativität«, 276.

63 Ebd.

64 Vgl. Scheuerl, *Das Spiel*, 226.

65 Vgl. Birgit Althans, »Zur Bedeutung des Spiels im Management. F. W. Taylor und F. B. Gilbreth: Die Kunst, durch das Spiel die Arbeitswelt zu verändern«, in *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, hg. Johannes Bilstein, Hatthias Winzen und Christoph Wulf (Weinheim/Basel: Beltz Verlag), 155–175.

66 Winkler, »Spiel und Pädagogik«, 271.

67 Georg Seeßlen und Christian Rost, *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele* (Reinbek: Rowohlt, 1984), 27.

68 Ebd., 28.

sind. »Die pädagogische Befassung mit dem Spiel – als einer besonderen menschlichen Tätigkeit – hat das Dual und den Antagonismus von ›Spielen und Lernen‹ hervorgebracht« und dieser scheint konstant weiterzuwirken, auch wenn es »den Zugriff auf das Phänomen Spiel« erheblich begrenzt.⁶⁹

Beginnen wir dennoch zunächst mit den ›guten‹ Spielen oder denen, die zu solchen gemacht werden können. So werden Spiele »für pädagogische Zwecke eingesetzt«⁷⁰ und Spielen im Allgemeinen Lernzwecke⁷¹ unterstellt, der sie eben zu »Mittel[n] zum Zweck« macht⁷², wie dies bereits für die Pädagogik der Sattelzeit galt. Trotz kritischer Positionen hat sich die »Bildungsbedeutsamkeit« des Spiels durchgesetzt.⁷³ Seine, wenn auch unvollständige, Funktionalität wird als Ansatz für »[s]ofortige[n] oder auch späterer[n] Nutzen im Sinne von erreichten Zielen, Zwecken oder Anpassungen« angesehen,⁷⁴ wobei es vor allem »als auf spezifische (eben funktionale) Aspekte des alltäglichen Lebens gerichtete Lernlust« und »als biologisch gesteuerte Lernerleichterung« verstanden wird.⁷⁵ Neben den ultimativen biologischen Zwecken, die vor allem »die Ausbildung von Eigenschaften und Kompetenzen, die mit Vorteilen für das spätere Leben verbunden sind«,⁷⁶ werden ihm auch proximale biologische Zwecke unterstellt, wie die mit dem Spiel verbundenen positiven Emotionen.⁷⁷ Auch wenn behauptet wird, es gehe bei einer solchen Instrumentalisierung nicht darum, das Spiel »zu determinieren oder zu beschränken«, wird zugleich als Ziel, »die Möglichkeiten des Spiels zu nutzen, um Lerninhalte effektiv zu erarbeiten und zu vertiefen und dabei Freude und Spaß zu vermitteln«,⁷⁸ formuliert. Die Häufigkeit der Worte Nutzen, Funktionalität, Effektivität zeigt, dass hier einem in der Aufklärung begründeten und diese zugleich beendendem Verständnis von Rationalität, die ihr Ziel darin sieht, alle Lebensbereiche »rationeller, effektiver, marktförmiger« und »wirtschaftlicher« zu gestalten,⁷⁹ gefolgt wird. Es offenbart sich also ein ubiquitäres Verständnis des Spiels als zweckhaft, dass damit in den Dienst verschiedener Interessen gestellt werden kann. Von besonderer Bedeutung ist dabei aber vor allem, dass Spielen

69 Miller-Kipp, »Zufall, Selbstorganisation und Kreativität«, 273.

70 Michael Lippok, »Life is about Choices. Moralische Bildung im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit Computerspielen«, in *Spielzeug, Spiele und Spiele. Aktuelle Studien und Konzepte*, hg. Volker Mehringer und Wiebke Waburg (Wiesbaden: Springer, 2020), 208.

71 Vgl. Anna Hoblitz, *Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht* (Wiesbaden: Springer, 2015), 3.

72 Ramona Thiele, »Spielend lernen. Was macht ein gutes Lernspiel aus?«, in *Spielzeug, Spiele und Spiele. Aktuelle Studien und Konzepte*, hg. Volker Mehringer und Wiebke Waburg (Wiesbaden: Springer, 2020), 143.

73 Ebd., 144.

74 Bernhard Hauser, *Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens* (Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2021), 25.

75 Ebd., 87.

76 Ebd.

77 Vgl. ebd., 88.

78 Thiele: »Spielend lernen«, 147.

79 Johanna Hopfner und Michael Winkler, »Die aufgegebene Aufklärung. Experimente pädagogischer Vernunft.«, in *Die aufgegebene Aufklärung. Experimente pädagogischer Vernunft*, hg. dies. (Weinheim/München: Juventa, 2004), 10.

ein inhärentes Lernpotenzial unterstellt wird. Dabei wird manchen Spielen, meist traditionellen Spielformen, mehr Potenzial für eine günstige Erziehung zugesprochen als anderen. Für Computerspiele scheint hierfür eine umfangreichere Begründung vonnöten. Dafür werden Begriffe wie Serious Games etc. bemüht. Mit dem richtigen Endzweck könnten Spiele besonders effektiv für die Erziehung genutzt werden. Was bei Kant mit Bewegungsspielen und bei Fröbel mit Ballspielen eine klare Richtung besitzt, wird aber durch das umfangreiche Mediendispositiv des Computerspiels deutlich komplexer. Gerade weil sich hier mehr als bei anders gelagerten medialen Spielformen ludische, narrative und auch simulative Dimensionen überlagern. Aber wenn die eigene Perspektive die Zweckhaftigkeit und das Lernpotenzial von Spielen bereits voraussetzt, müssen auch Computerspiele seinen Rezipient*innen etwas vermitteln. Beispielfhaft kann man diesem Gedankengang in Gabriele Pohls populärwissenschaftlicher Arbeit folgen. So bemerkt Pohl, dass Computerspiele sehr wohl

Reaktionsvermögen, Aufmerksamkeit oder Ähnliches schulen, aber mit Sicherheit nicht das Einfühlungsvermögen in andere Menschen. Darauf sind diese Spiele nicht angelegt. Der Inhalt der Spiele berührt emotional nicht, die virtuellen Gegner, die der Spieler zu besiegen hat, rufen eine solche Reaktion nicht hervor. Der Spieler verspürt den Ehrgeiz, so viele Gegner wie möglich zu töten, aber er hat keine Empathie mit ihnen. Das würde dieser Art von Spielen geradezu zuwiderlaufen. Emotional ist er nur auf sich selbst fixiert, aber auch dort nur in Bezug auf seinen Erfolg oder Misserfolg bei der Beseitigung der Gegner.⁸⁰

Was hier im Raum steht, ist nicht nur das Nicht-Lernen von Einfühlungsvermögen durch Computerspiele, sondern sogar das Verlernen von Einfühlungsvermögen. Neben den anfangs genannten eher technischen Fähigkeiten lehrt das Computerspiel nach Pohl, wenn nicht direkt die Gewaltausübung, so doch zumindest, den Ehrgeiz, seine Gegner zu besiegen. Denn, wenn man Spiele als Lern- und Erziehungsmittel begreift, müssen sie immer etwas beibringen, dies bedeutet aber nicht, dass es sich um etwas Positives handelt. Hier zeigt sich vielleicht eine der zentralen Verschiebungen seit GutsMuth: den ›abscheulichen‹ Spielen wird nicht mehr jeglicher Lerninhalt abgesprochen. Stattdessen bringen sie den Spielenden Abscheuliches bei. Mögen die in der Killerspieldebatte öffentlich verwendeten Begriffe, wie eben Killerspiel, aber auch »Mordsimulatoren«, »Computergemetzel«⁸¹ oder gar »aktives Kriegstraining«⁸² zunächst als reine Invektive wirken, offenbaren sie auf einen zweiten Blick das Problem einer allumfänglich pädagogisierten und damit zweckhaften Auffassung des Spiels. Die Behauptung eines »direkten Zusammenhang[s] zwischen [...] verübten Gewalttaten und violenten Computerspie-

80 Gabriele Pohl, *Kindheit aufs Spiel gesetzt: Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes* (Berlin/Heidelberg: Springer, 2014), 57.

81 Jan Husemann, *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere*, (Bielefeld: transcript, 2022), 140.

82 o. V., »Wie kommt der Krieg in die Köpfe – und in die Herzen? Kölner Aufruf gegen Computergewalt«, *Neue Rheinische Zeitung*, letzter Aufruf: 14 März 2023, https://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf.

len«⁸³, der in der Killerspieldebatte nach den Amokläufen an mehreren Schulen immer wieder behauptet wurde, basiert darauf, dass Spielen ein inhärenter Lernzweck unterstellt wurde. Und wenn Spiele gewalthaltige Inhalte besitzen, so der (Kurz-)Schluss der Suggestionsthese,⁸⁴ würden Spielende eben auch Gewaltanwendung lernen. Besonders deutlich zeigt sich dies im *Kölner Aufruf gegen Computergewalt*, den »der Kriminologe Prof. Dr. Christian Pfeiffer und der Psychiater Prof. Dr. Manfred Spitzer«⁸⁵, zwei der zentralen Figuren der ganzen Debatte, erstunterzeichneten:

Killerspiele entstammen den professionellen Trainingsprogrammen der US-Armee, mit denen Schusstechnik, Zielgenauigkeit und direktes Reagieren auf auftauchende Gegner trainiert werden: Die Soldaten werden desensibilisiert und fürs Töten konditioniert, die Tötungshemmung wird abgebaut. Genauso werden durch Killerspiele Kindern und Jugendlichen Spezialkenntnisse über Waffen und militärische Taktik vermittelt, denn diese sogenannten »Spiele« sind in Wirklichkeit Simulationen der Kriegsrealität: Sie erzeugen Angst, Stress und andauernde Adrenalinschübe. Sie erzwingen unmittelbare Handlungen in einem Reiz-Reaktions-Schema und verhindern so gezielt kritische Distanz und Mitgefühl. Die virtuellen Räume und die reale Welt durchdringen sich, werden ununterscheidbar. Der »Spielraum« unserer Kinder und Jugendlichen entspricht der Wirklichkeit des Kampfes von Soldaten in den völkerrechtswidrigen Kriegen z.B. im Irak und in Afghanistan. Vor genau solchen Zielmonitoren sitzen Panzer-, Flugzeug- und Hubschrauberbesatzungen und schießen wirkliche Menschen einzeln ab – gelernt ist gelernt.⁸⁶

Der Aufruf folgt dabei der im angloamerikanischen Raum einflussreichen Argumentation von Dave Grossman und Gloria Degaetano, die schon 1999 behaupteten, dass Spiele Übungen für das Töten seien.⁸⁷ Hier offenbaren sich die Folgen der skizzierten pädagogischen Spielauffassung in aller Drastik, der die Spielauffassung der aufklärerischen Pädagogik und ihre Nützlichmachung des Spiels zugrunde liegt. Entsprechend waren auch die Entgegnungen der Gegenseite, die sich auf dieses Nützlichkeitsdenken einließen, vergebens. Wer dem Spiel einen universalen Lernzweck unterstellt, egal ob positiv oder negativ, kann nicht mehr zu einem Spielverständnis zurückkehren, das die Selbstbezüglichkeit und Selbstzweckhaftigkeit des Spiels betont. Denn wer in der Gemengelage aus Zweck und Nutzen zum Beispiel das Argument des Spaßes am Spiel vorbringt, muss dieses wiederum auf die angeblich gelernten Inhalte beziehen. In dieser Logik, wird nicht nur das Töten durch Spiele gelernt, sondern auch noch die Lust daran. So fehlerhaft die Argumentation der Computerspielkritiker*innen auch war,⁸⁸ wie Freerk Huiskens schon früh aufzeigte,⁸⁹ das eigentliche Problem liegt nicht in der Argumenta-

83 Husemann, *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen*

84 Vgl. ebd., 42.

85 Ebd., 44.

86 *Kölner Aufruf gegen Computergewalt*.

87 Vgl. Dave Grossman und Gloria Degaetano, *Stop Teaching Our Kids to Kill. A Call to Action Against TV, Movie & Video Game Violence* (New York: Crown Publishers, 1999), 4.

88 Vgl. Husemann, *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen*, 38–45.

89 Vgl. Freerk Huiskens, *Über die Unregierbarkeit des Schulvolks. Rütli-Schulen, Erfurt, Emsdetten usw.* (Hamburg: VSA-Verlag, 2007), 79–93.

tion, sondern die Argumentation selbst ist das Problem. Wenn das Spiel und damit die Welt, wie Miller-Kipp beschreibt, aus der Sicht der Pädagogik immer intentional und zweckhaft gedacht werden,⁹⁰ so ist es ganz dem Sprichwort mit dem Hammer und den Nägeln, bereits klar, was am Spiel (und der Welt) beobachtet werden kann.⁹¹ Damit werden aber Spiele nicht mehr als Medien und Techniken der Subjektivierung⁹² (Wie gestalten wir uns selbst durch Spiele?⁹³) begriffen, was eigentlich ein Grundziel der Pädagogik darstellt. Stattdessen werden sie zu Medien der Entsubjektivierung und der Objektivierung (Wie formen uns Spiele?⁹⁴) gemacht. Dies hat vielleicht noch viel weitreichendere Konsequenzen als die inzwischen beendete Killerspieldebatte.

Medienverzeichnis

- Alkema, Dorothea. »Spiele zwischen Licht und Dunkelheit. Die blinde Kuh«. In *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, hg. v. Ernst Strouhal und Ulrich Schädler, 183–201. Wien/New York: Springer, 2010.
- Althans, Birgit. »Zur Bedeutung des Spiels im Management. F. W. Taylor und F. B. Gilbreth: Die Kunst, durch das Spiel die Arbeitswelt zu verändern«. In *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, hg. v. Johannes Bilstein, Hatthias Winzen und Christoph Wulf, 155–75. Weinheim/Basel: Beltz Verlag.
- Bataille, Georges. »Spiel und Ernst«. In *Johan Huizinga: Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, hg. v. Knut Ebeling, 75–111. Berlin: Matthes & Seitz, 2014.
- Campe, Joachim Heinrich. »Beschreibung einiger neuen pädagogischen Spiele zur Erlernung fremder Sprachen, zur angenehmen Unterhaltung der Kinder und zur Uebung ihrer Seelenkräfte«. In *Sammlung einiger Erziehungsschriften*, 2. Teil, hg. v. ders., 1–52. Leipzig: Weygandsche Buchhandlung, 1778.
- Fröbel, Friedrich, *Fröbels Theorie des Spiels I: Der Ball als erstes Spielzeug des Kindes*, hg. v. Elisabeth Blochmann. Berlin: Beltz, 1931.
- Fulda, Daniel. »Komödiant vs. Kartenspieler? Differenz und Zusammenwirken von ästhetischem und strategischem Spiel bei Schiller«. In *Schiller, der Spieler*, hg. v. Peter-André Alt u.a., 19–44. Göttingen: Wallstein, 2013.

90 Vgl. Miller-Kipp, »Zufall, Selbstorganisation und Kreativität, 277.

91 Dies hat offensichtlich mit der Objektkonstitution der Pädagogik zu tun. Womit sich die Pädagogik beschäftigt, muss etwas mit Erziehung und Bildung zu tun haben, was wiederum die Disziplin konstituiert. Wenn also Spiele aus pädagogischer Perspektive beobachtbar, also zum Gegenstand gemacht werden, müssen sie als für Erziehung und Bildung relevantes Phänomen begriffen werden.

92 Vgl. Christian Moser und Regine Strätling, »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung«, *Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung*, hg. dies. (Paderborn: Wilhelm Fink, 2016), 9–27.

93 Vgl. Sherry Turkle, *Die Wunschmaschine: Der Computer als zweites Ich*, übers. Nikolaus Hansen (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1984), 104–111.

94 Vgl. ebd., 98–100.

- Fulda, Daniel. »Sattelzeit. Karriere und Problematik eines kulturwissenschaftlichen Zentralbegriffs«. *Sattelzeit. Historiographiegeschichtliche Revisionen*, hg v. Elisabeth Décultot und ders., 1–16. Berlin/Boston: de Gruyter, 2016.
- Grossman, Dave und Gloria Degaetano, *Stop Teaching Our Kids to Kill. A Call to Action Against, TV, Movie & Video Game Violence*. New York: Crown Publishers, 1999.
- GutsMuth, Johann Christoph Friedrich. *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden*. Schnepfenthal: Buchhandlung der Erziehungsanstalt, 1796.
- Hauser, Bernhard. *Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2021.
- Hoblitz, Anna. *Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht*. Wiesbaden: Springer, 2015.
- Hopfner, Johanna und Michael Winkler. »Die aufgegebene Aufklärung. Experimente pädagogischer Vernunft.« In *Die aufgegebene Aufklärung. Experimente pädagogischer Vernunft*, hg. v. dies., 9–14. Weinheim/München: Juventa, 2004.
- Huisken, Freerk. *Über die Unregierbarkeit des Schulvolks. Rütli-Schulen, Erfurt, Emsdetten usw.* Hamburg: VSA-Verlag, 2007.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt, 1994.
- Husemann, Jan. *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere*. Bielefeld: transcript, 2022.
- Kant, Immanuel. *Über Pädagogik*, hg. v. D. Friedrich Theodor Rink. Königsberg: Friedrich Nolovius, 1803.
- Lippok, Michael. »Life is about Choices. Moralische Bildung im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit Computerspielen.« In *Spielzeug, Spiele und Spiele. Aktuelle Studien und Konzepte*, hg. v. Volker Mehringer und Wiebke Waburg, 197–213. Wiesbaden: Springer, 2020.
- Miller-Kipp, Gisela. »Zufall, Selbstorganisation und Kreativität. Ein Versuch über ›die Natur‹ des Spiels wider seine Pädagogisierung.« In *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, hg. v. Johannes Bilstein, Matthias Winzen und Christoph Wulf, 273–291. Weinheim/Basel: Beltz Verlag.
- Moser, Christian und Regine Strätling. »Sich selbst aufs Spiel setzen. Überlegungen zur Einführung.« In *Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung*, hg. v. dies., 9–27. Paderborn: Wilhelm Fink, 2016.
- Neuenfeld, Jörg. *Alles ist Spiel Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005.
- o. V. »Wie kommt der Krieg in die Köpfe – und in die Herzen? Kölner Aufruf gegen Computergewalt«, Neue Rheinische Zeitung, letzter Aufruf: 14 März 2023, https://www.nrhz.de/flyer/media/13254/Aufruf_gegen_Computergewalt.pdf.
- Pestalozzi, Johann Heinrich. *Lienhard und Gertrud. Ein Buch für das Volk*. Zürich: Meyer und Beller, 1844.
- Pohl, Gabriele. *Kindheit aufs Spiel gesetzt: Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes*. Berlin/Heidelberg: Springer, 2014.
- Salzmann, Christian Gotthilf. *Ameisenbüchlein oder Anweisung zu einer vernünftigen Erziehung der Erzieher*. Reutlingen: Mäcken, 1808.

- Scheuerl, Hans. *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim/Berlin: Julius Beltz, 1968.
- Schiller, Friedrich. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, hg. v. Klaus L. Berghahn. Stuttgart: Reclam, 2010.
- Schleiermacher, Friedrich. *Pädagogische Schriften*, 1. Bd., hg. v. Erich Weniger. Düsseldorf/München: Verlag Helmut Küpper, 1957.
- Seeßlen, Georg und Christian Rost. *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele*. Reinbek: Rowohlt, 1984.
- Strouhal, Ernst und Ulrich Schädler. »Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit, Eine Einleitung«. In *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, hg. v. dies., 9–21. Wien/New York: Springer, 2010.
- Strouhal, Ernst und Ulrich Schädler. »Vorwort«. In *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*, hg. v. dies., 9–21. Wien/New York: Springer, 2010.
- Thiele, Ramona. »Spielend lernen. Was macht ein gutes Lernspiel aus?«. In *Spielzeug, Spiele und Spiele. Aktuelle Studien und Konzepte*, hg. v. Volker Mehringer und Wiebke Waburg, 143–155. Wiesbaden: Springer, 2020.
- Turkle, Sherry. *Die Wunschmaschine: Der Computer als zweites Ich*. Übersetzt v. Nikolaus Hansen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1984.
- Unterhuber, Tobias. »All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel«. In »*The revolution will (not) be gamified*« – *Marx und das Computerspiel*, hg. v. Eugen Pfister und ders., 24–41. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2022.
- Unterhuber, Tobias. »Die ›dunkle‹ Seite des gezähmten Spiels in E.T.A. Hoffmanns Spieler-Glück«. *E.T.A. Hoffmann-Jahrbuch* 29 (2021): 80–91.
- Weisshuhn, Friedrich August. »Das Spiel in seiner strengsten Bedeutung«. *Die Horen* 5 (1795): 57–89.
- Wieland, Christoph Martin. »Ueber die aeltesten Zeitverkuerzungsspiele«. In *Sämmtliche Werke*, 24. Bd., hg. v. ders., 77–114. Karlsruhe: Bureau der deutschen Classicer, 1815.
- Winkler, Michael. »Spiel und Pädagogik«. In *Handbuch Frühe Kindheit*, hg. v. Rita Braches-Chyrek, Charlotte Röhner, Heinz Sünker und Michaela Hopf, 265–274. Opladen/Berlin/Toronto: Verlag Barbara Budrich, 2020.

»Neue Bedingungen für den Zufall«

Spiel als politische Praxis bei den Situationist*innen um Guy Debord

Regine Strätling

In der europäischen Philosophie und Anthropologie des 18. und frühen 19. Jahrhunderts erfuhr der Begriff des Spiels eine neue Ausrichtung. Er wurde gelöst von der Bedeutung eines kurzweiligen, vornehmlich Kindern zugestandenen und dem Erwachsenen allenfalls zur Erholung dienenden Zeitvertreibs und zur Reflexionsfigur geformt, um das Bild eines integralen, erfüllten Menschseins zu entwerfen. Dass die Gründe für diese neue Konjunktur des Spielbegriffs (auch) in sozialen und politischen Veränderungen zu suchen sind, lässt sich an den Texten, die diesen Begriff stark machen, ablesen. Aufs deutlichste zeigt sich dies in Schillers Schrift *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, in der eine hochabstrakte Konzeption von Spiel nicht nur der *terreur* der Französischen Revolution entgegengehalten wird, sondern auch die Entfremdungseffekte beginnender Arbeitsteilung bannen soll. Mit Recht hat man daher die Formierung eines neuen Spielbegriffs um 1800 als eine »verdeckte, unbewusste oder gar verdrängte Bewältigungsstrategie«¹ gedeutet.

Diese Linie der Spielreflexion zieht sich (mindestens) bis ins späte 20. Jahrhundert, und auch die 1957 gegründete Gruppe der Situationist*innen lässt sich in gewisser Weise auf ihr verorten. Die Situationistische Internationale,² eine in ihrer Mitgliederzahl

1 Jörg Neuenfeld, *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005), 12. Vgl. auch Steven Connor, »Playstations. Or Playing in Earnest«, 2005, <https://www.stevenconnor.com/playstations/playstations.pdf>, 1 [letzter Zugriff: 21.03.2023]: »While most cultures occupy themselves with play, the preoccupation with the nature of play seems to be a defining feature of the kind of organised and integrated societies we have come to call modern.« Vgl. ferner Helmuth Plessner, »Der Mensch im Spiel«, *Freiburger Dies Universitatis* 13 (1966) (= *Das Spiel. Wirklichkeit und Methode*): 7–11.

2 Die Bezeichnung »Situationistische Internationale« trägt der grundlegenden Rolle Rechnung, die die sogenannte »konstruierte Situation« für die Aktivitäten der Gruppe hatte. Vgl. den Abschnitt »Auf dem Weg zu einer Situationistischen Internationale« in Guy Debord, »Rapport über die Konstruktion von Situationen und die Organisations- und Aktionsbedingungen der internationalen situationistischen Tendenz«, *Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt (Hamburg: Nautilus, 1995), 28–44, hier 39–43. Eine »konstruierte Si-

stets überschaubare, dabei aber transnational in Europa agierende avantgardistische Gruppierung von – vornehmlich männlichen – Künstler*innen, Autor*innen und Architekt*innen, machte vor allem in ihrer Gründungsphase den Spielbegriff stark, auch in Fortführung der Spielreflexion von Vorgängergruppierungen wie der Lettristischen Internationalen. Wie schon bei Schiller diente auch den Situationist*innen der Begriff des Spiels zum Entwurf eines integralen Menschseins in Reaktion auf als problematisch empfundene gesellschaftliche und politische Entwicklungen. Anders aber als bei Schiller kann die programmatische Verwendung des Spielbegriffs kaum als ›verdrängte Bewältigungsstrategie‹ ausgemacht werden. Dient das Spiel auch hier zweifellos der Bewältigung sozialer Missstände, so ist es doch eine bewusst als politische Praxis ins Feld geführte Strategie.

Bei Schiller blieb diese Bewältigung letztlich eine privatistische Alternative zu einer kollektiven politischen Aktivität und revolutionärer gesellschaftlicher Veränderung.³ Der Spielbegriff war dabei eng gekoppelt an das neue Paradigma der Autonomieästhetik. Angesichts des im Terror versinkenden Freiheitsversprechens der Revolution im Nachbarland Frankreich suchte er nach gewaltfreien Möglichkeiten gesellschaftlicher Veränderung, die er in der Rezeption einer tendenziell normativ bestimmten Kunst lokalisierte: Die ästhetische Rezeption bewirke, so Schiller, eine als ›Spiel‹ gefasste Aufhebung gewaltsamer antagonistischer Zwänge, denen der Mensch als dualistisches, durch ›Stofftrieb‹ und ›Formtrieb‹ bzw. physischer und ›moralischer‹ Nötigung gleichermaßen bestimmtes Doppelwesen anthropologisch unterworfen sei. Von diesem *Zustand* der harmonischen Ausbalancierung einander widerstrebender Kräfte im Individuum versprach sich Schiller die individuelle Vorwegnahme einer Freiheit und Gleichheit realisierenden Gesellschaftsordnung. Demgegenüber ist das Spiel bei den Situationist*innen eine *konkrete Aktivität* in einer konkreten Umgebung und nicht nur, wie bei Schiller, eine abstrakte Reflexionsfigur zur Bezeichnung einer postulierten Aufhebung den Menschen bedrängender gegensätzlicher Triebe. Es ist zentraler Teil des Versuchs einer aktiven Transforma-

tion« entsteht, wie Debord hier ausführt, folgendermaßen: »Unser Hauptgedanke ist der einer Konstruktion von Situationen – d.h. der konkreten Konstruktion kurzfristiger Lebensumgebungen und ihrer Umgestaltung in eine höhere Qualität der Leidenschaft. Wir müssen eine geordnete Intervention in die komplizierten Faktoren zweier großer, sich ständig gegenseitig beeinflussender Komponenten durchführen: die materielle Ausstattung des Lebens und Verhaltensweisen, die diese Ausstattung hervorbringt und durch die sie erschüttert wird.« (ebd. 39). Franz. Orig.: »Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationiste internationale«, ders. *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), Zitat aus dem Abschnitt »Vers une Internationale Situationiste«: »Notre idée centrale est celle de la construction de situations, c'est-à-dire la construction concrète d'ambiances momentanées de la vie, et leur transformation en une qualité passionnelle supérieure. Nous devons mettre au point une intervention ordonnée sur les facteurs complexes de deux grandes composantes en perpétuelle interaction: le décor matériel de la vie; les comportements qu'il entraîne et qui le bouleversent.« Ebd., 322.

- 3 Das zeigt sich besonders im letzten ›Brief, in dem Schiller sein gesellschaftliches Ideal eines »Staat[es] des schönen Scheins« auf »einige[] wenige[] auserlesene[] Zirkel« begrenzt, wo »die eigene schöne Natur das Betragen lenkt«. Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, m.e. Nachwort von Käthe Hamburger (Stuttgart: Reclam, 1965), 128.

mation der Gesellschaft, die nicht weniger als eine Revolution sein sollte: eine Revolution der Verhältnisse des Menschen zu sich selbst, zu anderen und zu seiner Umwelt.

Ziel des vorliegenden Beitrags ist es, die politische Dimension der situationistischen Praktiken im Zeichen des Spiels genauer zu bestimmen. Der Fokus liegt dabei auf den Schriften von Guy Debord, Cheftheoretiker zumindest der französischen Situationist*innen. Die im Folgenden diskutierten Texte wurden zumeist im Sprachrohr der Gruppe, der Zeitschrift *internationale situationiste*, teils aber schon vor ihrer Gründung in der lettristischen Zeitschrift *Potlatch* publiziert. Dabei sind zunächst die mit der Verwendung des Spiel-Begriffs verbundenen Konnotationen herauszuarbeiten, auch in Bezug auf die klassischen kulturwissenschaftlichen Spieltheoretiker Johan Huizinga und Roger Caillois bzw. in Abgrenzung von ihnen. Insbesondere soll untersucht werden, wie hier die üblicherweise postulierte Opposition des Spiels zu Arbeit, Ernst und Alltag unterlaufen wird. Gerade aus der Verschleifung dieser Opposition soll sich, so meine Annahme, die politische Dimension ihrer ludischen Praktiken ergeben, setzt doch die situationistische Forderung nach einer Modifikation der Gesellschaft nicht bei Institutionen an, sondern adressiert mit ihren Aktionen die Räume und Praktiken des Alltags. Um die politische Dimension der situationistischen Spiele zu bestimmen, bietet sich daher ein Anschluss an den Politikbegriff von Jacques Rancière an, der Politik nicht an Institutionen oder Funktionen gebunden versteht, sondern als eine »Intervention in das Sichtbare und Sagbare«. ⁴ Unter diesen Interventionen versteht Rancière spezifische Handlungsweisen, die eine Verschiebung der in einer bestimmten Gesellschaft etablierten und durch deren Institutionen aufrecht erhaltenen Einteilungen in Raum und Zeit bewirken und so die gesellschaftliche Ordnung herausfordern und verändern. Sie wirken politisch, weil durch solche Einteilungen der Nutzung von Raum und Zeit vorgegeben ist, was und wer in einer Gesellschaft sichtbar ist und wer gehört wird, d.h. eine öffentlich wahrgenommene Stimme hat. ⁵ In der situationistischen Fokussierung auf den Alltag zeigt sich, wie schließlich dargelegt werden soll, nicht zuletzt auch der historische Index dieser Spiel-Politik, die parallel zur marxistischen Philosophie der 1950er und 1960er Jahre und allgemeiner zur aufkommenden Kritik der Konsumgesellschaft den Alltag für sich als Thema entdeckt, einen Alltag, der als entfremdet qualifiziert wird – entfremdet über die Arbeitsbedingungen hinaus bis in die Freizeit hinein. Spiel ist das situationistische Antidot gegen diese Entfremdung.

Wenn dieser Artikel eine eingehende Auseinandersetzung mit dem Zusammenhang von politischer und spielerischer Praxis bei einer historischen Avantgarde-Gruppierung – die Gruppe löste sich 1972 selbst auf, nachdem sie während der beginnenden Studentenproteste in Frankreich von 1966 an und insbesondere während deren Hochphase 1968

4 Vgl. Jacques Rancière, *Zehn Thesen zur Politik* (Wien: Passagen, 2018), 34. Franz. Orig: »La politique est d'abord une intervention sur le visible et l'énonçable.« Jacques Rancière, *Aux bords du politique* (Paris: Osiris, 1990), 241.

5 Ein von Rancière angeführtes Beispiel dafür, dass Veränderungen der gängigen Weisen, wie Raum und Zeit auf- und zugeteilt werden, gesellschaftsverändernd und damit in seinem Sinne politisch wirken, ist die Weigerung der afroamerikanischen Bürgerrechtlerin Rosa Parks 1955, sich an die gesetzlich geregelte Einteilung der Sitzplätze gemäß der Hautfarbe der Passagiere in US-amerikanischen Bussen zu halten.

eine größere Sichtbarkeit gewonnen hatte – vorschlägt, so darum, weil nicht nur die gesellschaftlichen Anliegen der Situationist*innen in vielerlei Hinsicht ungebrochen aktuell sind, sondern weil auch viele gegenwärtige aktivistische Formate wie etwa der globale *Park(ing) Day*, der auf eine Wiedergewinnung öffentlichen Raums für alternative Möglichkeiten der Nutzung durch die Bürger*innen zielt, letztlich auf situationistischen Spuren wandeln.

Spielbegriff und Spieltheorie bei den Situationisten

Die Situationist*innen betrieben eine bewusste Begriffsarbeit und publizierten im ersten Heft ihrer Zeitschrift *internationale situationiste* im Juni 1958 unter dem Titel »Définitions« ein von Guy Debord verfasstes Glossar situationistischer Begriffe samt Erläuterung. Es finden sich hier Einträge wie der für die Gruppe namensgebende Begriff der »konstruierten Situation« und die Nennung für sie wichtiger Praktiken wie der des »Umherschweifens« (*dérive*) und der »Zweckentfremdung« (*détournement*), auf die im Folgenden noch eingegangen werden wird. Der Begriff des Spiels ist hier nicht aufgeführt. Bereits eine kursorische Durchsicht dieses Heftes erweist jedoch, dass nicht nur eine ganze Reihe von Beiträgen von ihm Gebrauch machen und der Begriff letztlich auch für die Definition der »konstruierten Situation« herangezogen wird. Mehr noch: Das erste Heft widmet der situationistischen Definition des Spiels einen eigenen Beitrag, sodass der Spielbegriff zwar nicht im Glossar situationistischer Begriffe firmiert, aber in weit umfangreicher, vertiefter Weise Gegenstand der Reflexion und des Versuchs einer Bestimmung wird. Dieser ohne Verfasserangabe publizierte Artikel »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«⁶ eignet sich als Ausgangspunkt für eine Klärung der Rolle von Spielpraxis und Spielreflexion für die politischen Bestrebungen der Situationisten, weil er wesentliche Aspekte des situationistischen Spielbegriffs zusammenführt. Dabei äußert er sich nicht nur zu präferierten bzw. verworfenen Formen bestimmter Spieltypen, sondern nimmt grundlegende Bestimmungen des Spiels vor. Zentral ist mit Blick auf Ersteres zunächst die Loslösung des Spiels von jeglicher Form des Wettkampfs:

Die neue Behauptungsphase des Spiels könnte wohl durch den Wegfall jedes Konkurrenzgedankens gekennzeichnet sein. Die Frage des Gewinnens bzw. Verlierens, die vom spielerischen Handeln bisher kaum zu trennen war, erweist sich als mit allen anderen Spannungen zwischen den Individuen bei der Aneignung von Vermögen verbunden. Das Gefühl, daß es wichtig ist, im Spiel zu gewinnen [...], ist das schlechte Produkt einer schlechten Gesellschaft. Es wird natürlich von allen konservativen Kräften genutzt, die sich dessen bedienen, um die von ihnen erzwungene Eintönigkeit und Abscheulichkeit der Lebensbedingungen zu verschleiern. Es genügt, sich an all die Forderungen zu erinnern, die vom Wettkampfsport zweckentfremdet worden sind, der

6 Zahlreiche Publikationen schreiben den Artikel Guy Debord zu, er wurde allerdings nicht in die Werkeausgabe der Schriften von Debord aufgenommen.

sich in seiner modernen Form in England genau gleichzeitig mit der Industrialisierung durchsetzte.⁷

Offensichtlich bemüht sich der Artikel zunächst um eine Reinigung des Spielbegriffs, indem ein bestimmtes Spielprinzip verworfen wird, welches wir mit der – im selben Jahr publizierten – Studie von Roger Caillois *Les Jeux et les hommes. Le Masque et le vertige* als Agon bezeichnen können. Wettkampfspiele teilen, so der Artikel, ihr Prinzip mit der Gesellschaftsform des Kapitalismus; es geht in beiden um Gewinn, um Aneignung eines wie auch immer gearteten Vermögens. Das scheint agonistische Spiele zugleich besonders geeignet dafür zu machen, in einer solchen Gesellschaft missbraucht zu werden. Der Missbrauch bestünde darin, dass das Ziel der Spiele nicht länger in ihnen selbst liegt, in der Lust, der Spannung, der Freude, die sie generieren, sondern dass sie nurmehr für eine Ablenkung sorgen, derer es bedarf, um die Armseligkeit der durch den Kapitalismus geschaffenen Lebensbedingungen zu übertünchen. Aus der Annahme eines Zusammenhangs zwischen Spielform und Gesellschaftsorganisation ergibt sich nun auch implizit die Möglichkeit, durch neue, andere Spiele eine andere Gesellschaftsform vorzubereiten. Nun stehen die Situationist*innen mit der These, es gäbe einen intrinsischen Zusammenhang zwischen bestimmten Gesellschaftsformen und der Präferenz bestimmter Spielformen nicht allein. Sie vollziehen damit eben jenen Schritt, den zeitgleich auch Caillois' Studie *Les Jeux et les hommes*, welche zum Standardwerk kultureller Spielforschung avancieren würde, vollzieht. In dem zumeist ignorierten zweiten Teil dieser Studie koppelt Caillois seine im ersten Teil zunächst wertneutral vorgenommene Unterscheidung bestimmter Spielprinzipien an unterschiedlich bewertete Gesellschaftsformen. Konträr zur Spieltheorie der Situationist*innen nimmt Caillois hier eine deutliche Aufwertung des Prinzips Agon vor, das er als Leistungsprinzip und Motor einer Fortschrittsgeschichte begreift, »in de[r]en Verlauf die Welt der Maske und der Ekstase durch die der Leistung und des Glückes ersetzt wurde«.⁸

7 »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«, *Situationistische Internationale* 1, zitiert nach: *Beginn einer Epoche*, 47. Im franz. Original: »La nouvelle phase d'affirmation du jeu semble devoir être caractérisée par la disparition de tout élément de compétition. La question de gagner ou de perdre, jusqu'à présent presque inséparable de l'activité ludique, apparaît liée à toutes les autres manifestations de la tension entre individus pour l'appropriation des biens. Le sentiment de l'importance du gain dans le jeu [...] est le mauvais produit d'une mauvaise société. Ce sentiment est naturellement exploité par toutes les forces conservatrices qui s'en servent pour masquer la monotonie et l'atrocité des conditions de vie qu'elles imposent. Il suffit de penser à toutes les revendications détournées par le sport de compétition, qui s'impose sous sa forme moderne précisément en Grande-Bretagne avec l'essor des manufactures.« In : »Contribution à une définition situationiste du jeu«, in : *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 9–10.

8 Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Durchgesehene und erweiterte Ausgabe. Aus dem Französischen und mit einem Nachwort von Peter Geble (Berlin: Matthes & Seitz, 2017), 102–103. Das Zitat im franz. Original: »la substitution capitale qui remplace le monde du masque et de l'extase par celui du mérite et de la chance«. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958]. Erweiterte und durchgesehene Ausgabe (Paris: Gallimard, 1967), 154. Letztlich findet sich schon bei Huizinga die Bevorzugung von Wettkampfspielen, gleichwohl ohne die Bindung an kulturelle Hierarchien, die Caillois entwickelt.

Wenn die Situationist*innen das Prinzip Agon verwerfen, welches sind dann die von ihnen valorisierten, einer anderen Logik gehorchenden Spielformen? Welches wäre das positive Gegenbild des agonistischen Spiels, Emblem einer agonistischen Gesellschaft? Der Beitrag in der *internationale situationiste* fährt folgendermaßen fort:

Das Wettkampfelement muß einem wirklich kollektiveren Verständnis des Spiels – der gemeinsamen Schaffung des gewählten spielerischen Moments – weichen. Der Hauptunterschied, den es zu überwinden gilt, ist der zwischen Spiel und gewöhnlichem Leben, wobei das Spiel für eine isolierte und vorübergehende Ausnahme gehalten wird. ›Es verwirklicht‹, so Huizinga, ›eine zeitweilige und begrenzte Vollkommenheit in der Unvollkommenheit der Welt und der Verwirrung des Lebens.‹ Das gewöhnliche Leben, das bisher vom Versorgungsproblem bestimmt wurde, kann rationell beherrscht werden – diese Möglichkeit steht im Mittelpunkt aller Konflikte unserer Zeit –, und das Spiel muß in das gesamte Leben eindringen, es muss mit seiner räumlichen und zeitlichen Borniertheit radikal brechen.⁹

Greift die Forderung nach einem »wirklich kollektiveren Verständnis des Spiels« das Verdikt über agonistische Spiele auf, nimmt der zitierte Passus im weiteren Verlauf eine entscheidende argumentative Verschiebung vor: Es geht nicht mehr um bestimmte Spielformen, sondern um die Frage danach, was Spiel überhaupt ist. Denn es wird eine grundlegende Setzung kulturwissenschaftlicher Spieltheorie widerrufen, die maßgeblich mit Huizingas klassisch gewordener Definition des Spiels verbunden ist und an der auch Caillois nicht rüttelt: das Postulat, Spiel sei zwar in das gewöhnliche Leben eingebettet, aber nur unter der Bedingung einer strikten Grenzziehung zwischen dem zeitlich und räumlich geschlossenen Bereich des Spiels und dem gewöhnlichen Leben. Ungeachtet des Anschlusses an Huizinga in der zitierten Passage wird also dessen Spielverständnis in entscheidenden Punkten modifiziert. Rufen wir uns Huizingas Definition des Spiels noch einmal ins Gedächtnis. Spiel ist mit Huizinga

eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ›Andersseins‹ als das gewöhnliche Leben.¹⁰

9 »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«, 47. Im franz. Original: »L'élément de compétition devra disparaître au profit d'une conception plus réellement collective du jeu : la création commune des ambiances ludiques choisies. La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire. Il réalise, écrit Johan Huizinga, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée«. La vie courante, conditionnée jusqu'ici par le problème des subsistances, peut être dominée rationnellement — cette possibilité est au cœur de tous les conflits de notre temps — et le jeu, rompant radicalement avec un temps et un espace ludiques bornés, doit envahir la vie entière.« »Contribution à une définition situationiste du jeu«, 10.

10 Johan Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938] (Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1987), 45–46. Die Position der Situationisten zu Huizinga ist ambivalent. Sie treten aber zweifellos darin in seine Fußstapfen, dass sich auch Huizinga 1938 dem Spiel vor dem Hintergrund

Weicht in der zitierten Passage aus dem Beitrag für die Zeitschrift *internationale situationiste* die Argumentation von Huizinga ab, schließt der Artikel doch mit einem Schulterchluss an diesen, wenn es um die Aufhebung einer weiteren Trennung geht, derjenigen zwischen Spiel und Ernst. So hat Huizinga das letzte Wort in diesem Beitrag zu einer Definition des situationistischen Spiels mit seiner These, dass »der Begriff des ›Nur-Spielens‹ keinesfalls die Möglichkeit ausschließt, dieses ›Nur-Spielens‹ mit äußerstem Ernst durchzuführen...«. ¹¹

Wenn die Situationisten nicht nur die Trennung von Spiel und Ernst, sondern auch die für Huizinga grundlegende, durch zeitliche und räumliche Begrenzungen bewirkte Trennung von Spiel und Nicht-Spiel aufgeben, dann um eben die von Huizinga angeführten Qualitäten des Spiels auf den Alltag auszuweiten: Es gilt, dem gewöhnlichen Leben seine Banalität und Langeweile auszutreiben und die mit dem Spiel verbundenen Affekte »der Spannung und Freude« über die Grenzen des Spiels in das gewöhnliche Leben hineinzutragen. Nur so können Spiele mehr als eine Kompensation sinnentleerten Alltags sein, mehr als zeitlich begrenzte Fluchten aus der Eintönigkeit der Routinen, mehr als eine »verdeckte Bewältigungsstrategie«. Die Grenzen des »Anderssein« des Spiels aufzuheben hieße, den Alltag selbst anders zu machen. Alltag – hier formuliert als »das gewöhnliche Leben«, später bei Debord zumeist als »das alltägliche Leben« (*la vie quotidienne*) bezeichnet – ist das primäre Feld, dem sich die Situationist*innen zuwenden, es ist der Bereich, dem ihre Kritik gilt und auf den ihr Streben nach einer Revolution zielt. Die politische Dimension ihrer Tätigkeit umgreift weder Staatsformen noch Institutionen, sondern das, was uns tagtäglich umgibt, was wir tagtäglich erleben, was wir tagtäglich fühlen. Und das ist unter den gegebenen Bedingungen – so der Befund der Situationist*innen – Brachland.

Kritik des Alltags

Die Hinwendung der Situationist*innen zu Bedingungen und Möglichkeiten des Alltags ist durchaus zeitbedingt, geknüpft an bestimmte historische Entwicklungen, und sie stehen damit nicht allein. Ihre Kritik trifft sich insbesondere mit den Arbeiten des Soziologen Henri Lefebvre, der, wie es Michael Gardiner formuliert, als »the quintessential critical theorist of everyday life« gilt. ¹² Just in dem Jahr, in dem sich die Situationist*innen formieren, legt Lefebvre sein Buch *Critique de la vie quotidienne* von 1947 wieder auf,

der Erfahrung einer ungeheuren politisch-gesellschaftlichen Krise zugewandt hatte. Er schrieb den *Homo Ludens* im vollen Bewusstsein der Bedrohung, die vom nationalsozialistischen Deutschland ausging. Ganz auf der Linie der bei Schiller konstatierten »verdeckten Bewältigungsstrategie« kann das Spiel bei ihm nicht nur als ein von dieser Krise weitestmöglich entfernter Bereich gelten, sondern durchaus als Antidot zu ihr.

11 »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«, 48. Im franz. Original lautet das Huizinga-Zitat bei Debord: »cette notion de ›seulement jouer‹ n'exclut nullement la possibilité de réaliser ce ›seulement jouer‹ avec une gravité extrême...«, Debord, »Contribution à une définition situationniste du jeu«, 10. In der deutschen Übersetzung von Huizingas *Homo ludens* findet sich dieses Zitat in leicht abgewandelter Form auf S. 17.

12 Michael E. Gardiner, *Critiques of Everyday Life* (London/New York: Routledge, 2000), 71.

ergänzt um ein umfangreiches, gut hundert Seiten umfassendes neues Vorwort, das seine ›Kritik des Alltagslebens‹ an den aktuellen Reflexionsstand, aber auch die Veränderungen des Alltagslebens im Frankreich der 1950er Jahre selbst anpassen sollte. Mit den Situationist*innen teilt Lefebvre die Feststellung, dass das Alltagsleben der modernen Welt nicht auf der Höhe seiner Möglichkeiten ist und dass die notwendige gesellschaftliche Veränderung bei einer von der linken Politik – inklusive der französischen kommunistischen Partei – sträflich vernachlässigten Veränderung des Alltagslebens ansetzen müsse. Der primäre Theoriepool für die Beschäftigung mit dem Alltagsleben ist für Lefebvre wie für die Situationist*innen um Debord ein, wenn auch zu unterschiedlichen Graden, theoretisch durchdrungener Marxismus.¹³ Dementsprechend ist ein Schlüsselbegriff für ihre Kritik am Zustand des Alltagslebens ein marxistisch geprägter sozialphilosophischer Begriff der Entfremdung.

Dass überhaupt der Alltag eine solch herausgehobene Stellung in den Schriften und Praktiken der Situationist*innen ebenso wie im Werk Lefebvres einnimmt, liegt zweifellos am tiefgreifenden Wandel alltäglicher Praktiken im Leben weiter Bevölkerungsgruppen im Frankreich der 1950er Jahre, bedingt durch verschiedene Faktoren. Zu diesen gehört das verstärkte Eindringen von Elektrotechnik in Haushaltstätigkeiten, der Umbau des urbanen Raums zur ›autogerechten Stadt‹ im Zuge einer zunehmenden Motorisierung des Verkehrs, die Ausweitung der Freizeitindustrie, markiert etwa durch die Gründung des Tourismusunternehmens Club Méditerranée S.A. in den 1950er Jahren, sowie Veränderungen in der Medienlandschaft mit dem Aufkommen der Massenmedien ›Frauenzeitschrift‹ und Fernsehen. Insbesondere die massive Umgestaltung des urbanen Raums wird in einer Vielzahl der Artikel der Situationist*innen thematisiert. Sie reagierten darauf mit einem eigenen urbanistischen Konzept unter dem Label *urbanisme unitaire*, das für die Gestaltung urbaner Milieus die Verhaltensweisen und Affekte der Bewohner in Rechnung stellt. Ihr *unitärer Urbanismus* umfasst zum einen Experimente, die Stadtwahrnehmung zuallererst bewusst machen und experimentell erkunden sollen – und die von ihnen gewählte Form bzw. das Medium des Experiments ist eben das Spiel, wie im Folgenden näher erläutert wird. Zum anderen versuchten sie, urbanistische Modelle zu entwickeln, die nicht wie der in den 1950er und 1960er Jahren vorangetriebene funktionalistisch ausgerichtete Um- und Neubau ganzer Viertel in Paris in architektonisch monotonen *grands ensembles* resultieren, sondern die Erlebnisqualität der Stadt, ihre Offenheit für Kreativität steigern. Die Situationist*innen sind schon in den späten 1950er Jahren hochsensibel für die sich binnen weniger Jahre dann auch zeitigenden fatalen Folgen der funktionalistischen Stadtgestaltung – und hier darf nicht vergessen werden, dass die Situationist*innen anders als die surrealistischen Großstadttromantiker der Zwischenkriegszeit auch Architekten in ihren Reihen zählten.¹⁴

13 Siehe dazu Tom Bunyard, »The Situationists, Hegel and Hegelian Marxism in France«, in *The Situationist International. A Critical Handbook*, hg. v. Alastair Hemmens und Gabriel Zacarias (London: Pluto, 2000), 51–70 sowie Anselm Jappe, »Debord's Reading of Marx, Lucács and Wittfogel: A Look at the Archives« im selben Band, 19–26.

14 Exemplarisch zeigt sich das in dem Artikel des niederländischen Künstlers Constant Nieuwenhuys im 3. Heft der *internationale situationiste* vom Dezember 1959, 37–40 »Une autre ville pour une autre vie«, dt. »Eine andere Stadt für ein anderes Leben«, *Beginn einer Epoche*, 80–82 und Guy De-

Ein weiterer, in einer Vielzahl situationistischer Artikel adressierter Aspekt ist die sich entwickelnde Freizeitindustrie. Diese führte dazu, dass ein Bereich des Lebens, der außerhalb der kapitalistischen Produktionslogik zu liegen und ein entfremdenden Arbeitsbedingungen entzogenes Refugium zu sein schien, zunehmend in die Konsumlogik der kapitalistischen Gesellschaft hineingezogen wird. Diese Entwicklung schlägt sich auch in Lefebvres Alltagssoziologie in dem methodischen Problem nieder, dass eine Bestimmung dessen, was Alltag ist, kaum möglich ist, weil die Trennung zwischen Alltag und Nicht-Alltag verschwimmt. Und schon gar nicht kann zwischen einem entfremdeten Arbeitsalltag und einer nicht-entfremdeten Freizeit unterschieden werden. Freizeit bedeutet keine Unterbrechung des Alltags, sondern Arbeitsleben, Privatleben, Familienleben und Freizeit unterliegen denselben Entfremdungsmechanismen. Der vor allem auf das Arbeitsleben in einer auf dem Prinzip des Privateigentums beruhenden Ökonomie bezogene Entfremdungsbegriff der Marx'schen Frühschriften¹⁵ wird darum durch Lefebvre enorm ausgeweitet und auf alle menschlichen Tätigkeiten und Produkte bezogen, die die banale ›Realität‹ des Alltags verschleiern, überformen, deren Wahrnehmung verfälschen oder von ihr ablenken. Schrieb Lefebvre in dem ersten Band der Kritik des Alltagslebens von 1947 dies insbesondere der hier ›konspirativ‹ agierenden Trias Kunst, Philosophie und Religion zu,¹⁶ rücken in den späten 1950er Jahren zunehmend Mechanismen der Konsumgesellschaft in seinen Fokus.

Wenngleich Debord, um 1960 mit Lefebvre eng befreundet, weit weniger als dieser Entfremdungsdynamiken zum Gegenstand theoretischer Reflexion macht, konstatiert auch er, dass das Alltagsleben durchwirkt sei von den Mechanismen, die auch die Ökonomie steuerten. Das zeigt sich etwa in seinem Artikel »Positions situationistes sur la circulation« (»Situationistische Positionen zum Verkehr«) im dritten Heft der *internationale situationiste* vom Dezember 1959, wo es über den Individualverkehr, den Besitz eines Autos, gleich eingangs heißt:

Es [das Auto] ist im Wesentlichen die wichtigste Materialisierung einer Vorstellung von Glück, die der entwickelte Kapitalismus in der gesamten Gesellschaft zu verbreiten sucht. Das Auto als höchstes Gut eines entfremdeten Lebens und untrennbar damit verbunden als wesentliches Produkt des kapitalistischen Marktes steht im Mittelpunkt derselben globalen Propaganda [...].¹⁷

bords Artikel im selben Heft »Positions situationistes sur la circulation« (dt. »Situationistische Positionen zum Verkehr«).

- 15 Vgl. das Kapitel »Die entfremdete Arbeit« zu den Effekten massiver Arbeitsteilung im Zuge der Industrialisierung in Karl Marx, *Ökonomisch-philosophisch Manuskripte*, hg. v. Barbara Zehnppennig (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2009), 54–70.
- 16 Vgl. insb. Henri Lefebvre, *Critique de la vie quotidienne I. Introduction* (Paris: L'Arche, 1958), 143, 180 und 196f.; dt. *Kritik des Alltagslebens*. Bd. 1, mit einem Vorwort zur deutschen Ausgabe hg. v. Dieter Prokop, übers. v. Karl Held (München: Hanser, 1974), 137, 171 und 186.
- 17 Übers. v. Verf., franz. Original: »C'est essentiellement la principale matérialisation d'une conception de bonheur que le capitalisme développé tend à répandre dans l'ensemble de la société. L'automobile comme souverain bien d'une vie aliénée, et inséparablement comme produit essentiel du marché capitaliste, est au centre de la même propagande globale [...].« Guy Debord, »Positions situationistes sur la circulation«, 36.

Deutlicher noch heißt es in einem Vortrag, den er 1961 vor einer von Lefebvre ins Leben gerufenen Forscher*innengruppe zur Erforschung des Alltagslebens hält und den er in Heft 6 der *internationale situationiste* vom August 1961 publiziert:

Diese Gesellschaft hat durch ihre Industrieproduktion die Gesten der Arbeit jeden Sinnes entleert. Und kein Modell des menschlichen Verhaltens hat eine echte Aktualität im Alltäglichen behalten.

Diese Gesellschaft zielt darauf ab, die Leute zu isolierten Konsumenten zu atomisieren und die Kommunikation zu verbieten. So ist das alltägliche Leben Privatleben [im Franz. »vie privée« im Doppelsinn von privatem und geraubtem Leben], das Gebiet der Trennung und des Spektakels.¹⁸

Entfremdung der Kommunikation, Selbst- und Gemeinschaftsverlust im Konsum laufen bei Debord zusammen im Begriff des Spektakels (*spectacle*), ein Begriff, dessen Dimensionen sich wohl am besten mit Adorno als umfassender Verblendungszusammenhang verstehen lassen.

Wenn die Situationist*innen als Antidot gegen eine alle Lebensbereiche durchdringende Entfremdung die Aufhebung der Grenze zwischen Spiel und Alltag fordern, dann reagieren sie im Grunde auf einen Befund, der zumindest laut Lefebvre ohnehin gegeben ist: Die Trennung zwischen den Sphären der Arbeit und den Sphären der Freizeit, zwischen Alltag und Nicht-Alltag ist korrodiert, weil die Mechanismen der kapitalistischen Ökonomie alle Bereiche des Lebens durchdringen. Diese Durchlässigkeit der Lebensbereiche kehren die Situationist*innen um, wenn sie fordern, dass im Gegenzug das Spiel auf alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens ausgeweitet wird. Damit diese »Ausweitung der Spielzone« aber auch gesellschaftsverändernd im Sinne der Situationist*innen wirkt, braucht es die richtigen Spiele, neue Spiele: Spiele, die »*neue Bedingungen für den Zufall*« schaffen.¹⁹

18 Guy Debord, »Perspektiven einer bewussten Änderung des alltäglichen Lebens«, *Der Beginn einer Epoche*, 98–105, hier 101. Franz. Original: »Cette société, à travers sa production industrielle, a vidé de tout sens les gestes du travail. Et aucun modèle de conduite humaine n'a gardé une véritable actualité dans le quotidien./ Cette société tend à atomiser les gens en consommateurs isolés, à interdire la communication. La vie quotidienne est ainsi vie privée, domaine de la séparation et du spectacle.« Guy Debord, »Perspectives de modifications conscientes dans la vie quotidiennes«, *internationale situationiste* 6 (August 1961) : 20–27, hier 23

19 Übers. v. Verf., franz. Original: »de nouvelles conditions du hasard«. Unpublizierte Notiz Guy Debords vom 23. Mai 1957, in: Guy Debord, »Sur le hasard«, ders., *Œuvres*, 296.

Politik des Spiels

»Ludische Lösungen«²⁰ sind, so die in einer Vielzahl von Publikationen immer wieder theoretisch formulierte Überzeugung der Situationist*innen, in der Lage, Defizite in der Organisation des sozialen Lebens zu beheben. Grundsätzlich lassen sich auch, wenn nicht alle, so doch die meisten Praktiken der Situationist*innen als Formen des Spiels verstehen, und zwar durchaus in Absehung der von den Akteur*innen der Gruppe erhobenen Behauptung einer Spielqualität. Es sind freilich keine traditionellen Spiele, sondern neu geschaffene Spiele zur Schaffung einer neuen Gesellschaft. Das basale Prinzip, das ihren Spielen unterliegt, ist das der Verfremdung. Sie besteht darin, Alltagssituationen durch die Inkraftsetzung bestimmter willkürlich festgelegter Regeln, denen sich die Beteiligten freiwillig unterwerfen, in eine *situation construite*, eine »konstruierte Situation« zu verwandeln, um neue, spannende und intensivere Erfahrungen in und mit Alltagsräumen zu ermöglichen. Verfremdung ist das Mittel der Wahl, um die Entfremdung alltäglicher Räume und Tätigkeiten aufzuheben.

Das gilt auch für die oben bereits erwähnten Praktiken der *dérive* (»Umherschweifen«), und des *détournement* (Zweckentfremdung), die auch in Debords Artikel »Définitions« im ersten Heft der *internationale situationiste* erläutert werden. Die *dérive* ist vor allem eine Raumpraxis, bei der gegebene (Stadt-)Räume gewissermaßen in ein Spielfeld transformiert werden, in dem sich die Beteiligten in kleinen Gruppen treiben lassen. So löst die *dérive* das Erleben dieses öffentlichen Raums innerhalb eines festgelegten zeitlichen Rahmens aus den alltäglichen Zweck-Mittel-Bindungen und produziert nicht nur Abweichungen von den üblichen Routen und Routinen, sondern führt auch zu einer intensiveren Wahrnehmung dieser Räume und der durch sie generierten Stimmung. Wie die Bewegung durch den Raum erfolgt, ist dabei durch die selbstgesetzten Regeln in gewissem Maße vorgegeben, dabei aber nicht strikt festgelegt, so dass das aus den Routinen gelöste Raumverhalten der Beteiligten Aufschluss darüber geben kann, welche Bewegungen nicht durch die Ziele und Zwecke des Alltags, sondern durch die städtische Umgebung selbst induziert werden. Insofern ist die *dérive* zugleich Spiel, weil sie Lebensintensität generiert und die banalen Räume des Alltags spannend macht, wie auch

20 Übers. v. Verf., franz. Original: »solutions ludiques«, in: Constant Nieuwenhuys, »Le grand jeu à venir«, *Potlatch* 30 (15 July 1959): 3–5, hier 3. Constant schreibt: »Le manque total de solutions ludiques dans l'organisation de la vie sociale empêche l'urbanisme de s'élever au niveau de la création, et l'aspect morne et stérile de la plupart des quartiers nouveaux y en témoigne atrocement.« dt.: »Der völlige Mangel an spielerischen Lösungen für die Organisation des gesellschaftlichen Lebens verhindert, dass die Stadtplanung das Leben auf die Ebene der Kreativität hebt, und das triste und sterile Aussehen der meisten Neubauviertel ist ein schreckliches Zeugnis dafür.«

ein urbanistisches Experiment, ein Verfahren der sogenannten ›Psychogeographie‹, um den Zusammenhang von Raum und Raumerfahrung zu erfassen.²¹

Als Modus der Verwandlung der Räume des Alltags und der Abweichung von eingeschliffenen Verhaltensweisen ist die *dérive* letztlich eine Variante einer weiteren situationistischen Praxis, derjenigen des *détournement* (Zweckentfremdung). Das Verfahren des *détournement* wird in Debords »Definitionen« als »Zweckentfremdung vorgefertigter ästhetischer Elemente«²² definiert und damit im Wesentlichen als eine paraästhetische Praxis. In dem zwei Jahre zuvor, 1956, noch vor der Gründung der *internationale situationiste* gemeinsam mit Gil J. Wolman in der belgischen Zeitschrift *Les Lèvres nues* publizierten Artikel »Mode d'emploi du détournement« (»Gebrauchsanweisung für die Zweckentfremdung«) wird allerdings abschließend, nach Verweisen u.a. auf die Inszenierungspraxis Brechts, noch der Modus eines »ultra-détournement« (»Ultra-Zweckentfremdung«) entworfen, worunter die »Tendenzen der Zweckentfremdung, die zu einer Anwendung im sozialen und alltäglichen Leben drängen« fallen.²³ Genau dieses Verfahren einer Ent-Fremdung im Alltag wird in Debords und Wolmans Artikel sodann mit der auch für die späteren Situationisten zentralen Praxis der ›Konstruktion von Situationen‹ zusammengeschlossen, wenn es heißt:

Wenn man schließlich soweit gekommen ist, Situationen zu konstruieren, was das Endziel unserer ganzen Tätigkeit ist, wird es jedem frei stehen, gesamte Situationen zweckzuentfremden, indem er mit voller Absicht diese oder jene ihrer determinierenden Bedingungen ändert.²⁴

Eine legendäre – womöglich aber letztlich nicht realisierte – Umsetzung dieses Programms bestand in der Durchquerung des Harzes mithilfe eines Stadtplans von London, von der Debord in einem Artikel für *Les Lèvres nues* berichtet.²⁵ Auch der Aufruf unter dem

-
- 21 Auch der im Umfeld der Situationist*innen geprägte und mit der Praxis der *dérive* eng verbundene Begriff ›Psychogeographie‹ wird in Debords Beitrag »Définitions« im ersten Heft der *internationale situationiste* erläutert als »Erforschung der genauen unmittelbaren Wirkungen, seien sie bewusst gestaltet oder nicht, der geografischen Umwelt auf das Gefühlsleben der Individuen.« Guy Debord, »Definitionen«, *Der Beginn einer Epoche*, 51. Franz. Orig.: »Étude des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, sur les comportements affectifs des individus.« Debord, »Définitions«, 12.
- 22 Guy Debord, »Definitionen«, *Der Beginn einer Epoche*, 51. Franz. Orig.: »détournement d'éléments esthétiques préfabriqués«. Debord, »Définitions«, 12.
- 23 Guy Debord und Gil J. Wolman, »Gebrauchsanweisung für die Zweckentfremdung [1956]«, *Der Beginn einer Epoche*, 26. Im franz. Orig. »tendances du détournement à s'appliquer dans la vie sociale quotidienne«. Guy Debord und Gil Wolman, »Mode d'emploi du détournement [1956]«, Debord, *Œuvres*, 221–229, hier 229.
- 24 Debord und Wolman, »Gebrauchsanweisung«, 26. Im franz. Orig.: »Enfin, quand on arrivera à construire des situations, but final de toute notre activité, il sera loisible à tout un chacun de détourner des situations entières en en changeant délibrement telle ou telle condition déterminante.« Debord und Wolman, »Mode d'emploi«, 229.
- 25 Guy Debord, »Introduction à une critique de la géographie urbaine«, *Les Lèvres nues* 6 (September 1955), zit.n. Debord, *Œuvres*, 204–209, hier 208.

Titel »Jeu psychogéographique de la semaine« in der ersten Nummer der Zeitschrift *Potlatch*, von Debord im selben Artikel erwähnt, in dem er auch von der Harzdurchquerung berichtet, illustriert diese Praxis: Hier werden die Leser*innen angeregt, eine mehr oder weniger belebte Straße in ein ›Haus‹ zu verwandeln, das – auch unter Einbeziehung von in der Umgebung vorhandenen Gegenständen – ›möbliert‹ wird: Sodann wird dieses ›Haus‹ spontan mit Gästen, Musik und Getränken belebt – die Redaktion der Zeitschrift freut sich über Berichte über die Ergebnisse dieser Umwandlung.

Wie oben ausgeführt sind diesen Praktiken des Umherschweifens und der Zweckentfremdung Charakteristika des Spiels schon darum zu eigen, weil sie mittels eines von den üblichen Regeln abweichenden, selbstgesetzten Regelwerks, dem sich die Teilnehmenden freiwillig unterwerfen, Freude und Spannung hervorrufen. In den Beschreibungen der Lettrist*innen und Situationist*innen werden diese Praktiken, insbesondere die der *dérive*, auch vorwiegend in Termini des Spiels gefasst. Die Betonung des Spielcharakters erfolgt nicht zuletzt im Zuge einer Distanzierung von einem werkorientierten Kunstbegriff. Wenn Kunst traditionell auf das Schaffen von Werken zielt – und damit letztlich auch wieder der Logik des Anhäufens von Kapital, sei es auch symbolisch, verhaftet bleibt –, sind Spiele wesentlich ephemere und unproduktiv: Sie schaffen nichts als affektive Zustände. Anders auch als werkorientierte Kunst, die eine Trennung zwischen schöpferischen Künstler*innen und tendenziell passiven Rezipient*innen impliziert, sind Spiele wesentlich partizipativ. Zumindest die Spiele, die die Situationist*innen konzipieren, stehen allen offen; niemand soll hier bloße*r Zuschauer*in bleiben.²⁶ Dabei wird in den Schriften der Situationist*innen immer wieder und zunehmend hervorgehoben, dass diese grundsätzlich kollektiven Spiele nicht nur auf Spaß zielen, sondern ihnen zugleich epistemologische, urbanistische, ethische und politische Dimensionen zukommen. Als Experiment erforschen die situationistischen Praktiken den Zusammenhang von Raumgestaltung und psychisch-affektiven Zuständen und damit die unbewusst konditionierende Wirkung von Räumen und Praktiken auf Individuen. Als urbanistisches Projekt dienen sie der Rückgewinnung von Räumen für eine intensivierte soziale Interaktion, auf Partizipation und Selbstermächtigung der in diesen Räumen Lebenden. Als ethisches Projekt zielen sie auf neue und vertiefte Selbst- und Weltverhältnisse. Und als politisches Projekt schließlich sollen sie eine Gesellschaft ermöglichen, deren Angehörige ihr Leben erfüllend und selbstbestimmt realisieren.

Das solchermaßen aufgeladene Spiel wird immer wieder als höhere Form des Spiels apostrophiert und den deprivierten Spielformen der kapitalistischen Gesellschaft bzw. – in der Terminologie Debords – denjenigen des ›Spektakels‹ entgegengesetzt: dem oben erwähnten Wettkampfspiel, aber auch jeglicher Freizeitbeschäftigung, die nur individuell konsumierend und nicht kollektiv aktiv gestaltend ist, die nur vom Alltag ablenkt, anstelle ihn zu verändern, die an Dingen hängt und Erfahrung verdinglicht. In die Reihe solchermaßen verworfener Spiele wird darum auch das individuelle Auto gerechnet. So heißt es in dem Beitrag zum ersten Heft der *internationale situationiste* »Vorbereitende Probleme bei der Konstruktion einer Situation« (»Problèmes préliminaires à la construc-

26 Siehe u.a. Guy Debord, »Thèses sur la révolution culturelle«, *internationale situationiste* 1 (1958): 20–21.

tion d'une situation«) im Zusammenhang mit Überlegungen zum zeitgenössischen *industrial design* und dessen ›verspielte‹ Gestaltung von Kühlschränken:

Die einzige fortschrittliche Lösung besteht darin, die Tendenz zum Spiel anderswo und weitergehend zu befreien. Bis dahin stört die naive Entrüstung der reinen Theorie des *industrial design* nicht die wesentliche Tatsache, daß das individuelle Auto hauptsächlich ein idiotisches Spiel und nur nebensächlich ein Transportmittel ist. Gegen alle rückläufigen Formen des Spiels, die die Rückkehr zu einer infantilen, immer mit einer reaktionären Politik verbundenen Entwicklungsstufe darstellen, müssen wir die experimentellen Formen eines revolutionären Spiels behaupten.²⁷

Der Gewinn, den ›höhere‹, ›revolutionäre‹, bei allem Spaß auch ernste Spiele versprechen, liegt darin, dass sie die Menschen aus ihrer passiven, vereinzelter Existenz und den ihnen von anderen auferlegten und in Zweckbeziehungen eingespannten Routinen, die nicht der Realisierung eines freudvollen Lebens, sondern ihrer Konditionierung als Konsumenten dienen, befreien. Die Spiele der Situationist*innen sind stets kollektiv, und stets fordern sie einen Umgang mit dem Vorgegebenen, der in das Gegebene etwas Neues einführt. Damit dieses Neue entstehen kann, sind die ›konstruierten Situationen‹ so angelegt, dass sie nicht nur offen für Zufälle sind, sondern zufällige Ereignisse – das Ereignis Zufall – regelrecht provozieren. Sie halten also – mit Caillois – dem Spielprinzip Agon die Prinzipien Alea und – denkt man an die *dérive* – auch Ilinx entgegen.²⁸ Vielleicht zeigt sich in der Behandlung des Zufalls am stärksten auch der Unterschied der situationistischen Verfahren zu den in vielerlei Hinsicht ähnlichen Praktiken der Surrealisten. Während der ›hasard objectif‹ von den Surrealist*innen auf ihren Spaziergängen durch Paris erhofft und gesucht wurde, wird der situationistische Zufall nicht nur aktiv ermöglicht; die Konstruktion von Situationen soll auch befördern, dass sich die sich ereignenden Zufälle qualitativ von dem unterscheiden, was auch ohne unser Zutun ab und an unsere Routinen unterbricht. In dem Sinne besteht die *Arbeit* der Situationist*innen in der Gestaltung und Realisierung von Spielen, die »neue Bedingungen für den Zufall« schaffen.

Zumindest implizit ist die herausgehobene Rolle, die dem Zufall zukommt, auch in Debords Definition des zentralen Verfahrens der Situationist*innen, desjenigen der ›konstruierten Situation‹ angedeutet. Debord erläutert die ›konstruierte Situation‹ folgendermaßen: »Durch die kollektive Organisation einer einheitlichen Umgebung und des Spiels von Ereignissen konkret und mit voller Absicht konstruiertes Moment des

27 »Vorbereitende Probleme bei der Konstruktion einer Situation«, o.A., *Beginn einer Epoche*, 48–51, hier 51. Franz. Orig.: »La seule issue progressive est de libérer ailleurs, et plus largement, la tendance au jeu. Auparavant les indignations naïves de la théorie pure de l'industrial design n'empêcheront pas le fait profond, par exemple, que l'automobile individuelle est principalement un jeu idiot, et accessoirement un moyen de transport. Contre toutes les formes régressives du jeu, qui sont ses retours à des stade[s] infantiles – toujours liés aux politiques de réaction – il faut soutenir les formes expérimentales d'un jeu révolutionnaire.« »Problèmes préliminaires à la construction d'une situation«, *international situationiste* 1 (Juni 1958):11–13, hier 12–13.

28 Caillois schlägt in *Les Jeux et les hommes* vier grundlegende Kategorien zur Klassifikation von Spielen vor. Diese Kategorien repräsentieren Grundtendenzen des Spiels: Neben Agon, dem Prinzip des Wettkampfs, unterscheidet er Alea (Zufall), Mimikry (Nachahmung) und Ilinx (Taumel).

Lebens.«²⁹ Der Begriff ›Spiel‹ bezieht sich hier weder auf die gemeinsame Festlegung von Regeln noch auf die Aktivität der Beteiligten, sondern auf die unvorhersehbare und offene Entwicklung der Ereignisse. Diese Offenheit für das Ungeplante erst führt in alle Praktiken der Situationist*innen das zumindest laut Huizinga für Spiele unabdingbare Element der Freude und Spannung ein. Erst dieses vermag die Entfremdung der gegenwärtigen Lebensbedingungen aufzuheben. Darum muss aus Sicht der Situationist*innen jede politische Strategie einer Veränderung der Gesellschaft, die auf eine Verbesserung der konkreten Lebensbedingungen der Bürger*innen zielt, ohne dieses Element zu generieren und in den Alltag zu übertragen, scheitern.

Zur Aktualität der situationistischen ›Politik des Spiels‹

Schon die kleine, im vorliegenden Beitrag zusammengetragene Auswahl an Schriften der Situationist*innen gibt einen Einblick darin, wie aktuell und ungelöst die von ihnen bezeichneten gesellschaftlichen Defizite auch heute sind. Dass auch ihre Praktiken bis heute Nachahmer*innen finden, zeigt etwa das oben bereits erwähnte Beispiel des *Park(ing) Day*, bei dem Autoparkplätze ›möbliert‹ werden, um zu Räumen der Begegnung und des Festes zu werden.³⁰

Vielleicht lässt sich aber auch über die Fortführung und Weiterentwicklung der Verfahren der Zweckentfremdung und des Umherschweifens hinaus an die Spielpolitik der Situationist*innen anknüpfen. Dies bedeutete weniger ein Anknüpfen an die Spielpraxis, denn an die Spieltheorie der Situationist*innen, genauer an ihre Anerkennung des Gesellschaftsbezugs, der spielerischen Praktiken unaufhebbar eingeschrieben ist, welche sie, wie oben ausgeführt, mit Caillois teilten, wenn auch ohne dessen hierarchisierende Wertungen. Dies bewog sie dazu, den Weg zu einer anderen Gesellschaft über eine Veränderung der gespielten Spiele zu nehmen: Den Wettkampfspiele des Kapitalismus wurden Spiele, die Alea und Ilinx Raum geben, entgegengesetzt. Diese Annahme einer reziproken Beziehung zwischen praktizierten Spieltypen und Gesellschaftsform gewinnt vor dem Hintergrund der aktuellen Debatte über die gegenwärtige Überblendung spielerischer und alltäglicher Praktiken, die als *Gamification* bezeichnet wird, neue Relevanz, zumal die Phänomene, für die dieser Begriff geprägt wurde, d.h. die Anwendung spieltypischer Elemente in spielfremden Kontexten, vor allem auf typische Elemente agonistischer Spiele zurückgreifen. Caillois vertrat in seiner Studie von 1958 die

29 Debord, »Definitionen.« Franz. Original : »Moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements.« Debord, »Définitions«, 12.

30 Eine Vielzahl neuerer Formen des Aktivismus, bei denen Gesellschaftskritik im Modus des Spiels praktisch umgesetzt wird und neue Verhaltensweisen erkundet werden sollen, nennt Mary Flanagan in *Critical Play: Radical Game Design* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013). Flanagan untersucht hier »games designed for artistic, political, and social critique or intervention, in order to propose ways of understanding larger cultural issues as well as the games themselves.« (Flanagan, *Critical Play* 2) Gerade auch die von Flanagan als ›locative games‹ rubrizierten Spiele, die den öffentlichen Raum in ein Spielfeld transformieren, knüpfen vielfach an die Praktiken der Situationisten. Siehe ebd. 190.

These, dass nicht so sehr das Aufkommen und Dominantwerden bestimmter Spieltypen gefährlich für Gesellschaften sei, sondern das Übergreifen von Spielprinzipien auf den Alltag. Er widmete darum der Frage, »was aus den Spielen wird, wenn die scharfe Linie, die ihre idealen Regeln von den diffusen und verfänglichen Gesetzen des Alltags trennt, an Deutlichkeit verliert«, ³¹ ein eigenes Kapitel mit dem Titel »Entartung der Spiele« (»Corruption des jeux«). Demgegenüber würden die Situationist*innen, die 1958 davon ausgehen, dass die Gesellschaft bzw. der Alltag in ihr ohnehin »entartet« ist, dafür optieren, dieser »Entartung« der Gesellschaft durch die Einführung neuer Spiele entgegenzutreten, Spielen, die auf anderen Prinzipien basieren als die kritisierte Gesellschaft. ³² Mit Blick auf aktuelle Gamification-Phänomene würden sie uns für unseren nächsten Supermarktbesuch raten, nicht so sehr Punkte als Zufälle zu sammeln.

Medienverzeichnis

- Bunyard, Bunyard, »The Situationists, Hegel and Hegelian Marxism in France«, in *The Situationists International. A Critical Handbook*, hg. v. Alastair Hemmens und Gabriel Zacarias. London: Pluto, 2000, 51–70.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958]. Erweiterte und durchgesehene Ausgabe. Paris: Gallimard, 1967. Dt.: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Durchgesehene und erweiterte Ausgabe. Aus dem Französischen und mit einem Nachwort von Peter Geble. Berlin: Matthes & Seitz, 2017.
- Connor, Steven. »Playstations. Or Playing in Earnest«, 2005, <https://www.stevenconnor.com/playstations/playstations.pdf> [letzter Zugriff: 21.03.2023].
- Debord, Guy und Gil Wolman. »Mode d'emploi du détournement [1956]«, Guy Debord. *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), 221–229. Dt.: Guy Debord, Gil J. Wolman: »Gebrauchsanweisung für die Zweckentfremdung [1956]«, *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 20–26.
- Debord, Guy. »Définitions«, *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 12–13. Dt.: Guy Debord: »Definitionen«, in: *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 51.
- Debord, Guy. »Introduction à une critique de la géographie urbaine«, *Les lèvres nues* 6 (September 1955), zit. n. dems., *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), 204–209.

31 Caillois, *Spiele*, 67. Im franz. Original: »Dès lors, il peut être intéressant de se demander ce que deviennent les jeux, quand la cloison rigoureuse qui sépare leurs règles idéales des lois diffuses et insidieuses de l'existence quotidienne, perd sa netteté nécessaire.« Caillois, *Jeux*, 101–102.

32 Patrick Marcolini sieht darum in der Spiel-Politik der Situationisten eine »antizipierte Kritik« der Gamification. Vgl. Marcolini, »The Most Dangerous Game«. Esthétique et politique du jeu chez les situationistes.« HAL Open Science, Nov. 2016. <https://hal.science/hal-01649347/document> [letzter Zugriff 02.04.2023].

- Debord, Guy. »Perspectives de modifications conscientes de la vie quotidienne« *internationale situationiste* 6 (August 1961): 20–27. Dt.: »Perspektiven einer bewussten Änderung des alltäglichen Lebens«, *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 98–105.
- Debord, Guy. »Positions situationistes sur la circulation«, *internationale situationiste* 3 (Dezember 1959): 36–37.
- Debord, Guy. »Sur le hasard«, ders., *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), 296.
- Debord, Guy. »Thèses sur la révolution Culturelle«, *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 20–21.
- Flanagan, Mary, *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013.
- Gardiner, Michael E. *Critiques of Everyday Life*. London/New York: Routledge, 2000.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938]. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1987.
- Jappe, Anselm. »Debord's Reading of Marx, Lucács and Wittfogel: A Look at the Archives«, in *The Situationists International. A Critical Handbook*, hg. v. Alastair Hemmens und Gabriel Zacarias. London: Pluto, 2000), 19–26.
- Lefebvre, Henri. *Critique de la vie quotidienne I. Introduction* (Paris: L'Arche, 1958, 143, 180, 196f.; dt: *Kritik des Alltagslebens*. Bd. 1, mit einem Vorwort zur deutschen Ausgabe hg. v. Dieter Prokop, übers. v. Karl Held. München: Hanser, 1974.
- Marcolini, Patrick. »The Most Dangerous Game«. Esthétique et politique du jeu chez les situationistes.« HAL Open Science, Nov. 2016. <https://hal.science/hal-01649347/document> [letzter Zugriff 02.04.2023].
- Marx, Karl. *Ökonomisch-philosophisch Manuskripte*, hg. v. Barbara Zehnpfennig. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2009.
- Neuenfeld, Jörg. *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005.
- Nieuwenhuys, Constant. »Le grand jeu à venir«, *Potlatch* 30 (15 July 1959): unpag.
- o.A. »Contribution à une définition situationiste du jeu«, in: *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 9–10. Dt.: »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiel«, *Situationistische Internationale* 1, zitiert nach: *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 47–48.
- Plessner, Plessner. »Der Mensch im Spiel«, *Freiburger Dies Universitatis* 13 (1966): 7–11.
- Rancière, Jacques. *Aux bords du politique*, Paris: Osiris, 1990. Dt.: *Zehn Thesen zur Politik*, übers. v. Richard Steurer-Boulard. Berlin: Diaphanes, 2008.
- Schiller, Friedrich. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, m. e. Nachwort von Käthe Hamburger. Stuttgart: Reclam, 1965.

»Nintendo What Nintendon't«

Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate

Laura Laabs

Am 06. Januar 2022 postet Reddit-User*in asylum83 zwei Mal den gleichen Beitrag in den Subreddits r/gaming und r/retrogaming mit dem Titel »Shocked this ad came from Nintendo«. Bei dem beigefügten Bild handelt es sich um eine britische Print-Anzeige aus dem Frühjahr 1997 für Nintendos Game Boy Pocket, einer kleineren und handlicheren Neuauflage des Game Boy (Abb. 1). Die Werbeanzeige wird fast vollständig von dem Foto einer an Bettpfosten gebundenen Frau in Nachtwäsche eingenommen. »The New Game Boy pocket – Seriously distracting« vermag es demnach, (männliches) Begehren vom Körper einer Frau hin zu einem anderen Spielgerät abzulenken.

Der im Titel artikulierte Schock bezieht sich auf Nintendos familienfreundliches Image. Er suggeriert: Eine solche provokative Werbeanzeige im Auftrag *dieses* Unternehmens? Das sei doch eher anderen zuzutrauen. Gleichzeitig enttarnt dieser Schock einmal mehr die Allgegenwart sexualisierter und sexistischer Spiele- und Konsolenwerbung: Die Anzeige an sich ist nicht schockierend, sondern der Auftraggeber. Was fangen wir an mit der Überraschung angesichts dieser Anzeige, welche Widersprüche hilft sie uns, zu rekonstruieren? »Historically, game companies have imagined an audience filled with young, White, heterosexual males«.¹ Was erzählen diese und ähnliche Anzeigen uns darüber, wen Nintendo wie in der Vergangenheit als Spieler bzw. als Gamer entwarf? Gute 15 Jahre nach der Game-Boy-Pocket-Anzeige kursierten unter dem Hashtag #Gamergate, und damit mit enormer Reichweite, misogynie, rassistische und queerfeindliche Antworten auf die Frage, wer zur In-Group »Gamer« gehören soll, kann oder darf, die nicht selten von Nostalgie gefärbt waren,² und zwar einer restaurativen Nostalgie »[which] attempts a transhistorical reconstruction of the lost home. [...] Restorative nostalgia does not think of itself as nostalgia, but rather as truth and tradition«.³ Dieser

1 Andrea Braithwaite, »It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity«, *Social Media and Society* 2, Nr. 4 (Okt.–Dez. 2016): 1.

2 Vgl. Anastasia Salter und Bridget Blodgett, *Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, Trolling, and Identity Policing* (Cham: Palgrave Macmillan, 2017), 93

3 Svetlana Boym, »Nostalgia and Its Discontents«, *The Hedgehog Review* 9, Nr. 2 (2007): 13.

Artikel macht Vorschläge zur Antwort auf die nach wie vor dringliche Frage, worauf sich diese Nostalgie bezieht. Oder andersherum: In welchen historischen Diskursen der Gaming-Kultur Ideen darüber angelegt sind, wer und wie ein Gamer ist – Ideen, die beispielsweise unter #Gamergate als rechtmäßige Tradition verteidigt werden. Ich folge mit meiner Analyse Carly A. Kocurek, die in *Coin-Operated Americans* anstelle der Exklusion von Frauen und Mädchen die Inklusion von (cis-geschlechtlichen, heterosexuellen) Männern, Jungen und jungen Erwachsenen untersucht, um herauszufinden, wie Videospiele als Medium und Praxis an Maskulinität gebunden wurden.⁴

Der von Svetlana Boym erwähnte verloren geglaubte Raum ist einer, in dem cis-männliche, heterosexuelle und weiße Spieler vor Kritik durch Frauen, queere Menschen und BIPOC (Black, Indigenous, People of Color) sicher sind; ein Raum, der aus dieser Perspektive durch unrechtmäßiges Eindringen solcher Kritik und Spieler*innen aus der Ordnung gebracht und gestört wird. #Gamergate wiederum »spawned a narrative of reform: a call to make gaming great again«. ⁵ Diese Abwandlung von Donald Trumps Kampagnen-Slogan im US-amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf 2015/2016 ist Hinweis auf Überlappungen und Kontinuitäten von #Gamergate zu sogenannten Alt-Right-Bewegungen, die zuletzt vielfach festgestellt wurden.⁶ #Gamergate wird immer wieder als »a canary in a coalmine«, als Kanarienvogel in der Kohlenzeche bezeichnet,⁷ also als Frühwarnsignal für erstarkendes rechtes und rechtsextremes Gedankengut, das zum damaligen Zeitpunkt nicht immer auf adäquate Weise ernst genommen worden sei – auch weil der gesamtgesellschaftliche Stellenwert von Videospiele als Medium nach wie vor nicht wirklich wahrgenommen würde.⁸

4 Vgl. Carly A. Kocurek, *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade* (Minneapolis, MN/London: University of Minnesota Press, 2015), xiii.

5 Salter und Blodgett, *Toxic Geek Masculinity*, 93.

6 Vgl. Amanda Phillips, *Gamer Trouble. Feminist Confrontations in Digital Culture* (New York, NY: New York University Press, 2020), 2; Kristin M. S. Bezio, »Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a Precursor to the Rise of the Alt-right«, *Leadership* 14, Nr. 5 (2018); s.a. Shira Chess und Mia Consalvo, »The Future of Media Studies Is Game Studies«, *Critical Studies in Media Communication* 39, Nr. 3 (2022): 160–61; Salter und Blodgett, *Toxic Geek Masculinity*, 93. Joshua Green zitiert in *Devil's Bargain* Donald Trumps ehemaligen Chefstrategen Steve Bannon mit einem Plan, #Gamergate-Akteure für Trumps politische Bewegung rekrutieren und ihren Groll zur Waffe machen zu wollen. Konkret spricht Bannon von einer aktivierbaren Armee weißer Männer mit monströser Energie; Joshua Green, *Devil's Bargain. Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency* (Melbourne/London: Scribe, 2017), 145. »They come in through Gamergate or whatever and then get turned onto politics and Trump«, Steve Bannon zit. in Green, *Devil's Bargain*, 147. Bannon figuriert #Gamergate hier als buchstäbliches Tor, als Schwelle, als Übergangszone; »or whatever« ist aber auch ein Hinweis dafür, dass #Gamergate zwar im Ausmaß, nicht aber in seinem Wesen besonders war.

7 Chess und Consalvo, »The Future«, 161; s.a. Bezio, »Ctrl-Alt-Del«, 564; Matt Lees, »What Gamergate Should Have Taught Us About the ›Alt-right‹«, *The Guardian*, 01. Dezember 2016, <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>.

8 Vgl. z.B. Aurelia Brandenburg, »Der lange Schatten der Antifeminist:innen«, in *Unverpixelter Hass*, hg. Amadeu Antonio Stiftung (Berlin, 2016), 47. Chess und Consalvo weisen in ihrem Artikel auf die Bedeutung der Game Studies als akademische (Teil-)Disziplin hin, deren zentrale Bedeutung für die Medienwissenschaften noch nicht erkannt worden sei.

Abb. 1: Werbeanzeige von Nintendo aus dem Jahr 1997 für den Game Boy Pocket, wie sie z. B. in FHM 84 vom Januar 1997 abgedruckt wurde. Scan der Autorin.



Kritische Stimmen rufen jedoch auch immer wieder zur Historisierung und Kontextualisierung von #Gamergate auf, beispielsweise Zoë Quinn⁹: »Hey, if you wanna say GamerGate led to this without acknowledging that GG was a symptom of the larger systemic bigotry [...], I really don't appreciate being used like that!!«¹⁰ Quinn macht darauf aufmerksam, dass die mit der US-amerikanischen Alt-Right-Bewegung und auch an #Gamergate zu beobachtenden Problematiken gerade nicht völlig neu sind,¹¹ sondern vielmehr immer wieder erneut an die Oberfläche treten – zum Beispiel, aber nicht nur, im Zuge von #Gamergate. Mein Ansatz ist dementsprechend eine Suche danach, an welchen Stellen Vorstellungen über den Gamer insbesondere als heterosexuellen und cis-männlichen Spieler historisch zirkulierten und an die Oberfläche traten. Meine dritte Frage lautet daher schließlich: Inwiefern kann die Analyse von Werbeanzeigen wie derer

9 Ein Blog-Post, den Quinns Ex-Freund nach ihrer Trennung auf seinem Blog publizierte und der Quinn unterstellte, eine unethische, journalistische Standards verletzende Beziehung mit einem *Kotaku*-Redakteur zu haben, gilt als Auslöser der #Gamergate-Bewegung, in der »ethics in game journalism« immer wieder als Feigenblatt und »eigentliches« Anliegen vorgeschoben wurde (ein Feigenblatt, das sich bis heute hartnäckig hält).

10 Zoë Quinn (@UnburntWitch), » Hey, if you wanna say GamerGate led to this without acknowledging that GG was a symptom of the larger systemic bigotry«, Twitter, 07. Januar 2021, <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1346968281496711169>.

11 Quinn, »Hey, if you wanna say GamerGate led to this«.

von Nintendo zur Historisierung aktueller politischer Diskurse über Videospiele beitragen – beispielsweise der #Gamergate-Bewegung als Knotenpunkt in Debatten um Hierarchien, Deutungshoheiten, Ein- und Ausschlüsse und Zugehörigkeiten?

1997: »Seriously distracting«

Werfen wir zunächst einen genauen Blick auf die Game-Boy-Pocket-Anzeige (Abb. 1), wie sie 1997 in der Januar-Ausgabe des britischen ›Herrenmagazins‹ *FHM (For Him Magazine)* geschaltet wurde. Die Frau liegt auf dem Rücken, den Oberkörper halb aufgerichtet, die Beine halb angewinkelt. Über die Handgelenke ist sie an die Bettpfosten gebunden, die rote Fessel an ihrer rechten Hand greift farblich das Nintendo-Logo in der linken oberen Ecke auf. Der eigenartige, möglicherweise retuschierte Winkel ihres rechten Arms verstärkt den Eindruck ihrer angespannten Körpersprache (wobei die rechte Hand eine gespiegelte Kopie ihrer linken zu sein scheint). Dunkle Nachtwäsche mit hellen Zierleisten fällt ihr bis zur Hüfte, der Intimbereich gerade noch von ihren Oberschenkeln verdeckt. Bettdecken oder Kopfkissen gibt es keine, der Raum ist spärlich eingerichtet und unordentlich. Wir sehen unter ihr die weiß bezogene Matratze, hinter ihr eine grünlich-graue Wand und das Kopfteil, dessen Streben gleichzeitig als Lesezeichen dienen: ein Buch ist darüber gehängt, offenbar weniger ablenkend als der Game Boy Pocket und *Tetris*. Die Frau schaut (aus ihrer Perspektive) nach links, den Blick auf einen Bereich jenseits des rechten Bildrandes und damit, weil die Anzeige auf der aufmerksamkeitsstarken rechten Magazinseite sitzt, auch jenseits des Rands der Zeitschrift gerichtet; er markiert eine Abwesenheit. Der Spieler befindet sich in einem anderen (Bild-)Raum: In einem Banner am unteren Rand der Anzeige, nebst oben zitierter Pointe – »The New Game Boy pocket – Seriously distracting«. Sie überlappt zum Teil mit einer Aufsicht auf sehr große, maskuline Hände, die einen kleinen Game Boy umschließen und *Tetris* spielen. Obwohl also seine Bettgenossin solchermaßen entblößt, für ihn verfügbar – man könnte auch sagen: wehrlos – am Bett hängt, hängt der Gamer stattdessen am Game Boy, so faszinierend ist das alternative Spielgerät. Ihrem überwiegend intakten Outfit nach zu urteilen, ist vermutlich außer ihrem Festbinden zwischen dem Gamer und der Frau noch nicht viel passiert. Auf das Vorspiel folgt *Tetris* als Haupttakt. Sie kann sich nicht losreißen, er will sich nicht losreißen. »Women within the hardcore gaming public are given tightly bound roles to play and punished for stepping outside them [...]«. ¹² Das »stepping outside«, ihr Verlassen des Raums, unterbunden durch Anbinden.

Die kleine Aufsicht auf Hände und Game Boy macht ein Angebot der Perspektiveinnahme des Gamers durch den Betrachter bzw. Leser¹³ (sic!) des Magazins im Sinne einer

12 Anastasia Salter und Bridget Blodgett, »Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public«, *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 56.3 (2012): 411.

13 Ich folge bewusst der binärlogischen Vergeschlechtlichung der Anzeige, obwohl natürlich in der Praxis eine solche Perspektiveinnahme durch einen (cis-geschlechtlichen, heterosexuellen) Mann nicht immer gegeben ist, um aufzuzeigen, wie solche Figuretionen der Maskulinität von Spielern daran mitwirken, rigide und binäre Vorstellungen von Geschlechtlichkeit und Sexualität zu verfestigen; vgl. Salter und Blodgett, *Toxic Geek Masculinity*, vi.

Ego-Perspektive; der Blick wandert von der Großaufnahme der Frau zur Miniaturaufnahme des Spielgeräts. Die Koppelung von Game Boy Pocket und Frau als Spielgeräte oder Spielzeuge – und damit in der Logik von Werbeanzeigen als Konsumprodukte – artikuliert sich in den ähnlichen Farbgebungen von Matratze und Game-Boy-Gehäuse bzw. Wandfarbe und Bildschirmhintergrund, vor dem sich in schwarzen Linien *Tetris* abzeichnet wie die Bettpfosten vor der Wand. So legt die Frau in der Anzeige die Attraktivität des Game Boy als Spielgerät für den Mann nahe.¹⁴ (Mit-)Spielen kann oder darf sie in diesem Moment jedenfalls nicht, die Frau auf dem Bett, weder mit dem Game Boy noch mit sich selbst; ihr sind die Hände gebunden. Dem Gamer stehen dagegen alle Optionen offen: Sex oder Game Boy, beides ist verfügbar.

Seine Maskulinität zeichnet sich durch die Gewissheit aus, sich die eine Option der Beschäftigung (Sex) offenhalten zu können, auch wenn er sie vorübergehend für eine andere Option (*Tetris*) hintanstellt. Im Universum dieser Anzeige muss diese Sicherheit, das ist die Kehrseite, allerdings erst hergestellt werden durch das Anbinden an Bettpfosten – nur so kann er garantieren, dass ihm beide Optionen erhalten bleiben, kann er verhindern, dass sie die Situation verlässt. Eine Alternative zu dem in der Anzeige präsentierten Szenario, in welchem nur der Gamer sich ablenken lässt, wäre zum Beispiel eines, in dem beide sich ablenken lassen und gemeinsam bzw. abwechselnd miteinander (oder gegeneinander) *Tetris* spielen. Die eben erwähnte räumliche Abgrenzung identifiziert jedoch das Spielen mit dem Game Boy als Domäne der Männlichkeit – eine Vorstellung, die, wie oben besprochen, unter dem Hashtag #Gamergate allgegenwärtig ist. Zu dieser Imagination von Maskulinität bzw. spezifisch der *geek masculinity*¹⁵ gehört insbesondere auch die Beherrschung von technischen Geräten sowie spezialisiertes technisches Wissen in Abgrenzung zu weiblicher Unfähigkeit.¹⁶ Maskuline Dominanz über Spielraum und Spielgerät aktualisieren sich in der Anzeige in Einklang mit maskuliner Dominanz über die Frau, der hier die Fähigkeit zum eigenhändigen Spielen entzogen wird.

Ein Blick aufs Umfeld: (Ironischer) Humor als Abwehrstrategie

Nintendos Game-Boy-Pocket-Anzeige wurde nach Abdruck heftig kritisiert.¹⁷ Die britische *Advertising Standards Authority* (ASA), eine der freiwilligen Selbstkontrolle verpflichtete Werbeaufsicht ungefähr vergleichbar mit dem Deutschen Werberat, forderte Nin-

14 Vgl. Alex Custodio, *Who Are You? Nintendo's Game Boy Advance Platform* (Cambridge, MA: MIT Press, 2020), 138.

15 S. zu diesem Begriff insb. Salter und Blodgett, *Toxic Geek Masculinity*. Salter und Blodgett weisen darauf hin, dass *geek masculinity* häufig in Abgrenzung zu hegemonialer Maskulinität und in Assoziation zu »unmännlichen« Interessen oder Verhaltensweisen (insbesondere Sex) figuriert wird, sie allerdings den Status als marginalisierte Spielart der Maskulinität zu Unrecht beansprucht; *Toxic Geek Masculinity*, 47. Zwar bedienen beide Anzeigen, die ich hier bespreche, einerseits diese Vorstellung, laufen ihr andererseits aber gerade zuwider.

16 Vgl. Michael Salter, »From Geek Masculinity to Gamergate: The Technological Rationality of Online Abuse«, *Crime Media Culture* 14.2 (2018): 249–250.

17 Meg Carter, »Honest, Legal... But Decent?«, *Independent*, 07. April 1997, <https://www.independent.co.uk/news/media/honest-legal-but-decent-1265759.html>.

tendo und die verantwortliche Werbeagentur Leo Burnett dazu auf, die Anzeige zurückzuziehen – das Bild einer unterworfenen und gedemütigten Frau (»subjugated and humiliated«) sei unverantwortlich.¹⁸ Besonders relevant für diese Entscheidung war der Gesichtsausdruck der Frau, der vielfach als verängstigt gedeutet wurde.¹⁹ Zwar räumt Crispin Reed, damaliger Kundendirektor für Nintendo bei Leo Burnett, knapp 25 Jahre später ein, die Anzeige sei »totally inappropriate« und »way over the line« gewesen,²⁰ seine Reaktion 1997 verteidigte die Anzeige jedoch klar unter Berufung auf den Kontext der Magazine, in welchen sie geschaltet worden war (*Viz*, *Loaded* und *FHM*): »When you look at [our] ad in the context of the environment it appeared in, it's exactly in keeping with the editorial pages which, I would say, go further than we did. The nature of the complaints misinterpreted our intent – to show the woman as frustrated, not terrified.«²¹

Der Kontext, die Umgebung, das mediale Gefüge um die Print-Anzeige herum seien ausschlaggebend,²² das intendierte Publikum dementsprechend in der Lage zur korrekten Einordnung und Interpretation der Anzeige. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass Nintendo bzw. Leo Burnett hier ein Publikum adressieren, das sich in diesem medialen Umfeld auskennt. Ich verstehe Nintendos Werbeanzeige als Paratext, das heißt konkret als vermittelnde Instanz zwischen Unternehmen und potenziellen Konsument*innen bzw. Leser*innen der jeweiligen Magazine, die daran beteiligt ist, Wissen über ein Objekt oder auch Unternehmen zu stiften und dabei Unternehmen, Produkte und Zielgruppe auf bestimmte Weisen zu formen und mitzubestimmen. Betrachten wir zudem Magazine als Medium, das Raum für Deutungsangebote stiftet, innerhalb dessen heterogene Einheiten – Texte, Bilder, Werbeanzeigen, Genres, Informationen usw. – in gegenseitigen Austausch treten,²³ können wir Nintendos Werbung dementsprechend unter Einbezug der sie umgebenden Umfelder interpretieren. Die Game-Boy-Pocket-Anzeige ist eingebettet und eingebunden in bestimmte Diskurse und Fantasien von Maskulinität, die sich auch durch bestimmte Formen des (ironischen) Humors artikulieren. Worauf zielt die von Reed beschworene Medienkompetenz?

Ob die Frau nun frustriert oder ängstlich dreinblickt: Die Anzeige entwirft die Maskulinität des Gamers unter den Vorzeichen von sexueller Aktivität, Dominanz, Experi-

18 ASA zit. in Carter, »Honest, Legal«. Im Bericht der ASA zum Jahr 1997 wird Nintendo nicht namentlich erwähnt, dafür jedoch die Computerspiel-Industrie zum Thema frauenfeindlicher und gewalttätiger Inhalte in Werbung spezifisch adressiert. Insgesamt gibt sich die ASA hier recht optimistisch: 1996 hätte die ASA noch 15 solcher Anzeigen der Computerspiel-Industrie kritisiert, 1997 nur noch sechs; Advertising Standards Authority, »Annual Report 1997«, 8. Dies sei insbesondere auf einen neu eingeführten Kodex des Wirtschaftsverbands der Computerspielindustrie im Vereinigten Königreich zurückzuführen.

19 Vgl. Carter, »Honest, Legal«.

20 Crispin Reed zit. in Brian VanHooker, »The Bizarrely ›Sexy‹ History of Game Boy Ads«, *Mel Magazine*, <https://melmagazine.com/en-us/story/game-boy-commercials-horny>.

21 Crispin Reed zit. in Carter, »Honest, Legal«.

22 Meg Carter bezeichnet die Strategie, Werbeanzeigen auf das Umfeld abzustimmen, 1997 als »adlands latest passion: environment. [...] It's not only a matter of reaching the right audience, it's about striking the right tone«; Carter, »Honest, Legal«.

23 Vgl. Malte Lorenzen, »Die Zeitschrift als Medium des Vergleich(en)s. Eine exemplarische Analyse der deutschsprachigen Rundschau publizistik während des Ersten Weltkriegs«, *Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur* 45.1 (2020).

mentierfreudigkeit und eines bestimmten Humors, gepaart mit einer jugendlichen Verspieltheit. Aktiv ausgelebte Heterosexualität und Videospiele, so die Anzeige, schließen sich nicht gegenseitig aus, im Gegenteil: Bett und Frau werden bildsprachlich mit dem Game Boy und *Tetris* parallel geführt, die Beherrschung des weiblichen Körpers und die Beherrschung des Spielgeräts in gegenseitige Nähe gerückt. Das Alternativ-Szenario, in dem sich beide für das Videospiele und gegen den Sex entscheiden, wäre freilich weniger provokativ und vergleichsweise langweilig. *FHM*, *Viz* und *Loaded*, die Magazine, in denen die Anzeige geschaltet wurde,²⁴ gehören zu den sogenannten »Lad Mags«, einer Subkategorie von »Men's Lifestyle«-Magazinen aus dem Vereinten Königreich. Diese stellen (reaktionäre) Abgrenzungsräume zum maskulinen Ideal des »New Man« aus Magazinen wie *Esquire* oder *GQ*²⁵ dar:

»New man« was an avid consumer and unashamed narcissist but had also internalized and endorsed the principles of feminism including a reassessment of the traditional division of labour and a new commitment to fatherhood [...]. »New lad« was a clear reaction to »new man«, and arguably an attempt to reassert the power of masculinity deemed to have been lost by the concessions made to feminism by »new man«. »New lad«, most clearly embodied in *loaded* magazine but also by its competing successors (eg, *FHM*, *Maxim*, *Front*), marked a return to traditional masculine values of sexism, exclusive male friendship and homophobia. Its key distinction from traditional masculinity was an unrelenting gloss of knowingness and irony, a reflexivity about its own condition which arguably rendered it more immune from criticism.²⁶

Der typische Humor von Lad Mags wie *FHM* verkompliziert lineare Lesarten; nicht immer ist eine klare Antwort auf die Frage möglich, wer oder was das Ziel des Humors ist.²⁷ Er kann jedoch als Verhandlungsstrategie feministischer Diskurse, als »strategic accommodation of oppositional discourses such as feminism«,²⁸ wie auch als Geste der vorauseilenden Abwehr gegen mögliche und antizipierte Kritik begriffen werden.

Ein Beispiel für diese Strategien: Dieselbe *FHM*-Ausgabe, in der die Game-Boy-Pocket-Anzeige geschaltet wurde, enthält eine Liste über 30 »Pervy Sex Tips«. ²⁹ Diese schlagen neben einigen durchaus ernst zu nehmenden Ratschlägen u.a. sechs aus gesundheitlicher Perspektive mindestens fragwürdige Produkte zur Einführung in diverse Körperöffnungen, insbesondere Vaginen vor – darunter geschälte Bananen,³⁰ ausgepacktes

24 Vgl. Carter, »Honest, Legal«.

25 Vgl. Bethan Benwell, »Introduction: Masculinity and Men's Lifestyle Magazines«, in *Masculinity and Men's Lifestyle Magazines*, hg. Bethan Benwell (Oxford/Malden, MA: Blackwell Publishing/The Sociological Review 2003), 6.

26 Ebd., 13.

27 Vgl. ebd., 21.

28 Ebd., 27, Hervorh. i. Orig.

29 *FHM* 84, Januar 1997: 126–132.

30 »The sophisticate will insert a banana – peeled, you fool – fully into her vagina, and eat it out by sucking and nibbling«; Flic Everett, »What's For Afters, Pet?«, *FHM* 84, Januar 1997: 127.

Eis am Stiel,³¹ und aufgelöste Alka-Seltzer-Tabletten.³² Betrachtet man die Liste als Aushandlungsraum, in welchem deviante, *kinky* Sexualpraktiken für den New Lad zur Disposition gestellt werden, kann die Inklusion von überspitzten bis hanebüchenen Vorschlägen einerseits als Strategie gelesen werden, andere Tipps wie den Einbezug von Anal-Spielzeug für ihn als vergleichsweise weniger abwegig bzw. akzeptabel zu rahmen. Gleichzeitig erscheint der ironisierende Tonfall als Geste der Abgrenzung, vielleicht auch als Parodie von zur gleichen Zeit kursierenden Listen und Sex-Tipps in Frauenmagazinen wie *Cosmopolitan*. »This makes it hard to guess at what the intended tone of the material is or indeed to guess at what the target reader might make of what they have read [...].«³³ Als Teil dieses Aushandlungsraums wird nicht nur zur Disposition gestellt, welche devianten Sexualpraktiken für den jungen, abenteuerlustigen und experimentierfreudigen New Lad als akzeptabel gelten können, ohne seine Maskulinität und Heterosexualität infrage zu stellen (denn die Liste adressiert konsequent einen heterosexuellen Leser mit Freundin bzw. fester Sexualpartnerin). Er demonstriert auch Bewusstsein über feministische Diskurse wie sexuelle Befreiung und Einvernehmlichkeit:

What you really need to do is first reassure her utterly about your fundamental normality [...]. If you do this right, it won't be long before women are dying to prove how sexually liberated they are and give you the time of your life. [...] Men with interesting takes on sex, who are prepared to use a little imagination, often make better lovers.³⁴

Und weiter: »The real secret of bringing perversion into your sex life, is to ask her at every stage if she feels comfortable, if she wants to stop, if she's happy... until she tells you to shut up because you're distracting her.«³⁵ Während es in der Anzeige der Game Boy ist, der den Spieler von der Frau ablenkt, ist es in diesem Text die permanente Frage nach Einverständnis, die die Frau vom sexuellen Spielen ablenken könnte. Die Uneindeutigkeit dieses Humors, der sich nicht richtig entblößen will, sich nicht zur Gänze auf eine Sache einlässt, sich stattdessen in strategische Ambiguität kleidet, ist ebenfalls Teil der von #Gamergate und ähnlichen Kontroversen bekannten Defensiv- bzw. Ausweich-Taktik des ›Locker Room Talk‹. Diskurshoheit verteidigen, Dominanz festigen: war nicht so gemeint, war doch nur Spaß, *it's not that deep*.³⁶ Eine Strategie, die sich affirmativ an diejenigen wendet, die die korrekte, intendierte, aber nicht artikulierte Interpretation finden, die schon einzuordnen wissen, wie etwas *wirklich* gemeint war – wir erinnern uns

31 »Having unwrapped [the popsicle], slide it slowly in and out of her and over her clitoris«; Everett, »What's For Afters, Pet?«, 129.

32 »It's [Alka Seltzers'] capacity to fizz that's helpful, and you can exploit this by dissolving one in a little water and pouring it gently in the direction of her vagina. If you don't mind looking stupid, you can even stick your dick in a glass of it. The bubbles pricking you will do strange things«; Everett, »What's For Afters, Pet?«, 129.

33 Claire Hines und Stephanie Jones, »Loaded Magazines: James Bond and British Men's Mags in the Brosnan Era«, in *From Blofeld to Money Penny: Gender and James Bond*, hg. Steven Gerrard (Bingley: Emerald Publishing, 2020), 156.

34 Everett, »What's For Afters, Pet?«, 126.

35 Ebd., 126.

36 Vgl. Benwell, »Introduction«, 20–21.

an Crispin Reeds ursprüngliche Verteidigung der Game-Boy-Anzeige und die von ihm beschworene Interpretationskompetenz. Diese Perspektive suggeriert eine zusätzliche Lesart der Anzeige als ironisches Spiel mit dem Stereotyp des sozial inkompetenten, aber technisch versierten Gamers; eines Gamers, der zwar zur Verfügbarmachung einer Frau in der Lage, der Anziehungskraft von Game Boy und *Tetris* aber selbst hilflos ausgeliefert ist.

Nintendo, die Familie und die Spieler

Bevor wir uns einer weiteren, späteren Werbeanzeige für den Game Boy Advance SP zuwenden, kehren wir zurück zu Nintendos oben angesprochenem Image der Familienfreundlichkeit, das nicht nur den Schock kontextualisiert, der die eingangs zitierten Reddit-Posts überschreibt, sondern auch Anlass dazu bietet, zum Teil widersprüchliche historische Marketingstrategien zu untersuchen.

Nintendos heutiges Image eines Herstellers familienfreundlicher Konsolen und Spiele liegt zum einen natürlich in den Franchises des Unternehmens begründet, den niedlichen und cartoon-bunten, zielgruppenumfassend beliebten und jugendfreien Welten um Super Mario, Yoshi, Kirby und Co.,³⁷ und zum anderen in technischen Funktionen und Design einiger Nintendo-Spielekonsolen. Dazu gehört insbesondere die Nintendo Wii mit ihrer gezielten Adressierung von Zielgruppen *jenseits* der (auch bis dato von Nintendo selbst männlich imaginierten) »Hardcore«-Gamer. Nintendos Marketing der Wii folgte der Idee, Videospiele nicht nur diskursiv, sondern auch materiell (wieder) in die »Mitte der Familie«, das heißt ins gemeinsame Wohnzimmer zu holen.³⁸ Diese Idee fand ihre Materialisierung im vergleichsweise geringen Kaufpreis und auch Gewicht der Konsole und zudem im Design der Wii Remote, die durch ihre optische und haptische Nähe zu TV-Fernbedienungen das Spielen für Lai*innen zugänglicher machen sollte als die vermeintlich komplexeren Produkte von Sony und Microsoft.³⁹ Vor dem Hintergrund dieser Abgrenzung Nintendos von den größten Konkurrenten durch Adressierung »anderer« Märkte verwundert es kaum, wie hartnäckig sich das Unternehmens-Image der erbaulichen Familienfreundlichkeit insbesondere in der breiteren Games-Kultur, teils aber auch in der Fachliteratur festgesetzt hat und hält, obwohl es zum Teil im Widerspruch zu historischen Marketingstrategien Nintendos steht.⁴⁰ So kritisieren Steven E. Jones und George K. Thiruvathukal zwar das Marketing

37 Vgl. Amanda C. Cote, »Writing »Gamers«: The Gendered Construction of Gamer Identity in *Nintendo Power* (1994–1999)«, *Games and Culture* 13.5 (2018): 485; Cote bezieht sich hier auf Justine Cassell und Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games* (Cambridge, MA: MIT Press, 1998), 8.

38 Vgl. Steven E. Jones und George K. Thiruvathukal, *Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012), 3–4; 30–33.

39 Vgl. Jones und Thiruvathukal, *Codename Revolution*: 53–54.

40 US-amerikanisches Marketing für das Nintendo Entertainment System (NES) Mitte der 80er-Jahre beispielsweise adressierte weniger die Familie als Publikumsgruppe, sondern vornehmlich allein spielende Jungen bis 10 Jahre, daran anschließend Anfang der 90er-Jahre mit dem Super Nintendo Entertainment System (SNES) dann Jungen im Alter von 10 bis 15 Jahren, während spielende

der Nintendo Wii in Hinblick auf stereotype Annahmen über Mütter, heben direkt im Anschluss allerdings den Verzicht beispielsweise auf essentialistisches Marketing und klischee-pinkfarbenes Design als positiv hervor und betonen, das Presseecho sei gar stereotyper gewesen als Nintendos eigenes Marketing.⁴¹ Eine kritische Untersuchung der Idee(n) von Familien bei Nintendo – was und wer Familien bei Nintendo ausmacht, wie ausgeprägt der Stellenwert der Familie für Nintendos Marketing zu welchen historischen Zeitpunkten tatsächlich war, wer zur Familie dazugehört und wer nicht – wäre dahingegen lohnenswert, würde jedoch den Diskussionsrahmen dieses Artikels sprengen.⁴²

In den 80er- und 90er-Jahren trugen geschickte Marketingmanöver sowohl von Nintendo selbst als auch von Konkurrent Sega ebenfalls zu diesem familienfreundlichen Image bei, wenn auch auf scheinbar widersprüchliche Weise. Die Nintendo Wii und ihre Zielgruppe waren weniger eine neuartige Hinwendung zur Zielgruppe der Familie als eine Wiederentdeckung, »a return to the ideal of family fun that had been associated with its brand since the 1980s«.⁴³ Es ist die Entdeckung eines Markts untypischer Konsument*innen, an dessen Konstruktion als »untypisch« Nintendo historisch selbst beteiligt war. Das Games-Marketing der späten 1980er- und frühen 1990er-Jahre war sowohl in den USA als auch im Vereinigten Königreich von der Rivalität zwischen Nintendo und Sega geprägt. Segas Strategie der Wahl war eine Abgrenzungsgeste zum vermeintlich langweiligeren, uncoolen, gar kindischen Konkurrenten Nintendo, die in den USA im bis heute ikonischen Slogan »Genesis Does What Nintendo can't« kulminierte. Auch im Vereinigten Königreich folgte Sega den Retrospektiven einiger Mitarbeiter zufolge einer ähnlichen Marketing-Strategie der »Rebellion« gegen Nintendo. Nick Alexander, damals CEO von Sega Europe, beschreibt die Ausrichtung auf eine ältere, pubertäre Zielgruppe, die sich gegen ihre Eltern wendet:

In the early years of the '90s, Nintendo's marketing position was always kids playing with mum and dad, being happy families. [...] [Kids] wanted to be a bit more

Mädchen in Anzeigen zunehmend rar werden; vgl. Tracey Lien, »No Girls Allowed«, *Polygon*, 02. Dezember 2013, <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>.

41 Vgl. Jones und Thiruvathukal, *Codename Revolution*, 31.

42 Als Beispiel sei hier nur auf eine Kontroverse um Nintendos *Tomodachi Collection: New Life* hingewiesen, das 2013 in Japan erschien und 2014 für die nordamerikanischen und europäischen Märkte vorgestellt wurde. Zunächst schien das Spiel, eine Lebenssimulation rund um Nintendos personalisierbare Mii-Figuren bzw. -Avatare, gleichgeschlechtliche Ehen zu erlauben. Ein Statement Nintendos wies diesen Eindruck später als Kombination aus einem Missverständnis (einer verqueren Interpretation) der japanischen Version sowie einem technischen Fehler aus – homosexuelle Beziehungen als Glitch bzw. Bug, als Fehler im System. Vgl. Thomas Whitehead, »Nintendo Provides Some Context to 2013's Tomodachi Life Same-Sex Marriage Controversy«, *Nintendolife*, 11. April 2014, https://www.nintendolife.com/news/2014/04/nintendo_provides_some_context_to_2013s_tomodachi_life_same_sex_marriage_controversy.

43 Jones und Thiruvathukal, *Codename Revolution*, 3.

rebellious, they wanted to have a bit more attitude; this wasn't about being part of a happy family – this was about killing things, fighting things and driving very fast.⁴⁴

Diese pubertäre Zurückweisung der Familie sei bei Sega die Marketing-Devise gewesen. Simon Morris, Alexanders Marketing Director für Sega UK, zieht folgenden Vergleich: »we were The Rolling Stones to Nintendo's Beatles. [...] It was all about being rock and roll, it was all about being anti-establishment, it was all about being something that your parents wouldn't endorse in a million years.«⁴⁵ Nintendo wird in diesen Aussagen nicht nur als Konkurrent, sondern geradezu als Elternfigur gerahmt, von der es sich mittels strategischer Transgression konsequent abzugrenzen und unabhängig zu machen gilt.

Diese Rekapitulationen von Segas damaliger Marketing-Logik im Vereinigten Königreich durch Alexander und Morris erfolgen im Vokabular des Wettkampfs, das Differenzierungen und Abgrenzungen der Images von Sega und Nintendo im Jahr 2016 weiter fortschreibt. Das bedeutet aber nicht, dass Nintendo nicht tatsächlich ähnliche Marketingstrategien verfolgte – auch wenn diese im Rückblick als simple Nachmacherei gerahmt werden: »But still, in some ways imitation is the sincerest form of flattery – it proved that we had got it absolutely right, at least.«⁴⁶ Für Entwurf und Etablierung hegemonialer Games-Kultur als männlich-heterosexuelle Domäne spielt jedoch die Frage nach Nachmacherei, nach Original und Kopie, keine große Rolle – wichtig ist vielmehr, dass Nintendo solchermaßen »rebellische« Strategien der Zielgruppenadressierung selbst als lohnenswert erachtete und sich keineswegs konsequent der Familienfreundlichkeit verschrieb. In Bezug auf US-amerikanische gesellschaftliche Debatten beispielsweise waren Nintendos Versuche, Segas Rechnung am Aufgehen zu hindern, zweiseitig: Vordergrundig hielt Nintendo an seinem zahmeren, weniger provokativen Ruf fest. Hinter den Kulissen der Werbung passte sich das Unternehmen aber der Konkurrenz an einigen Stellen an:

Overtly, [Nintendo] condemned Sega's violent games and emphasized its own »family values« image. Tacitly it boosted the violent content of its own software. Issues of violence, rating, and censorship became inextricably entwined in the struggle between the two companies and were exploited by both as weapons for strategic advantage.⁴⁷

Die Hinwendung zur Inszenierung von Videospiele als cooles und provokantes, von anderen Medien distinktes Medium mit einer idiosynkratischen Games-Kultur, hing insbesondere mit Alter und Geschlecht der anvisierten Zielgruppe zusammen. Die Konstitution von Videospiele als autonomes Medium ging so Hand in Hand mit der Konstitu-

44 Nick Alexander zit. in Damien McFerran, »Pirates of the Airwaves: How Sega Won the Hearts and Minds of a Generation«, *Eurogamer*, 25. September 2016, <https://www.eurogamer.net/pirates-of-the-airwaves-how-sega-won-the-hearts-and-minds-of-a-generation>.

45 Morris zit. in McFerran, »Pirates of the Airwaves«.

46 Ebd.

47 Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (Montreal/Kingston: McGill-Queen's University Press, 2003), 134.

tion seiner Zielgruppe,⁴⁸ während die Etablierung einer eigenständigen Games-Kultur unter den entsprechenden kulturstiftenden Mechanismen von Inklusion und Exklusion erfolgt.⁴⁹ Als paratextuelle, vermittelnde Instanzen tragen die Werbeanzeigen Nintendos so zur Formierung einer Vorstellung davon bei, wen die Gamer-Identität ein- und wen sie ausschließt, wer spielt und mit wem gespielt wird.⁵⁰

Eine weitere Annahme lautete, dass Videospiele als Medium gemeinsam mit den Spielern und damit Konsumenten aufwachsen.⁵¹ So zeichnet Graeme Kirkpatrick nach, dass und wie sich Spielmagazine im Vereinigten Königreich allmählich von der Adressierung von Eltern und Positionierung von Videospiele als familienfreundliches Medium weg- und hin zur überwiegenden Adressierung männlicher Teenager entwickelten – zunehmend auch unter Verwendung des oben besprochenen »laddish humour.«⁵² Diese in Spielmagazinen sichtbare Entwicklung war gleichzeitig durchzogen von dem Versuch, das Medium von kindlichem Spiel und Spielzeug zu unterscheiden – Videospiele als eigene Beschäftigungskategorie für sich.⁵³ Auf ähnliche Weise identifiziert Crispin Reed die Assoziation von Videospiele mit kindlichem Zeitvertreib als Problem für die Marke Nintendo: »At the time [Mitte der 1990er, LL], gaming was still considered a children's pastime – Nintendo, especially, was a kid's brand – but in the late 1990s the gaming industry was at a bridging point where it was becoming more adult.«⁵⁴ Sex und Videospiele miteinander in ein Verhältnis zu setzen, trägt aus dieser Perspektive ebenso dazu bei, das Medium als allmählich erwachsen zu rahmen. Hinzu kamen die Versprechungen technologischer bzw. grafischer Entwicklungen in Marketing-Kampagnen, die beispielsweise die Figur Lara Croft als attraktive dreidimensionale Alternative zur nörgelnden Freundin im *real life* feilboten.⁵⁵ Und gerade weil der Game Boy Pocket *sogar* von Sex ablenken kann, ist das Gerät nach dieser Logik eine ausgezeichnete Konsole.

48 Vgl. Graeme Kirkpatrick, »Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formations of Gaming Culture 1981–1995«, *Game Studies* 12, Nr. 1 (2012).

49 Vgl. z.B. Bernhard Siegert, »Kulturtechnik«, in *Einführung in die Kulturwissenschaft*, hg. Harun Maye und Leander Scholz (Paderborn: Fink, 2011).

50 Aaron Trammell beispielsweise macht im Gegensatz zu dominanten kulturwissenschaftlichen Theorien des Spiel(en)s deutlich, dass Spiele gerade nicht für alle Beteiligten immer freiwillig und lustbetont sind, vielmehr Unlust und auch Qual Teil der Spielerfahrung derer sind, die zu Objekten des Spiels gemacht werden; Aaron Trammell, »Torture, Play, and the Black Experience«, *C/A|M/E* 9 (2020).

51 Vgl. Lien, »No Girls Allowed«.

52 Kirkpatrick, »Constitutive Tensions«.

53 Vgl. Kirkpatrick, »Constitutive Tensions«.

54 Reed zit. In VanHooker, »The Bizarrely ›Sexy‹ History of Game Boy Ads«.

55 Vgl. Lien, »No Girls Allowed«. Lien bezieht sich hier auf einen Werbespot von 1998 für Sonys PlayStation, der mit dem Slogan »Live In Your World, Play In Ours« endet. Auch hier fungieren Videospiele als (in diesem Fall wohlverdiente) Ablenkung von einer Frau.

2003: Ledersitze und Schiebedächer

Nintendos Werbematerial, das ich in diesem Artikel bespreche, lässt ein »up-aging« der Marketingstrategien erkennen, eine sukzessive Anpassung an das fortschreitende Alter der Zielgruppe.⁵⁶ Stephen Kline et al. beobachten bereits 2003:

In the earlier years of the industry the market was firmly centred on adolescent and preadolescent males. Today, many ›twentysomethings‹ have grown up with video games, and this older audience has become a prime target for the brand-intensive advertising campaigns dedicated to the industry's hit titles.⁵⁷

Vom rebellischen Teenager zur selbstbewussten, männlichen Kultiviertheit? Ebenfalls 2003 haben sich die Machtverhältnisse in der Dreiecksbeziehung zwischen Gamer, Bettgenossin und Game Boy weiter verschoben. Der Gamer wird sich seiner (heterosexuellen) Maskulinität und seinen Wahlfreiheiten immer sicherer. Die Kritik durch die ASA an der »Seriously Distracting«-Anzeige hindert Nintendo bzw. Leo Burnett einige Jahre später nicht daran, die Relationierung von Sex und Videospiele in der Werbung für den Game Boy Advance SP erneut als Motiv aufzugreifen und die tragbare Konsole als Konsumobjekt mit weiblichen Körpern zu verknüpfen. Die Kampagne richtet sich dieses Mal explizit an ein exklusiv männliches Publikum: Sie trägt den Slogan »For Men«. Eine doppelseitige Anzeige der Kampagne zeigt auf der rechten Seite ein Bild des aufgeklappten Game Boy Advance SP, einem Folgemodell des Game Boy Advance, und darunter die als Frage formulierte Aufforderung zu einer Wahl: »Which one takes your fancy?«

Die linke Seite zeigt eine fünfköpfige Gruppe Frauen in unterschiedlichen Spezial-Outfits: Rüstung mit Minirock, High Heels und Schwert; bauchfreie militärische Uniform; bauchfreies Skateboarding-Outfit; Rennfahrt-Anzug mit tiefem Ausschnitt; kurzer, seidiger Mantel und Fechthelm. An die Stelle der Wahl zwischen angebundener Frau und Game Boy tritt die Wahl zwischen Spiel-Genres, hier inszeniert als Wahl zwischen in die jeweiligen distinkten Gewänder dieses Genres gekleideten Frauen, stereotypisiert und zum Teil exotisiert. Unterhalb verbindet eine Bande beide Seiten und zeigt sieben Spiele aus dem Portfolio des Game Boy Advance: *James Bond 007: Nightfire*, *GT Advance 3*, *FIFA Football 2003*, *Tony Hawk's Pro Skater 4*, *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, *Tom Clancy's Splinter Cell* sowie *The Legend of Zelda: A Link to the Past and Four Swords*. Damit entsprechen die meisten dieser Spiele grob jeweils einem der von den Frauen repräsentierten Genres. Der Spieler dagegen ist in dieser Anzeige gänzlich unsichtbar, sein Körper damit erneut unmarkiert. »For Men« weist das Ziel der direkten Aufforderungen zur Wahl dezidiert als männlich aus. Oder warum überhaupt nur für ein Genre entscheiden? Immerhin ermöglicht der Game Boy Advance SP dank beleuchtetem Display das »Gaming 24/7«, also auch das Spielen im Dunkeln.⁵⁸ Inzwischen hat der Gamer die Freiheit (oder auch die

56 Kline, Dyer-Witheyford und de Peuter, *Digital Play*: 184; 222. S. a. Lien, »No Girls Allowed«.

57 Ebd.: 222.

58 Einige weitere Anzeigen der »For Men«-Kampagne zeigen ein Pärchen gemeinsam mit dem Game Boy Advance SP im Bett. Die Konsole liegt dabei einmal neben den beiden in romantischer Umarmung Vertieften, und einmal hält ihn der Mann in Händen, während seine Partnerin an seiner Schulter schläft. Das Spielen ist nunmehr laut Slogan »The Second Best Thing to Do in the

Qual) der Wahl und muss sich auch keine Frau mehr durch Anbinden verfügbar halten – sie stehen auf Abruf bereit wie in einem Charakter-Auswahlbildschirm.

Abb. 2: »Which one takes your fancy?«, fragt eine doppelseitige Werbeanzeige von Nintendo für den Game Boy Advance SP, hier abgedruckt in der britischen Musikzeitschrift Q vom Juni 2003. Scan der Autorin.



Auf einer archivierten FAQ-Seite von Nintendo heißt es zum Zusatz »SP« der Wiederauflage des Game Boy Advance aufschlussreicherweise:

It stands for special. Though the performance is exactly the same as that of the original Game Boy Advance, the Game Boy Advance SP has a flashier design and an internal light. It's like adding in leather seats and a sun roof when you buy a car – they're extra features that are fun to have, but the basic machine is the same.⁵⁹

Ein Auto mit Sonderausstattung anstelle des regulären Modells. Der Game Boy ist eine Maschine, kein kindliches Spielzeug. Diese PR-Analogie rahmt den Game Boy Advance SP als erwachsen gewordenen Spielgerät, das beinahe zum James-Bond-esken Statussymbol taugt: Ledersitze und Schiebedächer. Man gönnt sich etwas. Der Spieler ist reifer, selbstbewusster und distinguiert geworden als noch zu Zeiten des Game Boy Pocket. Spielen ist keine Ablenkung mehr von Frau und Sex. Vielmehr steht dem Spieler eine Fülle verschiedener Entscheidungen offen.

Dark«. Der Spieler hat seine Prioritäten seit dem ablenkenden Game Boy Pocket neu gesetzt. Beide Anzeigen sind abgebildet in VanHooker, »The Bizarrely ›Sexy‹ History of Game Boy Ads«.

59 »Game Boy Advance SP Frequently Asked Questions«, Nintendo, https://www.nintendo.com/consumer/systems/gameboyadvance_sp/faq.jsp#sp.

Coda: Angebote

Auch hier lohnt sich ein kurzer Blick aufs Werbeumfeld. Mir liegt nicht das ganze Magazin, aber die Doppelseite eines Abdrucks der Anzeige im britischen Musik-Magazin Q vor – das Deutungsangebot ist in diesem Fall dementsprechend beschränkt und fragmentarisch. Umseitig zum linken Teil der Anzeige finden wir die Leserbriefe. Scott Williams aus Brooklyn schickt »Re: Gayness in Q« in witzelndem Tonfall einige Kommentare und Vorschläge, »[j]ust a few gayish comments about the gayish contents in issue 201«. ⁶⁰ Die Antwort der Redaktion lautet: »Although we enjoying [sic!] appealing to readers of all persuasions this correspondence is now closed«. ⁶¹ Auch hier wieder der uneindeutige Humor in Kombination mit der Affirmation von Heterosexualität. Umblättern. Es folgt die Advance-SP-Doppelseite. ⁶² Umblättern. Ein Foto von Dave Gahan, Frontmann von Depeche Mode, lachend mit dem ausgestreckten Mittelfinger in Richtung Kamera. ⁶³ Nehmen wir dieses Umfeld für einen Moment ernst, ungeachtet dessen, wie begrenzt es ist, und auch ungeachtet redaktioneller Prozesse, an deren Ende die Anzeige gerade in diese beiden Seiten eingefaltet wird. Die beiden Rückseiten der Anzeige sind eine Momentaufnahme, aus der für einen kurzen Moment Gesten der Abgrenzung hegemonialer Heterosexualität auf der einen und Gesten der Rebellion auf der anderen Seite an die Oberfläche treten. Dazwischen macht Nintendo lesenden Spielern oder spielenden Lesern ein Angebot. Die *geek masculinity*, die sich, wie unter #Gamergate überdeutlich zur Schau gestellt, als *toxic geek masculinity* aktualisieren kann, ist auch eine, die unter anderem mit dem Selbstverständnis von Spielern als rechtmäßigen Konsumenten »echter« Spiele (oftmals in Abgrenzung zu vermeintlich anspruchlosen *casual games*) einhergeht. »The historically privileged position »gamer« has in relation to the gaming industry been internalized as a right by Gamergaters who identify with the term, and efforts to broaden the category are an incursion into the proper order of things«. ⁶⁴ Diese korrekte Ordnung der Dinge regelt, für wen das Spielgerät verfügbar ist, und dass es dabei – Game Boy Pocket und Game Boy Advance sind tragbare Konsolen – immer und in jeder Situation zur Verfügung steht. Spielregeln organisieren, wer handelndes und spielendes Subjekt ist und womit gespielt wird; es stehen also nicht nur Ausschlüsse aus Spielgruppen auf dem Spiel – denn die Frauen sind durchaus Teil des Spiels der Anzeigen – sondern die Ausübung von Macht und Dominanz über Spielobjekte. Diese tritt in den Versuchen der Herstellung von Diskurshoheit unter #Gamergate ebenso zutage wie in der Hierarchisierung von Gamer und Spielobjekt in den hier besprochenen Anzeigen Nintendos. Diese beiden Anzeigen (unter einigen anderen) ermöglichen und erfordern den Blick auf Nintendos historische Beteiligung an der Aufstellung dieser Spielregeln.

60 Q 203 (Juni 2003), 11.

61 Ebd., 11.

62 Ebd., 12–13.

63 Ebd., 14.

64 Braithwaite, »It's About Ethics«, 7.

Medienverzeichnis

- Advertising Standards Authority. »Annual Report 1997.« Advertising Standards Authority Resource Library. <https://www.asa.org.uk/advice-and-resources/resource-library/annual-reports.html>.
- Benwell, Bethan. »Introduction: Masculinity and Men's Lifestyle Magazines«, In *Masculinity and Men's Lifestyle Magazines*, hg. v. Bethan Benwell, 6–29. Oxford/Malden, MA: Blackwell Publishing/The Sociological Review, 2003.
- Bezio, Kristin M. S. »Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a Precursor to the Rise of the Alt-right.« *Leadership* 14, Nr. 5 (2018): 556–566.
- Boym, Svetlana. »Nostalgia and Its Discontents.« *The Hedgehog Review* 9, Nr. 2 (2007): 7–18.
- Braithwaite, Andrea. »It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity.« *Social Media + Society* 2, Nr. 4 (Okt.–Dez. 2016).
- Carter, Meg. »Honest, Legal... But Decent?« *Independent*, 07. April 1997. <https://www.independent.co.uk/news/media/honest-legal-but-decent-1265759.html>.
- Cassell, Justine und Henry Jenkins, Hg. *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.
- Chess, Shira und Mia Consalvo. »The Future of Media Studies Is Game Studies.« *Critical Studies in Media Communication* 39, Nr. 3 (2022): 159–164.
- Cote, Amanda C. »Writing ›Gamers‹: The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994–1999).« *Games and Culture* 13, Nr. 5 (2018): 479–503.
- Custodio, Alex. *Who Are You? Nintendo's Game Boy Advance Platform*. Cambridge, MA: MIT Press, 2020.
- Everett, Flic. »What's For Afters, Pet?« *FHM* 84 (Januar 1997): 126–132.
- »Game Boy Advance SP Frequently Asked Questions.« *Nintendo*. https://www.nintendo.com/consumer/systems/gameboyadvance_sp/faq.jsp#sp.
- Green, Joshua. *Devil's Bargain. Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency*. Melbourne/London: Scribe, 2017.
- Hines, Claire und Stephanie Jones. »Loaded Magazines: James Bond and British Men's Mags in the Brosnan Era.« In *From Blofeld to Moneypenny: Gender and James Bond*, hg. v. Steven Gerrard, 153–165. Bingley: Emerald Publishing, 2020.
- Jones, Steven E. und George K. Thiruvathukal. *Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.
- Kirkpatrick, Graeme. »Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture 1981–1995.« *Game Studies* 12, Nr. 1 (2012).
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter. *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal/Kingston: McGill-Queen's University Press, 2003.
- Kocurek, Carly A. *Coin-Operated Americans. Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis, MN/London: University of Minnesota Press, 2015.
- Lees, Matt. »What Gamergate Should Have Taught Us About the ›Alt-right‹«, *The Guardian*, 01. Dezember 2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>.

- Lien, Tracey. »No Girls Allowed.« Polygon, 02. Dezember 2013. <https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>.
- Lorenzen, Malte. »Die Zeitschrift als Medium des Vergleich(en)s. Eine exemplarische Analyse der deutschsprachigen Rundschau publizistik während des Ersten Weltkriegs.« *Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur* 45.1 (2020): 209–227.
- McFerran, Damien. »Pirates of the Airwaves: How Sega Won the Hearts and Minds of a Generation.« *Eurogamer*, 25. September 2016. <https://www.eurogamer.net/pirates-of-the-airwaves-how-sega-won-the-hearts-and-minds-of-a-generation>.
- Phillips, Amanda. *Gamer Trouble. Feminist Confrontations in Digital Culture*. New York, NY: New York University Press, 2020.
- Q 203 (Juni 2003): 11–14.
- Quinn, Zoë (@UnburntWitch). »Hey, if you wanna say GamerGate led to this without acknowledging that GG was a symptom of the larger systemic bigotry.« *Twitter*, 07. Januar 2021. <https://twitter.com/UnburntWitch/status/1346968281496711169>.
- Salter, Anastasia und Bridget Blodgett. »Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public.« *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 56, Nr. 3 (2012): 401–416.
- Salter, Anastasia und Bridget Blodgett. *Toxic Geek Masculinity in Media. Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.
- Salter, Michael. »From Geek Masculinity to Gamergate: The Technological Rationality of Online Abuse.« *Crime Media Culture* 14.2 (2018): 247–264.
- »Seriously Distracting.« *FHM* 84 (Januar 1997): 39.
- Siegert, Bernhard. »Kulturtechnik.« In *Einführung in die Kulturwissenschaft*, hg. v. Harun Maye und Leander Scholz, 95–118. Paderborn: Fink, 2011.
- Trammell, Aaron. »Torture, Play, and the Black Experience.« *G/A|M/E* 9 (2020).
- VanHooker, Brian. »The Bizarrely »Sexy« History of Game Boy Ads.« *Mel Magazine*. <https://melmagazine.com/en-us/story/game-boy-commercials-horny>.
- »Which One Takes Your Fancy?« Q 203 (Juni 2003): 12–13.
- Whitehead, Thomas. »Nintendo Provides Some Context to 2013's Tomodachi Life Same-Sex Marriage Controversy.« *Nintendolife*, 11. April 2014. https://www.nintendolife.com/news/2014/04/nintendo_provides_some_context_to_2013s_tomodachi_life_same_sex_marriage_controversy.

»Historiker analysieren«¹

Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus

Aurelia Brandenburg

»Letztlich haben sich zwei Fronten gebildet und verhärtet, die der jeweils anderen Seite Geschichtsrevisionismus vorwerfen«², resümierte Fabiano Uslenghi 2018 zu Beginn einer ausführlichen »Historiker-Analyse« von *Kingdom Come: Deliverance*³ (KCD) in der *GameStar* über die vorangegangene Debatte über historische Authentizität, Rassismus, Sexismus und die Rolle der Spielepresse im Kontext des Spiels. Er schrieb damit der *GameStar* eine Art Schlichterrolle zu, die Licht in das Dunkel eines Konflikts bringen sollte, in dem die Redaktion aber selbst nicht »einer von beiden Seiten die Wahrheitshoheit zukommen [...] lassen«⁴ wollte, sondern als scheinbar neutrale dritte Partei um eine Klarstellung bemüht war. Das war insofern bemerkenswert, als dass diese Einleitung damit zunächst einmal ausließ, dass auch die *GameStar* mit diesem Beitrag eigentlich aus der Defensive reagierte und sich selbst dem Vorwurf der Beihilfe zum Geschichtsrevisionismus stellen musste. Mit dieser argumentativen Logik war die *GameStar* nicht allein, genauso wenig wie mit ihrer Konsultierung von Historiker*innen als Expert*innen und der Betonung genau dieses fachlichen Status.

Diese Logik, so eine der Thesen dieses Beitrags, knüpfte zudem direkt an Formen von Expertentum und Inszenierung desselben in der *GameStar* und vergleichbaren Magazinen im Allgemeinen an, ergänzte sie nur um historische Korrektheit und Geschichte als Kategorien. Sie war die logische Konsequenz und Fortsetzung der Authentizitätskonstruktionen von männlich dominiertem Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus, das seinerseits unter anderem in der Geschlechtergeschichte des Mediums im Allgemeinen wurzelt, woran auch die Authentifizierungsstrategien der eigenen Argumentationen und ihrer Leerstellen über die Autorität von Historiker*innen anschließen.

1 Fabiano Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung.« *GameStar*, 11.04.2018, zuletzt geprüft am 22.Mai2022, <https://www.gamestar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html>.

2 Ebd.

3 Warhorse Studios, *Kingdom Come: Deliverance* (Deep Silver; Warhorse Studios, 2018).

4 Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.

Zur Betrachtung der Verschränkung dieser Phänomene möchte ich im Folgenden kurz Authentifizierungsstrategien von Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus im Allgemeinen am Beispiel der *GameStar* skizzieren, um mich dann der Debatte um *KCD* und ihre Mechanismen vor allem anhand der Reaktionen von *GameStar*, *Game Two* und *4Players* als Fallbeispiele zu analysieren.

»[A] modern, interactive museum«⁵ – Die Debatte um *KCD*

Die Debatte um *KCD* im Speziellen ist vor allem deshalb ein sinnvolles Fallbeispiel, weil darin mehrere Ebenen aufeinandertreffen, deren Berührungspunkte zugleich die Verzahnung von Authentizitätskonstruktionsprozessen sowohl inner- als auch außerhalb eines einzelnen Spiels als Werk gut verdeutlichen. Bei *KCD* handelt es sich um ein historisierendes⁶ Rollenspiel, dessen Entwicklung 2014 zunächst über eine Kickstarter-Kampagne⁷ innerhalb weniger Tage finanziert wurde und schließlich im Februar 2018 regulär erschien. Bereits im Zuge des Crowdfundings warb Warhorse Studios, damit, ein Spiel entwickeln zu wollen, das eine »strong story rooted in the height of the Middle Ages, brought to life in all its glory«⁸ erzählen würde. Mit anderen Worten:

We want to make the experience as authentic as possible – real-world locations, real castles that don't look like something from Disneyland, period-accurate armors and costumes, combat and fencing systems designed in collaboration with the most knowledgeable, skillful swordsmen around, and a story based on actual, historic events.⁹

Dieses fast schon überdeutliche Versprechen von historischer Korrektheit und Authentizität – wobei beide Begriffe im Rahmen der Kickstarter-Kampagne synonym verwendet wurden – war und bleibt typisch für Warhorse. Ähnliche Werbetexte finden sich bis heute auf der Website zum Spiel¹⁰ und nicht nur Mitarbeiter*innen von Warhorse trugen die Idee eines »modern, interactive museum«¹¹ z. B. in Interviews nach außen, sondern auch

5 Andrew Webster, »Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy: Swords, but no sorcery«, *The Verge*, 02.02.2018, zuletzt geprüft am 10. Mai 2022, <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>.

6 Vgl. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, »Postmoderne Visionen des Vor-Modernen: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo«, in *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hg. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, *Histoire* 50 (Bielefeld: transcript, 2014), 14.

7 Vgl. Warhorse Studios, »Kingdom Come: Deliverance (Kickstarter-Kampagne).« Zuletzt geprüft am 10. Mai 2022, <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>.

8 Ebd.

9 ebd.

10 z. B. mit Versprechen wie dem einer »detailed reconstruction of the 15th century landscape.« Warhorse Studios, »Kingdom Come: Deliverance (Offizielle Website): Game Features: Realism«, zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521150046/https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>.

11 Webster, »Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy«.

in der Presse wurde der Gedanke mit Formulierungen wie der von *KCD* als »spielbare[n] Geschichtsunterricht«¹² wiederholt aufgegriffen.

Ausgehend davon kam noch vor Veröffentlichung des Spiels besonders im deutschsprachigen Raum eine größere Debatte sowohl über das Mittelalterbild des Spiels als auch über die Intentionen seiner Entwickler*innen auf. In einem Blogpost¹³ kritisierte der Historiker und Blogger Jan Heinemann im Januar 2018 sowohl das Werbeversprechen von Realismus und historischer Korrektheit als irriges Unterfangen jenseits des Forschungsstandes als auch die Rolle des Spielepresse bei der fehlenden Einordnung dieses »Authentizitäts-Taumel«¹⁴. Im Zentrum seiner Kritik an der deutschsprachigen Spielepresse stand dabei die fehlende politische Einordnung von Daniel Vávra, dem Gründer von Warhorse Studios und Lead Designer von *KCD*. Vávra hatte im deutschsprachigen Raum schon auf der Gamescom 2017 für Diskussionen gesorgt, als er dort in einem T-Shirt der norwegischen Neonazi-Black Metal-Band *Burzum* auftrat,¹⁵ seine politischen Positionen waren allerdings schon länger bekannt. Er äußerte ab Ende August 2014 wiederholt seine Unterstützung für die reaktionäre bis rechtsradikale Hashtagkampagne GamerGate auf Twitter und in der Presse,¹⁶ hatte in der Vergangenheit bereits rechten Medien wie *Breitbart* Interviews gegeben¹⁷ und war auch jenseits dessen alles andere als schweigsam über seine politischen Ansichten auch in Bezug auf *KCD*

12 Sebastian Stange, »Kingdom Come: Deliverance – Interview mit Warhorse ->Ohne Superhelden braucht man auch keine Drachen«, *GameStar*, 07.12.2014, zuletzt geprüft am 10. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-interview-mit-warhorse-ohne-superhelden-braucht-man-auch-keine-drachen,3080419.html>.

13 Vgl. Jan Heinemann, »Das ›authentischste‹ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von ›Kingdom Come: Deliverance‹«, *Let's Play History*, 13.01.2018, <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/>.

14 Ebd.

15 Game Two, »Game Two #35 | gamescom 2017 – Die Highlights der Messe«, zuletzt geprüft am 22.05.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=6ePCqQgcKoE>, 05:20.

16 Sein ältester Tweet unter dem Hashtag (Vgl. Daniel Vávra, »Finally someone sane! #Respect #GamerGate.« (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521161941/https://twitter.com/DanielVavra/status/505737911258861568>) stammt vom 30.08.2014, womit er verhältnismäßig früh seine Unterstützung für den Hashtag deutlich machte, die sich ab dem 15.08.2014 zu formieren begann und sich grob bis zum 28.08. als Kampagne gefestigt hatte. (Vgl. Keinen Pixel den Faschisten!, *GamerGate, eine Retrospektive* (2020), zuletzt geprüft am 12. Mai 2022, <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>, 3–7) Vávra äußerte allerdings auch darüber hinaus wiederholt wohlwollend gegenüber der Kampagne (Vgl. Stephen Totilo, »My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer.« *Kotaku*, 02.07.2015, zuletzt geprüft am 15. Mai 2022, <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-171511964>) und twitterte noch im Juli 2015 (Vgl. Daniel Vávra, »Please tell me this isn't happening! #Gamergate.« (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521162800/https://twitter.com/DanielVavra/status/621937267146420225>) selbst unter dem Hashtag.

17 Vgl. Robert Shimshock, »Developer Speaks Out over Claim ›Historical Accuracy‹ Pushes White Supremacy in Games«, *Breitbart*, 28.07.2015, zuletzt geprüft am 16. Mai 2022, <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>.

gewesen. So warf er z.B. Kritiker*innen seiner Behauptung eines rein weißen Europas im Mittelalter wiederholt Geschichtsrevisionismus vor:¹⁸

I am making a game about the history of my country... all of a sudden there are people telling me that I should not make it as it really was, or how I as an author feel it should be, but as it should have been according to their political views.¹⁹

Vávra hatte also nicht einmal selbst ein Geheimnis aus seinen politischen Ansichten gemacht, trotzdem löste die Kritik Heinemanns im deutschsprachigen Raum eine größere Debatte aus, im Zuge derer u.a. die *GameStar*, gegen die sich die Kritik als großes und bekanntes Medium auch richtete, sich selbst rechtfertigte und ein offizielles Statement Vávras in deutscher Übersetzung veröffentlichte.²⁰ Die Details der Debatte als solcher und ihrer Folgen sind inzwischen ausgiebig diskutiert worden,²¹ es ist allerdings festzuhalten, dass die Diskussion wie wenige andere Geschichte als Kategorie in den Fokus der deutschsprachigen Spielepresse gerückt hat. Im Nachgang zu Heinemanns Blogpost ergriffen nicht nur Wissenschaftler*innen, sondern auch Journalist*innen das Wort, um sich in der Debatte zu positionieren, wobei vermehrt auch Diskussionen über die historische Korrektheit von *KCD* aufkamen, inklusive verschiedener Versuche, sie wahlweise zu be- oder widerlegen. Die *GameStar* ließ so z.B. das Spiel von Historiker*innen auf Korrektheit prüfen,²² *GameTwo* produzierte einen eigenen Beitrag über das Spiel und die Debatte,²³ und auch zuvor unbeteiligte Medien wie *4Players* gingen ausführlich auf die Kritik ein.²⁴

-
- 18 Vgl. z.B. Daniel Vávra, »@aegies Yes I am, because they weren't.« (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://web.archive.org/web/20220521165836/https://twitter.com/DanielVavra/status/598885090580635649>, Daniel Vávra, »Thanks to popular demand by history revisionists & for the sake of accuracy let me introduce you to our protagonist!«, (Tweet), zuletzt geprüft am 21. Mai. 2022, <https://web.archive.org/web/20220521170025/https://twitter.com/DanielVavra/status/570203427537625088>.
- 19 Shimshock, »Developer Speaks Out over Claim ›Historical Accuracy‹ Pushes White Supremacy in Games«.
- 20 Vgl. *GameStar* Redaktion, »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe«, *GameStar*, 17.01.2018, zuletzt geprüft am 16. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html>.
- 21 Vgl. z.B. Rudolf Inderst, »Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus: die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance als Fallbeispiel«, *Language at Play*, 2020, zuletzt geprüft am 21.05.2022, <https://languageatplay.de/2020/08/13/paper-digitale-spiele-im-spannungsfeld-mediaevalismus-die-kontroverse-debatte-rund-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-als-fallbeispiel/>, Jan Heinemann, »Hope of deliverance...«, *Let's Play History*, 27.01.2018, zuletzt geprüft am 21. Mai 2022, <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/27/hope-of-deliverance/>.
- 22 Vgl. Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.
- 23 Vgl. *Game Two*, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, Zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=lixibjXXFVY>.
- 24 Vgl. *4Players*, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance-Entwickler Vávra um?«, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=DrhoUSVIGos>.

Während unter Historiker*innen die Kritik, wie sie Heinemann äußerte, weitgehend auf Zustimmung traf und inzwischen auch die Forschung zum Spiel selbst inzwischen in den meisten Fällen spiegelt,²⁵ fielen die Positionierungen von Seiten von Presse und Öffentlichkeit z.T. merklich anders aus. Die *GameStar* z.B. wies die Kritik an der fehlenden Einordnung Vávras und des Spiels im Zuge ihres Statements mit dem Argument von sich, dass sie als »Deutschlands größte Gaming-Website [...] nicht zu einem Boykott gegen ein Projekt auf[rufen], an dem über 150 Menschen, Arbeitsplätze und Familien beteiligt sind, nur weil der Chef-Entwickler auf der politischen Anklagebank sitzt.«²⁶ *GameTwo*, das ebenfalls in die Kritik geraten war, produzierte einen ausführlichen Beitrag, in dem auch Historiker*innen zu Wort kamen, der aber auch zu dem Schluss kam, dass die Chance, dass People of Color im Böhmen des 15. Jahrhunderts gelebt hätten, sehr gering gewesen wäre, und damit die Kritik abwehrte.²⁷ Ähnlich reagierte auch *4Players*, wo Eike Cramer und Jörg Luibl sich der Debatte widmeten und Vávras politische Äußerungen als nicht rechtsradikal²⁸ sowie die Kritik als »unfair«²⁹ einstufen, nachdem das Spiel selbst zu diesem Zeitpunkt noch nicht erschienen war.

Historische Authentizität und Authentifizierungsstrategien

Bemerkenswert sind diese Reaktionen vor allem, wenn man sie im Kontext der vorangegangenen Debatte um das Spiel, sein Marketing und Vávra als Person betrachtet. Auf diese Debatte reagierte nun die deutschsprachige Spielepresse mit verschiedenen Auseinandersetzungen mit dem Spätmittelalter, auch weil mehrere größere Redaktionen mit der Kritik ganz direkt angegriffen worden waren und Heinemann zudem mit seiner Kritik gezielt an eine in der Forschung bereits länger bestehende Diskussion über historische Authentizität und Digitale Spiele anknüpfte. Die Reaktionen, die auf die historische Dimension der Kritik eingingen, sahen sich nun alle u.a. mit dem Vorwurf der Unterstützung von Geschichtsrevisionismus konfrontiert und mussten somit ihre eigene Glaubwürdigkeit und Autorität im Zuge ihrer Einordnungen ihrerseits auf die eine oder

-
- 25 Vgl. z.B. Helen Young, »Race and historical authenticity: Kingdom Come: Deliverance.«, in *The Middle ages in modern culture: History and authenticity in contemporary medievalism*, hg. Karl C. Alvestad und Robert Houghton, *New directions in medieval studies* (London: Bloomsbury Academic, 2021), Eugen Pfister, »Why History in Digital Games matters: Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths«, in *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, Bd. 12, hg. Martin Lorber und Felix Zimmermann, *Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur* (Bielefeld, Germany: transcript, 2020), 12:60-2 oder Felix Zimmermann et al., »Vom rechten Bild des Mittelalters« – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von »Kingdom Come: Deliverance« für den Deutschen Computerspielpreis 2019«, *gespielt – Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 11.03.2019, zuletzt geprüft am 17. Mai 2022, <https://gespielt.hypotheses.org/3071>.
- 26 GameStar Redaktion, »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe«.
- 27 Vgl. Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«.
- 28 Vgl. 4Players, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen »Kingdom Come Deliverance«-Entwickler Vávra um?«, 00:41-11:30.
- 29 Ebd., 19:21 (Luibl)

andere Weise begründen.³⁰ Es lagen also im Kern zwei Ebenen von Authentizität vor, die sich gegenseitig bedingten und ergänzten: Die der historischen Authentizität von *KCD* als Spiel sowie das Marketing-Versprechen von ›Realismus‹ und historischer Korrektheit auf der einen Seite und die der (journalistischen) Authentizität besagter Einordnungen auf der anderen Seite.

Betrachtet man historische Authentizität nicht nur, aber auch im Kontext Digitaler Spiele als gefühlte Geschichte,³¹ die sich in erster Linie daran orientiert, was Rezipient*innen ›richtig‹ vorkommt,³² ohne dass dafür zwingend ein direkter Beleg notwendig wäre,³³ dann folgt daraus auch direkt, dass historische Authentizität nicht nur spielimmanent erzeugt wird, sondern auch über Erwartungshaltungen basierend auf Sehgewohnheiten, Marketing und dem Diskurs in Presse und Sozialen Medien entsteht. Authentizität wird also einerseits auf Seiten von Schaffenden, d.h. von Entwickler*innen, konstruiert und wird gleichzeitig auch durch ihren Kontext und den damit verbundenen Diskurs bedingt, der sowohl die Voraussetzungen für Authentizität schafft als auch sie bestätigt. »Authentisch zu sein ist also keine Evidenz, die bestimmten Phänomenen bereits inhärent wäre, sondern eine, die ihnen in sozialen Praxen zu- bzw. abgesprochen wird.«³⁴

Folgt man dieser Definition, wirft das jeweils die Frage auf, welche Authentifizierungsstrategien verschiedene Akteur*innen in diesem Prozess nutzen, durch die direkt oder indirekt eine solche Authentizitätsfiktion³⁵ erzeugt wird. Oder, um ganz konkret zur Debatte um *KCD* und den journalistischen Reaktionen auf die Kritik zurückzukehren: Wenn Authentizität eine diskursiv getriebene, soziale Praxis ist, die sowohl (digitalen) Objekten wie Spielen zugeschrieben werden, aber auch auf eine »subjektbezo-

30 Ein Grund dafür war unter anderem, dass mit Heinemann die Kritik von einem Historiker kam, der auch so in der Debatte wahrgenommen wurde. Vgl. Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, 2:22.

31 Vgl. Felix Zimmermann, »Historical Digital Games as Experiences: How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity«, in *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, hg. Marc Bonner (Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021), 22–24, Helen Young, *Race and popular fantasy literature: Habits of whiteness*, Routledge interdisciplinary perspectives on literature 51 (New York: Routledge, 2016), 76.

32 Zur Unterscheidung und dem Verhältnis zwischen ›echter‹ Geschichte und Authentizität siehe einführend auch Martin Lücke und Irmgard Zündorf, *Einführung in die Public History* (Göttingen/Stuttgart: Vandenhoeck & Ruprecht, 2018), 90–94.

33 Vgl. Helen Young, »It's the Middle Ages, Yo!«: Race, Neo/medievalisms, and the World of Dragon Age«, *The Year's Work in Medievalism* 27 (2012), Aurelia Brandenburg, »If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?«: Constructing and Debating the Middle Ages of *The Witcher* 3: Wild Hunt« in Lorber; Zimmermann, *History in Games* (s. Anm. 25), 211–212.

34 Benjamin Roers, »Herrlich unprofessionell« – Zur Authentifizierung von Geschichte(n) auf YouTube am Beispiel MrWissen2go (2012–2013)«, in *Geschichte auf YouTube: Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung*, hg. Christian Bunnenberg und Nils Steffen, *Medien der Geschichte* 2 (Berlin/München/Boston: Walter de Gruyter, 2019), 149.

35 Vgl. Lücke und Zündorf, *Einführung in die Public History*, 89–90.

gen[e]«³⁶ Weise auftreten kann, dann wirft das im Kontext der Reaktionen auf die Kritik an *KCD* die Frage auf, ob und wie mit diesen Reaktionen eine »autoritative Deutung«³⁷ als Entgegnung auf die Kritik beansprucht oder inszeniert wurde und ob bzw. wo das an männliches Expertentum und Authentizitätskonstruktionen im Spielejournalismus im Allgemeinen anschließt.

Männliches Expertentum und Authentizität in der deutschsprachigen Spielepresse

Die deutschsprachige Spielepresse eint in der Regel in ihrem Stil als Fachpresse, dass Redaktionen darauf bedacht sind, selbst einen persönlichen stilisierten Kontakt zu ihren Leser*innen zu pflegen, der ihr Publikum so z.B. ganz gezielt an einzelne Redakteur*innen bindet. Die *GameStar*, um ein Beispiel eines an der *KCD*-Debatte beteiligten Magazins zu zitieren, stellte so schon in ihrer ersten Ausgabe 1997 ihre Redaktion auf einer eigenen Seite mit Foto, Namen, Schwerpunkten, »Vorgeschichte«, d.h. den Magazinen, für die die einzelnen Redakteure vorher gearbeitet hatten, und Fingerabdruck vor.³⁸ In der Ausgabe darauf wurde das Publikum mit einem Editorial auch tatsächlich persönlich angesprochen, damals siezte die Redaktion ihre Leser*innenschaft noch und unterzeichnete das Editorial als »*GameStar*-Team«,³⁹ was sich erst 2014 änderte, als die Editorials von einzelnen Redakteur*innen, z.T. auch unter Verwendung von Spitznamen, übernommen wurden.⁴⁰ In älteren Ausgaben wurden in der Printausgabe der *GameStar* zwar trotzdem auch immer Fotos und Namen der Redaktion beim Editorial abgedruckt, d.h. das »Team« war Leser*innen immer sowohl namentlich als auch mit Gesichtern bekannt, mit dieser individualisierten Personalisierung des Editorials wurde auch der*die Autor*in – in der Regel ein Autor – des Editorials durch Foto und eine persönliche Un-

36 Martin Sabrow und Achim Saupe, »Historische Authentizität: Zur Kartierung eines Forschungsfeldes«, in *Historische Authentizität*, hg. Martin Sabrow und Achim Saupe, 2. Auflage, Leibniz Historische Authentizität (Göttingen: Wallstein Verlag, 2019), 8.

37 Ebd.

38 Vgl. *GameStar* Redaktion, »Die *GameStar*-Redaktion«, *GameStar*, 8/97, 8 Dazu sei erwähnt, dass es an dieser Stelle irrelevant ist, ob die abgedruckten Fingerabdrücke ein Witz oder »echt« waren, weil sie in jedem Fall zu einer selbstironischen und persönlichen Inszenierung der Redakteure beitragen, die zu diesem Zeitpunkt tatsächlich alle durch andere Magazine längst in der Branche etabliert waren.

39 *GameStar* Redaktion, »GameStart!« *GameStar*, 10/97, 3 Die Nummerierung der ersten und zweiten Ausgabe scheint dabei nicht vollkommen kohärent zu sein. Im Archiv der *GameStar* online taucht die erste Ausgabe aus dem August 1997 als Heft 9/97 auf, woran die zweite Ausgabe im Oktober direkt anschließt. Auf den Heftcovern selbst sind die Ausgaben allerdings als 8/97 und 10/97 mit keiner Ausgabe dazwischen angegeben.

40 Vgl. z.B. Michael Trier, »Editorial: 2014: Die *GameStar* gibt Vollgas!«, *GameStar*, 06/2014, 3 Die Personalisierung des Editorials war damals allerdings noch nicht dauerhaft und z.B. in der Juli-Ausgabe von 2014 wurde das Editorial wieder vom »Team« unterzeichnet, auch wenn ab der August-Ausgabe wiederum Jochen Gebauer als Chefredakteur als Editorial-Autor auftrat.

terschrift weiter in den Vordergrund gerückt.⁴¹ Mit diesem Wechsel scheinen die Editorials auch grundsätzlich eine persönliche Anrede ihrer Leser*innen zu vermeiden, auch wenn z.B. Jochen Gebauer in seinem letzten Editorial zwar seine Leser*innen siezt, aber trotzdem in seinem Abschiedsabsatz andere Redakteur*innen nur beim Vor- bzw. Spitznamen nennt und mit den Worten »Macht's gut, Leute. Ich bin sicher, wir lesen uns wieder«⁴² endet. Zum »du« statt »Sie« wechselte das Magazin dauerhaft erst später, aber schon davor wurden regelmäßig kommende und gehende Redakteur*innen prominent begrüßt oder verabschiedet,⁴³ es wurde wiederholt mit der Leser*innenschaft »gemeinsam« an die Anfänge des Magazins erinnert,⁴⁴ es gab z.B. Kleidung mit *GameStar*-Logo, für die Redakteur*innen als Models warben⁴⁵ und vereinzelt unterschrieben Redakteur*innen auch in einem besonders persönlichen Stil nur mit ihrem Vor-/Spitznamen statt Vor- und Nachnamen.⁴⁶ Parallel stieg das Magazin in der Hochphase des Aufstiegs von YouTube-Influencer*innen 2012 ebenfalls auf diesen Trend auf und etablierte seinen eigenen YouTube-Kanal mit einem ähnlichen, stark personalisierten Stil, in dem Redakteur*innen in einem Influencer*innen-Format auftreten und so »Videos zu allem was piept und flimmert«⁴⁷ produzieren sollten.

Mit diesem Stil ist die *GameStar* nicht allein, sondern viel mehr nur ein gut dokumentiertes Beispiel dafür, wie deutsche Spielmagazine sich selbst authentifizieren, indem sie das Magazin und Redakteur*innen mit ihren Interessen und beruflichen wie Spielbiografien in den Vordergrund rücken. Daran knüpfen auch Online-Formate dieser Magazine an, die immer wieder diesen Stil fortgeführt und mit Influencer*innen-Stilistik wie z.B. aus Let's Plays oder Streams auf Twitch kombiniert haben.⁴⁸ Dabei steht immer wieder der Aufbau und die Betonung wie persönliche Reaktion auf das eigene Publikum im Vordergrund,⁴⁹ wie z.B. bei Influencer*innen auch, deren Autorität, wie die

41 Jochen Gebauer, »Editorial: Warum ich nicht klatsche, sondern lieber spiele.« *GameStar*, 09/2014, 3.

42 Jochen Gebauer, »Editorial: Gute Artikel verdienen ein gutes Papier«, *GameStar*, 11/2014, 5.

43 Vgl. z.B. Trier, »Editorial«, 3, Gebauer, »Editorial«, 3, Markus Schwerdtel, »Editorial: Zukunft ist für alle gut.« *GameStar*, 09/2016, 5.

44 Vgl. z.B. Michael Graf, »Editorial: 18 Jahre GameStar – Endlich erwachsen?« *GameStar*, 10/2015, 5.

45 Vgl. *GameStar* 09/2016, 4.

46 Vgl. Graf, »Editorial«, 5.

47 Kristin Knillmann, »High5 – Wir starten unseren neuen YouTube-Kanal: Das sind unsere Shows!«, *GameStar*, 01.12.2012, zuletzt geprüft am 20. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/high5-wir-starten-unseren-neuen-youtube-kanal-das-sind-unsere-shows,3007269.html>. Dieser YouTube-Kanal war dabei zwar auf der Plattform YouTube ein neues Projekt für das Magazin, tatsächlich knüpfte das aber schon an alte DVD-Beilagen mit Videos der Redaktion sowie an im engeren Sinn journalistische Video-Angebote der *GameStar* an.

48 Vgl. z.B. Maurice Weber, »Crusader Kings 3 – Ränkespiel mit Steinwällen, Edopeh und Moerp am Dienstag ab 16 Uhr«, *GameStar*, 29.11.2021, zuletzt geprüft am 20. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/videos/crusader-kings-3-raenkespiel-mit-steinwaelen-edopeh-und-moerp-am-dienstag-ab-16-uhr,104186.html>.

49 Zum Jubiläum der *GameStar* betonte so z.B. Michael Graf im Editorial, dass »wir, die *GameStar*-Redaktion, [im Herzen] auch immer noch ein Haufen Kinder« (Graf, »Editorial«, 5) seien und als die Redaktion 2015 neue Büroräume bezog, wurden in einer Ausgabe mehrere Fotos vom Umzug samt entsprechendem Chaos im Zuge des Ausräumens der Kartons abgedruckt. Im selben Edit-

von Redakteur*innen von Spielmagazinen auch, durch eine Inszenierung als kompetent, aber ihrem Publikum nah getragen wird. Das haben Redakteure von Spielmagazinen auch z.B. mit Moderator*innen von u.a. historischen Erklärvideos gemeinsam, die als »wissend[e] Freund[e]«⁵⁰ auf ähnliche Strategien von Kompetenz und Zugänglichkeit zurückgreifen⁵¹.

Diese so fast schon erzwungene Sichtbarkeit einzelner Redakteur*innen bekommt allerdings auch eine eigene Dimension, wenn man in diesem Kontext den für Digitale Spielkultur typischen Sexismus⁵² bedenkt, der sich z.B. anhand von GamerGate besonders deutlich beobachten ließ und der von Influencerinnen wie Streamerinnen, aber auch Journalistinnen inzwischen auch im deutschsprachigen Raum regelmäßig angesprochen und kritisiert wird.⁵³ Gerade Frauen sind also bei der so branchentypischen Sichtbarkeit besonderer Aufmerksamkeit ausgesetzt, nicht nur, aber auch, weil sie kulturell gesehen Zuschreibungen wie »Gamer«, die für Authentifizierungsstrategien dieser Magazine zentral sind, häufig nicht entsprechen oder sie sich erst erkämpfen müssen. »As ›gamer‹ often means ›male,‹ identifying as female at times precludes identifying as a gamer, and vice versa.«⁵⁴ Daraus ergibt sich eine Spannung, in der Expertentum im Allgemeinen im Kontext Digitaler Spiele stark (cis-)männlich konnotiert ist, was sich auch in der Debatte um KCD und der Interaktion der Spielepresse mit Konzepten wie Geschichte und einer Art historischer Wahrheit⁵⁵ niederschlug.

rial betonte zudem Heiko Klinge als Chefredakteur, »[d]er Abonnent [sei] König«. (Heiko Klinge, »Editorial: Man kann's nie allen Recht machen. Aber den Wichtigen!«, *GameStar*, 11/2015, 5)

50 Judith Uebing, »Geschichte in 10 Minuten – Wie geht das? Ein Vorschlag zur Analyse von historischen Erklärvideos auf der Plattform YouTube«, in Bunnenberg; Steffen, *Geschichte auf YouTube* (s. Anm. 34), 85.

51 Vgl. ebd., 87–89.

52 Vgl. z.B. Amanda C. Cote, *Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games* (New York: New York University Press, 2020), 56–85.

53 Rae Grimm, die Chefredakteurin von GamePro, dem Schwestermagazin der GameStar, wollte sich laut einem selbstreflexiven Statement des GameStar-Chefredakteurs Heiko Klinge gegen Sexismus u.a. bei der GameStar z.B. nicht bei der GameStar bewerben. In Klings Statement spricht er auch an, dass es »Inhalte bei GameStar gab, für die ich mich heute schäme« (Heiko Klinge, »Sexismus-Skandal bei Blizzard: Warum Entschuldigungen wichtig sind, aber längst nicht mehr reichen«, *GameStar*, 26.07.2021, zuletzt geprüft am 30. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/sexismus-skandal-blizzard-meinung.3372008.html>), womit er zumindest indirekt anspricht, dass er selbst seit 2000 für das Magazin arbeitet und somit Anteil an dieser Kultur hat. Zu Streamerinnen vgl. z.B. Game Two, »Sexismus-Talk mit Tinkerleo, LeFloid & OddNina | Press Select«, zuletzt geprüft am 20. Mai 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=S-mMaCIAR2Y>, 34:00-40:00.

54 Vgl. Cote, *Gaming sexism*, 59.

55 Hierbei sei zumindest erwähnt, dass die Idee einer allumfassenden historischen Wahrheit natürlich unmöglich ist, die Idee sich aber trotzdem beständig auch im Diskurs der Spielepresse hält und dementsprechend in diesem Beitrag Erwähnung findet.

»Historiker-Analyse«⁵⁶ und Autoritätskonstruktionen

Auch wenn die Debatte um *KCD* schnell einige Nebenschauplätze wie Diskussionen entwickelt hat, wie »politisch« der deutsche Spielejournalismus zu sein habe,⁵⁷ ist an ihr in erster Linie bemerkenswert, wie sie für Medien wie die *GameStar* und *4Players* als Aufschlag diente, um den historischen Kontext von Spielen stärker zu beleuchten. Grundsätzlich fällt dabei zunächst einmal auf, dass in der gesamten Debatte und ihren journalistischen Rechtfertigungen eine Abwesenheit von Menschen vorherrscht, die von den an *KCD* kritisierten Diskriminierungsformen direkt betroffen gewesen wären. Tatsächlich haben in den prominenten Beiträgen zur Debatte bei *GameStar*, *4Players* und *Game Two* ausschließlich Männer teilgenommen und auch darüber hinaus gab es außerhalb persönlicher Blogs sehr wenige journalistische Beiträge, die sich mit der Debatte auseinandersetzten und in denen die Einschätzungen z.B. von Frauen auch nur prominent vorkamen.⁵⁸ Diese Selektion – ob bewusst oder unbewusst – wurde z.B. von der *GameStar* zumindest bei der Auswahl der Expert*innen vereinzelt, allerdings nicht vollständig aufgebrochen.

Die *GameStar*, die mit der Kritik Heinemanns besonders in den Fokus gerückt worden war, reagierte so in dreifacher Form: Indem sie ein Statement Daniel Váras und Martin Klimas als Chefs von Warhorse Studios einholte und veröffentlichte, mit einer ausführlichen Einschätzung durch Historiker*innen, die nur zahlenden Abonnent*innen zugänglich war, und einer Kurzfassung dieser Einschätzung, die die wichtigsten Erkenntnisse zusammenfasste.⁵⁹ Dabei räumte das Magazin im Nachgang basierend auf diesen Einschätzungen von Historiker*innen zumindest ein, dass *KCD* ein historisch unterkomplexes Frauenbild vertreten würde, blieb bei der allgemeinen Einordnung allerdings trotzdem recht deskriptiv und orientierte sich in erster Linie entlang der Fra-

-
- 56 Fabiano Uslenghi, »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse – »Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert«, *GameStar*, 11.04.2018, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-die-wichtigsten-erkenntnisse-der-historiker-analyse-die-kumanen-sind-ein-zweischneidiges-schwert,3328370.html>.
- 57 Zum Diskurs des »Politischen« im Kontext Digitaler Spiele, in den auch diese Reaktionen einzuordnen sind, siehe v.a. Eugen Pfister, »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, in *Digitale Spiele im Diskurs* (www.medien-im-diskurs.de), hg. Thorsten Junge und Claudia Schumacher (2018).
- 58 Eine Ausnahme stellen jeweils ein Podcast bei *ArchaeoGames* und *Polygamia* zum Spiel dar, wobei es sich bei beiden allerdings um Nischenpublikationen handelt und *Polygamia* u.a. durch Lara Keilbart betrieben wird. Vgl. Dom Schott, »Symposion 01: Videospiele und Geschichte — eine Herausforderung für alle«, *ArchaeoGames*, 25.01.2018, <https://archaeogames.net/symposion-01-videospiele-und-geschichte-eine-herausforderung-fuer-alle/> und Andreas Müller, Lara Keilbart und Andreas Altenheimer, »Polycast #101: Kingdom Come Deliverance«, *Polygamia*, 14.03.2018, <https://www.polygamia.de/polycast-101-kingdom-come-deliverance>.
- 59 Vgl. *GameStar* Redaktion, »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe«, Uslenghi, »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse – »Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert«, Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.

ge, ob »so etwas im Mittelalter wirklich passiert«⁶⁰ sei und blendete damit den quellenkritischen Kontext um GamerGate und die damit verbundenen Machtverhältnisse, die die Debatte auch angesprochen hatte, weitgehend aus. Ähnlich verhielt es sich bei *Game Two*, die zwar einen insgesamt selbstkritischen Beitrag produzierten, in dem verschiedene Journalisten und neben Heinemann selbst ein Historiker als Experte für Böhmen im 15. Jahrhundert zu Wort kamen, wobei der Beitrag allerdings auch entlang von Korrektheit und der Suche nach einer »auffallend rassistischen Handschrift«⁶¹ argumentierte und keinerlei Expert*innen für Geschlechtergeschichte, Race, Aktivist*innen oder überhaupt nicht-weiße oder nicht-männliche Personen aus Spielebranche oder -journalismus befragt wurden. Damit reihte sich der Beitrag also in die allgemeinen Tendenzen der Debatte ein, die auch die *GameStar* nur bei der Befragung von Historiker*innen aufgebrochen hatte.

Dieselbe Tendenz ließ sich auch bei *4Players* beobachten, die nicht direkt selbst kritisiert wurden, aber in einem ausführlichen Video auf die Debatte eingingen, in dem Eike Cramer als ehemaliger Musik-Redakteur und Jörg Luibl als Chefredakteur und Historiker auftraten.⁶² Interessant hieran ist vor allem, dass in diesem Kommentar Luibl selbst als historischer Experte zur Absicherung der Position des Magazins bzw. der beiden diskutierenden Redakteure auftrat. Er erwähnt an mehreren Stellen, dass er Geschichte studiert habe, stellt Bezüge z.B. zur römischen Antike her und deutet an, dass Vávras Deutung tatsächlich nicht »authentisch und realistisch«⁶³ sei, auch wenn er – genauso wie die anderen Beiträge – den Begriff »People of Color« mit »Schwarzen Personen« gleichsetzt und zur Abwehr der Kritik eine Position vertritt, nach der Vávra als Designer freie Hand haben solle.⁶⁴

All diese Beiträge und ihre Akteure – genauso wie Jörg Luibls an die Debatte anschließende, zweiteilige »Einführung ins Spätmittelalter«⁶⁵ – eint, dass sie ›Geschichte‹ als statische Kategorie begreifen, die als ›historische Wahrheit‹ bewiesen oder widerlegt wird. Die von *Game Two* und *GameStar* konsultierten Historiker*innen betonen zwar ihrerseits den Deutungscharakter von Geschichte,⁶⁶ aber ihre Äußerungen erfül-

60 Uslenghi, »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse –>Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert«.

61 Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, 5:36-5:40.

62 Vgl. *4Players*, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance‹-Entwickler Vávra um?«, 1:51-2:00, 8:40-9:10, 16:35-17:00.

63 Ebd., 16:35.

64 Ebd., 16:20-16:30.

65 Vgl. Jörg Luibl, »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 1.« *4Players*, 12.02.2018, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129598/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_ins_Spaetmittelalter_Teil_1.html, Jörg Luibl, »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 2.« *4Players*, 13.02.2018, zuletzt geprüft am 22. Mai 2022, https://www.4players.de/4players.php/tvplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129605/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_ins_Spaetmittelalter_2.html.

66 Vgl. Game Two, »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59«, 5:00-5:10, Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.

len in der Argumentation des Beitrags vor allem eine Überprüfungsfunktion, die wiederum Teil der Autoritätskonstruktion dieser Beiträge ist. Ähnlich agiert auch Luibl, der allerdings den Deutungscharakter nicht hervorhebt, sondern z.B. archäologische Funde als Beleg anführt.⁶⁷ Aufbauend auf dieses statische Geschichtsverständnis kreisen damit diese Beiträge um eine Suche nach Eindeutigkeit, in deren Kontext Historiker*innen mit ihrer Autorität durch Studium und/oder Forschung diese Eindeutigkeit bereitstellen sollen. Betrachtet man Authentizität als soziale Praxis, wird hier also die Autorität von als Expert*innen vorgestellten Personen zur Authentifizierungsstrategie, die direkt an die Strategien zur Konstruktion eines männlichen Expertentums im deutschsprachigen Spielejournalismus im Allgemeinen anschließen. Es wird ein persönlicher, vertrauter Stil eingesetzt, mit dem ein Vertrauen zum Publikum hergestellt bzw. referenziert wird, ehe Expert*innen als historische Autorität in Bezug auf die »geschichtlich[e] Realität«⁶⁸, die sich primär durch Ereignisgeschichte und nicht etwa eine Einordnung der Rezeption konstituiert, auftreten, ehe auf dieser Basis der Schluss gezogen wird, dass sich »viele Aussagen der Entwickler mit denen der Experten [decken].«⁶⁹ Wie bei der Frage nach der fehlenden Teilhabe z.B. von Frauen oder feministischen Einordnungen in dieser Debatte ist auch hier interessant, dass der fachliche Teil, der fehlt, der der Rezeption und der rechten Umdeutungen des Mittelalters als Epoche und damit der Kern der Kritik bzw. der Äußerungen Vávras ist.

Männliches Expertentum und KCD

Diese Leerstellen sind im Kern eine Fortsetzung der bereits skizzierten Autorität und Authentizität von Redaktionen und einzelnen Journalisten über eine freundschaftlich inszenierte Ebene. Über Elemente wie vertraute Ansprachen per Vorname oder die Inszenierung der eigenen Redaktion in einer Schlichterrolle zwischen verhärteten Fronten wird Vertrauen in die Magazine und ihre Redakteure, die dem Publikum in der Regel individuell bekannt sind und ein ebenso freundschaftlich-vertrautes Expertentum konstruiert, das in seinen Strategien dem z.B. von Influencer*innen oder YouTuber*innen nicht unähnlich ist. Im Kontext des deutschsprachigen Spielejournalismus ist diese Inszenierung nur deutlich älter und eng mit der Geschlechtergeschichte des Mediums Spiel und seines Journalismus verknüpft. Mit anderen Worten: Die Debatte um KCD verdeutlicht, wie ›Geschichte‹ als Kategorie im Zuge der Rechtfertigungsversuche von journalistischer Seite weiterhin nach derselben Logik eingesetzt wurde, wie journalistisches Expertentum der Branche und Authentizität im Allgemeinen. Redaktionen konnten damit auf bestehendes Vertrauen und Authentizitätszuschreibungen zurückgreifen und so Leerstellen wie z.B. die Abwesenheit von Frauen in einer Debatte über

67 Vgl. 4Players, »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance-Entwickler Vávra um?«, 16:40-17:00. Er zitiert hier allerdings tatsächlich nach eigenen Angaben Funde aus der Antike.

68 Uslenghi, »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung«.

69 Ebd.

Sexismus und Sexualisierung von Frauenfiguren, aber auch die Leerstelle von Mittelalterrezeption als Feld übergehen. Damit verdeutlicht die Debatte mit ihren Beißreflexen beispielhaft eine Schnittstelle eines Verständnisses von Geschichte als statische Kategorie einer (eindeutigen) historischen Wahrheit, einer diskursiven Dominanz von weißer Cis-Männlichkeit und thematischen Leerstellen, die auch aus einer historisch männlich imaginierten Spielkultur gewachsen und dadurch bedingt werden.

Medienverzeichnis

- 4Players. »4Players-Talk: Wie gehen wir mit den Vorwürfen gegen ›Kingdom Come Deliverance‹-Entwickler Vávra um?«. Zuletzt geprüft am 22. Mai 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=DrhoUSVIGos>.
- Brandenburg, Aurelia. »If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?: Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt.« In Lorber; Zimmermann, *History in Games*, 201–220.
- Bunnenberg, Christian und Nils Steffen, Hg. *Geschichte auf YouTube: Neue Herausforderungen für Geschichtsvermittlung und historische Bildung*. Medien der Geschichte 2. Berlin/München/Boston: Walter de Gruyter, 2019. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=5995096>.
- Cote, Amanda C. *Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games*. New York: New York University Press, 2020.
- Game Two. »Game Two #35 | gamescom 2017 – Die Highlights der Messe.« Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=6ePCqQgcKoE>.
- Game Two. »Kingdom Come: Deliverance, Fe, Kontroverse: Games-Journalismus in der Kritik | Game Two #59.« Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=IixibjXXFVY>.
- Game Two. »Sexismus-Talk mit Tinkerleo, LeFloid & OddNina | Press Select.« Zuletzt geprüft am 20.05.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=S-mMaCIAR2Y>. *GameStar* 09/2016.
- GameStar Redaktion. »Die GameStar-Redaktion.« *GameStar*. 8/97.
- GameStar Redaktion. »GameStart!« *GameStar*. 10/97.
- GameStar Redaktion. »Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe.« *GameStar*, 17.01.2018. Zuletzt geprüft am 16.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwu>e,3324854.html.
- Gebauer, Jochen. »Editorial: Gute Artikel verdienen ein gutes Papier.« *GameStar*. 11/2014.
- Gebauer, Jochen. »Editorial: Warum ich nicht klatsche, sondern lieber spiele.« *GameStar*. 09/2014.
- Graf, Michael. »Editorial: 18 Jahre GameStar – Endlich erwachsen?« *GameStar*. 10/2015.
- Heinemann, Jan. »Das ›authentischste‹ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von ›Kingdom Come: Deliverance‹.« *Let's Play History*, 13.01.2018. <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeit-en-die-gewaltige-schraeagle-von-kingdom-come-deliverance>.

- Heinemann, Jan. »Hope of deliverance...« *Let's Play History*, 27.01.2018. Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/27/hope-of-deliverance/>.
- Inderst, Rudolf. »Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus: die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance als Fallbeispiel.« *Language at Play*, 2020. Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://languageatplay.de/2020/08/13/paper-digitale-spiele-im-spannungsfeld-mediaevalismus-die-kontroverse-debatte-rund-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-als-fallbeispiel/>.
- Keinen Pixel den Faschisten! *GamerGate, eine Retrospektive.*, 2020. Zuletzt geprüft am 12.05.2022. <https://keinenpixeldenefaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>.
- Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. »Postmoderne Visionen des Vor-Modernen: Des 19. Jahrhunderts geisterhaftes Echo.« In *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hg. v. Florian Kerschbaumer und Tobias Winnerling, 11–24. *Histoire* 50. Bielefeld: transcript, 2014. <https://doi:10.1515/transcript.9783839425480.11>.
- Klinge, Heiko. »Editorial: Man kann's nie allen Recht machen. Aber den Wichtigen!« *GameStar*. 11/2015.
- Klinge, Heiko. »Sexismus-Skandal bei Blizzard: Warum Entschuldigungen wichtig sind, aber längst nicht mehr reichen.« *GameStar*, 26.07.2021. Zuletzt geprüft am 30.05.2022. https://www.gamestar.de/artikel/sexismus-skandal-blizzard-meinung_3372008.html.
- Knillmann, Kristin. »High5 – Wir starten unseren neuen YouTube-Kanal: Das sind unsere Shows!« *GameStar*, 01.12.2012. Zuletzt geprüft am 20.05.2022. https://www.gamestar.de/artikel/high5-wir-starten-unseren-neuen-youtube-kanal-das-sind-unsere-shows_3007269.html.
- Lorber, Martin und Felix Zimmermann, Hg. *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*. Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur. Bielefeld, Germany: transcript, 2020.
- Lücke, Martin und Irmgard Zündorf. *Einführung in die Public History*. Göttingen/Stuttgart: Vandenhoeck & Ruprecht, 2018.
- Luibl, Jörg. »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 1.« *4Players*, 12.02.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. https://www.4players.de/4players.php/vplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129598/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_inns_Spaetmittelalter_Teil_1.html.
- Luibl, Jörg. »Kingdom Come: Deliverance: Einführung ins Spätmittelalter 2.« *4Players*, 13.02.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. https://www.4players.de/4players.php/vplayer/4PlayersTV/Alle/35377/129605/Kingdom_Come_Deliverance/Einfuehrung_inns_Spaetmittelalter_2.html.
- Müller, Andreas, Lara Keilbart und Andreas Altenheimer. »Polycast #101: Kingdom Come Deliverance.« *Polygamia*, 14.03.2018. <https://www.polygamia.de/polycast-101-kingdom-come-deliverance>.
- Pfister, Eugen. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte.« In *Digitale Spiele im Diskurs* (www.me

- dien-im-diskurs.de), hg. v. Thorsten Junge und Claudia Schumacher. 2018. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Pfister, Eugen. »Why History in Digital Games matters: Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths.« In Lorber; Zimmermann, *History in Games*, 47–72.
- Roers, Benjamin. »Herrlich unprofessionell – Zur Authentifizierung von Geschichte(n) auf YouTube am Beispiel MrWissen2go (2012–2013).« In Bunnenberg; Steffen, *Geschichte auf YouTube*, 145–160.
- Sabrow, Martin und Achim Saupe. »Historische Authentizität: Zur Kartierung eines Forschungsfeldes.« In *Historische Authentizität*, hg. v. Martin Sabrow und Achim Saupe. 2. Auflage, 7–28. Leibniz Historische Authentizität. Göttingen: Wallstein Verlag, 2019.
- Schott, Dom. »Symposion 01: Videospiele und Geschichte — eine Herausforderung für alle.« *ArchaeoGames*, 25.01.2018. <https://archaeogames.net/symposion-01-videospiel-e-und-geschichte-eine-herausforderung-fuer-alle/>.
- Schwerdtel, Markus. »Editorial: Zukunft ist für alle gut.« *GameStar*. 09/2016.
- Shimshock, Robert. »Developer Speaks Out over Claim ›Historical Accuracy‹ Pushes White Supremacy in Games.« *Breitbart*, 28.07.2015. Zuletzt geprüft am 16.05.2022. <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>.
- Stange, Sebastian. »Kingdom Come: Deliverance – Interview mit Warhorse – »Ohne Superhelden braucht man auch keine Drachen.«« *GameStar*, 07.12.2014. Zuletzt geprüft am 10.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-interview-mit-warhorse-ohne-superhelden-braucht-man-auch-keine-drache-n,3080419.html>.
- Totilo, Stephen. »My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer.« *Kotaku*, 02.07.2015. Zuletzt geprüft am 15.05.2022. <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamer-gate-developer-1715511964>.
- Trier, Michael. »Editorial: 2014: Die GameStar gibt Vollgas!« *GameStar*. 06/2014.
- Uebing, Judith. »Geschichte in 10 Minuten – Wie geht das? Ein Vorschlag zur Analyse von historischen Erklärvideos auf der Plattform YouTube.« In Bunnenberg; Steffen, *Geschichte auf YouTube*, 71–94.
- Uslenghi, Fabiano. »Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung.« *GameStar*, 11.04.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/historiker-analysieren-kingdom-come,3328315.html>.
- Uslenghi, Fabiano. »Kingdom Come: Die wichtigsten Erkenntnisse der Historiker-Analyse – »Die Kumanen sind ein zweischneidiges Schwert.«« *GameStar*, 11.04.2018. Zuletzt geprüft am 22.05.2022. <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-die-wichtigsten-erkenntnisse-der-historiker-analyse-die-kumanen-sind-ein-zweischneidiges-schwert,3328370.html>.
- Vávra, Daniel. »Finally someone sane! #Respect #GamerGate.« (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521161941/https://twitter.com/DanielVavra/status/505737911258861568>.
- Vávra, Daniel. »Thanks to popular demand by history revisionists & for the sake of accuracy let me introduce you to our protagonist!«. (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521170025/https://twitter.com/DanielVavra/status/570203427537625088>.

- Vávra, Daniel. »@aegies Yes I am, because they weren't.« (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521165836/https://twitter.com/DanielVavra/status/598885090580635649>.
- Vávra, Daniel. »Please tell me this isn't happening! #Gamergate.« (Tweet). Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521162800/https://twitter.com/DanielVavra/status/621937267146420225>.
- Warhorse Studios. »Kingdom Come: Deliverance (Offizielle Website): Game Features: Realism.« Zuletzt geprüft am 21.05.2022. <https://web.archive.org/web/20220521150046/https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>.
- Warhorse Studios. »Kingdom Come: Deliverance (Kickstarter-Kampagne)«. Zuletzt geprüft am 10.05.2022. <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance>.
- Warhorse Studios. *Kingdom Come: Deliverance*. Deep Silver; Warhorse Studios, 2018.
- Weber, Maurice. »Crusader Kings 3 – Ränkespiel mit Steinwallen, Edopeh und Moerp am Dienstag ab 16 Uhr.« *GameStar*, 29.11.2021. Zuletzt geprüft am 20.05.2022. <https://www.gamestar.de/videos/crusader-kings-3-raenkespiel-mit-steinwallen-edopeh-und-moerp-am-dienstag-ab-16-uhr,104186.html>.
- Webster, Andrew. »Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy: Swords, but no sorcery.« *The Verge*, 02.02.2018. Zuletzt geprüft am 10.05.2022. <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc>
- Young, Helen. »It's the Middle Ages, Yo!<: Race, Neo/medievalisms, and the World of Dragon Age.« *The Year's Work in Medievalism* 27 (2012): 2–9.
- Young, Helen. *Race and popular fantasy literature: Habits of whiteness*. Routledge interdisciplinary perspectives on literature 51. New York: Routledge, 2016.
- Young, Helen. »Race and historical authenticity: Kingdom Come: Deliverance.« In *The Middle ages in modern culture: History and authenticity in contemporary medievalism*, hg. v. Karl C. Alvestad und Robert Houghton. New directions in medieval studies. London: Bloomsbury Academic, 2021. <https://doi:10.5040/9781350167452.0009>.
- Zimmermann, Felix. »Historical Digital Games as Experiences: How Atmospheres of the Past Satisfy Needs of Authenticity.« In *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*, hg. v. Marc Bonner, 19–34. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021. <https://doi:10.17885/HEIUP.752.C10376>
- Zimmermann, Felix, Jan Heinemann, Eugen Pfister, Aurelia Brandenburg, Nico Nolden und Robert Heinze. »Vom rechten Bild des Mittelalters< – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von ›Kingdom Come: Deliverance< für den Deutschen Computerspielpreis 2019.« *gespielt – Blog des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 11.03.2019. Zuletzt geprüft am 17.05.2022. <https://gespielt.hypotheses.org/3071>.

Game Over?

Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen

Peter Färberböck und Mathias Herrmann

Einleitung

Am 09. August 2018 erschien eine Meldung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die nicht nur für großes Aufsehen innerhalb der Computerspielbranche, sondern auch in der Spieler*innencommunity sorgte.¹ Es war nun möglich geworden, seitens der Entwicklerstudios politisch problematische Symbolik in digitalen Spielen zu verwenden, so unter anderem Hakenkreuze, SS-Runen oder Abbildungen Adolf Hitlers. Dieser Änderung gingen langjährige Diskussionen über Sinn und Wirkung von Computerspielen voraus, die oft subjektiv und selten konstruktiv geführt wurden. Vor allem der vorurteilsbehaftete und von wissenschaftlicher Seite als unbegründet zurückgewiesene Verdacht einer Gewaltpotenzierung durch digitale Spiele war Grundlage der sogenannten »Killer-spieldebatte« der 2000er-Jahre, die wiederum ein bis heute anhaltendes ambivalentes Bild des Mediums innerhalb von Politik und Gesellschaft prägt.²

Es stellt sich in diesem Zusammenhang die Frage, wie stark eine vorher nicht angewandte Sozialadäquanzklausel³ in die Produkte der Spieleentwickler*innen eingriff und wenn ja, welche tiefgreifenden Änderungen dieser Wandel zur Folge hatte. Ebenso ist zu ermitteln, wohin sich darauf aufbauend die Auffassung der Communities, der Publisher sowie »des Markts« selbst hin entwickelt hat? Eine Beantwortung dieser Problemstellungen berührt dabei vorrangig geltende Gesetzmäßigkeiten, ist aber auch aus geschichts- und erinnerungskultureller Perspektive zu betrachten.

1 o. A., »Verbotene Symbole. Prüfstelle ermöglicht Hakenkreuze in Computerspielen«, *Süddeutsche Zeitung*, 9. August 2018, <https://www.sueddeutsche.de/digital/verbotene-symbole-hakenkreuze-in-computerspielen-sind-jetzt-moeglich-1.4087501>.

2 o. A., »Amoklauf in München. Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte«, *Süddeutsche Zeitung*, 23. Juli 2016, <https://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-en-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maiziere-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117>.

3 Mit Sozialadäquanzklausel ist hier im Speziellen gemeint, dass verfassungswidrige Symbole u.a. in Kunstprodukten zulässig sind, wenn sie der Aufklärung oder ähnlichem dienen. Im dritten Kapitel wird ausführlich darauf eingegangen.

Dieser Beitrag möchte sich mit dieser Fragestellung konkret auseinandersetzen. Hierfür ist es zunächst notwendig, einen Blick auf die angesprochenen Perspektiven zu werfen, um anschließend den rechtlichen Rahmen – vor allem die Sozialadäquanz aufzugreifen. Ihre Auswirkung vor allem im Hinblick auf die Anwendung von Selbstzensur ergibt auf diese Weise ein eindrückliches Gesamtbild des durchaus umstrittenen Kulturguts Computerspiel. Mithilfe mehrerer Beispiele wird gleichsam eine Phase des »Umbruchs« deutlich, wobei die Neuausrichtung der USK Spieleentwickler*innen erneut vor große Herausforderungen stellte. Inwiefern sich daraus weiterführende Aspekte und Perspektiven unter anderem auch für einen didaktischen Gebrauch dieses Mediums ergeben, ist Bestandteil des letzten Kapitels.

Spiele – Symbole – Geschichtskultur

Obwohl es in der Forschung nach wie vor unterschiedliche Ansichten darüber gibt, welche Elemente digitale Spiele besitzen müssen, um als inhaltlich »historisch« bewertet werden zu können, haben sie längst Eingang in geschichtskulturelle Betrachtungen gefunden.⁴ Zu tun hat dies unter anderem mit der enormen Themenbreite, die sich quer über alle historischen Epochen erstreckt. So ist es beispielsweise möglich, urzeitliche Siedlungen zu errichten, sich als antiker oder mittelalterlicher Heerführer zu verdingen oder historische Schlüsselereignisse des 20. Jahrhunderts aus unterschiedlichen Perspektiven zu erleben. Dieses unmittelbare Erfahrbarmachen von Vergangenheit, erweitert durch die Möglichkeit der aktiven Partizipation ist eine große Stärke digitaler Spiele und unterscheidet diese grundlegend von anderen (visuellen) Medien.⁵

Gleichzeitig liegt hierin auch ein Kern der Kritik begründet, denn Entwicklerstudios stehen oft vor dem Problem, vermeintliche »Historizität« gegen den Spielspaß ihrer Käufer*innen abwägen zu müssen. So stellen sich vorrangig Fragen der Inszenierung, wobei diese wiederum automatisch Fragen bezüglich des Umgangs mit Erinnerungen nach sich ziehen.⁶ Das sich hier anschließende Problem des Umgangs mit historischen Narrativen rückt dabei, gerade in Bezug auf die immersive Wahrnehmung des Spielgeschehens⁷, stark in den Vordergrund. Es scheint so, als ob [in den Erwartungshaltungen der Spieler*innen] ein Spiel nur dann eine besonders intensive Erfahrung bieten kann, wenn versucht wird, eine möglichst schrankenlose Darstellung von Ereignissen, Personen und Symbolen zu präsentieren.

4 Vgl. Nico Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen* (Oldenbourg: De Gruyter, 2019), 15–17.

5 Vgl. Jörg Friedrich, Carl Heinze und Daniel Milch, »Digitale Spiele«, in *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. Felix Hinz und Andreas Körber (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020), 269–71.

6 Vgl. Eugen Pfister, »On the potentials of digital games for remembrance cultures II: A Brief History of the Second World War in Digital Games«, *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://gespielt.hypotheses.org/4715>.

7 Zu Gefahren der Überbewertung von Immersion bzw. dem immersiven Trugschluss oder *immersive fallacy*. Vgl. Melanie Fritsch, *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2018), 82–91.

Gerade Symbole sind in diesem Zusammenhang von besonderem Interesse. Nach der Theorie Ernst Cassirers (Kultursoziologie) ist der Mensch ein *animal symbolicum*, ein auf Symbole angewiesenes Lebewesen. Symbole sind in diesem Zusammenhang als Leit-system für das menschliche Handeln zu verstehen und ihre Wirkmacht entsteht im Wandel sozialer Praktiken. Dies wiederum bedeutet, dass sie auch die übersubjektiven Handlungsgefüge und –komplexe sowie den eigenen Habitus beeinflussen.⁸ Angelehnt an Jonathan Osmond wird ein Symbol im Rahmen des Beitrags »als visuelles Element verstanden, das als komplettes Bild oder als ein in ihm enthaltenes Detail eine über sich selbst hinausweisende Bedeutung trägt.«⁹ Diese Bedeutungen können offen oder unterschwellig zutage treten und sind durchaus einem Wandel unterworfen. Auch wenn beispielsweise die kulturellen Ursprünge der Swastika oder des Hakenkreuzes eher in östlichen Religionen zu finden sind, wird es – in politischen oder historischen Kontexten – hauptsächlich mit dem Nationalsozialismus verbunden und steht damit sinnbildlich für die Verbrechen des Regimes, den Krieg und die Shoa.¹⁰ Dennoch wurde es nach 1945 (beispielsweise in der Kunst) genutzt, um zu provozieren oder auch anzuklagen. Gleichzeitig steht das Zeigen von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen aber auch unter Strafe, wenngleich es gerade im Bereich populärer Medien Ausnahmen gibt.¹¹

So war es in Filmen, die die Zeit des Nationalsozialismus thematisieren, jederzeit möglich, entsprechende Symbolik oder auch Charaktere zu zeigen, um eine authentischere und historischere Darstellung zu erreichen – Symbole dienen in diesem Zusammenhang eher als erinnerungskulturelle Ankerpunkte. Es ist beispielsweise kaum vorstellbar, dass in einem als historisch beworbenen Film, der das Schicksal deportierter Juden in einem Konzentrationslager schildert, auf einmal relativierend von »Gefangenenlagern« gesprochen wird und patrouillierende Wachsoldaten Fantasieuniformen tragen – alles Aspekte, die Entwicklerstudios in digitalen Spielen tatsächlich so umsetzen mussten, um eine Indizierung zu vermeiden.¹² Um zu erklären, warum diese Selbstzensur sogar unwirksam bleiben kann und die »Fantasiewachen« seitens der Spieler*innenschaften trotzdem mit »echten« Wachsoldaten assoziiert werden, kann der Begriff des »politischen Mythos« von Eugen Pfister angeführt werden: »Der politische Mythos im digitalen Spiel bezeichnet eine politische beziehungsweise ideologische Aussage (mit implizierter Handlungsanweisung), welche den Anschein der Natürlichkeit angenommen hat und deswegen (oft) weder von Spieleentwickler*innen noch von Spieler*innen als solche

-
- 8 Vgl. Stefan Moebius, *Kultursoziologie*, (Bielefeld: transcript, 2020), 136; Andreas Reckwitz, »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, *Zeitschrift für Soziologie* 32, Nr. 4 (2003): 282-301.
- 9 Vgl. Jonathan Osmond, »Politische Symbolik in der deutschen Kunst«, *APuZ*, 12.05.2006, <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/29751/politische-symbolik-in-der-deutschen-kunst/>.
- 10 Vgl. ebd.
- 11 Vgl. Bundesamt für Verfassungsschutz, »Rechtsextremismus: Symbole, Zeichen und verbotene Organisationen«, aufgerufen am 13.05.2022, https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/rechtsextremismus/2022-02-rechtsextremismus-symbole-zeichen-organisationen.pdf?__blob=publicationFile&v=2.
- 12 Vgl. Felix Zimmermann, »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«, *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele*, zuletzt aufgerufen am 13.05.2022, <https://gespielt.hypothesen.org/1449>.

begriffen wird.«¹³ Der Mythos des totalitären nationalsozialistischen Regimes ist häufig genutzt und diese Iteration verstärkt oder ermöglicht erst (unbewusste) Wahrnehmung. Er bleibt im Spiel auch mit zensierten Uniformen ohnehin bestehen, weshalb auch einzelne Elemente, die Teil dieses Mythos sind, eine entsprechende Umdeutung erfahren. Um diese Entwicklungen und die damit verbundenen geschichts- und erinnerungskulturellen Verschränkungen noch stärker nachvollziehen zu können, ist es im Folgenden wichtig, den Begriff der Sozialadäquanz ins Zentrum der Betrachtungen zu rücken.

Sozialadäquanz und gesetzliche Grundlage

Der Bezeichnung »Sozialadäquanz« entstammt dem deutschen Strafrecht und regelt die Problematik der öffentlichen Präsentation verfassungsfeindlicher Symbolik. Im Klartext bedeutet dies, dass kein tatbestandmäßiges Handlungsunrecht vorliegt, wenn bei einer Tat/einem Verhalten zwar alle äußerlichen Merkmale eines gesetzlichen Straftatbestandes vorliegen, diese aber innerhalb spezifischenm akzeptablen sozialen Rahmens liegt.¹⁴ Insgesamt bedeutet das im Bereich der Kunst, dass u. a. NS-Flaggen gezeigt werden dürfen, obwohl sie verboten sind. In Paragraph 86a wird weiterhin festgelegt, dass:

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft wer
1. Im Inland Kennzeichen einer der in § 86 Abs. 1 Nr. 1, 2 und 4 oder Absatz 2 bezeichneten Parteien oder Vereinigungen verbreitet oder öffentlich, in einer Versammlung oder in einem von ihm verbreiteten Inhalt (§ 11 Absatz 3) verwendet oder
 2. einen Inhalt (§ 11 Absatz 3), der ein derartiges Kennzeichen darstellt oder enthält, zur Verbreitung oder Verwendung im Inland oder Ausland in der in Nummer 1 bezeichneten Art und Weise herstellt, vorrätig hält, einführt oder ausführt.
- (2) Kennzeichen im Sinne des Absatzes 1 sind namentlich Fahnen, Abzeichen, Uniformstücke, Parolen und Grußformeln. Den in Satz 1 genannten Kennzeichen stehen solche gleich, die ihnen zum Verwechseln ähnlich sind. [...]»¹⁵

Hier wird unter anderem Paragraph 86 erwähnt, der angibt, welche Propagandamittel verfassungswidriger Organisationen verboten sind.¹⁶ Das NS-Regime wird dort ebenfalls als verfassungswidrige »Organisation« bezeichnet. Ziel bei der Erstellung des Paragraphen war es, ein Verbot der Symbole und Gesten zu normieren, um damit auch die Opfer des NS-Regimes zu schützen.¹⁷ Dies hätte jedoch zwangsläufig auch zur Folge gehabt, dass eine Erforschung des Nationalsozialismus schwer bis unmöglich geworden wäre. Damit dies trotzdem möglich war, und das Thema unter anderem auch in der

13 Eugen Pfister, »Der politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel«, in *Digitale Spiele im Diskurs*, hg. Thorsten Junge, Claudia Schuhmacher (2018), <http://dx.doi.org/10.18445/20180418-082700-07>.

14 Vgl. Eduard Dreher, Kristian Kühl, Karl Lackner, *Strafgesetzbuch mit Erläuterungen* (München: Beck, 1997), 228.

15 § 86a StGB (2021).

16 Vgl. § 86 StGB (2021).

17 Vgl. Jörg Friedrich, »Sozialadäquanz«, in *Handbuch Gameskultur*, hg. Felix Falk und Olaf Zimmermann (Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020), 116.

Kunst kritisch bearbeitet werden konnte, wurde die Sozialadäquanzklausel (§ 86 Absatz 4) eingeführt. Diese lautet:

(4) Die Absätze 1 und 2 gelten nicht, wenn die Handlung der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient.¹⁸

Die Inhalte der Sozialadäquanz betreffen unter anderem Kunst und somit auch Popkultur – digitale Spiele aber nicht.

Diese Gesetzeslage war in der Folgezeit mehrfach in die Kritik geraten und die Situation wurde mit einem fehlinterpretierten Urteil des Oberlandesgerichts Frankfurt im Jahr 1998 verschärft. Es ging gar nicht darauf ein, ob ein Spiel nicht als Kunstwerk zu betrachten sei.¹⁹ Dadurch verbreitete sich der Irrtum, dass Digitale Spiele nicht als Kunst zu werten sind und deswegen die Sozialadäquanzklausel nicht zur Anwendung kommen könne.²⁰ Im damals vorliegenden Fall beschlagnahmte man zunächst das zum Teil für die Darstellung problematischer Symbolik und expliziter Gewalt bekannte Spiel *Wolfenstein 3D*²¹. Die Behörden entdeckten es bei einer rechtsextremen Gruppierung und daher bestand der Verdacht einer Nutzbarmachung und Verbreitung als Propagandahilfsmittel. *Wolfenstein 3D* wurde im Nachhinein also nicht verboten, weil dieses digitale Spiel Hakenkreuze beinhaltet, sondern weil die vermeintliche Gefahr einer Instrumentalisierung dieser Symbolik durch Dritte bestand. Eine genauere Sichtung, ob es sich in diesem Fall um eine künstlerische Darstellung handeln würde, wodurch die sogenannte Kulturausnahmeprüfung zu Anwendung hätte kommen können, fand nicht statt. Auf diese Weise lag eine Rechtsunsicherheit aufgrund falscher Annahmen und kein tatsächliches Verbot vor. Die BpJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)²² und deren Vorgängerstellen zensierte Spiele mit entsprechender Symbolik in der Folgezeit sofort²³ und der Verkauf oder das Bewerben entsprechender Produkte war somit ebenfalls ausgeschlossen.²⁴

18 § 86 StGB Absatz 4.

19 Sebastian Schwiddessen, »Hakenkreuze und verfassungswidrige Kennzeichen in Computerspielen: Kunsteigenschaft und Sozialadäquanz von Videospiele – Aktuelle Entwicklungen in Wirtschaft und Rechtsprechung«, *Computer und Recht* 31, Nr. 2 (2015), <https://doi.org/10.9785/cr-2015-0205>, 93.

20 Vgl. GameStar Redaktion, »Symbolzensur in Deutschland – Geolock – muss das sein?« *GameStar*, 06.06.2016, <https://www.gamestar.de/artikel/symbolzensur-in-deutschland-geolock-muss-das-sein,3273534.html>.

21 id Software. *Wolfenstein 3D* (Apogee Software. PC. Windows. 1992).

22 Vgl. o. A., »Was wird indiziert«, *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.bundespruefstelle.de/bpjm/indizierung/was-wird-indiziert>.

23 Vgl. Martin Lorber, »Jugendschutz«, in *Handbuch Gameskultur*, hg. Felix Falk und Olaf Zimmermann (Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020), 199-202.

24 Vgl. Friedrich, »Sozialadäquanz«, 117.

Selbstzensur in der Anwendung

Durch die fehlende Sozialadäquanz entstanden besonders im deutschsprachigen Raum einige teils kuriose Herangehensweisen, um diesen Umstand zu kompensieren. So griff man zu deutlich weniger belasteter Ikonografie (z.B. dem Balkenkreuz), Fantasiesymbolen oder der Fiktionalisierung von Plots und Storylines.²⁵ Besonders das First-Person-Shooter-Genre ist davon betroffen und anhand der *Wolfenstein*-Spielereihe lässt sich die Entwicklung der Selbstzensur beispielhaft aufzeigen. Der erste Ableger, *Castle Wolfenstein*, erschien bereits 1981²⁶, aber erst mit *Wolfenstein 3D* (1992) wurde die Reihe zunehmend bekannt und setzte Maßstäbe, unter anderem auch bei der für damalige Verhältnisse expliziten Gewaltdarstellung. Ab 2001 wurde die Reihe erneut aufgegriffen und von den Studios *Gray Matter Interactive* (*Return to Castle Wolfenstein*, 2001²⁷) und *Raven Software* (*Wolfenstein*, 2009²⁸) fortgeführt. Beide Studios griffen unter anderem innerhalb der Plots Verschwörungsmymen auf und orientierten sich an Trash-Horror-Filmen, wobei Okkultes, NS-Symbolik und unethische Humanexperimente miteinander vermischt wurden. Eine kritische Distanz bezüglich des durchaus exzessiven Gebrauchs von NS-Symbolik vermisste man, denn diese sollte vor allem zur pseudo-historischen Kulisse passen. Die eindeutig zu identifizierenden *Naziploitation*-Elemente²⁹ der späteren Spiele kamen hier bereits zur Anwendung.

Danach erwarb das schwedische Studio *MachineGames* die Rechte an der Marke und legte ab dem Jahr 2014 in bisher je zwei Haupt- und Nebentiteln³⁰ (*Wolfenstein: The New Order*³¹, *Wolfenstein: The Old Blood*³², *Wolfenstein II: The New Colossus*³³ und *Wolfenstein: Youngblood*³⁴) den Fokus auf das Narrativ einer alternativen Weltgeschichte, in der die Nationalsozialisten den Krieg gewonnen hatten und gegen Widerstandszellen in den eroberten Gebieten kämpfen. Hier platzierten die Entwickler*innen erstmals eine eindeutig antifaschistische Botschaft – so endet *Wolfenstein II: The New Colossus* beispielsweise mit den Worten »Rise« und dem eindrücklichen Appell, sich gegen faschistische Tendenzen zu positionieren.

Trotzdem drohte dem Titel die Indizierung. Innerhalb der deutschen Version änderte der Publisher deshalb Symbole und Terminologien – aus Hitlers Reich wurde das Regime des »Kanzlers Heiler«, aus Konzentrations- und Vernichtungslagern wurden simp-

25 Vgl. ebd.

26 Muse Software, *Castle Wolfenstein* (Muse Software, Apple II, Apple DOS, 1981).

27 Gray Matter Interactive u.a., *Return to Castle Wolfenstein* (Activision u.a., PC, Windows, 2001).

28 Raven Software, *Wolfenstein* (Activision, PC, Windows, 2009).

29 Vgl. Michael Fiddler und Stacy Banwell, »Forget about all your taboos«: transgressive memory and Naziploitation«, *Studies in European Cinema* 16, Nr. 2 (2019): 141–154, <https://doi.org/10.1080/17411548.2018.1456188>.

30 Die VR-Titel sowie die verschiedenen Spielbündel werden hier nicht weiterbearbeitet. Letztere sind die gleichen Spiele und ersterer bettet sich nur lose in die Zeit der 1980er-Jahre, in der auch *Wolfenstein: Youngblood* angesetzt ist, ein.

31 MachineGames, *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2014).

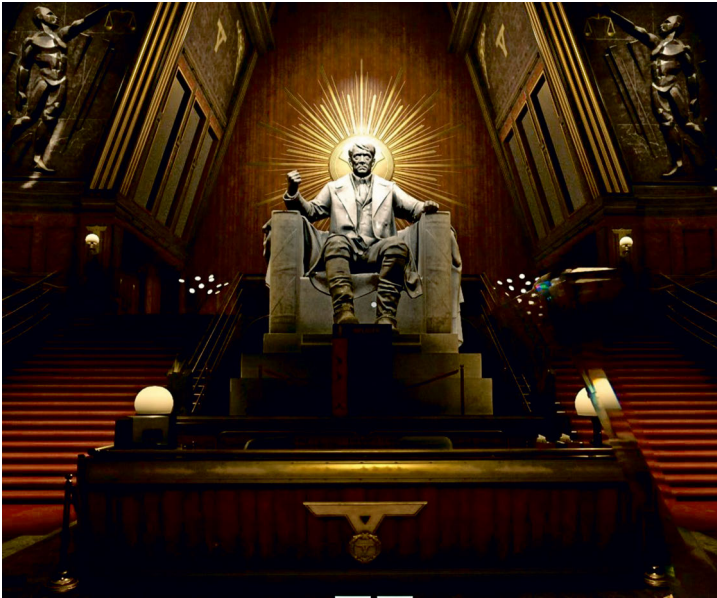
32 MachineGames, *Wolfenstein: The Old Blood* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2015).

33 MachineGames, *Wolfenstein II: The New Colossus* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2017).

34 MachineGames, *Wolfenstein: Youngblood* (Bethesda Softworks, PC, Windows, 2019).

le »(Arbeits-)Lager«. Das fiktive Vernichtungslager Belica, das wahrscheinlich auf dem realen Arbeitslager *Gara Belica* (Bulgarien)³⁵ basierte, erfuhr eine Umbenennung in »Lager Selo«.³⁶ Die Inszenierung war trotzdem wiedererkennbar (Abb. 1).

Abb. 1: Auch ohne Symbolik und mit Umbenennung zum »Staatsoberhaupt Heiler« ist alles noch erkennbar. Eigener Screenshot aus MachineGames/Arkane Studios/Panic Button Games, Wolfenstein Youngblood, 2019.



Eine generelle Ausklammerung jüdischer Bevölkerung fand, trotz der Relevanz für die spielinterne Geschichte, ebenfalls statt. Bei einzelnen Personen wie dem Protagonisten William J. Blazkowitz oder dem Wissenschaftler Set Roth wurden entsprechende familiäre Bezüge gestrichen bzw. abgeändert.³⁷ Die Selbstzensur greift in diesem Zusammenhang auch tief in die sozialen Beziehungen der dargestellten Charaktere ein: So wandelte sich der von Roth genutzte Ausspruch »Jingele« (basierend auf dem jiddischen

35 Anfragen an das *US Holocaust Memorial Museum* sowie *Yad Vashem* blieben ergebnislos. Auch weil die wenigen existierenden Materialien in bulgarischer Sprache vorhanden sind und einige Referenzen sich im Kreis bewegten, ist nur mehr schwierig nachzuvollziehen, ob es ein »Belica« gab. Vgl. Peter Färberböck, »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur. Nationalsozialismus in digitalen Spielen«, (Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021), 65-67, <https://resolver.obvsg.at/urn:nbn:at:a-t-ubs:1-15716>.

36 Friedrich, »Sozialadäquanz«, 118.

37 An mehreren Stellen wird im Spiel darauf hingewiesen, z.B. vgl. Peter Färberböck, »Wolfenstein – The New Order. 1. Video des Playthroughs«, *UniTV.org*, 2020 gefilmt, <https://unitv.org/beitrag.aspx?ID=922&APV=1, TC 00:08:00-00:08:12>.

»Jingel«) in ein etwas fehlplatziert wirkendes »Riese«. ³⁸ Gerade das kritisch zu bewertende Ausblenden jüdischer Kultur – obwohl hebräische Schrift in den Spielen verblieb – ist bezeichnend für die Entwicklung der Selbstzensur im Laufe der Reihe.

Ihre Anwendung erstreckt sich aber auch auf den Bereich der Strategiespiele, in der sie auf ganz ähnliche Weise wahrnehmbar ist. Viele solcher Titel erscheinen nur auf Online-Verkaufs-Plattformen wie *Steam*, die aber nicht dem System der *International Age Rating Coalition (IARC)* beigetreten sind. Dadurch kommt es nicht zu einer USK-Prüfung und somit auch kaum zu einer Prüfung auf Sozialadäquanz. Selbstzensur bleibt hier das Mittel, um auf der deutschen Version des Portals *Steam* eine Sperrung zu vermeiden, denn es gilt: Titel, die keine entsprechende Beurteilung erhalten haben, werden entfernt.

Das äußerst erfolgreiche, 2016 erschienene Globalstrategiespiel *Hearts of Iron IV* des Publishers Paradox stellte in diesem Zusammenhang keine Ausnahme dar. ³⁹ Die Spieler*innen übernehmen hier die Rolle eines Staatsoberhauptes Mitte der 1930er Jahre und führen die gewählte Nation durch die Epoche des Zweiten Weltkrieges und der Nachkriegszeit – sie rüsten auf, entwickeln verschiedene Forschungen in den Bereichen Zivil, Heer, Luftfahrt etc. und treffen Entscheidungen, die die Politik und den internationalen Status des gespielten Landes beeinflussen. Hierbei kann unter anderem ein »historischer« Modus aktiviert werden, bei dem der Computer versucht, die Chronologie historischer Ereignisse und Entwicklungen zu berücksichtigen. Der beigefügte »Sandkastenmodus« ermöglicht aber auch ein völlig freies Spiel, was zu teilweise geschichtlich völlig absurden, aber spielmechanisch interessanten Partien führen kann.

Das Spiel bietet in diesem Zusammenhang die Option, neben den demokratischen Staaten und Monarchien mit ihren angegliederten Kolonien auch aus den diktatorisch regierten Staaten des 20. Jahrhunderts zu wählen. Entschied sich der/die Spieler*in für das Deutsche Reich, so waren im Spiel gezeichnete Portraits Adolf Hitlers und anderer ranghoher Nationalsozialisten (nicht alle!) sowie Uniformen und Flaggen mit entsprechenden Symbolen ausgegraut oder verfremdet (Abb. 2). ⁴⁰ Dieser Zensurvorgang wirkt in Teilen unverständlich – ganz besonders dann, wenn man bedenkt, dass es im Rahmen eines Spiels mit der Sowjetunion (gänzlich zensurfrei) ohne weiteres möglich ist, die stalinistischen Säuberungen durchzuführen und in diesem Zusammenhang sogar zu entscheiden, welche Charaktere sterben. ⁴¹ Auch ein Spiel mit den italienischen Faschisten ist unzensuriert möglich. Die Sonderstellung des Deutschen Reichs bleibt im aktiven Spiel äußerst diffus, denn Kriegsverbrechen und Verbrechen gegen die Menschlichkeit werden kaum thematisiert und erst recht nicht auf dem Bildschirm gezeigt.

38 Vgl. Peter Färberböck, »Wolfenstein – The New Order. 5. Video des Playthroughs«, *UniTV.org*, 2020 gefilmt, <https://unitv.org/beitrag.asp?ID=922&APV=5>, TC: 00:31:39-00:33:46.

39 Vgl. Paradox Development Studio. *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, PC, Windows, 2016).

40 Vergleicht man in diesem Zusammenhang den vierten mit dem dritten Teil der Spielreihe fällt auf, dass im Vorgänger aus dem Jahr 2009 Fotografien von NS-Politikern wie Adolf Hitler zu sehen waren; vgl. Paradox Development Studio. *Hearts of Iron III* (Paradox Interactive, PC, Windows, 2009).

41 Als Grundlage für dieses spielbare Ereignis dient das Verschwörungsnarrativ eines trotzlistischen Putsches – führt der/die Spieler*in das Ereignis nicht aus, kommt es also zum Bürgerkrieg.

Abb. 2: Eine Gegenüberstellung der zensurierten und unzensurierten Version von *Hearts of Iron IV*. Man beachte neben dem Portrait Hitlers auch die Portraits von Goebbels, Hess und Himmler. Eigene Screenshots aus Paradox Development Studio, *Hearts of Iron IV*, 2016.



Es besteht also ein deutliches Ungleichgewicht im Rahmen des spielinternen Umgangs mit autoritären Diktaturen. Zudem wirkte sich vor allem die Zensur der Portraits störend auf das Spielgeschehen aus – in Konsequenz entfernte eine erste seitens der Community programmierte Mod diese sogenannte »Deutschzensur«, wodurch im Spiel ab diesem Zeitpunkt theoretisch verbotene Symbolik zugänglich gemacht wurde. Der Publisher Paradox und die Plattform Steam, die den Titel veröffentlichte, schritten nicht ein, um dies zu unterbinden. Bis zum jetzigen Zeitpunkt gibt es, trotz der Neuregelung der USK, seitens des Entwicklerstudios keine Änderung an der Zensurpraxis innerhalb des Spiels.

Sogar Spiele, deren Ansatz und Anspruch eindeutig den Bereich der politischen Bildung berühren, sind betroffen. Stellvertretend hierfür seien zwei Beispiele genannt: *Attentat 1942*⁴², das tatsächlich in der ursprünglichen Form nicht im deutschsprachigen Raum erscheinen durfte und *Through the Darkest of Times*⁴³, das vor Veröffentlichung der veränderten Spruchpraxis auch nicht hätte erscheinen dürfen.⁴⁴ Ersteres kam im Jahr 2017 auf den Markt und man verwehrte dem Spiel trotz Prämierung und der herausragenden Arbeit mit Zeitzeug*innen die Altersfreigabe. Auch hier war es vor allem die

42 Charles Games, *Attentat 1942* (Charles Games, PC, Windows, 2017).

43 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times* (HandyGames, PC, Windows, 2020).

44 Dieser Umstand erscheint sogar widersprüchlich, da selbst die Bundeszentrale für politische Bildung in einem Artikel auf das pädagogische Potenzial der Titel hinwies, ebenso wie die Initiative »Erinnern mit Games« der Stiftung Digitale Spielekultur, die beide Spiele in eigenen Rezensionen aufarbeitete. Vgl. Matthias Engel, »Through the Darkest of Times«, *Spielbar.de (Bundeszentrale für politische Bildung)*, 26.10.2020, <https://www.spielbar.de/node/150150> sowie Eugen Pfister, »Through the Darkest of Times«, Datenbank Games und Erinnerungskultur, *Stiftung Digitale Spielekultur*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/through-the-darkest-of-times-2/>.

Symbolik, die trotz eines kritischen Umgangs mit dem NS-Regime fast automatisch zur Indizierung führte. Nach der Neubewertung mit der Sozialadäquanzklausel erging eine Alterseinstufung ab 12 Jahren.⁴⁵ Selbst zu diesem Zeitpunkt blieben Jurist*innen aber skeptisch, ob Entwicklungsstudios tatsächlich das Risiko eingehen sollten, verfassungswidrige Symbole zu zeigen oder sich alternativ weiterhin der Selbstzensur bedienen.⁴⁶

Als erstes deutsches Spiel, das auch als sozialadäquat bewertet wurde, gilt der von *Paintbucket Games* produzierte Genre-Mix aus *Visual Novel* und Rudentaktik-Rollenspiel *Through the Darkest of Times*. Dort spielt man den*die Anführer*in einer Widerstandszelle im Berlin der 1930er/1940er-Jahre. Die antifaschistische Ausrichtung des Spiels ist recht offensichtlich und Entwickler Jörg Friedrich merkte genau diesen Umstand auch offen in Tagungen oder Vorträgen an⁴⁷. Die politische und rassische Verfolgung durch die Nationalsozialisten sollte aus Perspektive »einfacher« Zivillist*innen gezeigt werden. Gefahren für eine Zensur ergaben sich unter anderem aus einer Szene, die die Bücherverbrennung am Opernplatz in Berlin zeigte oder der Darstellung von »Hitlergrüßen« und anderer NS-Symbolik. Da *Through the Darkest of Times* erst am 30. Januar 2020 erschien, wies Jörg Friedrich darauf hin, dass sie »Glück hatten«⁴⁸ und das Spiel unzensuriert veröffentlichen konnten. In diesem Zusammenhang sei abschließend darauf hingewiesen, dass das Spiel, wie vorher ausgeführt, einen beträchtlichen Anteil daran hatte, die USK zur Anwendung Sozialadäquanzklausel zu bewegen.

Ausblick: Reaktionen, Perspektiven und Aufgaben

Trotz der seitens der USK nun eingeräumten Möglichkeit einer Nutzung politisch problematischer Symbolik bleibt das Prozedere der Selbstzensur weiterhin bestehen – ein Beispiel hierfür wäre das am 20. November 2018 veröffentlichte *Battlefield V*⁴⁹, das ohne Symbolik und teilweise mit etwas abgeschwächten Begriffen international auf den Markt kam.⁵⁰ Die Gründe hierfür liegen unter anderem paradoxerweise in eben genau der Neuausrichtung begründet, die im August 2018 vollzogen wurde. Die aktuelle Spruchpraxis steht hierbei im Mittelpunkt, denn in den Leitkriterien der USK findet sich nun folgende Passage:

45 Vgl. Friedrich, »Sozialadäquanz«, 118.

46 Vgl. Petra Fröhlich, »Attentat 1942: USK erteilt Altersfreigabe ab 12 Jahren (Update)«, *Games Wirtschaft*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.gameswirtschaft.de/politik/attentat-1942-usk-hakenkreuze-games/>.

47 In verschiedenen Interviews und Vorträgen ist dies zu hören. So auch auf der Fachkonferenz »Erinnern mit Games« der Stiftung Digitale Spielekultur, auf der er gemeinsam mit Felix Klein, dem Beauftragten der Bundesregierung für jüdisches Leben in Deutschland und den Kampf gegen Antisemitismus, das Spiel kommentierte und darüber diskutierte; vgl. Christian Huberts, »Fachkonferenz: Erinnern mit Games«, *Stiftung Digitale Spielekultur*, 24. Juni 2021, <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/>.

48 Jörg Friedrich, »Sozialadäquanz«, 118.

49 EA DICE. *Battlefield V* (Electronic Arts. PC. Windows: Tides of War Kapitel 1: Ouvertüre. 2018).

50 Vgl. Sandro Odak, »Battlefield 5 – Alles, was wir über den Weltkriegs-Shooter wissen«, *GameStar*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/battlefield-5-alles-was-wir-ueber-den-weltkriegs-shooter-wissen,3330009.html>.

Um eine Identifikation mit Träger*innen von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen zu vermeiden, ist die Rolle und der klar erkennbare Spielauftrag der zu steuernden Spielfigur gegen deren Ideologie zu bewerten (Gut-Böse-Schema).⁵¹

Spielentwickler*innen haben demnach eindeutige Vorgaben bezüglich Handlung, Plot und Charakterdarstellung zu erfüllen, um Probleme bezüglich einer Indizierung zu vermeiden. Innerhalb eines Spiels also die Rolle eines Wehrmachts- oder Waffen-SS-Soldaten zu übernehmen – mit entsprechender Bezeichnung und Symbolik – ist also theoretisch unmöglich, denn die abgebildete Organisation müsste entsprechend als eindeutig »böse« gekennzeichnet werden, während die eigene Spielfigur ebenfalls in deutlich wahrnehmbarer Opposition zu dieser Organisation stehen muss. Natürlich wären solche Perspektivübernahmen im Rahmen einer erzählerischen Kampagne ohnehin hochgradig problematisch, dennoch bieten Spiele des Shooter-Genres mit dem Thema des Zweiten Weltkriegs gerade im Mehrspielerbereich immer die Möglichkeit, auch mit deutschen Soldaten ins virtuelle Gefecht zu ziehen. Hier nun ein »Gut-Böse-Schema« zu implementieren, würde nicht nur die Konzeptionen entsprechender Spielmodi sprengen, sondern auch unlogisch erscheinen.

In allererster Linie zielt diese Regelung nach wie vor darauf ab, Jugendliche vor dem Einfluss politisch und ideologisch aufgeladener Propaganda zu schützen. Es ist auf der anderen Seite aber auch unumgänglich, gerade jüngere Menschen damit auf kommentierende Art und Weise zu konfrontieren, um pädagogische Prozesse der Identifikation und Dekonstruktion erfahrbar zu machen. Um beispielsweise die Zielvorstellungen verschiedener Lehrpläne des Fachs Geschichte im Hinblick auf die Entwicklung von Geschichtsbewusstsein zu realisieren, ist es notwendig, neben den entsprechenden Inhalten auch die Arbeit mit multimedialen Hilfsmitteln zu erlernen.⁵² Dazu gehört einerseits die Arbeit mit Quellen, aber andererseits auch eine Beschäftigung mit Elementen der Public History wie Filmen, Serien aber auch analogen und digitalen Spielen.⁵³ Da die Schüler*innen innerhalb ihrer Freizeit beispielsweise mit den oben angesprochenen Produkten bzw. mit der Problematik der Darstellung politischer schwieriger Symbolik in Kontakt kommen, ist es umso notwendiger, dies auch im Unterricht zu thematisieren. Hier bedarf es also diverser Sensibilisierungsprozesse, die sowohl von Seiten der Lehrer*innen als auch der Schüler*innen initiiert werden müssen. Gerade »Gut-Böse«-Schemata sind in diesem Zusammenhang eigentlich immer kritisch zu hinterfragen, auch wenn insbesondere Lehrkräfte die Weitsicht besitzen müssen, hierbei nicht in geschichtsrevisionistische oder -relativierende Muster zu geraten.⁵⁴

51 USK, »Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele«, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018522, 24.

52 Vgl. hierzu beispielsweise o. A., »Lehrplan Gymnasium Geschichte«, *Sächsisches Staatsministerium für Kultus*, zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022, http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/1422_lp_gy_geschichte_2019.pdf?v2, 1.

53 Vgl. Felix Hinz und Andreas Körber, »Warum ein neues Handbuch zu Geschichtskultur?«, in dies., *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. dies. (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020), 14–16.

54 Vgl. Hans-Jürgen Pandel, *Geschichtsdidaktik* (Schwalbach/Ts.: WOHENSCHAU Verlag, 2018), 148.

Darüber hinaus sollte auch außerhalb von Bildungseinrichtungen diskutiert werden, warum immer wieder zur Selbstzensur gegriffen wird. Es geht darum, eine »Gleichmachung« und damit auch inhaltliche Relativierung verschiedener Akteure zu verhindern – beim angesprochenen Beispiel *Battlefield V* wären deutsche und alliierte Spieler*innen zwar spielmechanisch Gegner*innen auf gleicher Augenhöhe, aber damit auf eine gewisse Art und Weise auch moralisch gleichgesetzt. Das ist aus erinnerungskultureller Sicht weitaus problematischer als die Nutzung von Fantasieuniformen oder geänderter Namen. Auch in Strategiespielen besteht dieses Problem, hier sogar umso mehr, da eine direkte Identifikation mit dem Land, das man spielt, gegeben sein könnte. Gleichzeitig ist es aber auch schwer vorstellbar, Spieler*innen zumuten zu wollen, auch die dunkelsten Etappen der Geschichte spielerisch erfahrbar zu machen – im Klartext: niemand mit einem reflektierten und demokratischen Werteverständnis möchte wirklich die Rolle des Konstrukteurs eines Konzentrationslagers spielen⁵⁵.

Interessant werden diese Aspekte vor dem Hintergrund der Frage, ob eine vollumfängliche Darstellung von Symbolik zu einer deutlich tiefgreifenderen Immersion beiträgt, oder ob gerade auch Abstraktion hier die Schaffung von Freiräumen der Reflektion ermöglicht. Diese Frage kann hier nicht abschließend beantwortet werden, obliegt es doch dem/der jeweiligen Spieler*in an dieser Stelle, eigene Erfahrungen zu machen. Es ist aber vorstellbar, auch im Hinblick auf die Verkaufszahlen zensurierter Produkte, dass der Prozess der Selbstzensur nicht immer als hinderlich empfunden wird und so manche Entwicklerstudios bieten hier auch eine Auswahl innerhalb der Spieleinstellungen an: *Through the Darkest of Times* greift beispielsweise auf deaktivierbare Symbole zurück – diejenigen, die nicht mit entsprechenden Darstellungen konfrontiert werden wollen, können sie also ausschalten. Eine andere Möglichkeit wären Content-Warnungen oder genaue Hinweise an relevanten Stellen – eine ganz klassische Kontextualisierung.

Eine kontextfreie Flut von Symbolik könnte in diesem Zusammenhang genauso kontraproduktiv wirken wie eine teilweise willkürlich wirkende Zensur. Ob sich aufbauend auf der Neuausrichtung der USK eventuell Sensibilisierungstendenzen bei Publishern, aber auch innerhalb der Communities zeigen, wie diese konkret aussehen und ob sie vielleicht zu einem anderen Umgang mit dem Thema des Nationalsozialismus führen, muss Gegenstand zukünftiger Forschung sein. Die Selbstzensur jedenfalls scheint gekommen, um zu bleiben – aus nachvollziehbaren Gründen.

55 Trotzdem gibt es auch Versuche, mit solchen Tabus zu brechen, wie im Beispiel des ukrainischen Entwicklerstudios Alien Games im Jahr 2018. Im Trailer ihres Projekts »Costs of Freedom« konnte man sehen, dass es im Rahmen des Spiels möglich war, Gefangene eines Konzentrationslagers zu selektieren, sie zu bestrafen und in Gaskammern zu schicken. Kern war es, einen erfolgreichen Lageraufstand auf Seiten der Gefangenen zu erreichen oder diesen auf Seiten der SS-Wachmannschaften niederzuschlagen. Nach Erscheinen des Trailers sah sich das Studio massiver Kritik ausgesetzt und polnische Behörden ermittelten. Die Entwicklung von »Costs of Freedom« wurde eingestellt, das Studio möchte aber dennoch eine überarbeitete Version veröffentlichen. Vgl. Mark Bridge: »Fury over death camp video game Cost of Freedom that offers players Nazi guard role«, aufgerufen am 25.08.2022, URL:<https://www.thetimes.co.uk/article/fury-over-death-camp-video-game-cost-of-freedom-that-offers-players-nazi-guard-role-56g633d0j>.

Medienverzeichnis

§86, StGB (2021).

§86a, StGB (2021).

Bundesamt für Verfassungsschutz. »Rechtsextremismus: Symbole, Zeichen und verbotene Organisationen.« Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/rechtsextremismus/2022-02-rechtsextremismus-symbole-zeichen-organisationen.pdf?__blob=publicationFile&v=2.

Bridge, Mark. »Fury over death camp video game Cost of Freedom that offers players Nazi guard role«. Aufgerufen am 25.08.2022, <https://www.thetimes.co.uk/article/fury-over-death-camp-video-game-cost-of-freedom-that-offers-players-nazi-guard-role-56g633doj>.

Charles Games. *Attentat 1942*. Charles Games. PC. Windows. 2017.

Dreher, Eduard, Kristian Kühl und Karl Lackner. *Strafgesetzbuch mit Erläuterungen*. München: Beck, 1997.

EA DICE. *Battlefield V*. Electronic Arts. PC. Windows. Tides of War Kapitel 1: Ouvertüre. 2018.

Engel, Matthias. »Through the Darkest of Times.« *Spielbar.de (Bundeszentrale für politische Bildung)*. 26. Oktober 2020. <https://www.spielbar.de/node/150150>.

Färberböck, Peter. »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur. Nationalsozialismus in digitalen Spielen.« Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021. <https://resolver.obvsg.at/urn:nbn:at:at-ubs:1-15716>.

Färberböck, Peter. »Wolfenstein – The New Order. 1. Video des Playthroughs.« *UniTV.org*. 2020 gefilmt. <https://unitv.org/beitrag.asp?ID=922&APV=1>.

Färberböck, Peter. »Wolfenstein – The New Order. 5. Video des Playthroughs.« *UniTV.org*. 2020 gefilmt. <https://unitv.org/beitrag.asp?ID=922&APV=5>.

Fiddler, Michael und Stacy Banwell. »Forget about all your taboos: transgressive memory and Nazisploitation.« *Studies in European Cinema* 16, Nr. 2 (2019): 141–154. <https://doi.org/10.1080/17411548.2018.1456188>.

Friedrich, Jörg, Carl Heinze und Daniel Milch. »Digitale Spiele.« In *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. v. Felix Hinz und Andreas Körber. 269–271. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020.

Friedrich, Jörg. »Sozialadäquanz.« In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Felix Falk und Olaf Zimmermann. 116–119. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020.

Fritsch, Melanie. *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2018.

Frohlich, Petra. »Attentat 1942: USK erteilt Altersfreigabe ab 12 Jahren (Update)«. *Games Wirtschaft*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.gameswirtschaft.de/politik/attentat-1942-usk-hakenkreuze-games/>.

GameStar Redaktion. »Symbolzensur in Deutschland – Geolock – muss das sein?« *GameStar*, 06.06.2016. <https://www.gamestar.de/artikel/symbolzensur-in-deutschland-geolock-muss-das-sein,3273534.html>.

Gray Matter Interactive u.a. *Return to Castle Wolfenstein*. Activision u.a. PC. Windows. 2001.

- Huberts, Christian. »Fachkonferenz: Erinnern mit Games.« *Stiftung Digitale Spielekultur*. 24. Juni 2021. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/fachkonferenz-erinnern-mit-games/>.
- Hinz, Felix und Andreas Körber. »Warum ein neues Handbuch zu Geschichtskultur?« In *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte*, hg. v. dens. 14–16. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2020.
- id Software. *Wolfenstein 3D*. Apogee Software. PC. Windows. 1992.
- Lorber, Martin. »Jugendschutz.« In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Felix Falk und Olaf Zimmermann. 199–202. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 2020.
- MachineGames. *Wolfenstein: The New Order*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2014.
- MachineGames. *Wolfenstein: The Old Blood*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2015.
- MachineGames. *Wolfenstein II: The New Colossus*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2015.
- MachineGames. *Wolfenstein: Youngblood*. Bethesda Softworks. PC. Windows. 2019.
- Moebius, Stefan. *Kultursociologie*. Bielefeld: transcript, 2020.
- Muse Software. *Castle Wolfenstein*. Muse Software. Apple II. Apple DOS. 1981.
- Nolden, Nico. *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*. Oldenbourg: De Gruyter, 2019.
- O. A., »Amoklauf in München. Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte.« *Süddeutsche Zeitung*. 23. Juli 2016. <https://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maiziere-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117>.
- O. A., »Lehrplan Gymnasium Geschichte.« *Sächsisches Staatsministerium für Kultus*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. http://lpdb.schule-sachsen.de/lpdb/web/downloads/1422_lp_gy_geschichte_2019.pdf?v2.
- O. A., »Verbotene Symbole. Prüfstelle ermöglicht Hakenkreuze in Computerspielen.« *Süddeutsche Zeitung*. 9. August 2018. <https://www.sueddeutsche.de/digital/verboten-e-symbole-hakenkreuze-in-computerspielen-sind-jetzt-moeglich-1.4087501>.
- O. A. »Was wird indiziert.« *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.bundespruefstelle.de/bpjm/indizierung/was-wird-indiziert>.
- Odak, Sandro. »Battlefield 5 – Alles, was wir über den Weltkriegs-Shooter wissen.« *GameStar*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.gamestar.de/artikel/battlefield-5-alles-was-wir-ueber-den-weltkriegs-shooter-wissen,3330009.html>.
- Osmond, Jonathan. »Politische Symbolik in der deutschen Kunst.« *APuZ*. 12. Mai 2006. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/29751/politische-symbolik-in-der-deutschen-kunst/>.
- Paintbucket Games. *Through the Darkest of Times*. HandyGames. PC. Windows. 2020.
- Paradox Development Studio. *Hearts of Iron III*. Paradox Interactive. PC. Windows. 2009.
- Paradox Development Studio. *Hearts of Iron IV*. Paradox Interactive. PC. Windows. 2016.
- Pandel, Hans-Jürgen. *Geschichtsdidaktik*. Schwalbach/Ts.: WOHENSCHAU Verlag, 2018.
- Pfister, Eugen. »Der politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel.« In *Digitale Spiele im Diskurs*, hg. v. Thorsten Junge und Claudia Schumacher. 2018, <http://dx.doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Pfister, Eugen. »On the potentials of digital games for remembrance cultures II: A Brief History of the Second World War in Digital Games.« *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft*

und *Digitale Spiele*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://gespielt.hypotheses.org/4715>.

Pfister, Eugen. »Through the Darkest of Times.« Datenbank Games in der Erinnerungskultur. *Stiftung Digitale Spielkultur*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/spiele-erinnerungskultur/through-the-darkest-of-times-2/>.

Raven Software. *Wolfenstein*. Activision. PC. Windows. 2009.

Reckwitz, Andreas. »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive.« *Zeitschrift für Soziologie* 32, Nr. 4 (2003): 282–301.

Schwidessen, Sebastian. »Hakenkreuze und verfassungswidrige Kennzeichen in Computerspielen: Kunsteigenschaft und Sozialadäquanz von Videospielen – Aktuelle Entwicklungen in Wirtschaft und Rechtsprechung.« *Computer und Recht* 31, Nr. 2 (2015): 92–126, <https://doi.org/10.9785/cr-2015-0205>.

USK. »Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen.« Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018522.

Zimmermann, Felix. »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel.« *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*. Zuletzt aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://gespielt.hypotheses.org/1449>.

»Are you an idiot? It's a freaking videogame!«

Diskursive (Ent)politisierung des Zweiten Weltkriegs in der ›Gaming-Community‹

Benjamin Kirchengast

Einleitung

Inhalte digitaler Spiele sind politisch. Diese Aussage ist in den Geistes- und Sozialwissenschaften wenig umstritten und beschränkt sich keineswegs ausschließlich auf Spiele, die sich mit plakativen Darstellungen, wie zum Beispiel politischen Institutionen beschäftigen. Selbst in Puzzlespielen sind, durch die auf »gesellschaftlich und kulturell eintrainierte[s] Akkumulationsstreben« basierende Spielmechanik, gesellschaftspolitische Vorstellungen verpackt.¹ Solch tiefgreifende Analysen von Subtexten stoßen abseits sozial- und geisteswissenschaftlicher Diskurse oftmals auf Unverständnis. Dass sich dieses Unverständnis für den Zusammenhang von Politik und digitalen Spielen auch auf Spiele bezieht, deren narrative Settings in offensichtlich relevanten gesellschaftspolitischen Kontexten verortet sind, erscheint paradox. Dies trifft beispielsweise auf die Darstellung von Krieg, Verschwörungstheorien und Geschlechterrollen zu. Nichtsdestotrotz tätigen sowohl Spieler*innen als auch Entwickler*innen und Publisher² regelmäßig Aussagen, die Politik und digitale Spiele als überschneidungslose Sphären konstruieren. Die Motivation hinter diesen Aussagen dürfte allerdings bei Spieler*innen und Produzent*innen in der Regel eine andere sein.

Die Aussagen von Spieler*innen sind dabei insofern politisch motiviert, als dass sie darauf abzielen, bestimmte Themen und Gruppen aus der Teilöffentlichkeit des »Gaming« auszuschließen. Vielzitiertes Beispiel dafür ist #GamerGate, eine lautstarke Social-Media-Kampagne, die unter dem Deckmantel der Kritik an vermeintlich korrupten Spielejournalist*innen und Entwickler*innen misogyne, antifeministische und queer-

1 Eugen Pfister, »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, 2018, <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>, 3.

2 In weiterer Folge wird hier von »Produzent*innen« gesprochen, wenn sowohl Entwickler*innen als auch Publisher gemeint sind.

feindliche Angriffe rechtfertigte.³ Dabei wurde auch explizit die kritische wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Inhalten von Spielen und der ›Gaming-Community‹ ins Visier genommen.⁴ Demgegenüber dürfte die Motivation der Produzent*innen häufig auf den wirtschaftlichen Interessen der Produzent*innen basieren, wobei deren Argumentation nicht isoliert von den öffentlichen Debatten betrachtet werden kann. Auch die Trennlinie zwischen Spieler*innen und Produzent*innen ist dabei nicht immer deutlich erkennbar.

Auch so manche Produzent*innen von Spielen, die den Zweiten Weltkrieg als Setting heranziehen, veröffentlichten Statements, dass ihre Spiele keine politische Agenda verfolgen, sondern reiner Unterhaltung dienen würden. Ein Beispiel bietet das Spiel *Partisans 1941*⁵ (P41), dessen Entwickler*innen in den offiziellen Foren verkündeten: »Partisans 1941 is a game – no political statement. We want to guarantee that you can fully enjoy our game to its full extent, which is why we will delete any political discussion on our community platforms without any further comment.«⁶ Demgegenüber gibt es Entwickler*innen, die ihre Spiele sehr wohl in einen breiten gesellschaftspolitischen Kontext eingebettet sehen. Jörg Friedrich, einer der Entwickler von *Through the Darkest of Times*⁷ (Tt-DoT), etwa erklärte, dass die Idee für das Spiel maßgeblich durch die weltweiten Erfolge von rechtspopulistischen Bewegungen geprägt war. Ein Ziel der Entwicklung des Spiels sei es gewesen, historisch zu bilden und damit eine Sensibilität für die Prozesse zu schaffen, die faschistische Systeme ausmachen und befördern.⁸

Auch Spieler*innen veröffentlichen Beiträge, die politische Inhalte von ›Zweiter Weltkriegs-Spielen‹ implizit oder explizit thematisieren. Quantitativ gesehen gibt es deutlich mehr Beiträge von Spieler*innen als von Produzent*innen, sie besitzen allerdings eine signifikant geringere Reichweite. Dennoch tragen sie zum Diskurs bei und machen sichtbar, was sagbar ist und was nicht. Vor diesem Hintergrund scheint es interessant, zu untersuchen, wie historisch-politische Inhalte von Seiten der Spieler*innen reflektiert werden. Wie werden etwa historisch-politische Inhalte im Diskurs um Spiele, die sich mit dem Zweiten Weltkrieg befassen, übertönt und/oder unsichtbar gemacht? Was wird dabei diskutiert, was bleibt in den Diskussionen verborgen?

-
- 3 Vgl. Sarah Beth Evans und Elyse Janish, »#INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition«, *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2, no. 2 (2015): 125–150, <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0125>; Dustin Kidd und Amanda J. Turner, »The #GamerGate Files. Misogyny in the Media«, in *Defining Identity and the Changing Scope of Culture in the Digital Age*, hg. Alison Novak und Imaani Jamillah El-Burki, A Volume in the Advances in Human and Social Aspects of Technology (AHSAT) Book Series (Hershey, PA: Information Science Reference, An Imprint of IGI Global, 2016), 117–38.
 - 4 Shira Chess und Adrienne Shaw, »A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity«, *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59, no. 1 (January 2, 2015): 208–220, <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>.
 - 5 Alter Games, *Partisans 1941* (Deadalic Entertainment, PC, 2020).
 - 6 Penta, »Hub Guidelines & Readme: Partisans 1941 General Discussions«, aufgerufen am 13. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/2968393780777781578/>.
 - 7 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times* (Handy Games, PC, 2020).
 - 8 Ludwig Ljubisa Jovanovic, »Through the Darkest of Times: In diesem Spiel kämpfen Sie gegen die Nazis«, *RP ONLINE*, September 3, 2018, https://rp-online.de/digitales/games/gamescom/strategie-spiel-um-die-auflehnung-gegen-adolf-hitler_aid-32248973.

Die Beiträge von Spieler*innen zu den beiden oben genannten Spielen, *P41* und *Tt-DoT*, eignen sich aus mehreren Gründen für eine solche Analyse. Erstens behandeln beide Spiele – wenn auch auf unterschiedliche Weise – den Widerstand gegen das nationalsozialistische Regime, was eine gewisse Vergleichbarkeit sicherstellt. Zweitens wurden beide Spiele im selben Jahr veröffentlicht und sind dementsprechend in ähnliche weltpolitische Diskurse eingebettet. Letztlich unterscheiden sich die Spiele im Umgang der Produzent*innen mit den jeweiligen historisch-politischen Inhalten, wodurch sich weiters die Frage stellt, ob sich Unterschiede in den Aussagen der Spieler*innen über die beiden Spiele feststellen lassen.

Politik/Diskurs

Um sich der Beantwortung der Fragen anzunähern, müssen zunächst die Begriffe »Politik« und »Diskurs« definiert werden, um nachvollziehbar zu machen, unter welchen Kriterien die Aussagen von Spieler*innen untersucht wurden. Unter Politik werden in diesem Kontext nicht bloß die staatlich institutionalisierten Ordnungssysteme verstanden. Stattdessen wird hier ein weiter bzw. inklusiver Politikbegriff angewandt, der sich auf Machtbeziehungen innerhalb aller gesellschaftlicher Bereiche bezieht.⁹ Diese Machtbeziehungen wiederum manifestieren sich beispielweise in Diskursen, die als Redeweisen zu verstehen sind, die gesellschaftlich institutionalisierten Regeln unterliegen, welche sich im Laufe der Zeit – teilweise auch innerhalb kurzer Zeit – wandeln können.¹⁰ Als Redeweisen sind dabei nicht ausschließlich verbalisierte oder verschriftlichte Aussagen zu verstehen, sondern vielmehr »zu bestimmten Zeiten und in bestimmten Gesellschaften recht klar abgegrenzte Bereiche des Machbaren, Denkbaren und Sagbaren«.¹¹ Diskurse sind demnach keine Manifestationen der Wirklichkeit. Ganz im Gegenteil wird Wirklichkeit erst durch die diskursive Praxis konstruiert. Somit sind Diskurse unweigerlich mit Machtverhältnissen verbunden und reproduzieren sich laufend selbst. Dabei »[können] Diskurse *Macht* auch untergraben und zersetzen«¹², denn: »Wo es Macht gibt, gibt es Widerstand. Und doch oder vielmehr gerade deswegen liegt der Widerstand niemals außerhalb der Macht.«¹³

Diskurse manifestieren sich in jeglicher Form des gesellschaftlichen menschlichen Handelns, so auch in massenmedialen Produkten wie digitalen Spielen. Gerade die Darstellungen des Zweiten Weltkriegs, eines der beliebtesten historische Settings in digitalen Spielen,¹⁴ lassen dementsprechend einen Einblick darauf zu, was über dieses histo-

9 Colin Hay, *Political Analysis* (Basingstoke/New York: Palgrave, 2002), 74–75.

10 Margarete Jäger, »Wie kritisch ist die Kritische Diskursanalyse?«, in *Diskursanalyse für die Kommunikationswissenschaft*, hg. Thomas Wiedemann und Christine Lohmeier (Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2019), 61–82, https://doi.org/10.1007/978-3-658-25186-4_4, 63.

11 Achim Landwehr, *Historische Diskursanalyse*, 2. Aufl., Historische Einführungen 4 (Frankfurt a.M.: Campus, 2009), 21.

12 Jäger, »Wie kritisch ist die Kritische Diskursanalyse?«, 63–65.

13 Michel Foucault, *Der Wille zum Wissen*, übers. Ulrich Raulff und Walter Seitter, 23. Auflage, Sexualität und Wahrheit/Michel Foucault, Erster Band (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2020), 96.

14 Eugen Pfister, »Von Kriegen Und Spielen«, *WASD. Bookazine Für Gameskultur*, no. 13 (2018): 34–37.

rische Ereignis in diesem sowie über dieses Medium sagbar ist und über weite Strecken gesagt wurde.

Den Zweiten Weltkrieg spielen

Schon in den 1980er Jahren wurden Spiele entwickelt und vermarktet, die den Zweiten Weltkrieg als Setting verwendeten. Die gesellschaftliche Bedeutung solcher Spiele war im Vergleich zu heute allerdings wesentlich geringer. So lässt sich auch erklären, wie es zu dieser Zeit möglich war, bekannte nationalsozialistische Persönlichkeiten und nationalsozialistische Symbolik, wie etwa das Hakenkreuz, auf Verpackungen abzubilden. Erst mit steigender Popularität und schwindender Abstrahierung spielbarer Inhalte wurden die Darstellungen von einer breiteren Öffentlichkeit diskutiert und kamen in Deutschland schließlich auf die Agenda der Justiz. So wurde 1998 das Spiel *Wolfenstein 3D*¹⁵, das als einer der ersten *First-Person-Shooter* gilt, aufgrund von exzessiven Gewaltdarstellungen indiziert, wobei im Anhang des Urteils auch die Darstellung rechtsextremer Symbolik thematisiert wurde.¹⁶ Die Rechtslage in Deutschland gestattet die Darstellung verfassungswidriger Symbole nur in Ausnahmefällen, nämlich bei der Verwendung in Kunst, Wissenschaft, Forschung und Lehre. Das Urteil wiederum legte implizit nahe, dass digitale Spiele nicht in diese Kategorien einzuordnen waren. So wurden Produzent*innen digitaler Spiele abgeschreckt, nationalsozialistische Symbolik in den deutschsprachigen Veröffentlichungen zu zeigen. In weiterer Folge etablierte sich die Praxis der ›Selbstzensur‹,¹⁷ die auch über die Neuauslegung digitaler Spiele als Kulturgut im Jahr 2018 hinaus den deutschsprachigen Spielemarkt in seiner Darstellung des Nationalsozialismus prägte.¹⁸ Die ›Selbstzensur‹ reicht vom bloßen Austauschen von Hakenkreuzen mit Fantasiesymbolen oder vermeintlich weniger belasteten Symbolen wie dem Eisernen Kreuz, bis hin zur vielzitierten Umgestaltung von Adolf Hitler zum bartlosen Herrn Heiler.¹⁹ Ein bizarres Beispiel stellt dabei die Weglassung alles Jüdischen in *Wolfenstein: The New Order*²⁰ dar.²¹ Diese ›Selbstzensur‹ der Produzent*innen lässt sich zunächst aus wirtschaftlicher Perspektive erklären. Einerseits war es nicht im finanziellen Interesse der Produzent*innen, ein teures gerichtliches Verfahren zu führen, um die Darstellung nationalsozialistischer Symbolik rechtlich durchzusetzen. Nicht einmal

15 id Software, *Wolfenstein 3D* (Imagineer Co., Macintosh, 1994).

16 Eugen Pfister, »Where the line of decency is drawn«. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen«, *Spiel-Kultur-Wissenschaft* (blog), auferugen am 14. Mai 2022, <https://spielkult.hypotheses.org/1962>.

17 Vgl. Peter Färberböck und Matthias Hermanns Beitrag »Gamer over? Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen« in diesem Band.

18 Vgl. Jörg Friedrich, »Sozialadäquanz«, in *Handbuch Gameskultur*, hg. Olaf Zimmermann und Felix F. Falk, 1. Auflage (Berlin: Deutscher Kulturrat e.V, 2020), 116–119; Felix Zimmermann, »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«, *gespielt* (blog), auferufen am 14. Mai 2022, <https://gespielt.hypotheses.org/1449>.

19 Peter Färberböck, »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur: Nationalsozialismus in Digitalen Spielen« (Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021), 43–47.

20 MachineGames, *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks, PC, 2014.

21 Färberböck, »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur«, 63–67.

der Erfolg eines solchen Verfahrens erschien sicher. Andererseits schien das Potenzial negativer medialer Berichterstattung die Produzent*innen abzuschrecken, ein solches Risiko einzugehen.²²

Die oben genannte Darstellung von jüdischen Personen in der Originalversion von *Wolfenstein: The New Order* stellt selbst im englischsprachigen Raum eine Ausnahme dar. So greift es zu kurz, die ›Selbstzensur‹ ausschließlich in den deutschsprachigen Versionen digitaler Spiele zu untersuchen. Letztlich lässt sich eine Entpolitisierung des Nationalsozialismus als allgemeines Phänomen – mit wenigen, aber immer häufigeren Ausnahmen – begreifen, dass unter anderem die Aussparung der Verbrechen des Nationalsozialismus inklusive ihrer Opfergruppen umfasst. Ein weiterer Grund ist, dass Produzent*innen »fürchtete[n], dass eine Inszenierung des Holocaust im vermeintlichen ›Spaßmedium-digitales Spiel, barbarisch wäre.«²³ Allerdings haben die Aussparungen meist einen negativen Effekt. Sie führen mitunter dazu, das nationalsozialistische Regime unter dem Deckmantel eines vermeintlich apolitischen Mediums zu verharmlosen.

Nichtsdestotrotz werden in der Vermarktung solcher Spiele historische Genauigkeit und Authentizität als eines ihrer hervorstechenden Merkmale postuliert. Um bei den Spieler*innen dieses Gefühl der Authentizität herzustellen, greifen die Produzent*innen auf Narrative zurück, die sich in populärkulturellen Darstellungen des Zweiten Weltkriegs bereits etabliert haben. Eva Kingsepp etwa stellte schon 2006 in diesem Zusammenhang fest, dass digitale Spiele über den Zweiten Weltkrieg nicht unbedingt als Simulationen historischer Ereignisse zu verstehen sind, sondern als Simulationen von Simulationen historischer Ereignisse.²⁴ Ähnliches beschreiben auch Jonathan M. Bullinger und Andrew J. Salvati mit ihrem Konzept *BrandWW2*. *BrandWW2* beschreiben sie als eine konzentrierte Form von Mythen, die im kollektiven Gedächtnis der Konsument*innen verankert sind und herangezogen werden, um eine emotionale Bindung zu erreichen. Dabei werden immer wiederkehrende Motive sowie selektive Authentizitätsmarker verwendet, wie etwa besondere Genauigkeit bei der Darstellung von Kriegsgeräten.²⁵ Zwei klassische Motive, die dabei immer wieder reproduziert werden, sind erstens der männliche Heldenepos, in dem die Hauptcharaktere im Alleingang bewundernswerte Taten vollbringen und zweitens ein Krieg zwischen ebenbürtigen und fairen Gegner*innen, wobei taktische Aspekte in den Vordergrund gerückt werden.²⁶ Beide Narrative werden aus der »perspective of a series of mostly white male militarized operatives and political leaders« dargestellt.²⁷ Diese beiden Motive werden in aktuelleren Spielen zunehmend aufgebrochen, wie sich beispielsweise an *P41* und *TtDoT* beobachten lässt.

22 Ebd., 47–53.

23 Pfister, »Where the line of decency is drawn«.

24 Eva Kingsepp, »Immersive Historicity in World War II Digital Games«, *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science* 8, no. 2 (2006), <https://humanit.hb.se/article/view/121>: 66–69.

25 Andrew J. Salvati und Jonathan B. Bullinger, »Selective Authenticity and the Playable Past«, in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, hg. Matthew Kapell und Andrew B. R. Elliott (New York: Bloomsbury Academic, 2013), 153–167.

26 Pfister, »Where the line of decency is drawn«.

27 Pieter J. B. J. Van Den Heede, »Experience the Second World War like Never before!« Game Paratextuality between Transnational Branding and Informal Learning«, *Journal for the Study of Edu-*

Von Partisan*innen und diversem Widerstand

In *P41* übernehmen Spieler*innen die Rolle eines in Kriegsgefangenschaft geratenen Kommandanten der Roten Armee, der aus einem Kriegsgefangenenlager ausbricht und zusammen mit anderen Rotarmist*innen und Einheimischen eine Partisan*innen-Gruppe gründet. Im versteckten Lager der Partisan*innen können Spieler*innen die Verteilung von Ressourcen managen und Mitglieder auf computergenerierte Missionen schicken, um Waffen, Lebensmittel und Baumaterial zu ergattern oder Unterstützung in der lokalen Bevölkerung zu generieren. Ein Großteil des Spiels besteht aus Echtzeit-Missionen, in denen Spieler*innen eine selbst zusammengestellte Gruppe aus maximal vier Mitgliedern kontrollieren, um Gefangene zu retten, Dörfer aus der nationalsozialistischen Kontrolle zu befreien oder Kriegsinfrastruktur der Nationalsozialisten zu zerstören. Dabei müssen Spieler*innen bedacht vorgehen. In der direkten bewaffneten Konfrontation unterliegen die Partisan*innen meist der zahlenmäßigen Überlegenheit der Nationalsozialist*innen.

Die Erzählung des Spiels verläuft linear und kann kaum von den Entscheidungen der Spieler*innen beeinflusst werden. Der Unterschied zu den klassischen Motiven liegt in dem Fokus auf die prekäre Situation von russischen Partisan*innen, die nur durch Heimlichkeit eine Chance haben, ihre Ziele zu erreichen. Sie können, die Wehrmacht in ihrem Zug auf Leningrad nicht aufhalten, sondern bestenfalls verlangsamen. Außerdem thematisiert das Spiel auch die Rolle von weiblich gelesenen Personen im Widerstand. Dennoch wird fast ausschließlich bewaffneter Widerstand thematisiert. Ziviler Widerstand wird bloß durch die Kooperation von Dorfbewohner*innen dargestellt. Ebenso wenig berücksichtigt das Spiel einen Blick auf Opfergruppen wie Jüdinnen*Juden, Rom*nja und Sinti*zzes, queere Personen und Menschen mit Behinderung. Ferner werden in *P41* keine Hakenkreuze oder andere NS-Symbole gezeigt.

Auch in *TtDoT* können Spieler*innen die Kontrolle über eine Widerstandsgruppe übernehmen. Die zufällig generierten Mitglieder der Widerstandsgruppe, die im Laufe des Spiels teilweise wechseln, können von Spieler*innen auf einer Karte Berlins aufeinander aufbauende Missionen geschickt werden. Das Spiel ist dabei narrativ in vier Kapitel (zwischen 1933 und 1945) unterteilt und erzählt über textbasierte Events immer wieder kürzere Geschichten aus dem Leben des Hauptcharakters. Außerdem werden die Spieler*innen mit Anliegen der anderen Gruppenmitglieder konfrontiert, die sich oft aus der Heterogenität der Gruppen in Hinblick auf Klasse, ideologischer und religiöser Einstellung, Geschlecht, Sexualität und Race ergeben. Allein diese multidimensionale Perspektive auf die Geschichte des Widerstands gegen den Nationalsozialismus bricht mit klassischen Narrativen. Wie auch in *P41* verläuft die Erzählung von *TtDoT* linear und kann nur sehr bedingt von Spieler*innen beeinflusst werden. Egal was Spieler*innen machen, im Endeffekt endet das Spiel immer mit dem Ende des Zweiten Weltkriegs in Europa 1945.

Beide Spiele wurden 2020 veröffentlicht: *TtDoT* am 30. Jänner, *P41* am 14. Oktober. Die Spiele unterscheiden sich, neben den ungleichen Spiel-Mechaniken und den Darstellun-

gen von Widerstand, durch den Sitz der Entwickler*innenstudios. *Alter Games* sitzen in Russland, während *Paintbucket Games* in Deutschland verortet sind. Die Publisher beider Spiele, *Handy Games* und *Daedalic Entertainment*, sitzen beide in Deutschland.

Der unterschiedliche Entstehungsort der Spiele lässt sich auch aus den Beiträgen der Spieler*innen herauslesen. Für die vorliegende Fragestellung wurden deutsch- und englischsprachige Rezensionen sowie Forenbeiträge auf *Steam* und User*innen-Kommentare auf der Webseite jeweils einer etablierten deutsch- und englischsprachigen Gaming-Zeitschrift analysiert. Bis zum 12. Juni 2021, dem Stichtag der Erhebung der vorliegenden Daten, wurden zu *P41* auf *Steam* 790 englischsprachige und 123 deutschsprachige Rezensionen veröffentlicht, zusätzlich gab es 64 Kommentare unter Artikeln auf der Homepage der deutschen *GameStar*, die *P41* in der Überschrift explizit erwähnten. Unter denselben Kriterien wurden 38 User-Kommentare in im englischsprachigen *PC Gamer* veröffentlicht. Die Beiträge zu *TtDoT* sind ungleich öfter deutschsprachig. Von 428 *Steam*-Rezensionen waren 159 deutschsprachig. In den Kommentarzeilen von *GameStar* gab es insgesamt 435 Beiträge, auf *PC Gamer* bloß 20.

Die Beiträge von Spieler*innen und User*innen wurden nach Aussagen durchsucht, die gesellschafts- bzw. historisch-politische Aspekte hervorheben und sich nicht bloß auf die jeweilige Spiel-Mechanik beziehen. Nach den Prinzipien der Diskursanalyse wurde ein Fokus auf Aussagen gelegt, die im Diskurs fehlten. Bei der Analyse des Datenmaterials muss dabei bedacht werden, dass die Veröffentlichung von Kommentaren auf den Plattformen bestimmten Regeln unterliegen.²⁸ Das betrifft beispielsweise explizit diskriminierende Aussagen und auf *Steam* auch explizit Aussagen, die »[r]eligious, political, and other ›prone to huge arguments«²⁹ sind. Das bedeutet allerdings mitnichten, dass alle Kommentare mit politischem Inhalt entfernt wurden, das zeigen die Ergebnisse deutlich. Vielmehr bedeutet es, dass bestimmte Perspektiven nach Ermessen der Moderator*innen entfernt werden können und somit nicht mehr öffentlich zugänglich sind. Es ist anzunehmen, dass diese Löschungen weder einheitlich sind, noch dass sie durch eine solche Analyse sichtbar gemacht werden können.

WWII: Politisch oder nicht?

Eine wiederkehrende Aussage zu den narrativen Settings der Spiele ist ein positiver Bezug zum Kampf gegen Nazis: »Wonderful game. You get to slit some nazi [sic!] throats with the lads.«³⁰ Das Bekämpfen und vor allem das gewaltsame Töten von Nazis, das in *P41* möglich ist, wird in den Reviews und Kommentaren wiederholt als positives Merkmal hervorgestrichen. Gegenteilig erscheint dies in den Beiträgen zu *TtDoT*, wo die feh-

28 Vgl. *PC Gamer*, »Commenting Rules and Guidelines«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.pcgamer.com/commenting-rules-and-guidelines/>; *GameStar*, »Kommentar- & Forenregeln | GameStar-Pinboard«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/xenforo/help/rules/>.

29 *Steam*, »Steam-Support: Regeln und Richtlinien für Steam: Diskussionen, Rezensionen und Nutzerinhalte«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://help.steampowered.com/de/faqs/view/6862-8119-C23E-EA7B>.

30 *Russianletters*, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/positiverreviews/?p=1&browsefilter=mostrecent>.

lende Agency der Spieler*innen gegenüber Nazis stark kritisiert wird. Begründet wird dies durch den fehlenden Einfluss auf die historische Makro-Ebene.³¹ Bemerkenswert an dieser unterschiedlichen Bewertung ist, dass sowohl *P41* als auch *TtDoT* narrativ linear verlaufen und somit den Spieler*innen kaum Möglichkeit geben, den Verlauf der Erzählungen zu beeinflussen. Der Unterschied besteht lediglich in der expliziten Darstellung von Gewalt gegen Nazis, die in *P41* gegeben ist, während sie in *TtDoT* allenfalls schriftlich verarbeitet wird. Hinzu kommt die Möglichkeit in *TtDoT*, ausschließlich gewaltlosen Widerstand zu leisten und somit auf Formen des Widerstands zurückzugreifen, die im breiten Diskurs um widerständisches Handeln häufig unsichtbar blieben oder als wenig effektiv dargestellt wurden.³² Dieser Umstand wird kaum thematisiert.

Der Bruch mit klassischen Narrativen des Zweiten Weltkriegs wird vor allem in Bezug auf den männlichen Heldenepos thematisiert: »Ach wirklich wo spielst denn hier einen alliierten/amerikanischen Soldaten, der Horden von deutschen/Nazi Soldaten abballert.«³³ Dabei liegt der Fokus weniger auf dem vergeschlechtlichten Narrativ, das vermutlich implizit vorausgesetzt wird, sondern vielmehr auf der »unamerikanischen« Perspektive. Ähnliches wird auch in Hinblick auf *P41* angemerkt: »He's not wrong. Why in games do we always have to play as America etc? Never forget that the ›victors‹ ›decide‹ history.«³⁴ Kritisiert wird in der Aussage nicht nur, dass digitale Spiele den Zweiten Weltkrieg vor allem aus einer US-amerikanischen Perspektive stilisieren, sondern auch, dass diese Perspektiven hinsichtlich des als »nur böse« dargestellten nationalsozialistischen Deutschlands einseitig seien. Die Aussage »Geschichte werde von Siegern geschrieben«, wird als scheinbar schlagkräftiges Argument herangezogen. Deutlich wird hier ein Verdross mit klassischen populärkulturellen Darstellungen des Zweiten Weltkriegs, der sich in einer generellen Ablehnung der Thematik bis hin zu offener Sympathie mit nationalsozialistischem Gedankengut widerspiegelt.

Eine weitere Aussage, die in diesem Zusammenhang getätigt wird, kritisiert die beiden Spiele dafür, sich nicht anderer Themen anzunehmen. Demnach stünden sich Kommunismus und Nationalsozialismus in ihrer Grausamkeit um nichts nach und der Kommunismus werde in digitalen Spielen zu wenig als Feindbild thematisiert. Allein die Tatsache, dass die Entwickler*innen von *P41* aus Russland stammen, scheint viele Aussagen über deren politische Einstellung und Agenda zu provozieren. Der Vorwurf eines »kommunistischen Bias« ist dabei vor allem in den englischsprachigen Kommentaren zu beobachten. Dementsprechend liegt die Vermutung nahe, dass ein Zusammenhang zwischen diesen Kommentaren und dem anti-kommunistischen Diskurs in der US-amerikanischen Medienlandschaft gegeben ist und durch das Aufkommen der Alt-Right Bewe-

31 Vgl. Benjamin Kirchengast, »That's Not How It Was!«: Through the Darkest of Times in the Context of a Culture War«, in *A Ludic Society*, hg. Natalie Denk u. a. (Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems, 2021), 159–160.

32 Corinna von List, *Frauen in der Résistance 1940–1944: der Kampf gegen die »Boches« hat begonnen!*, Krieg in der Geschichte, Bd. 59 (Paderborn: F. Schöningh, 2010), 45–53.

33 Magnus Raabe, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/through-the-dark-est-of-times-im-duesteren-strategiespiel-leisten-wir-widerstand-gegen-den-nationalsozialismus,3329125.html>.

34 Let's Go Brendan, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3195867416985406829/>.

gung und der Verschwörungstheorie des *cultural marxism* zusätzlich angefacht wurde.³⁵ Auch bei *TtDoT* lässt sich der Einfluss des US-Wahlkampfes beobachten, wobei sich dies vor allem in negativen Kommentaren über die politische Agenda der Entwickler*innen manifestiert. Da sich die Veröffentlichung beider Spiele mit dem US-amerikanischen Wahlkampf zwischen Donald Trump und Joe Biden 2020 bzw. den jeweiligen Vorwahlen überschneidet und ein Großteil der Diskussionsbeiträge rund um die Veröffentlichungstermine der beiden Spiele entstanden, scheint sich der Diskurs diesbezüglich intensiviert zu haben. Hauptsächlich von republikanischer Seite wurde im Wahlkampf demokratischen Kandidat*innen wiederholt sozialistisches bzw. kommunistisches Gedankengut unterstellt.³⁶ In den Diskussionsbeiträgen zu *TtDoT* wird in diesem Zusammenhang explizit Bernie Sanders herausgestrichen.

The Nazi part [sic!] is appropriately labeled the »The National Socialist German Workers' Party.« However for some reason both »socialists« and »unionists« are supposed to be the revolutionaries against the National socialist. [...] These realities are both avoided an [sic!] skewed to give people an incorrect understanding of Nazism which is very bad, because it only encourages a repeat of the same atrocities which we aren't far from with politicians like Bernie Sanders and other socialist [sic!] becoming prominent political figures.³⁷

Vor allem solche Kommentare zeigen ein hohes Maß an Interaktion, durch sowohl negative als auch positive Bewertungen anderer User*innen. Dementsprechend wird deutlich, wie stark digitale Spiele in aktuelle politische Diskurse eingebettet sind.

Nichtsdestotrotz stehen solchen Aussagen eine Vielzahl an Aussagen gegenüber, die digitale Spiele aus ihrem politischen Kontext herausgelöst betrachten wollen. So etwa: »Gaming world, political word Apples v Oranges arguments. There are no and hever [sic!] have been working ›perfect‹ political systems and a game forum is really not the place for political discussions.«³⁸ Interessant erscheinen diese Aussagen auch deshalb, weil sie ausschließlich als Antwort auf politisierende Kommentare, Rezensionen oder Artikel getätigt werden. Als Gegenposition können sie so nie außerhalb des politisierten Kontexts gefasst werden. Sie sind als Verteidigungen des Status Quo, der etablierten Narrative des Mediums zu verstehen.

Dabei wird die Wirksamkeit der Heldenerzählung deutlich. Soldat*innen wird unterstellt, sie hätten keine politische Meinung, sie seien kein Teil des Machtgefüges, son-

35 Vgl. Tanner Mirrlees, »The Alt-Right's Discourse on ›Cultural Marxism‹: A Political Instrument of Intersectional Hate«, *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice* 39, no. 1 (2018): 51–53.

36 Chris Cillizza, »Analysis: The Most Dangerous Word for Democrats in 2022«, *CNN*, 7. Juni 2021, <https://www.cnn.com/2021/06/07/politics/democrats-socialist-trump/index.html>; Richard Seymour, »Why Is the Nationalist Right Hallucinating a ›Communist Enemy‹?«, *The Guardian*, 26. September 2020, sec. Opinion, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/26/communist-emy-nationalist-right-trump-us-bolsonaro-brazil>.

37 Wayne, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198000076113/recommended/1003090/>.

38 Starshina Patapov, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3037103480437035279/>.

dern einzig daran interessiert, ihre Befehle zu befolgen. Cis-Männer sind dabei diejenigen, die in den Krieg ziehen, um heldenhaft ihre Frauen und Kinder zu verteidigen. So wird beispielsweise ausgeblendet, dass auch weiblich gelesene Personen in der Roten Armee gedient haben, obwohl dies selbst in *P41* dargestellt wird. Ferner wird dadurch das Narrativ der unschuldigen Wehrmacht gestützt, da deren Taten als pures Pflichtbewusstsein geframt werden.

Demgegenüber stehen Kommentare, die *P41* zuschreiben, die Rolle der Wehrmacht so darzustellen, wie sie ›wirklich‹ war: »The Germans are shown as they were. Their war crimes as they were. No bu\\\$#it [sic!] like ›innocent Wehrmacht – bad SS‹ stuff.«³⁹ Gleichzeitig wird diese gefühlte Authentizität durch das Fehlen nationalsozialistischer Symbolik in Frage gestellt: »You don't fight Nazis. You fight Balkan Cross Germans. Everything else is here, but the Nazis aren't in this game.«⁴⁰ Die ›Selbstzensur‹ wird in zahlreichen Threads und Kommentaren thematisiert. So wird die vage Frage, ob das Spiel zensiert sei, mit einem simplen »Yes it's censored.«⁴¹ beantwortet. In der darauf folgenden Diskussion wird die ›Selbstzensur‹ problematisiert:

Its [sic!] extremely important to teach people why and who were the »enemy« or »bad« side in a conflict is/was. With the veterans slowly passing, its [sic!] extremely important to keep history alive when they aren't. Shame on this game studio, utterly disgusting to live in a fantasy.⁴²

Dennoch wird ›Selbstzensur‹ ausschließlich auf Basis der Auslassung nationalsozialistischer Symbolik, allem voran dem Hakenkreuz, diskutiert. Auslassungen von Opfergruppen wie Jüdinnen*Juden, Rom*nja und Sinti*zzes, queeren Personen, Menschen mit Behinderung etc. werden nicht erwähnt. Das passt sehr gut zu dem Bild des Zweiten Weltkriegs, das digitale Spiele in den letzten Jahrzehnten stark geprägt haben. Die Verharmlosung des Nationalsozialismus in digitalen Spielen, hat scheinbar Spuren hinterlassen, wenn Spieler*innen fast ausschließlich nach akkurater Repräsentation von Symbolen rufen, nicht aber die Darstellung politisch-verfolgter Gruppen fordern.

Ungleich positiver fällt die Bewertung von *TtDoT* bezüglich ›Selbstzensur‹ aus. Das mag daran liegen, dass *TtDoT* als eines der ersten Spiele in der deutschsprachigen Version Hakenkreuze zeigt und maßgeblich zur Entscheidung beitrug, dies unter bestimmten Kriterien für alle zukünftig veröffentlichten Spiele zu ermöglichen. So sind regelrechte Lobeshymnen auf die Entwickler*innen zu beobachten. Auffällig ist, dass Diskussionen zu politischen Inhalten vor allem dort geführt werden, wo Kritik an *P41* geäußert wird, während die Diskussionsbeiträge zu *TtDoT* in dieser Hinsicht ein diverseres Bild abgeben. Zwar wird auch an *TtDoT*'s politischen Inhalten negative Kritik geäußert. Diese

39 Kommissar Gebet, aufgerufen am 15. Mai 2022, https://steamcommunity.com/id/A_Ct/recommended/1227530/.

40 Synystr, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/id/synystr7/recommended/1227530/>.

41 Meto83, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.

42 netnerd85, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.

Kritik beläuft sich dabei oft auf die politische Agenda der Entwickler*innen. Allerdings lässt sich vor allem eine positive Bewertung des bildungs- und gesellschaftspolitischen Potenzials beobachten, die in manchen Fällen gegen subjektiv wahrgenommene spielmechanische Makel des Spiels aufgewogen werden.

Politisch!

Abschließend bleibt festzuhalten, dass höchst politische Motive wie der Zweite Weltkrieg im Diskurs entsprechender digitaler Spiele – heftig – politisch diskutiert werden, ob es die Produzent*innen oder Plattformbetreiber*innen wollen oder nicht. Sowohl die Aussagen zu *P41* als auch zu *TtDoT* zeigen dies durch eine Vielzahl von Themen, die sich in kontemporäre weltpolitische Diskurse einbetten. Dennoch sind die diskutierten Motive höchst selektiv. So werden Themen wie die Repräsentation von Geschlecht, Race und Queerness kaum thematisiert. Auch die Darstellung von Opfergruppen, die für eine Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus essenziell ist und auf zeitgenössische Entwicklungen unweigerlichen Einfluss hat, werden nicht diskutiert, obwohl sie in *TtDoT* beispielsweise essenzieller Teil der Spielmechanik sind. Plakative Themen, wie die bloße – fehlende – Darstellung nationalsozialistischer Symbolik, um ein Spiel authentischer erscheinen zu lassen, werden stattdessen problematisiert.

Während es eine Vielzahl an positiven Äußerungen dazu gibt, dass beide Spiele mit den klassischen, US-amerikanisch dominierten Narrativen brechen, zeigt sich gleichzeitig eine diskursive Gegenposition, die aufgrund der räumlichen oder politischen Verortung der Produzent*innen, eine politische Agenda vermutet. Im Fall von *P41* wird dabei kommunistisches Gedankengut vermutet, da die Entwickler*innen aus Russland kommen. *TtDoT* geriet vor allem wegen dem explizit politischen Inhalt, der offensichtlich auch historisch politisch bilden sollte in Kritik. Der Kritik an der politischen Agenda steht allerdings massenhaft Lob für die Darstellungen im Spiel gegenüber, die wiederholt als wichtig und richtig hervorgehoben werden.

Nichtsdestotrotz gibt es auch unter den Spieler*innen viele Aussagen, die digitale Spiele als apolitische Artefakte darstellen und scheinbar danach trachten, politische Diskussionen in deren Kontext zu unterbinden. Selbst diese Aussagen werden allerdings ausschließlich im Kontext von Diskussion über politische Inhalte getätigt und sind somit nicht isoliert vom politisierten Diskurs zu betrachten. Sie stehen für eine Erhaltung eines Status Quo und für die Reproduktion bereits etablierter Narrative. So bleibt festzuhalten, dass politische Diskussionen nicht aus dem Diskurs um Spiele über den Zweiten Weltkrieg wegzudenken sind. Die Rufe nach einem apolitischen Raum digitaler Spiele mögen laut sein, sie sind allerdings eingebettet in einen politischen Diskurs, der weit- aus breiter ist, als auf den ersten Blick vermutet werden mag.

Medienverzeichnis

Spiele

- Alter Games, *Partisans 1941*, Deadalic Entertainment, PC, 2020.
 id Software, *Wolfenstein 3D*, Imagineer Co., Macintosh, 1994.
 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times*, Handy Games, PC, 2020.

Literatur/Quellen

- Chess, Shira, und Adrienne Shaw. »A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity.« *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59, no. 1 (January 2, 2015): 208–20. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>.
- Cillizza, Chris. »Analysis: The Most Dangerous Word for Democrats in 2022.« *CNN*, aufgerufen am 12. Mai 2022. <https://www.cnn.com/2021/06/07/politics/democrats-socialist-trump/index.html>.
- Evans, Sarah Beth, und Elyse Janish. »#INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition.« *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2, no. 2 (2015): 125–150. <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0125>.
- Färberbock, Peter. »Von A wie Adolf Heiler bis Z wie Zensur: Nationalsozialismus in Digitalen Spielen.« Masterarbeit, Universität Salzburg, 2021.
- Foucault, Michel. *Der Wille zum Wissen*. Übersetzt v. Ulrich Raulff und Walter Seitter. 23. Auflage. Sexualität und Wahrheit/Michel Foucault, Erster Band. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2020.
- Friedrich, Jörg. »Sozialadäquanz.« In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Olaf Zimmermann und Felix F. Falk, 1. Auflage., 116–119. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V, 2020.
- GameStar. »Kommentar- & Forenregeln | GameStar-Pinboard.« aufgerufen am 15. Mai 2022. <https://www.gamestar.de/xenforo/help/rules/>.
- Hay, Colin. *Political Analysis*. Basingstoke/New York: Palgrave, 2002.
- Jäger, Margarete. »Wie kritisch ist die Kritische Diskursanalyse?« In *Diskursanalyse für die Kommunikationswissenschaft*, hg. v. Thomas Wiedemann und Christine Lohmeier, 61–82. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25186-4_4.
- Jovanovic, Ludwig Ljubisa. »»Through the Darkest of Times«: In diesem Spiel kämpfen Sie gegen die Nazis.« *RP ONLINE*, 3. September 2018. https://rp-online.de/digitales/games/gamescom/strategiespiel-um-die-auflehnung-gegen-adolf-hitler_aid-32248973.
- Kidd, Dustin, und Amanda J. Turner. »The #GamerGate Files. Misogyny in the Media.« In *Defining Identity and the Changing Scope of Culture in the Digital Age*, hg. v. Alison Novak und Imaani Jamillah El-Burki, 117–138. A Volume in the Advances in Human and Social Aspects of Technology (AHSAT) Book Series. Hershey, PA: Information Science Reference, An Imprint of IGI Global, 2016.

- Kingsepp, Eva. »Immersive Historicity in World War II Digital Games.« *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science* 8, no. 2 (2006). <https://humanit.hb.se/article/view/121>.
- Kirchengast, Benjamin. »That's Not How It Was!«: Through the Darkest of Times in the Context of a Culture War.« In *A Ludic Society*, hg. v. Natalie Denk, Alesha Serada, Alexander Pfeiffer, und Thomas Wernbacher, 149–170. Krems an der Donau: Edition Donau-Universität Krems, 2021.
- Kommissar Gebet, aufgerufen am 15. Mai 2022, https://steamcommunity.com/id/A_Gt/recommended/1227530/.
- Landwehr, Achim. *Historische Diskursanalyse*. 2. Aufl. Historische Einführungen 4. Frankfurt a.M.: Campus, 2009.
- Let's Go Brendan, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3195867416985406829/>.
- List, Corinna von. *Frauen in der Résistance 1940–1944: der Kampf gegen die »Boches« hat begonnen!* Krieg in der Geschichte, Bd. 59. Paderborn: F. Schöningh, 2010.
- Magnus Raabe, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.gamestar.de/artikel/through-the-darkest-of-times-im-duesteren-strategiespiel-leisten-wir-widerstand-gegen-den-nationalsozialismus,3329125.html>.
- Meto83, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.
- Mirrlees, Tanner. »The Alt-Right's Discourse on »Cultural Marxism«: A Political Instrument of Intersectional Hate.« *Atlantis: Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice* 39, no. 1 (2018): 49–69.
- netnerd85, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/4835136555187230172/>.
- PC Gamer. »Commenting Rules and Guidelines«, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://www.pcgamer.com/commenting-rules-and-guidelines/>.
- Pearson, Jordan. »EA Is Changing the Name of a Nazi in »Battlefield V« That Belonged to a Real-Life Resistance Fighter.« *Vice*, June 5, 2019. <https://www.vice.com/en/article/a3x4y8/ea-is-changing-the-name-of-a-nazi-in-battlefield-v-that-belonged-to-a-real-life-resistance-fighter>.
- Penta. »Hub Guidelines & Readme: Partisans 1941 General Discussions.« Aufgerufen am 13. Mai 2022. <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/2968393780777781578/>.
- Pfister, Eugen. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte.« 2018. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Ders. »Von Kriegen Und Spielen.« *WASD. Bookazine Für Gameskultur*, no. 13 (2018): 34–37.
- Ders. »»Where the line of decency is drawn«. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen.« *Spiel-Kultur-Wissenschaft* (blog). Aufgerufen am 14. Mai 2022. <https://spielkult.hypotheses.org/1962>.
- Russianletters, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/positivereviews/?p=1&browsefilter=mostrecent>.
- Salvati, Andrew J., und Jonathan B. Bullinger. »Selective Authenticity and the Playable Past.« In *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, hg. v.

- Matthew Kapell und Andrew B. R. Elliott, 153-167. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Seymour, Richard. »Why Is the Nationalist Right Hallucinating a ›Communist Enemy?« *The Guardian*, 26. September 26 2020, sec. Opinion. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/26/communist-enemy-nationalist-right-trump-us-bolsonaro-brazil>.
- Starshina Patapov, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/app/1227530/discussions/0/3037103480437035279/>.
- Steam. »Steam-Support: Regeln und Richtlinien für Steam: Diskussionen, Rezensionen und Nutzerinhalte.« Aufgerufen am 15. Mai 2022. <https://help.steampowered.com/de/faqs/view/6862-8119-C23E-EA7B>.
- Synstr, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/id/synstr7/recommended/1227530/>.
- Van Den Heede, Pieter J. B. J. »Experience the Second World War like Never before!« Game Paratextuality between Transnational Branding and Informal Learning (›*Experimenta La Segunda Guerra Mundial Como Nunca Antes! La Paratextualidad de Los Videojuegos Entre El Branding Transnacional y El Aprendizaje Informal*).« *Journal for the Study of Education and Development* 43, no. 3 (July 2, 2020): 606–651. <https://doi.org/10.1080/02103702.2020.1771964>.
- Wayne, aufgerufen am 15. Mai 2022, <https://steamcommunity.com/profiles/7656119800076113/recommended/1003090/>.
- Zimmermann, Felix. »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel.« *gespielt* (blog). Aufgerufen am 14. Mai 2022. <https://gespielt.hypotheses.org/1449>.

Regulationen des Computerspiels in Internetcafés um 2000

Stefan Udelhofen

Im November 2002 ging ein Schreiben der Abteilung für Ordnungs- und Gewerbeangelegenheiten der Stadt Braunschweig in einem lokalen Internetcafé ein. In diesem angemahnt wurden zwei Ordnungswidrigkeiten, die mit sofortiger Wirkung zu unterlassen seien: Einerseits der Ausschank alkoholischer Getränke ohne Ausschanklizenz, andererseits der unerlaubte Betrieb einer erlaubnispflichtigen Spielhalle. Ersteres schien selbsterklärend zu sein und wurde im Schreiben nicht näher ausgeführt. Letzteres hingegen wurde umfassender mit dem Verweis auf eine nur wenige Wochen alte Entscheidung des Berliner Verwaltungsgerichts vom 21. August 2002 begründet. Hiernach sei ein Computer als Spielgerät anzusehen, »wenn durch das Angebot entsprechender Programme auch die Möglichkeit besteht Unterhaltungsspiele zu spielen. Würden nun »mehrere dieser Computer gewerbsmäßig aufgestellt [...], dann handelt es sich bei dem Betrieb um eine Spielhalle, wenn der Gesamteindruck durch die Nutzung der Computer geprägt ist.«¹ Das Urteil war der Beginn einer längeren juristischen Auseinandersetzung und markierte eine Zäsur für die Karriere von Internetcafés in Deutschland. Neben Mehrbelastungen für die Betreiber*innen in Form einer zu entrichtenden Vergnügungssteuer, die unabhängig von den tatsächlichen Einnahmen und in Abhängigkeit von der zuständigen Kommune mehrere hunderte Euro pro Monat und Gerät betragen konnte, war es Jugendlichen laut §8 des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) zudem untersagt, eine Spielhalle zu betreten, was zum »Wegbrechen des gesamten jugendlichen Kundenstamms«² für Internetcafés führen konnte.

Diese Neubewertung von Internetcafés in Deutschland fiel mit medienkritischen Diskursen zum zeitgenössisch breit verhandelten Aspekt der Mediengewalt in Computerspielen zusammen.³ Rund sieben Monate, bevor das Schreiben im Büro einer

1 Brief von H. Ahrens, Fachbereich Bürgerservice, Öffentliche Sicherheit, Abt. Ordnungs- und Gewerbeangelegenheiten an die Netz-Welt GmbH, Braunschweig vom 18. November 2002.

2 Stephan Ott, »Brot und Spiele in Internetcafés«, *Kommunikation & Recht* (K&R) 8, Nr. 12 (2005): 544.

3 Michael Mosel und Christian Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹ Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von *School Shootings*«, *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 25, H. 46 (2010): 86–98; Wolfgang Bösche und Florian Geserich, »Nutzen und Ri-

kommunalen Verwaltungseinheit erstellt und verschickt wurde, fand der Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium (26. April 2002) statt.⁴ Neben der sozialen Isoliertheit des Täters, wurde in der medialen Berichterstattung primär dessen »verfehlte Mediennutzung«⁵ hervorgehoben. So sei Robert Steinhäuser durch Ego- oder First-Person-Shooter zur Tat inspiriert, motiviert oder gar trainiert worden.⁶ In der Folge wurde der Begriff »Killerspiele« auf Computerspiele appliziert und einer breiteren Öffentlichkeit bekannt, nachdem dieser bereits zuvor von Seiten der Politik für Computer- und Videospiele, aber auch Outdoor-Combat-Simulationen wie Gotcha, Paintball oder Laser-Tag verwendet wurde.⁷ Für die rechtliche Neubewertung von Internetcafés war zudem noch die frühere Begrifflichkeit der »Killerspielautomaten«⁸ von Interesse, die bereits in den 1980er-Jahren für Gewaltdarstellungen in Automatenspielen geprägt und kritisch unter dem Aspekt der Jugendgefährdung diskutiert wurde. Darüber hinaus kamen der Regulierung und damit einhergehenden Bedeutungsverschiebung von Internetcafés innerhalb der breit geführten Killerspiel-Debatte allenfalls der Stellenwert einer Randnotiz zu, die bislang kaum systematisch reflektiert und historisch eingeordnet wurde. Auch die zwischenzeitliche Bedeutung von Internetcafés als soziale Orte des kollektiven Computerspielens in Deutschland gilt es noch näher zu diskutieren.

Der vorliegende Beitrag unternimmt daher zunächst eine medien- und zeitgeschichtliche Kontextualisierung von Internetcafés in ihrer Funktion und Bedeutung als Spielorte in den 1990er- und frühen 2000er-Jahren, um daran anschließend der rechtlichen Neubewertung und den damit einhergehenden Debatten systematisch zu folgen. Debatten oder Kontroversen sind Momente der Problematisierung, die nach einer Neudefinition, Neukomposition oder Transformation des Sozialen, von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren, räumlich-materiellen Infrastrukturen oder Wissens- und Machtformationen verlangen.⁹ Entsprechend prädestiniert sind Kontroversen

siken von Gewaltcomputerspielen: Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau«, *Polizei & Wissenschaft* 8, H. 1 (2007): 45–66.

- 4 Vgl. exemplarisch Jörn Ahrens, »Die unfassbare Tat«. *Gesellschaft und Amok* (Frankfurt a.M. und New York: Campus, 2017), 169ff.
- 5 Christina Bartz, »Der ›Mike Mendez Killers-Coolness-Faktor‹. Warum Robert Steinhäuser Amok läuft«, in: *Formationen der Mediennutzung I: Medienereignisse*, hg. Irmela Schneider und Christina Bartz (Bielefeld: transcript, 2007), 229–244.
- 6 Schi, »Die Software fürs Massaker. Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert«, *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* vom 28. April 2002, 21; Der Soziologe Waldemar Vogelgesang differenzierte dahingehend, dass die »Rolle der Medien allenfalls darin bestand, eine Art Drehbuch für die Tat geliefert zu haben. Siehe: Waldemar Vogelgesang, »LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online«, *Medien und Erziehung* 45, H. 5 (2003): 73.
- 7 Vgl. Mosel und Waldschmidt, »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹ Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von *School Shootings*«, 87.
- 8 Vgl. Armand Mergen, *Grausame Automatenspiele. Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten* (Weinheim/Basel: Beltz Verlag, 1981).
- 9 Vgl. hierzu etwa Michel Callon, »Struggles and Negotiations to Decide What is Problematic and What is Not. The Socio-logic of Translation«, in: *The Social Process of Scientific Investigation*, hg. Karin D. Knorr, Roger Krohn und Richard Whitley (Dordrecht und Boston: Reidel Publishing, 1980), 197–220; Michel Callon, »Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St. Brieuc Bay«, in: *Power, Action and Belief. A New Sociology of*

auch, um die Interdependenzen von Medienwandel und medialer Kontrolle, letzteres hier verstanden als Steuerung des Mediengebrauchs durch den Zugang zu einem spezifischen Gebrauchskontext, zu diskutieren.¹⁰ Insofern geht es hier weniger darum, eine rechtswissenschaftliche Überprüfung, Beurteilung oder Kritik der annoncierten Rechtsprechung zu unternehmen.¹¹ Stattdessen steht das Verstehen der historischen Konstellationen und Bedingungen unter denen diese Entscheidungen getroffen worden sind im Vordergrund. Die Grundlage hierfür bildet ein umfangreiches Quellenmaterial aus journalistischen Artikeln, sozialwissenschaftlichen Studien, archivierten Webseiten sowie nicht zuletzt juristischen Entscheidungen und rechtswissenschaftlichen Fachbeiträgen, deren Erkenntnisgehalt als medienkulturgeschichtliche Quellen somit ebenfalls erkundet wird. Dessen Analyse erlaubt sowohl Rückschlüsse auf die Wahrnehmung und Bewertung von Internetcafés als Spielorte und verbindet die hier situierten Praktiken und Kulturen des Computerspielens mit den begleitenden politischen Debatten und rechtlichen Rahmenbedingungen.

Internetcafés als Spielorte

Internet-, mancherorts auch Cybercafés, sind ein globales Phänomen der 1990er-Jahre. Sie entstanden im Zuge der und begleiteten die allmähliche Verbreitung von Internet und World Wide Web als öffentliche Orte des Kennenlernens und Erprobens. Auch waren sie eine Kulisse, vor der diese neuen Medien und medialen Praktiken mit Erwartungen, Hoffnungen und Befürchtungen aufgeladen werden konnten.¹² Zu den wesentlichen Erkennungsmerkmalen gehörten neben den vernetzten Computern als zentrale Artefakte auch ein mehr oder weniger ausgebautes gastronomisches Angebot sowie darüber hinausgehende Services (z. B. Schulungskurse), verpackt in eine mehr oder weniger ansprechende Einrichtungsgestaltung, die sich nicht selten an den Standorten und Hauptzielgruppen einzelner Lokalitäten orientierte.¹³

Neben dem explorativen Surfen und Kennenlernen des World Wide Web sowie dem kommunikativen Chatten rund um den Globus, kam dem digitalen Spielen als Praxis ein nicht unerheblicher Stellenwert zu, womit zugleich eine lange Tradition des Spielens in

Knowledge?, hg. John Law (London: Routledge & Kegan, 1986), 196–230. Michael Callon: »Four Models for the Dynamic of Science«, in: *Handbook of Science and Technology Studies*, hg. Sheila Jasanoff et al. (Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage, 1995), 29–63.

- 10 Vgl. auch hinsichtlich früherer Debatten: Kaspar Maase, »Disziplinlosigkeit des Wissens und Regulierung neuer Medien um 1900. Jugendmedienschutz im Spiegel des kaiserzeitlichen Schundkampfs«, *Mediale Kontrolle unter Beobachtung* 1 (2012), Nr.1.
- 11 Vgl. Elmar Edgar Liese, *Internet Cyber Gaming-Cafés als Spielhallen i.S. von § 24 Abs. 1 GlüStV?* (Berlin: Berliner Wissenschafts-Verlag); Nadine Haschke, *Das gesetzliche Verbot von Killerspielen*. (Dissertation, Universität Regensburg, 2013).
- 12 Vgl. ausführlicher: Stefan Udelhofen, »Von der Erlebnisgastronomie zur Spielhalle. Streifzüge durch ein kurzes Jahrzehnt von Internetcafés in Deutschland«, in: *Zur Geschichte des Digitalen Zeitalters*, hg. Ricky Wichum und Daniela Zetti (Wiesbaden: Springer VS, 2022), 143–64.
- 13 Zur Differenzierung unterschiedlicher Typen von Internetcafés vgl. etwa Ulrike Vongehr, »Cafés für die Generation @«, *Food Service* 15, H. 1 (1996): 30–33; Anne Sofie Laegran und James Stewart, »Nerdy, trendy or healthy? Configuring the internet café«, *New Media & Society* 5, H. 3 (2003): 357–377.

gastronomischen Einrichtungen fortgesetzt wurde. In einem Atemzug mit Internetcafés diskutiert wurde Anfang der 1990er-Jahre zunächst die Verbreitung von Virtual-Reality-Cafés, die einen Zwischenschritt zu den Arcade- und Automaten Spielen der 1980er-Jahre markierten.¹⁴ Eine Verwandtschaftsbeziehung beider Konzepte war durch das stark rezipierte Konzept des »Cyberspace«¹⁵ gegeben und auch praktisch fanden sich beide Angebote in den kommenden Jahren gemeinsam in einer Lokalität. VR-Spiele erfreuten sich aufgrund technischer Limitationen und zu hoher Preise indes nur kurzzeitiger Beliebtheit.¹⁶ Einen gerade an der Schwelle zum 21. Jahrhundert »in einigen Lokalitäten um sich greifende[n] Spieltrieb der Benutzer«¹⁷, verdanken Internetcafés hingegen der zunehmenden Popularität von Multiplayer-Spielen wie *Doom* (id Software 1993), *Quake* (id Software 1996), *Age of Empires* (Ensemble Studios 1997), *Starcraft* (Blizzard 1998) und nicht zuletzt *Counterstrike* (Valve 1999).

Mit dem *Falken's Maze* eröffnete in Fürth bereits am 1. Juli 1994 eine Lokalität, die ihren Schwerpunkt auf das kollektive Computerspielen legte. Die zentrale Bedeutung des Spielens ließ bereits der Name des sich selbst bezeichnenden »Computerbistro«¹⁸ vermuten, war dieser doch eine Anspielung auf den für die Popularität und Veralltäglichsung von Computern und Computerspielen in den 1980er-Jahren wichtigen Film *War-games* (USA 1983, R: Jonathan Badham).¹⁹ Zwar finden sich auf den archivierten Webseiten keine Angaben zu den angebotenen Spielen, allerdings wurde zwischen Internet- und Spielerechnern auch hinsichtlich der dafür erhobenen Nutzungsgebühren unterschieden. Zudem gab es Sonderangebote für Vielspieler*innen. In der Lokalität wurden allerdings auch Partys veranstaltet oder gemeinsame Ausflüge organisiert. Auch kam es zu regelmäßigen Treffen einer Seniorengruppe, die sich hier mit Computern und dem Internet vertraut machen wollte.²⁰ Überliefert ist zudem der Umstand, dass der Zugang

-
- 14 Vgl. Achim Bühl, *CyberSociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*. Köln PapyRossa Verlag 1996, 137; o.A., »Gott sitzt im Rechner«, *Der Spiegel* Nr. 35 vom 29.08.1993, 108–110. In VR-Cafés wurden insbesondere Spiele des Unternehmens W Industries angeboten, etwa das populäre *Dactyl Nightmare* (1991).
- 15 Vgl. zur Differenzierung: Mike Featherstone und Roger Burrows, »Cultures of Technological Embodiment: An Introduction«, in: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, hg. Mike Featherstone und Roger Burrows (London: Sage, 1996), 1–19.
- 16 Vgl. etwa Damaris Stengel, »Cybermania. Über virtuelle Welten«, in: *Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz*, hg. Hans A. Hartmann und Rolf Haubl (Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998), 245–264. Weiterentwicklungen von VR-Anwendungen und -Spielen führen seit einigen Jahren zu einer erneuten Verbreitung von Virtual-Reality-Spielorten, die bislang allerdings eher eine Randerscheinung geblieben sind.
- 17 Andreas Lober, »Spiele in Internet-Cafés. Game over?« *Multimedia und Recht* (2002): 730.
- 18 Archive.org, »Das Computerbistro Falken's Maze in Fürth«, *Capture* vom 13. Januar 1997, <https://web.archive.org/web/19970113165826/http://www.maze.de/fmf.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)
- 19 Die im Film porträtierte Figur des Hackers wurde ebenfalls mit dem Fürther Internetcafé assoziiert. Vgl. Hilmar Schmundt und Thomas Tuma, »Einmal Gott sein«, *Der Spiegel* Nr. 20 vom 14. Mai 2000, <https://www.spiegel.de/politik/einmal-gott-sein-a-f24d6065-0002-0001-0000-000016409510> (Letzter Zugriff: 20.01.2023). Zum Aspekt des Spielerischen in deutschen Hackerkulturen vgl. Julia Gül Erdogan, *Avantgarde der Computernutzung. Hackerkulturen der Bundesrepublik und der DDR* (Göttingen: Wallstein, 2021).
- 20 Archive.org, »Technische Ausstattung des Falken's Maze«, *Capture* vom 4. Juni 2002, <https://web.archive.org/web/20020604063010/http://www.maze.de/?p=2> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).

zum Internet im *Falken's Maze* aufgrund von Problemen mit dem Netzbetreiber erst ab dem 1. September 1995 möglich war, was die Besucher*innen jedoch nicht davon abhielt, bereits zuvor mittels mitgebrachter Nullmodemkabel selbst für einen Teil der notwendigen Infrastruktur zum gemeinsamen Spielen zu sorgen.²¹

Diese Anekdote verdeutlicht die infrastrukturelle Dimension von Internetcafés und ihre Verbindung zur sich zeitgenössisch als differenzierte (Jugend-)Kultur formierenden LAN- und eSports-Szene.²² Die Funktion und Bedeutung von Internetcafés konnte dabei als Einstiegs-, Übergangs- und Schwellenort in die Szene beschrieben werden, mussten doch weder die technischen Voraussetzungen noch das notwendige Wissen und Kompetenzen bei Neulingen bereits zwingend vorhanden sein. Das 1998 eröffnete Kölner Internetcafé *FuturePoint* wurde in Branchenpublikationen gar als einer der Entstehungsherde des deutschen eSports verhandelt. So fanden hier medienwirksame Preisverleihungen oder Ankündigungen neuer Spiele statt.²³ Nicht zuletzt war das *FuturePoint* auch ein Austragungsort der *Friday Night Games*, einer Veranstaltungsreihe der *Electronic Sport League* (ESL), die vom Kölner Unternehmen *Turtle Entertainment* organisiert wurde. In Kooperation mit dem Kölner Telekommunikationsanbieter QSC wurden diese Wettkämpfe live im Internet gestreamt, noch bevor solche Angebote durch giga.tv, YouTube oder Streamingdienste wie Twitch alltäglich wurden. Insgesamt blieb die Szene aber hinter den Entwicklungen anderer Länder, allen voran Südkoreas, zurück.²⁴

An der Schwelle zum 21. Jahrhundert eröffnete das Anbieten von Computerspielen den Betreiber*innen von Internetcafés zunehmend eine Möglichkeit, auf sinkende Einnahmen durch Zugangsgebühren und gastronomische Angebote zu reagieren. Damit einher ging allerdings auch, dass Internetcafés ins Fadenkreuz von Ordnungsbehörden gerieten. Es galt zu verhindern, »dass der Spieltrieb von Kindern kommerziell ausgebeutet wird«,²⁵ berichtete etwa das Nachrichtenmagazin *Der Stern* und sprach pointiert von »einem regelrechten Feldzug [...] gegen Internet-Cafés in der Hauptstadt.«²⁶ Nach »Anrufen von besorgten Eltern« und »Hinweisen auf Gewaltspiele und vereinzelt Drogenkonsum«, wurden in den Jahren 2002 und 2003 alleine in Berlin eine dreistellige Anzahl

21 Archive.org, »Geschichte des Falken's Maze«, *Capture* vom 7. Juni 2003, <https://web.archive.org/web/20030607171733/http://maze.iguild.de/?p=43> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).

22 Vgl. etwa verschiedene Beiträge im Sammelband: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008); insb. Andreas Hepp und Waldemar Vogelgesang, »Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen«, 97–112; Waldemar Vogelgesang, »LAN-Partys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums«, in *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents* (Opladen: Leske+Budrich, 2003), 147–181. Für eine frühe ethnografische Betrachtung des Spielens in Internetcafés vgl. Ute Süßbrich, »Cyber-Cafés in Frankfurt«, in Frankfurt a.M. Ein kulturalanthropologischer Stadtführer, hg. Ina-Maria Greverus u.a. (Frankfurt a.M.: Universität Frankfurt/Institut für Kulturalanthropologie, 1998), 301–313.

23 QSC AG, »Mittendrin statt live dabei«, Pressemitteilung vom 25. April 2003, <https://www.qbeyon.de/pressemitteilungen/2003/mittendrin-statt-live-dabei> (Letzter Zugriff: 26.03.2023).

24 Vgl. etwa Cyrus Farivar, *The internet of elsewhere. The emergent effects of a wired world* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2011), 1670; Michael Wagner, »Virtueller Wettbewerb. eSports in Korea und Deutschland«, *merz medien+erziehung* 9, H. 3 (2006): 43–46.

25 Ulf Schönert, »High Noon in Hellersdorf«, *Der Stern* vom 8. November 2022, 266.

26 Ebd.

an Kontrollen und Razzien durchgeführt.²⁷ Im Februar 2003 wurde daraufhin ein Rückgang von 180 auf 160 Internetcafés in Berlin registriert.²⁸ Die Beamt*innen trafen auf ein »für uns neues Phänomen«²⁹, bemerkte Kriminaloberrätin Gitta Huwe vom Landeskriminalamt Berlin in der *taz*, »düstere[.] Kammern, in denen Kinder und Jugendliche an vernetzten Computern gegeneinander spielen.«³⁰ Eine zunehmend kritischere Haltung gegenüber Computerspielen durch den Amoklauf von Erfurt sowie eine damit einhergehende Dringlichkeit zur Neufassung des Jugendschutzes, um auf die veränderten Anforderungen durch das Internet und Computerspiele reagieren zu können,³¹ beförderten juristische Auseinandersetzungen um Internetcafés, die in Deutschland einen weitgehenden Einschnitt in deren kurze Karriere zur Folge hatten.

Internetcafés als spielhallenähnlicher Betrieb

Die Kontroverse, an deren Ende eine Kategorisierung von Internetcafés als Spielhallen stand, begann rund zwei Wochen vor dem Amoklauf in Erfurt. Im Rahmen einer der zahlreichen Kontrollen in Berlin registrierten Polizeibeamte am 12. April 2002 um 0:45 Uhr den Aufenthalt eines 13-jährigen Jugendlichen in einem Internetcafé, in dem zeitgleich »von anderen Besuchern so genannte ›Baller-Spiele‹ gespielt«³² wurden. Das Bezirksamt Tempelhof-Schöneberg leitete daraufhin »ein Verfahren zur Verhinderung der Fortsetzung eines unerlaubten Betriebes einer Spielhalle ein«³³, womit Internetcafés zum Gegenstand der Verwaltungsgerichtsbarkeit in Deutschland wurden. In den Jahren 2002 bis 2005 kam es zu mehreren Urteilen vor Verwaltungs- und Oberverwaltungsgerichten sowie dem Bundesverwaltungsgericht, in denen sich auch die Bedeutung des Spiels *Counterstrike* für zeitgenössische Debatten widerspiegelte.³⁴ So wurden bei Kontrollen vorgefundene Werbepostkarten für ein »Counterstrike-Special«³⁵ etwa als

27 Hanno Charisius, »Game over im Internetcafe«, *taz. die tageszeitung* vom 17 Oktober 2002, 22.

28 Uta Alexander, »Internetcafés im Visier der Behörden«, *Die Welt* vom 8. Februar 2003, <https://www.welt.de/print-welt/article373536/Internetcafes-im-Visier-der-Behoerden.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)

29 Charisius, »Game over im Internetcafe«, 22.

30 Ebd.

31 Die Neufassung des Jugendschutzgesetzes und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag wurden drei bzw. fünf Monate nach dem Amoklauf von Erfurt verabschiedet und traten zum 1. April 2003 in Kraft. Damit einher ging u.a. eine Kennzeichnungspflicht für Computerspiele. Vgl. Thorsten Junge, »Jugendmedienschutz in der Bundesrepublik Deutschland (ab 1949)«, in *Jugendmedienschutz in Deutschland*, hg. Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Wiesbaden: Springer VS, 2013), 55.

32 Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 30. Juni 2003, Aktenzeichen VG 4 328.02.

33 Ebd.

34 Soweit nicht anders angegeben, beziehen sich die folgenden Ausführungen auf die Urteile: Verwaltungsgericht Berlin, Aktenzeichen VG 253.02 vom 21. August 2002; Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 30. Juni 2003, Aktenzeichen VG 4 328.02; Oberverwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 16. Dezember 2002, Aktenzeichen 1 S 55.02; Oberverwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 17. Dezember 2002, Aktenzeichen 1 S 67.02; Oberverwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 12. Mai 2004, Aktenzeichen 1 B 20.03; Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 9. März 2005, Aktenzeichen 6 C 11.04.

35 VG Berlin 4 253.02.

Beleg dafür angeführt, »dass das Angebot an Computerspielen die Hauptattraktion«³⁶ der Einrichtung sei. In Einklang mit der geltenden Rechtslage, d.h. insbesondere §33i der Gewerbeordnung (GewO) in Verbindung mit §8 des Jugendschutzgesetz (JuSchG), sowie früheren Entscheidungen zu Spielhallen und spielhallenähnlichen Betrieben aus den 1980er-Jahren,³⁷ lässt sich die Argumentation der Urteile auf drei miteinander verwobene Stränge verdichten:

Erstens ging es um die Bewertung des Computers als materiellem Artefakt und die Software Computerspiele. Hier wurde die Auffassung vertreten, dass Computer als Spielgeräte anzusehen seien, wenn damit »auch«³⁸ gespielt werden könne. So seien Computerspiele als »Unterhaltungsspiele ohne Gewinnmöglichkeit« anzusehen und müssten dahingehend von »Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme[n]« unterschieden werden, »die vom Anbieter entsprechend gekennzeichnet sind.«³⁹ Weiter differenziert wurde dahingehend, dass es unerheblich sei, ob die Computerspiele auf der Festplatte installiert oder online zugänglich seien. Ausdrücklich wurde auf die Möglichkeit verwiesen, »durch technische Vorkehrungen oder durch Anweisungen des Aufsichtspersonals gegenüber den Besuchern des Betriebes eine Nutzung der Computer zum Spielen zu unterbinden« und somit »genehmigungsfrei ein Internet-Café zu betreiben«.⁴⁰

Zweitens, wurde auf den stationären Aspekt der Computer und die räumliche Dimension eingegangen. Denn zur Beurteilung, ob es sich bei Internetcafés um spielhallenähnliche Betriebe handelt, sei »das Gepräge einer spielhallentypischen Situation entscheidend, die sich von dem Ambiente eines von seriösen Nutzern aufgesuchten Business-Betriebes mit PC-Arbeitsumgebung deutlich abhebt«⁴¹. Insbesondere die räumliche Konzentration von Spielgeräten schaffe ein »typische[s] Spielhallenfluidum«⁴² und animiere so zum Spielen. In einer Urteilsbegründung wurde hierzu ein detailliertes und eher düsteres Bild gezeichnet. Ob der dabei apostrophierte Zusammenhang zwischen Einrichtungsgestaltung und Medienwirkung einer wissenschaftlichen Überprüfung Stand gehalten hätte, darf zumindest angezweifelt werden:

Sämtliche Computer, Stühle, Tische, Tastaturen und Monitore waren in schwarz und der Betriebsraum in einem dunklen Zwielflicht gehalten. Auf allen Computern befand sich eine Auswahlleiste, auf der ca. 20 verschiedene Spiele angewählt werden konnten. Auf allen Computern liefen Computerspiele, insbesondere das Spiel ›Counterstrike‹. Durch die dunkle Beleuchtung und das in schwarz gehaltene Inventar wurde die Wirkung der Computerspiele verstärkt. Internetanwendungen waren weder am 23. April

36 Ebd.

37 Vgl. Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 14. Dezember 1982, Aktenzeichen 1 C 71/79; Werner Sacher, »Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse«, *Zeitschrift für Pädagogik* 39, H. 2 (1993): 313–333; Junge, »Jugendmedienschutz in der Bundesrepublik Deutschland (ab 1949)«, 50–55.

38 VG Berlin, 4 253.02.

39 OVG Berlin, 1 B 20/03.

40 Ebd.

41 Ebd.

42 Ott, »Brot und Spiele« in Internetcafés«, *Kommunikation & Recht* 8, H. 12 (2005): 548.

noch am 11. Juli 2002 gestartet. Nach Aussage der Aufsicht, verfügten nur vier Computer über einen Zugang zum Internet. Die an den Spielgeräten angetroffenen Personen waren ganz überwiegend unter 16 Jahre alt.⁴³

Drittens, adressierte die betont düstere Beschreibung nicht zuletzt auch die Gefährdung der primär jugendlichen Nutzer*innen. »Denn diese Geräte bewirken bei den Minderjährigen eine besondere Faszination, der diese sich ohne erzieherische Einwirkung nur schwer entziehen können; zudem ist bis zur Beherrschung dieser Spiele ein nicht unerheblicher finanzieller Aufwand erforderlich«,⁴⁴ was die Gefahr der Beschaffungskriminalität befördere. Widersprochen wurde so auch Einwänden von Seiten der Betreiber*innen, dass Computerspiele gerade nicht nur der »bloßen Unterhaltung« oder der »ziellosten Funktionsausübung« dienen, sondern auch als eine neue Form des Wettbewerbs und Sports gesehen werden müssten. Eine Einschätzung, die vom Bundesverwaltungsgericht dezidiert aufgenommen und zurückgewiesen wurde: »Auch der Umstand, dass viele Spiele auch unter Wettbewerbsbedingungen veranstaltet werden können, führt noch nicht dazu, dass aus der Teilnahme am Spiel Sport wird. Computerspiel ist selbst dann kein Sport, wenn es im Wettbewerb veranstaltet wird. Typischerweise wird ein Computerspiel nicht gespielt, um sich zu »ertüchtigen«.«⁴⁵

Gegenüber früheren Verfahren und Urteilen, etwa zur Haftungsbeschränkung von Internetcafé-Betreiber*innen im Jahre 1997,⁴⁶ fand die gesetzliche Neubewertung von Internetcafés als Spielhallen nicht nur im rechtswissenschaftlichen Spezialdiskurs, sondern auch im massenmedialen Interdiskurs ihren Resonanzraum.⁴⁷ In Tages- und Wochenzeitschriften, Spielezeitschriften, Online-Foren für Computerspieler*innen oder auf Online-Angeboten wie *heise.de* oder *telepolis.de* wurde das Vorgehen der Behörden sowie die juristischen Entscheidungen diskutiert und kommentiert. Betroffene Betreiber*innen kritisierten das pauschalisierte Abstrafen durch die Behörden, bestritten allerdings gar nicht, dass es unter ihnen auch »schwarze Schafe« gäbe. Verschiedentlich wurde zudem angemerkt, dass es den Ordnungsbehörden primär gar nicht um Computerspiele ginge. Diese würden vielmehr als Vorwand gebraucht, um etwas gegen den in Internetcafés vermeintlich praktizierten Drogenhandel oder dortige Urheberrechtsverletzungen zu unternehmen. Letzteres war Gegenstand einer hier

43 VG Berlin, 4 253.02.

44 OVG Berlin, 1 B 20/03.

45 BVerG, 6 C 11/04.

46 Vgl. StA LG München I, Beschluss vom 17. Januar 1997, Aktenzeichen 467, Js 319998/96; Vgl. dazu auch Marc Liesching und Thomas Günther, »Verantwortlichkeit von Internet-Cafe-Betreibern. Besonderheiten bei pornografischen oder sonstigen jugendgefährdenden Inhalten«, *Multimedia & Recht* 3, H. 5 (2000): 260–266.

47 Zur Unterscheidung von Spezial- und Interdiskurs vgl. Jürgen Link, »Sprache, Diskurs, Interdiskurs und Literatur (mit einem Blick auf Kafkas Schloß)«, in: *Sprache – Kognition – Kultur. Sprache zwischen mentaler Struktur und kultureller Prägung*, hg. Heidrun Kämper und Ludwig M. Eichinger (Berlin und New York: de Gruyter 2008), 115–134.

nicht näher betrachteten juristischen Auseinandersetzung zwischen der britischen Internetcafé-Kette easyInternetcafés und der Musikindustrie.⁴⁸

Eine der exponiertesten Stimmen innerhalb der Diskussion gehörte Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober, der als Autor sowohl von fachwissenschaftlichen Publikationen als auch Beiträgen in Zeitschriften wie der *c't* in Erscheinung trat sowie als Experte in weiteren journalistischen Auseinandersetzungen zitiert wurde. Rund einen Monat nach dem Urteil des Verwaltungsgerichts, diskutierte Lober »Motivationsfragen«⁴⁹ für das harte Durchgreifen der Berliner Behörden und zog einen direkten Zusammenhang zum Amoklauf von Erfurt und der Killerspiel-Debatte. Dabei bemängelte Lober, »[w]ie wenig einige Behörden teilweise über die Problematik im Bilde sind«⁵⁰. So würde etwa nicht geprüft, welche Versionen von *Counterstrike* gespielt würden, »dessen deutsche Version von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) ausdrücklich nicht indiziert wurde«.⁵¹ In einem umfangreicheren Fachaufsatz führte Lober seine Argumente gegen die juristische Beurteilung von Internetcafés weiter aus. Gegen die Bewertung von Computern als Spielgeräte argumentierte er mit dem Aspekt der Multifunktionalität, handele es sich doch nicht um »eigens für den professionellen Spieltrieb entwickelte Automaten bzw. Spielkonsolen«.⁵² Um diese Vergleichbarkeit weiter zu entkräften, merkte Lober an, dass in Internetcafés nicht für die einzelnen Spiele, sondern für die Nutzungszeit bezahlt würde und Internetcafés somit »nicht die für Spielhallen typische Gefährlichkeit«⁵³ aufweisen würden. Zum Spielen in Internetcafés gehöre nicht zuletzt auch eine »soziale Komponente«⁵⁴, die etwa in der gleichzeitigen Kommunikation via Chat zum Ausdruck komme. Eine Argumentation, die in Einklang mit Erkenntnissen aus den Sozialwissenschaften stand, die ebenfalls auf die Unterschiede zwischen Computerspielen, etwa auf LAN-Partys und Spielhallen bzw. Automaten- oder Glücksspielen aufmerksam machten.⁵⁵

Eine Reaktion von Seiten der Betreiber*innen auf die Rechtsprechung bestand in der Gründung eines Interessenverbandes, der dem Informationsaustausch dienen und zugleich die Position der Branche stärken sollte. Hierzu wurden auch einige statistische Daten präsentiert, um die Bedeutung des Computerspielens in Internetcafés zu unterstreichen.⁵⁶ Dieser Schritt war nötig geworden, nachdem die Politiken der Berliner

48 Vgl. Dominic Free und Nic Garnett, »The Home Copying Loophole Widens: Sony & Others v. Easyinternetcafé«, *Entertainment Law* 2, H. 2 (2003): 84–89.

49 Andreas Lober, »Spielen verboten«, *heise online* vom 26. August 2002, <https://www.heise.de/ct/artikel/Spielen-verboten-288440.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)

50 Ebd.

51 Ebd. Zum früheren Umgang der BPjS mit Computerspielen vgl. auch Nils Bühler, »Protecting the Youth by Controlling the Ludic. Indexing Practices in 1980s West Germany«, in *Mental Health Atmospheres Video Games. New Directions in Game Research II* (Bielefeld: transcript, 2022), 35–49.

52 Andreas Lober, »Spiele in Internet-Cafés. Game over?«, *Multimedia und Recht* 5, H. 11 (2002): 730–734.

53 Ebd., 733.

54 Ebd., 732.

55 Vgl. Vogelgesang, »LAN-Partys«, 150 FN; Jo Reichertz u.a., *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*, 2. Auflage (Wiesbaden: Springer VS, 2010).

56 Archive.org., »Interessenverband Internet Cafés Deutschland«, *Capture* vom 22. Januar 2003, <http://web.archive.org/web/2003012044728/www.gipnet.com/> (Letzter Zugriff: 20.01.2023). Da es

Ordnungsbehörden auch weitere Bundesländer erreicht hatten. Im Vordergrund stand, Vorwürfe der Jugendgefährdung durch Internetcafés zu entkräften und gegen die sogenannte »Würgesteuer«⁵⁷, gemeint waren Abgaben zur Vergnügungssteuer, vorzugehen. In einer E-Mail an den damaligen Bundeswirtschaftsminister Wolfgang Clement im Februar 2003 wurde dahingehend etwa die Vermutung formuliert, dass die Bewertung von Internetcafés als Spielhallen »einzig und alleine darin zu sehen [ist], dass sich die Städte eine neue Einnahmequelle für Vergnügungssteuer erhoffen.«⁵⁸ Eine Mutmaßung, die gleichwohl mit der jüngeren Vergangenheit begründet werden konnte. So berichtete *Der Spiegel* im Jahre 1998 von der Einführung einer »Strafsteuer für Killerspiel-Automaten [...] um die leeren Kommunalkassen aufzufüllen.« Diese dritte Kategorie an Spielautomaten wurde für »gewaltdarstellende Spiele« geschaffen, damit diese »besonders hoch besteuert werden.«⁵⁹ In der Antwort aus dem Bundeswirtschaftsministerium wurde Verständnis für die Sorge der Betreiber*innen geäußert und zu beschwichtigen versucht, »dass auch von Ihnen vertretene Argumente in die Beratungen einfließen.« Es bleibe aber dabei, »dass Spielhallen, die sich hinter dem unverdächtigen Namen Internet [sic!] verstecken, nicht geduldet werden können [...]«⁶⁰

Nach der Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts vom 9. März 2005 nahm der Verband nur noch selten zu Fragen des Datenschutzes oder der Jugendgefährdung öffentlich Stellung und stellte seine Aktivitäten mit dem allmählichen Bedeutungsverlust von Internetcafés zunehmend ein. Durchaus im Sinne des Verbandes dürfte es gewesen sein, dass das Bundesverwaltungsgericht die bisherigen Urteile insofern relativierte, als dass die »bloße Nutzungsfähigkeit« nicht hinreichend sei, um einen PC als Spielgerät zu verstehen. Noch weiter ging indes die Europäische Kommission im Jahr 2012, als sie die Erlaubnispflicht für Spielhallen und ähnliche Einrichtungen mit Unterhaltungsspielen für unverhältnismäßig empfand und darin einen Verstoß gegen Artikel 9 der Dienstleistungsrichtlinie sah. Die Sicherung des Jugendschutzes könne auch mit Filterprogrammen oder Alterskontrollen erreicht werden. Der Deutsche Bundestag beschloss daraufhin am 21. September 2012, dass § 33i der Gewerbeordnung zu ändern und die Wörter »oder der gewerbmäßigen Aufstellung von Unterhaltungsspielen ohne Gewinnmöglichkeit« zu streichen sind, womit der hier dargelegten Bewertung von Internetcafés als erlaubnispflichtigen Spielhallen die Grundlage entzogen wurde.⁶¹ Dass Computerspiele

sich um Selbsteingaben von Betreiber*innen handelte, die keiner unabhängigen Überprüfung von wissenschaftlicher Seite unterlagen, müssen die Angaben mit Vorsicht interpretiert werden und dürften keinesfalls als repräsentativ gelten.

- 57 O. A. »Würgesteuer treibt uns in die Pleite.« Neusser Betreiber fürchten um ihre Existenz«, *Neuß-Grevenbroicher Zeitung* vom 12. Februar 2003, https://rp-online.de/nrw/staedte/rhein-kreis/wuergesteuer-treibt-uns-in-die-pleite_aid-8688397 (Letzter Zugriff: 31.12.2023).
- 58 Archive.org, »Verband der Internet-Cafés Deutschland«, *NEWS*, <https://web.archive.org/web/20040729013436/http://www.vicd.de/>. Capture vom 2. Juli 2004 (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- 59 O. A., »Strafsteuer für Killer-Automaten«, *Der Spiegel* Nr. 35 vom 28. August 1998, <https://www.spiegel.de/wirtschaft/strafsteuer-fuer-killer-automaten-a-cc4e3d94-0002-0001-0000-000007968732?context=issue> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- 60 Archive.org, Verband der Internet-Cafés Deutschland; *NEWS*.)
- 61 Vgl. Deutscher Bundestag, »Gesetzesentwurf der Bundesregierung. Entwurf eines Gesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung und anderer Gesetze«, Drucksache 17/10961, 12.

gesellschaftlich mittlerweile akzeptierter und zu einem globalen Wirtschaftsfaktor geworden waren, dürfte dieser politischen Entscheidung nicht geschadet haben, obschon medienkritische Diskurse über Computerspiele längst nicht verschwunden waren.

Mediale Kontrolle und Medienwandel

Insgesamt wäre es jedoch verkürzt, den Rückgang und Bedeutungsverlust von Internetcafés in Deutschland alleine auf die vorgestellte Rechtsprechung zurückzuführen, zumal nicht alle Einrichtungen hiervon betroffen waren und sich regionale Unterschiede in der Um- und Durchsetzung gesetzlicher Vorgaben zeigten. Zudem hatten sich Neuigkeits- und Attraktionswert von Internetcafés längst erschöpft, die technische Ausstattung und Verbreitung des Internets im privaten Haushalt war ebenfalls weiter vorangeschritten. Von einer Durchdringung des Internets in Deutschland konnte aber gegen Mitte der 2000er-Jahre noch nicht gesprochen werden, nicht zuletzt aufgrund der damit verbundenen Kosten. Und gerade Jugendlichen aus einkommens- und bildungsschwachen Familien wurde der Zugang zu und der Umgang mit vernetzten Computer und dem Internet eher erschwert, als dass sie durch Internetcafés wirklich gefährdet gewesen wären.⁶²

Aus mediengeschichtlicher Warte könnte die Regulierung, mit dem Medienwissenschaftler Brian Winston, daher als eine Form der Innovations- oder Verbreitungsbremse interpretiert werden, die das »radical potential«⁶³ einer neuen Technologie oder Praxis einhegte, um eine zu große Abweichung vom Status Quo zu unterbinden. So zeigten sich in der Regulierung eine kritisch-zögerliche Haltung von Seiten politischer und juristischer Akteure sowie generationelle Konfliktdimensionen, die seit den 1980er-Jahren gegenüber Video- und Computerspielen ebenso bestanden, wie gegenüber den damit assoziierten neuen Subjektkonstellationen und Sozialfiguren wie Computerkids, Gamern und Hackern, für die Momente des Spielerischen und Subversiven im Umgang mit den neuen Medientechniken zentral waren.⁶⁴ Die weiteren Konturen dieses hier lediglich annoncierten Zusammenhangs von Medienwandel und medialer Kontrolle in eine systematische Linie zu bringen und deutsche Eigenarten und Sonderwege im Kontext globalvergleichender Studien zu beleuchten, muss indes weitergehenden Analysen vorbehalten bleiben.

62 Vgl. Ott, »Brot und Spiele« in Internetcafés.

63 Brian Winston, *Media Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet* (London/New York: Routledge, 1998), 11–15.

64 Vgl. etwa Matthias Röhr, *Der lange Weg zum Internet. Computer als Kommunikationsmedien zwischen Gegenkultur und Industriepolitik in den 1970er/1980er Jahren* (Bielefeld, transcript, 2021); Kai Denker, »Heroes Yet Criminals of the German Computer Revolution«, in: *Hacking Europe. From Computer Cultures to Demoscenes*, hg. Gerard Alberts und Ruth Oldenziel (London: Springer 2014), 167–187; Erdogan, *Avantgarde der Computernutzung*; Gleb J. Albert »Micro-Clochards« im Kaufhaus. Die Entdeckung der Computerkids in der Bundesrepublik.« *Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissenschaftsgeschichte* 11 (2017): 8–14.

Medienverzeichnis

- Ahrens, Jörn. »Die unfassbare Tat«. *Gesellschaft und Amok*. Frankfurt a.M. und New York: Campus, 2017.
- Albert, Gleb J. »Micro-Clochards« im Kaufhaus. Die Entdeckung der Computerkids in der Bundesrepublik.« *Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissenschaftsgeschichte* 11 (2017): 8–14.
- Alexander, Uta. »Internetcafés im Visier der Behörden«. *Die Welt* vom 8. Februar 2003. <https://www.welt.de/print-welt/article373536/Internetcafes-im-Visier-der-Behoerden.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Das Computerbistro Falken's Maze in Fürth«. *Capture* vom 13. Januar 1997. <https://web.archive.org/web/19970113165826/http://www.maze.de/fmf.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Technische Ausstattung des Falken's Maze«. *Capture* vom 4. Juni 2002. <https://web.archive.org/web/20020604063010/http://www.maze.de/?p=2> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Geschichte des Falken's Maze«. *Capture* vom 7. Juni 2003. <https://web.archive.org/web/20030607171733/http://maze.iguild.de/?p=43> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Interessenverband Internet Cafés Deutschland«. *Capture* vom 22. Januar 2003. <https://web.archive.org/web/2003012044728/www.gipnet.com/> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Archive.org. »Verband der Internet-Cafés Deutschland«. *NEWS*. <https://web.archive.org/web/20040729013436/http://www.vicd.de/>. *Capture* vom 2. Juli 2004 (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Bartz, Christina. »Warum Robert Steinhäuser Amok läuft.« In *Formationen der Mediennutzung I: Medienergebnisse*, hg. v. Christina Bartz und Irmela Schneider, 299–243. Bielefeld: transcript, 2007.
- Bösche, Wolfgang und Florian Geserich. »Nutzen und Risiken von Gewaltcomputerspielen: Gefährliches Trainingswerkzeug, harmlose Freizeitbeschäftigung oder sozial verträglicher Aggressionsabbau.« *Polizei & Wissenschaft* 8, H. 1 (2007): 45–66.
- Bühl, Achim. *CyberSociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*. Köln: PapyRossa Verlag, 1996.
- Bühler, Nils. »Protecting the Youth by Controlling the Ludic. Indexing Practices in 1980s West Germany«. *Mental Health Atmospheres Video Games. New Directions in Game Research II* (Bielefeld: transcript, 2022), 35–49.
- Bundesverwaltungsgericht. Urteil vom 14. Dezember 1982, Aktenzeichen I C 71/79.
- Bundesverwaltungsgericht. Urteil vom 9. März 2005, Aktenzeichen 6 C 11.04.
- Callon, Michel. »Struggles and Negotiations to Decide What is Problematic and What is Not. The Socio-logic of Translation«. In *The Social Process of Scientific Investigation*, hg. v. Karin D. Knorr, Roger Krohn und Richard Whitley, 197–220. Dordrecht und Boston: Reidel Publishing, 1980.
- Callon, Michel. »Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St. Brieuc Bay«. In *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?*, hg. v. John Law, 196–230. London: Routledge & Kegan, 1986.

- Callon, Michel. »Four Models for the Dynamic of Science«. In *Handbook of Science and Technology Studies*, hg. v. Sheila Jasanoff u.a., 29–63. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage, 1995.
- Charisius, Hanno. »Game over im Internetcafe«. *taz. die tageszeitung* vom 17. Oktober 2002, 22.
- Erdogan, Julia Gül. *Avantgarde der Computernutzung. Hackerkulturen der Bundesrepublik und der DDR*. Göttingen: Wallstein, 2021.
- Denker, Kai. »Heroes Yet Criminals of the German Computer Revolution«. In *Hacking Europe. From Computer Cultures to Demoscenes*, hg. v. Gerard Alberts und Ruth Oldenziel, 167–187. London: Springer 2014.
- Deutscher Bundestag. »Gesetzentwurf der Bundesregierung. Entwurf eines Gesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung und anderer Gesetze«, Drucksache 17/10961.
- Farivar, Cyrus. *The internet of elsewhere. The emergent effects of a wired world*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2011.
- Featherstone, Mike, und Roger Burrows. »Cultures of Technological Embodiment: An Introduction.« In *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, hg. v. Mike Featherstone und Roger Burrows, 1–9. London: Sage, 1996.
- Free, Dominic und Nic Garnett. »The Home Copying Loophole Widens: Sony & Others v. Easyinternetcafé«. *Entertainment Law* 2, H. 2 (2003): 84–89.
- Haschke, Nadine. *Das gesetzliche Verbot von Killerspielen*. Dissertation, Universität Regensburg, 2013).
- Hepp, Andreas und Waldemar Vogelgesang. »Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen«. In *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, hg. v. Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling, 97–112. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.
- Mergen, Armand. *Grausame Automaten Spiele. Eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten*. Weinheim/Basel: Beltz Verlag, 1981.
- Mosel, Michael und Christian Waldtschmidt. »... und wir sagen immer noch ›Killerspiele‹ Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von *School Shootings*«. *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 25, H. 46 (2010): 86–98.
- Junge, Thorsten. »Jugendmedienschutz in der Bundesrepublik Deutschland (ab 1949)«. In *Jugendmedienschutz in Deutschland*, hg. v. Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander, 41–62. Wiesbaden: Springer VS, 2013.
- Laegran, Anne Sofie und James Stewart. »Nerdy, trendy or healthy? Configuring the internet café.« *New Media & Society* 5, H. 3 (2003): 357–377.
- Liesching, Marc und Thomas Günther. »Verantwortlichkeit von Internet-Cafe-Betreibern. Besonderheiten bei pornografischen oder sonstigen jugendgefährdenden Inhalten«, *Multimedia & Recht* 5 (2000): 260–266.
- Liese, Elmar Edgar. *Internet Cyber Gaming-Cafés als Spielhallen i.S. von § 24 Abs. 1 GlüStV?* Berlin: Berliner Wissenschafts-Verlag.
- Link, Jürgen. »Sprache, Diskurs, Interdiskurs und Literatur (mit einem Blick auf Kafkas Schloß)«. In *Sprache – Kognition – Kultur. Sprache zwischen mentaler Struktur und kultureller Prägung*, hg. v. Heidrun Kämper und Ludwig M. Eichinger, 115–134 (Berlin und New York: de Gruyter 2008).

- Lober, Andreas. »Spiele in Internet-Cafés: Game over?« *Multimedia und Recht* 5 (2002): 730–734.
- Lober, Andreas. »Spielen verboten«. *heise online* vom 26. August 2002. <https://www.heise.de/ct/artikel/Spielen-verboten-288440.html> (Letzter Zugriff: 20.01.2023)
- Maase, Kaspar. »Disziplinlosigkeit des Wissens und Regulierung neuer Medien um 1900. Jugendmedienschutz im Spiegel des kaiserzeitlichen Schundkampfs«. *Mediale Kontrolle unter Beobachtung* 1 (2012), Nr.1.
- o.A. »Gott sitzt im Rechner«. *Der Spiegel* Nr. 35 vom 29. August 1993, 108–110.
- o.A. »Würgesteuer treibt uns in die Pleite.« Neusser Betreiber fürchten um ihre Existenz.« *Neuß-Grevenbroicher Zeitung* vom 12. Februar 2003. https://rp-online.de/nrw/staedte/rhein-kreis/wuergesteuer-treibt-uns-in-die-pleite_aid-8688397. (Letzter Zugriff: 31.01.2023).
- o.A. »Strafsteuer für Killer-Automaten«. *Der Spiegel* Nr. 35 vom 28. August 1998. <https://www.spiegel.de/wirtschaft/strafsteuer-fuer-killer-automaten-a-cc4e3d94-0002-0001-0000-000007968732?context=issue> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Oberverwaltungsgericht Berlin. Urteil vom 16. Dezember 2002; Aktenzeichen 1 S 55.02.
- Oberverwaltungsgericht Berlin. Urteil vom 17. Dezember 2002, Aktenzeichen 1 S 67.02.
- Oberverwaltungsgericht Berlin. Urteil vom 12. Mai 2004, Aktenzeichen 1 B 20.03.
- Ott, Stephan. »Brot und Spiele« in Internetcafés«, *Kommunikation & Recht* 8, H. 12 (2005): 543–550.
- QSC AG. »Mittendrin statt live dabei«. Pressemitteilung vom 25. April 2003. Verfügbar unter: <https://www.qbeyond.de/pressemitteilungen/2003/mittendrin-statt-live-dabei> (Letzter Zugriff: 26.03.2023).
- Quandt, Thorsten, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling, Hg. *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.
- Reichertz, Jo u.a. *Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen*, 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, 2010.
- Röhr, Matthias. *Der lange Weg zum Internet. Computer als Kommunikationsmedien zwischen Gegenkultur und Industriepolitik in den 1970er/1980er Jahren*. Bielefeld: transcript, 2021.
- Sacher, Werner. »Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse«, *Zeitschrift für Pädagogik* 39, H. 2 (1993): 313–333.
- Schi. »Die Software fürs Massaker. Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert.« *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* vom 28. April 2002, 21.
- Schönert, Ulf. »High Noon in Hellersdorf«. *Der Stern* vom 8. November 2022, 266.
- Schmundt, Hilmar und Thomas Tuma. »Einmal Gott sein«. *Der Spiegel* Nr. 20 vom 14. Mai 2000. <https://www.spiegel.de/politik/einmal-gott-sein-a-f24d6065-0002-0001-0000-000016409510> (Letzter Zugriff: 20.01.2023).
- Staatsanwaltschaft beim Landesgericht München I. Beschluss vom 17. Januar 1997, Aktenzeichen 467, Js 319998/96.
- Stengel, Damaris. »Cybermania. Über virtuelle Welten«. In *Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amusement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz*, hg. v. Hans A. Hartmann und Rolf Haubl, 245–264. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1998.

- Süßbrich, Ute. »Cyber-Cafés in Frankfurt.« In *Frankfurt a.M. Ein kulturanthropologischer Stadtführer*, hg. v. Ina-Maria Greverus u.a., 301–313. Frankfurt a.M.: Universität Frankfurt/Institut für Kulturanthropologie, 1998).
- Udelhofen, Stefan. »Von der Erlebnisgastronomie zur Spielhalle. Streifzüge durch ein kurzes Jahrzehnt von Internetcafés in Deutschland.« In *Geschichte des digitalen Zeitalters*, hg. v. Ricky Wichum und Daniela Zetti, 143–164. Wiesbaden: Springer VS, 2022.
- Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 21. August 2002, Aktenzeichen VG 253.02
- Verwaltungsgericht Berlin, Urteil vom 30. Juni 2003, Aktenzeichen VG 4 328.02
- Vogelgesang, Waldemar. »LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online.« *merz medien+erziehung* 45, H. 5 (2003): 65–75.
- Ders. »LAN-Partys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums.« In *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spafsevents*, 147–181. Opladen: Leske+Budrich, 2003.
- Vongehr, Ulrike. »Cafés für die Generation @.« *Food Service* 15, H. 1 (1996): 30–33.
- Winston, Brian. *Media, Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet*. London/New York: Routledge, 1998.

Spuren auf Papier

Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus

Christian Günther und Robert Parzer

2022 ist das Jahr, in dem [deutsche] Gedenkstätten Digitale Spiele¹ »als Bindeglied zwischen etablierten Formaten historisch-politischer Bildungsarbeit und kreativ-technischem Innovationspotenzial«² entdeckten, welches »zur gesellschaftspolitischen Positionierung des stark medial geprägten jungen und internationalen Publikums beitragen« könne.³

Ganz generell sind der Zweite Weltkrieg und damit verbundene Themen als Sujet in der Spieleindustrie sehr beliebt.⁴ Die dort stattfindende Geschichtsinszenierung kann auf durch andere Medien vorgeprägte Imaginationen zurückgreifen und bietet eine klare Identifikationsmöglichkeit von Gut und Böse. Dabei wurden jedoch die Verbrechen oder auch eine korrekte Darstellung der Symbolik des nationalsozialistischen Regimes oft ausgespart, was an anderer Stelle schon ausführlich problematisiert wurde.⁵ Spiele wie *KZ-Manager*, *Sonderkommando Revolt*, oder das nie erschienene *Imagination is the only escape*, stellten hingegen nicht nur wegen ihrer geschmacklosen Darstellung einen Tabubruch in der Erinnerungskultur dar, sondern verfolgten teils auch ideologische Ziele,

1 Dafür gibt es Brettspiele, die sich dem Thema annähern, bspw. das Kurier-Spiel des Museums des Warschauer Aufstandes (vgl. <https://sklep.1944.pl/pl/p/Gra-KURIERZY/274>, abgerufen am 01.10.2022). Alle im Beitrag angegebenen Links sind im Internet-Archive gesichert worden.

2 Museen Nürnberg: »Serious Game ›Behind the Scenes – Nuremberg ›34‹ | Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände 2022«, <https://museen.nuernberg.de/dokuzentrum/aktuelles/serious-game-behind-the-scenes> vom 08.09.2022.

3 Ebd.

4 Vgl. dazu: Eugen Pfister, »Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen.«, in *Nationalsozialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz*, hg. Markus Stumpf, Hans Petschar und Oliver Rathkolb (Wien: V & R unipress, 2021), 157–176.

5 Ebd., vgl. außerdem Pfister, Eugen: »Of Monsters and Men« – Shoah in digitalen Spielen«, in *Public History Weekly* 6, 23 (2018), <https://dx.doi.org/10.1515/phw-2018-12271> (abgerufen am 01. Oktober 2022).

indem sie rechtsextreme Narrative zu etablieren versuchten.⁶ Augmented-Reality-Spiele wie *Ingress* oder *Pokemon go*, in denen reale Orte – darunter eben auch (Tat-)Orte nationalsozialistischer Gewalttaten – im Digitalen überformt und im analogen Raum aufgesucht werden müssen, bestätigten zudem bestehende Vorurteile gegenüber dem Medium und riefen seitens der Gedenkstätten auch Befürchtungen hervor, als Spielereen missbraucht zu werden⁷ Wegbereitend für den hier eingangs dargestellten Paradigmenwechsel von Gedenkstätten(leitungen) auf solche Vermittlungswege war höchstwahrscheinlich die überwiegend positive Resonanz auf das Spiel *Through the Darkest of Times*.⁸ Im Spiel übernimmt man die Leitung einer zufällig generierten Widerstandsgruppe in Berlin ab dem 30.01.1933. Alle Spielmechaniken sind darauf ausgerichtet, dem Regime zu schaden, dabei geht um die Balance zwischen dem Schutz der eigenen Gruppe und ihrer oft aus unterschiedlichsten auch sich widersprechenden Milieus stammenden Mitglieder, der Ressourcenbeschaffung für die widerständischen Aktionen und dem Überleben in einem faschistischen System. Im Spielzeitlichen Verlauf werden die Widerstandshandlungen radikaler und Konflikte innerhalb der Gruppe nehmen zu. Das Spiel löste in der Folge eine Debatte über Vermittlungs- und erinnerungskulturelle Nutzungsmöglichkeiten aus. In der Folge kam es 2020, ausgerichtet von der Stiftung Digitale Spielekultur, dann auch zu einem dreitägiger Ideenwettbewerb mit dem Titel »Erinnern mit Games. Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur«, gefolgt von einer Konferenz, einem Datenbankprojekt und weiteren Publikationen.⁹ Wie eingangs dargestellt, widmeten sich in der Folge mehrere Gedenkstätten dem sich scheinbar neu eröffnendem Vermittlungsansatz und ließen Spiele unter anderem zum Thema Zwangsarbeit entwickeln.¹⁰ Ein eigenes Phänomen sind Spiele, die Themen berühren, die Ge-

-
- 6 Vgl. Wolfgang Benz, »KZ-Manager im Kinderzimmer. Rechtsextreme Computerspiele« In *Rechtsextremismus in Deutschland. Voraussetzungen, Zusammenhänge, Wirkungen*, hg. d. d. (Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 1996), 222.
- 7 Vgl. hierzu Steffi de Jong, »Von Hologrammen und sprechenden Füchsen – Holocausterinnerung 3.0«, #erinnern_Kontrovers, <https://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/2244/files/2015/07/Von-Hologrammen-und-sprechenden-F%C3%BChsen-%C2%AD-Holocausterinnerung.pdf> (abgerufen am 01.10.2022).
- 8 Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times* (HandyGames, PC, Windows, 2020).
- 9 <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games/>, siehe ferner auch: Felix Zimmermann, »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«, 2019, <https://gespielt.hypotheses.org/1449> vom 18.06.2020, sowie Wulf Kantsteiner, »Genocide memory, digital cultures, and the aestheticization of violence«, *Memory Studies* 7 (2014): 405.
- 10 Zu nennen wäre *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*. Vgl. Paintbucket Games, *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters* (Paintbucket Games, Android, 2022). Über den Entwicklungsstand des während des GameJams konzipierten Spiels über Hadamar ist nichts bekannt, ebenso nichts über das Spiel *Exit Exclusion – Serious Escape Game zur jüdischen Geschichte Freiburgs 1933–1945* des Dokumentationszentrum Nationalsozialismus der Städtischen Museen Freiburg oder den sich seit 2019 in Entwicklung befindlichen Titel *Behind the Scenes – Nuremberg 34*. In der Konzeptphase befindet sich zudem auch ein Spiel der KZ-Gedenkstätte Neuengamme über die Kinder vom Bullenhuser Damm.

denkstätten verhandeln, die aber ohne diese entwickelt wurden, wie die tschechischen Spiele *Train to Sachsenhausen*¹¹, *Attentat 1942*¹² und *Svoboda 1945: Liberation*.¹³

*Spuren auf Papier*¹⁴ wurde von der Agentur »Playing History« umgesetzt¹⁵, die bis dahin auch schon andere Spiele und interaktive Anwendungen für Museen entwickelt hatte.¹⁶ Das Spiel ist insofern bemerkenswert, als dass es, wie wir im Beitrag aufzeigen wollen, nicht nur konsequenter als andere Spielmechaniken integriert und diese auch zur inhaltlichen Vermittlung nutzt, sondern auch ein als im vermittlung- und gesellschaftspolitischen Kontext von Gedenkstätten als »schwierig« gelabeltes Thema verhandelt. Es ist das erste Spiel, das die Themen Zwangssterilisation und nationalsozialistische Patientenmorde verhandelt. Sowohl Agentur, wie auch Gedenkstätte formulieren an mehreren Stellen ihren didaktischen Anspruch an das entwickelte Produkt: So bietet das Spiel laut Hannah Sandstedt, der inhaltlichen Leiterin des Projekts, »einen didaktisch wertvollen Einstieg in die Thematik [der Krankenmorde] und dient der Vor- oder Nachbereitung von Gedenkstättenbesuchen«.¹⁷

Ziel dieses Beitrages ist es, *Spuren auf Papier* in dem größeren Umfeld von erinnerungskulturell orientierten Serious Games zu verorten. Dazu bedarf es sowohl eines umfassenden Verständnisses des Spieles selbst als auch des historischen Kontextes seiner Entwicklung. Insofern ist der Beitrag darauf ausgerichtet, die Entwicklungsumgebung, also erinnerungskulturelle Debatten, darzustellen und die im Vergleich zu *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*, einer anderen Gedenkstättenproduktion, Unterschiede punktuell aufzuzeigen. Der Vergleich zu *Forced Abroad* bietet sich insofern an, als dass sich die Entstehungsbedingungen, also die Förderung im Rahmen des sogenannten »dive in. Programm für digitale Interaktionen« der Kulturstiftung des Bundes¹⁸ und die Verhandlung eines komplexen gelabelten Themas, sowie der Vermittlungsanspruch und die damit einhergehende Charakterisierung als »Serious Game« ähneln bzw. deckungsgleich sind.¹⁹ Zur Analyse von Spielen, gerade auch vor dem Themenhintergrund des Sammelbandes, bietet sich der von Clara Fernandez-Varas vorgeschlagene Dreischritt aus Kon-

11 Charles Games, *Train to Sachsenhausen* (Charles Games, PC, Windows, 2022).

12 Charles Games, *Attentat 1942* (Charles Games, PC, Windows, 2017).

13 Charles Games, *Svoboda 1945: Liberation* (Charles Games, PC, Windows, 2021).

14 Playing History, *Spuren auf Papier* (Playing History, PC, Windows, 2022).

15 Siehe dazu auch den Werkstattbericht von Anne Sauer in diesem Band.

16 Dazu zählt ein Chatbot gegen Antisemitismus (Chat mit Esther) oder die »Historische Visual Novel« *Leipzig '89 Revolution Reloaded*. Vgl. <https://playinghistory.de/main-home/projekte/> (Zuletzt abgerufen am 3. Oktober 2022).

17 Online-Session des Arbeitskreises zur Erforschung der nationalsozialistischen »Euthanasie« und Zwangssterilisation am 8. Februar 2022, Aufzeichnung im Besitz der Autoren.

18 Die Förderung war wiederum im Programm »Neustart Kultur« der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien als Unterstützung während der Covid-19-Pandemie verankert. Vgl. Kulturstiftung des Bundes: dive in Programm für digitale Interaktionen https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

19 Natürlich unterscheiden sich die personellen und finanziellen Ressourcen beider Gedenkstätten erheblich voneinander. Zudem sind die genauen Entstehungsprozesse beider Projekte nicht für die Öffentlichkeit dokumentiert worden.

textanalyse, Spielübersicht und Analyse formaler Elemente an.²⁰ Unsere Kontextanalyse unterteilt sich dabei in die Skizzierung der Entstehungsbedingungen innerhalb der deutschen Gedenkstättenlandschaft und der von dieser gestalteter Erinnerungskultur. Aufbauend auf die Spieleübersicht folgt in der Analyse der formalen Elemente ein Abschnitt, der »das Problem der Handlungsmacht« mit den dargestellten Diskursverläufen und Strukturen innerhalb der Gedenkstättenlandschaft veranschaulichen soll.²¹

Kontextanalyse

Von Gedenkstätten (mit-)entwickelte Spiele wie *Forced Abroad* oder *Spuren auf Papier* entstehen innerhalb von bestimmten infrastrukturellen, wie auch erinnerungskulturellen Rahmungen, die von außen nicht leicht nachvollziehbar sind und deswegen kurz skizziert werden sollten.

Gedenkstätten sind in der Regel in sich geschlossene Einheiten, die noch nach dem Prinzip der kooperativen Arbeit aus dem 19. Jahrhunderts funktionieren. Das bedeutet, dass die einzelnen Bereiche der Einrichtung, wie Forschung, Bildung und Bibliothek, in der Regel nur für bestimmte Zwecke miteinander kommunizieren. Projekte werden arbeitsteilig bearbeitet, Aufgaben werden je nach Kompetenz delegiert und fehlendes Wissen wird extern eingekauft. Informationen, Wissen und Fähigkeiten werden in der Regel nur projektbezogen und zeitlich begrenzt weitergegeben. Die eigentlichen Arbeitsprozesse in Projekten sind nicht transparent und für Außenstehende nicht nachvollziehbar. Nur selten arbeiten Gedenkstätten außerhalb ihres unmittelbaren regionalen Wirkungskreises zusammen. Es gibt nur wenige schwach institutionalisierte Formen, in denen sich Gedenkstätten über die Entwicklung und damit verbundene Schwierigkeiten von Digitalprojekten austauschen.²²

Ein Hauptgrund dafür wird in der Finanzierungsgrundlage von Gedenkstätten zu suchen sein, die in der mittlerweile völlig veralteten Gedenkstättenkonzeption des Bundes von 1993 festgeschrieben, 2008 fortgeschrieben²³ und bis dato im Wesentlichen nicht an die Bedingungen einer durch die digitale Transformation veränderte Ausgangslage

20 Clara Fernández-Vara, *Introduction to game analysis* (New York und London: Routledge 2019).

21 Arno Görgen und Eugen Pfister. »Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte«, in *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder*, hg. C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner, & C. Katzenbach. Berlin: FU Berlin, 2020), <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.14>, 375–400.

22 Es existieren zwar unterschiedliche Formate, wie die sog. »Datenbanktagung«, in der auch über angrenzende Problemfelder, wie beispielsweise ethische Fragen diskutiert wird, oder größere Veranstaltungen, wie das sog. Gedenkstättenseminar, doch ist hier bislang wenig Austausch möglich. Ein erster Versuch, ein solches Format zu etablieren war das Barcamp »Erinnerung und Digitales« zwischen dem 15.-16 Juli 2022 in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück. Der fehlende Austausch wurde zuletzt bei der Veranstaltung des Forschungslabors Spur.lab zur Ausstellungseröffnung der Ausstellung »Digitale Wege in der Erinnerungskultur« moniert.

23 Staatsministerin für Kultur und Medien, Weiterentwicklung der Gedenkstättenkonzeption, 6.11.2018, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundeskanzleramt/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/weiterentwicklung-der-gedenkstaettenkonzeption-461682>.

angepasst wurde.²⁴ Die andauernde strukturelle Unterfinanzierung führte, wie auch in anderen kulturellen Einrichtungen, zu Versuchen der Kompensation durch Projekte, die über diverse Förderprogramme initiiert wurden. Diese Projekte müssen gemanagt werden, was, wie die neuere Unternehmensforschung feststellt, den Druck erhöht, »agil sein zu müssen.«²⁵ Damit verbunden ist die Erwartung, »erste belastbare Ergebnisse oder beispielsweise Releases bei Software-Entwicklungen immer früher präsentieren (...)«²⁶ zu können. Nebeneffekte dieser betriebswirtschaftlichen Erwägungen wie prekäre Arbeitsverhältnisse erscheinen unvermeidbar, ebenso wie der Umstand, dass mit dem Ende eines Projektes zwar Ergebnisse vorhanden, diese aber nicht in die laufende Arbeit der Gedenkstätte integriert werden können, da ja nun der Ausgangszustand - zu wenige Mitarbeiter:innen- wieder hergestellt ist.

Grundsätzlich sollen Gedenkstätten vielfältigen Ansprüchen und Aufgaben gerecht werden, also beispielsweise als institutionelle Rahmung Angebote zum Trauern und Gedenken schaffen, aber auch museale Aufgaben wie Forschen, Sammeln, Bewahren und Vermitteln erfüllen. Als »Lernorte«²⁷ wurden sie erst sehr spät entdeckt und die Entwicklung als solche verlief in beiden deutschen Staaten sehr unterschiedlich. Bis heute stellt der sogenannte Beutelsbacher Konsens von 1976 die Grundlage für die politisch-historische Bildung in Gedenkstätten in Deutschland dar.²⁸ Er basiert auf drei Grundregeln:

24 BT-Drucksache 20/2504, <https://dserver.bundestag.de/btp/20/20046.pdf#P.4807>

25 Wolfgang Völl, »Hybrid-agiles Projekt-Management«, *Controlling & Management Review*, 64, 5 (2020): 43.

26 Ebd.

27 Dies erfolgt in der Regel auch als Zuschreibung von außen und ist in Teilen umstritten. Siehe dazu vor allem den Beitrag von Jan Patrick Bauer, in dem er Mittels Diskursanalyse die unterschiedlichen Zuschreibungen analysiert und deren Folgen auf den Prozess des Lernens skizziert. Jan-Patrick Bauer: »Historischer Lernort KZ-Gedenkstätte? Eine diskursanalytische Perspektive«, in *Orte historischen Lernens. Dokumentation der IV. Nachwuchstagung der Konferenz für Geschichtsdidaktik, die vom 13.07.–15.07.2008 in Witten-Bommerholz stattfand*, hg. Saskia Handro u.a. (Berlin [u.a.]: Lit Verlag, 2008), 179–194. Auf die teils sich widersprechenden Funktionen von Gedenkstätten hat Volkhart Knigge bereits vor längerem hingewiesen, vgl. z.B. hier: Volkhart Knigge, »Museum oder Schädelstätte? Gedenkstätten als multiple Institutionen«, in *Gedenkstätten und Besucherforschung. Wissenschaftliches Symposium am 2. und 3. Dezember 2003 (Museums-Fragen, Geschichte erleben)*, hg. Daniela Siepe (Bonn: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, 2004), 27. Die dortige Verwendung des Begriffes »Lernort« erfolgt hier, wahrscheinlich dem Format geschuldet, aber unreflektiert. Thomas Lutz beschreibt, mit Verweis auf Fachdidaktiker, auf die Erwartungshaltung dieser gegenüber Gedenkstätten. Vgl. Thomas Lutz: »Materialisierte Authentifizierung. Die Bedeutung authentischer Gebäude und Objekte in Gedenkstätten und Dokumentationszentren der NS-Verbrechen«, in *Authentizität als Kapital historischer Orte?: Die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte*, hg. Axel Drecolll u.a., (Göttingen: Wallstein, 2019), 64. Verena Haug weist jedoch in einer Rezension zurecht auch darauf hin, dass der Begriff des Lernortes bisher keine Definition oder Differenzierung erfahren hat. Vgl., Verena Haug, »Rezension zu: Grillmeyer, Siegfried; Wirtz, Peter (Hg.): Ortstermin. Politisches Lernen an historischen Orten. Schwalbach im Taunus 2006: ISBN 3–87920-088-2«, in *H-Soz-Kult*, 29.04.2006, <https://www.hsozkult.de/publicationreview/id/reb-8774>, (abgerufen 17. Februar 2023)

28 »Beutelsbacher Konsens«, Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, abgerufen am 03. Oktober 2022, <https://www.lpb-bw.de/beutelsbacher-konsens/>. Wie Helmut Däuble anmerkt, sind diese Punkte inhaltsleer. Die eigentliche Funktion des Beutelsbacher Konsenses bietet eher einen Bezugsrahmen, innerhalb dessen man die Ziele der politisch-historischen Bildung

dem Indoktrinationsverbot, dem Gebot, politisch kontroverse Themen kontrovers darzustellen, und dem Ziel, die Schüler*innen zu einem eigenständigen Urteil über politische Themen zu befähigen. Eine Professionalisierung des Gedenkstättenwesens und damit der Gedenkstättenpädagogik erfolgte erst in 1990er Jahren.²⁹

Gespräche mit Zeitzeug*innen wurden in Seminarkontexte einbettet, die Führungen von Guides übernommen.³⁰ Als, wie Elke Gryglewski es schildert, eher unbeabsichtigter Nebeneffekt, entstand in der Absicht, die Erzählungen von Zeitzeug*innen durch andere Quellen anzureichern oder zu kontextualisieren und Geschichte damit multiperspektivisch und mit multiplen Quellen zu vermitteln, eine methodische Alternative zum Zeitzeug*innengespräch.³¹ Zugleich wurde damit in der Ausstellungspraxis ebenfalls ein Paradigmenwechsel herbeigeführt und die bis dahin überwiegend durch Täterdokumente dominierende Perspektive aufgebrochen. Individualisierung und Personalisierung sollten einen empathischen Zugang³² zu den Opfern ermöglichen.³³

Die Hinwendung zu einigen Opfergruppen erfolgte dabei später als zu anderen. So war beispielsweise 1981 von der UNO zum Jahr der Behinderten erklärt worden. In der Bundesrepublik waren zahlreiche Veranstaltungen dazu geplant, die aber massiv kritisiert wurden, da sie oft ohne Mitwirkung oder auch nur Beachtung von Behinderten stattfanden. »Gesundheitliche Auffälligkeiten, Naturalisierungsdiskurse und Marginalisierungsprozesse [gingen] fast immer zusammen.«³⁴ Das Klima war vergiftet: Seit dem Ende der 1970er hatten immer mehr Behinderte mehr Rechte gefordert und begannen, sich zu organisieren. Dies war ein bedeutender Fortschritt gegenüber den 1950er und 1960er Jahren, als die Organisationen der Kriegsversehrten eher widerwillig auch Nicht-Kriegsinvaliden mitvertraten.³⁵ Als ein Fanal wurde das Urteil des Landgerichtes Frankfurt aus dem Jahr 1980 wahrgenommen, dass die Anwesenheit von Behinderten im Urlaubshotel einen Mangel darstelle.³⁶

diskutieren kann: Vgl. Helmut Däuble, »Der fruchtbare Dissens um den Beutelsbacher Konsens«, *GWP* 4 (2016): 449–458, abgerufen am 15. September 2020, <https://doi.10.3224/gwp.v65i4.05>.

29 Vgl. dazu Cornelia Geißler, *Individuum und Masse. – Zur Vermittlung des Holocaust in deutschen Gedenkstättenausstellungen* (Bielefeld: transcript 2015), 12.

30 Auch die Instrumentalisierung von Zeitzeug*innen oder Gedenkstätten als Präventions-, bzw. Bekämpfungsmittel gegen rechtsextreme Haltungen wurden zunehmend abgewiesen. Vgl. Elke Gryglewski, »Zur künftigen Arbeit mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen in Gedenkstätten zur Erinnerung an die nationalsozialistischen Verbrechen«, *Totalitarianism and Democracy* 15 (2018): 168.

31 Ebd., 170.

32 Geißler: »Individuum«, 12

33 Ebd.

34 Anne Waldschmidt, »Warum und wozu brauchen die Disability Studies die Disability History. Programmatische Überlegungen«, in *Disability History: Konstruktionen von Behinderung in der Geschichte. Eine Einführung*, hg. Elsbeth Bösl u. a. (Bielefeld: transcript 2010), 14.

35 Zur Geschichte der Krüppelbewegung grundlegend: Markus Brück, »Krüppelbewegung«, abgerufen am 3. Oktober 2022, <https://sonderpaedagoge.quibbling.de/geschichte/wiki/index.php%3Ftitle=Kr%C3%BCppelbewegung.html>.

36 Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 25.02.1980, Aktenzeichen 2/24 S 282/79.

Franz Christoph hatte die erste Krüppelgruppe³⁷ der BRD in Bremen gegründet. Seine Aktion im UNO-Jahr der Behinderten, bei der er am 18. Juni 1981 dem Bundespräsidenten Karl Carstens seine Gehstöcke vor die Beine rammt, verstand er mit dem Worten seiner Mitstreiter so: »Der Hieb zielte auf die verlogenen Gönner, die von Integration und Miteinander redeten, die offene und versteckte Diskriminierung behinderter Personen aber nicht wahrhaben wollten.«³⁸ Für Franz Christoph und viele seiner Mitstreiter war die Bezugnahme auf die nationalsozialistische Vernichtungspolitik gegenüber Behinderten ein Ausgangspunkt für ihr Engagement:

Nachdem der Behindertenmord der Nazis auch von Begriffen wie ›schöner Tod‹ oder ›Gnadentod‹ begleitet wurde, sollte selbst bei gering entwickeltem Geschichtsbewusstsein die ursprüngliche ›positive‹ Bedeutung des Wortes ausgedient haben. Euthanasie bedeutet faktisch Massenmord. Wer die Naziopfer unterschiedlich bewertet, verhöhnt die Euthanasieopfer und macht letztendlich unterschiedliche Wertungen von Menschenleben wieder salonfähig.³⁹

Was in den 1980er Jahren gefordert wurde, ist heute Leitbild der Arbeit vieler Gedenkstätten und Förderinstitutionen. Die Integration sogenannter »vergessener Opfer« ist heute bereits lange geübte Praxis. Zwei Förderprogramme einer bedeutenden Stiftung tragen als Namensbestandteil die »vergessenen Opfer«.⁴⁰ Mithin erscheint es auch als eine fast logische Konsequenz dieser Entwicklung, dass die »Euthanasie«-Morde von 1939 bis 1945 auch Bestandteil eines Spieles wurden.

Spuren aus Papier ist zu einer Zeit angesiedelt, in der in deutschen psychiatrischen Einrichtungen Patient*innen mittels Hunger und der gezielten Gabe von Medikamenten ermordet wurden. In der Forschung wie der Öffentlichkeit hat sich dafür die Bezeichnung »Aktion T4« etabliert. Sie steht zunächst als (nicht zeitgenössisches!) Kürzel für eine Adresse: An der Berliner Tiergartenstraße 4 befand sich eine Villa, in der ab Ende 1939 die Mitarbeiter verschiedener Tarnorganisationen Patient*innen und Anstalten erfassten, über ihre Tötung nach Aktenlage entschieden und die Morde verschleierte und bürokratisch abwickelten. Einige Hundert Meter entfernt hatten zuvor im Sommer 1939 Planungsgruppen der »Kanzlei des Führers«, der Reichskanzlei, denen Beamte und Ärzte angehörten, kurz nacheinander die Kinder- und die Erwachsenen-»Euthanasie« in die Wege geleitet. Bis 1941 wurden etwa 70 000 Patienten in den Gaskammern von sechs

37 Der Begriff war eine emanzipatorisch verstandene Eigenbezeichnung, vgl. Franz Christoph, *Krüppelschläge. Gegen die Gewalt der Menschlichkeit* (Reinbek: Rowohlt, 1983).

38 Udo Sierck, »Die Entwicklung der Krüppelgruppen«, in: *Sie nennen es Fürsorge. Behinderte zwischen Vernichtung und Widerstand*, 1. Auflage, hg. Michael Wunder und ders. (Berlin: Verlagsgesellschaft Gesundheit, 1982), 151–156.

39 Franz Christoph, »Tödlicher ZEIT-Geist. Ich protestiere gegen die Zeit«, in *Behindertenpädagogik*, 28, 1989: 298–300.

40 »Zwangsarbeit und vergessene Opfer« sowie »Hate Crime – Vergessene Opfer«, vgl. Arbeitsstelle Holocaustliteratur, »Neues Förderprogramm der Stiftung EVZ: »Zwangsarbeit und vergessene Opfer«, 11.12.2013, abgerufen am 3. Oktober 2022 und Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft, Kulturbüro Sachsen e.V., In Iustitia d.o, Hate Crimes und Opferberatung in Tschechien. Vergessene Opfer. Zusammenfassung, https://www.stiftungevz.de/assets/4_Service/Infothek/Publicationen/EVZ_Studie_Vergessene_Opfer_Kurzfassung_DE.pdf, abgerufen am 3. Oktober 2022.

über Deutschland verteilten Tötungsanstalten erstickt. Nach vor allem von Würdenträgern der katholischen Kirche geäußerten Protesten wurden die Morde im Sommer 1941 angehalten. Sie wurden allerdings weniger sichtbar in den Anstalten selbst bis kurz nach Kriegsende fortgesetzt. Man hatte nur die Art der Tötung geändert: Betäubungsmittel und Hunger ersetzten die Gaskammern und auch der öffentlich stark wahrnehmbare Aspekt der Krankentransporte über weite Strecken fiel weg. Auch in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen in Niedersachsen war bereits ab 1933 die Belegung mit Patienten stark erhöht und zugleich die Ausgaben für deren Versorgung stark reduziert worden.⁴¹ Mitarbeiter einer Planungsgruppe der Aktion T4 besuchten die Anstalt im April 1942 und stellten fest: »Nur zwei Ärzte bei 820 Patienten (...) Alles in allem macht Wehnen nicht den Eindruck einer Heil- und Pflegeanstalt, sondern einer Bewahrungs- und Verwahranstalt.«⁴² Im Jahr 1945 starben über 30 % aller Patienten.⁴³ Auch in Wehnen waren nach der Befreiung die dort verübten Verbrechen jahrzehntelang verschwiegen worden. Verantwortliche stützten sich auf den Umstand, dass es keine Transporte aus Wehnen in die Tötungsanstalten gab und ließen die Hungertoten unerwähnt.⁴⁴ Die Publikation einer Doktorarbeit von Ingo Harms im Jahr 1996⁴⁵ rückte dieses schiefe Bild zurecht und beeinflusste die öffentliche Wahrnehmung nachhaltig.⁴⁶ In unmittelbarem Zusammenhang damit steht die Gründung eines »Gedenkkreises«, in dem sich Angehörige von in Wehnen ermordeten Patienten zusammenschlossen. Im Jahr 2004 wurde eine Gedenkstätte in der ehemaligen Leichenhalle der Anstalt eingeweiht.⁴⁷ Bis heute betreibt der Gedenkkreis die Gedenkstätte, ein Umstand, der auf der Webseite des Gedenkkreises zurecht als »deutschlandweit einmalig«⁴⁸ bezeichnet wird. Es gibt keine andere Gedenkstätte zur Erinnerung an die Opfer der »Euthanasie«-Morde, die von Angehörigen gegründet wurde und nach wie vor von diesem Personenkreis betrieben wird.

Im Rahmen eines Projektes wurde aus Mitteln des »dive in-Programme für digitale Interaktionen«⁴⁹ das Spiel *Spuren aus Papier* entwickelt.

Spielübersicht und Analyse formaler Elemente

Spuren auf Papier ist für den PC mittels Browser und für das Tablet entwickelt worden und lässt sich über Maus bzw. Touchscreen bedienen. Eine Versionierung oder Jugend-

41 Ingo Harms, »Wat mööt wi hier smachten...« *Hungertod und »Euthanasie« in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen 1936 bis 1945* (Oldenburg: BIS-Verlag 2008) 48ff.

42 Harms, »Hungertod«, 56.

43 Alfred Fleßner, »Zur Aufarbeitung der NS-»Euthanasie« in den Familien der Opfer«, in *NS-»Euthanasie« und Erinnerung. Vergangenheitsaufarbeitung-Gedenkformen-Betroffenenperspektiven*, hg. Stefanie Westermann u.a. (Berlin: LIT-Verlag, 2011), 195.

44 Ebd.

45 Harms, »Hungertod«, 56.

46 Fleßner, »Aufarbeitung«, 196.

47 <https://gedenkkreis.de/gedenkkreis-wehnen-ev>, abgerufen am 29. September 2022.

48 Ebd.

49 https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_pogramm_fuer_digitale_interaktionen.html, abgerufen am 9.2.2023.

schutzhinweise liegen nicht vor. Es richtet sich zwar generell an Interessierte, durch die angebotenen Arbeitsblätter und ein Handbuch, das »begleitende Texte und Dokumente«⁵⁰ enthält, aber auch direkt an Schulklassen.⁵¹ Dem Spiel vorangestellt sind zwei Einblendungen: Ein »Hinweis« informiert darüber, dass die Spielcharaktere fiktiv und die gezeichneten Dokumente Originalakten nachempfunden sind. Dem folgt eine Triggerwarnung, in der daraufhingewiesen wird, dass das Spiel »negative Gefühle hervorrufen« kann. Beide Einblendungen waren in früheren Versionen des Spiels nicht vorhanden.⁵² Darauf folgt ein schlicht gehaltenes Hauptmenü mit den Optionen »Spiel starten« und »Impressum«. Im Hintergrund ist ein Holzschreibtisch zu sehen, auf dem neben einigen Papieren und Stiftebehältern ein rotes Buch liegt, welches in goldenen Lettern den Titel »Anna Lorenz« trägt. Der Schreibtisch ist von Bücherregalen eingerahmt und auf ein Fenster mit aufgezogenen Vorhängen ausgerichtet. Über dem Schreibtisch schweben kleinere, an Staubkörner erinnernde Partikel.

Abb. 1: Titelschirm von »Spuren auf Papier«.



Das Spiel beginnt mit einfachen Texttafeln, welche von einer Frauenstimme vertont werden. Dabei handelt es sich um die Erinnerungen der Erzählerin, einer Angehörigen einer fiktiven, als »erbkrank« eingestuften Familie. Die Spielenden erfahren, dass der Vater der Familie den Freitod wählte, nachdem er zwangssterilisiert wurde. Auf die Eröffnungssequenz folgt der bereits skizzierte Blick auf den Schreibtisch. Ein Klick auf das Buch öffnet dieses und bietet die Möglichkeit, den Prolog nachzulesen. Mittels Point&Click können dann auch die folgenden Seiten des 10 Kapitel umfassenden Buches durchgeblättert werden. Das spielerische Element besteht in der Interaktion

50 <https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier>, abgerufen am 23. September 2022.

51 Ebd.

52 Vgl. dazu die im Internetarchive gesicherte Version vom 07.01.2022: https://web.archive.org/web/2022000000000*/https://gedenkkreis.de/spuren-auf-papier-pc/.

mit den Tuschezeichnungen, die in vielen Kapiteln implementiert sind und den Text ergänzen. So muss im ersten Kapitel zunächst ein Labyrinth-Rätsel gelöst werden, das ausweislich des Handbuches die manisch-depressive Störung Annas darstellen soll. Die Zeichnungen habe Anna selbst in der Heil- und Pfleganstalt Wehnen angefertigt.

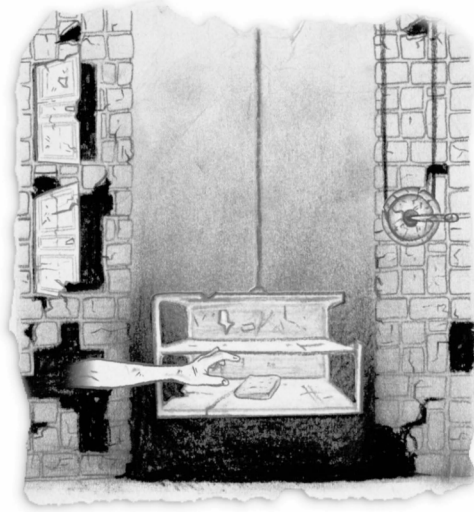
Abb. 2: : Das Labyrinth-Rätsel aus Kapitel 1, welches die manisch-depressive Störung Annas thematisiert.



Während der Weg durch das Labyrinth nach und nach aufgedeckt wird, entfaltet sich parallel zum Fortschritt das erste Kapitel, welches die Einweisung der Schwester der Erzählerin Anna nachzeichnet und die Biografie der »Anna Lorenz« nutzt, um Wissen über Zwangssterilisationen, die Organisation der Krankenmorde und die Lebensbedingungen in psychiatrischen Krankenhäusern darzustellen. Tagebucheinträge und Zeichnungen werden dann, in einer Art Vertiefungsebene, durch Dokumente, wie etwa durch den »Auszug aus dem ärztlichen Einweisungsgutachten« im zweiten Kapitel ergänzt. In einigen Kapiteln müssen diese Vertiefungsebenen angeklickt werden, um in der Erzählung voranzuschreiten. Der Spielfluss ist auch solange unterbrochen, wie die Erzählung im Kapitel noch nicht vollständig angezeigt bzw. vorgelesen wurde. Es kann nicht vorgesprungen oder abgekürzt werden, sollte man das Spiel mehrmals spielen oder zwischendurch abbrechen, müssen dieselben Spielhandlungen wieder vollzogen werden. Zurückspringen ist jedoch jederzeit möglich. Das Spiel wird konsequent aus der Sicht von Opfern präsentiert. Nur an einer Stelle geschieht ein Perspektivwechsel. Durch das »Bedienen« eines Aufzuges spielt man eine Handlung nach, die in der geschichtlichen Realität nicht von Patienten, sondern von Angehörigen des Pflegepersonals vollzogen wurde.⁵³

53 Das Spiel wurde im Rahmen des Seminars »Das Unspielbare spielen – Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen« im Sommersemester 2022 an der Bergischen Universität Wuppertal

Abb. 3: Das Bedienen des Aufzuges aus Kapitel 6



Das Spiel endet mit dem Tod der Protagonistin. Im Epilog werden Überschriften von Zeitungsartikeln eingeblendet, die einen Gegenwartsbezug herstellen sollen. Abschließend wird dazu aufgefordert, »gegen Hass, Ausgrenzung und rechtes Gedankengut vorzugehen.«

Das Problem mit der Handlungsmacht (~der Spielfiguren)

Wie Eugen Pfister und Arno Görgen deutlich machen, stellen sich der Analyse von Spielen zunächst zwei Probleme entgegen: Ein semantisches und ein handwerkliches. Beide argumentieren, ein Spiel böte – zumindest theoretisch, wie sie vorsichtig einschränken, – sich jeweils immer verändernde Spielerfahrungen.⁵⁴

Die Spielerfahrung wird zumindest durch die Umgebung, den Spielenden und dessen Fähigkeiten oder Absichten variiert.⁵⁵ Eine Besonderheit bei Spielen mit historischen Inszenierungen ist jedoch das in der Regel unveränderliche historische

im Seminar von Christian Günther behandelt. Der Dank gilt an dieser Stelle Sophia Schneider, die auf diesen Umstand aufmerksam machte. Das Seminar fand vernetzt mit der Veranstaltung »Geschichte und Digitale Spiele« von Patrick Heike (Artland Gymnasium Quakenbrück) und Dr. Lucas Haasis (Universität Oldenburg) am Institut für Geschichte an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg statt. Am 27.06.2022 fand dann eine Veranstaltung mit Hannah Sandstede und Martin Thiele-Schweiz statt. Diese wurde, mit Ausnahme des sich anschließenden Diskussionsteils, auch aufgezeichnet: <https://www.youtube.com/watch?v=dqL4OS5VwSQ>.

54 Görgen und Pfister. »Codierte Chroniken?«.

55 Nico Nolden weist darauf hin, dass es bislang an Methoden fehle, diese Spielerfahrungen wissenschaftlich zu beschreiben. Vgl. Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, (Berlin und Boston: De Gruyter 2019), 83.

Gerüst, welches Entwickler*innen vor praktische und theoretische Probleme stellt.⁵⁶ Die historische Inszenierung entsteht dabei, so beschreibt es Nico Nolden, durch das Zusammenwirken von Spielmechanik, Spielenden, Endgerät und Inhalten.⁵⁷ Eines der Kernelemente eines Spieles ist jedoch die Handlungsmacht des Spielenden, mit der aber, so Nolden weiter, »jedes Spiel von einer exakten historischen Rekonstruktion ab[weicht], will man es nicht so linear und eng führen, dass es seinen Charakter als Spiel verliert.«⁵⁸ Gerade bei Spielen, die von oder mit Gedenkstätten produziert wurden, sind die Wahl- und Gestaltungsmöglichkeiten des Spielenden massiv eingeschränkt, um eben die Deutungshoheit der Gedenkstätte in Hinblick auf die zu vermittelnden Inhalte sicherzustellen. Das es aber durchaus möglich ist, innerhalb des historischen Rahmens Kontingenzerfahrungen zu sammeln, bewies auch das wegbereitende *Through the Darkest of Times*.

Für eine Differenzierung dieser Kritik eignet sich das Strukturmodell des Komparatisten Hans-Joachim Backe.⁵⁹ Er unterscheidet die narrativen Elemente eines Spiels in eine Substruktur, eine Mikrostruktur und eine diese verbindende übergeordnete Makrostruktur. Backe versucht in dem Modell, die unterschiedlichen Ansätze von Erzähltheorie und Ludologie zu vereinen. Als Substruktur bezeichnet er dabei das freie Spielen innerhalb einer durch Regeln definierten Welt ohne Ziel.⁶⁰ In der Mikrostruktur werden dagegen Elemente der Substruktur miteinander verknüpft, um die Spielenden mit einem Problem und Wegen zu dessen Lösung, also einem Ziel, zu konfrontieren. In der Makrostruktur wird schließlich aus der Summe der Mikrostrukturen ein größerer Sinnzusammenhang hergestellt und Motivationen für Handlungen geliefert. Dabei können Makrostrukturen auch narrative, nichtspielerische Elemente umfassen.

In *Through the Darkest of Times* wäre die historische Rahmung also die narrative Makrostruktur. Alle Entscheidungen im Spiel, wie etwa Flugblätter zu verteilen, Überfälle auf Wehrmachtspatrouillen durchzuführen, oder bestimmte Dialogoptionen zu wählen, betreffen Sub- und Mikrostruktur, aber nicht die narrative Makrostruktur. Auf Ebene von Sub- und Mikrostruktur ergeben sich so nahezu unendlich Möglichkeiten. So kann das Verteilen von Flugblättern zwar Konsequenzen haben, etwa eine Verfolgung bzw. Verhaftung durch die Geheime Staatspolizei, oder ein schlecht geführter Dialog zum Ausscheiden von Mitgliedern der Widerstandsgruppe führen und damit in letzter Konsequenz zum Spielende, doch betrifft dies nur die regelbasierte Mikrostruktur. Den Spielenden werden so Kontingenzerfahrungen auf der Ebene einer fiktionalen, aber eng an Quellen orientierten Mikrogeschichte ermöglicht. Die Charaktere geraten durch Spielmechanik und -dynamik – die Mikrostruktur – in erzählende Situationen wie etwa

56 Vgl. dazu auch Nolden, der Begriffe für davon abweichende Praktiken anbietet, einordnet und wertet. Siehe Nolden: *Geschichte*, 90.

57 Nolden: *Geschichte*, 32.

58 Ebd., 90.

59 Hans-Joachim Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008), 355ff. Vielen Dank an dieser Stelle an Arno Cörgen und Tobias Unterhuber für die konstruktive Kritik und Literaturempfehlung.

60 Ebd.

Verhöre durch die Geheime Staatspolizei, die die Entwickler*innen durch Egodokumente und serielle Quellen der Verfolgungsinstanzen nachzeichnen.⁶¹

Das 2022 erschienene *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*, ein Projekt des NS-Dokumentationszentrum München und des durch *Through the Darkest of Times* bekannten Studios Paintbucket Games eignet sich als Kontrapunkt, um die oben genannten Einschränkungen der Wahl- und Gestaltungsmöglichkeiten in Gedenkstättenproduktionen deutlicher zu machen und einen Vergleich mit *Spuren auf Papier* zu eröffnen. Die vom NS-Dokumentationszentrum München als »Mobile Game«⁶² bezeichnete App basiert auf dem Tagebuch des 19-jährigen niederländischen Zwangsarbeiters Jan Bazuin. Es schildert seine Deportation, das Lagerleben und die Zwangsarbeit in Bayern in den letzten Monaten des Zweiten Weltkrieges. Das Tagebuch endet kurz nach der geschilderten Flucht aus seiner Flucht aus dem Zwangsarbeiterlager in München-Neuaußing.⁶³ Die App, die von Paintbucket Games als »Visual Novel«⁶⁴ beworben wird, wurden Teile des Tagebuchs fiktionalisiert und mit interaktiven Elementen angereichert.⁶⁵ Nach dem Modell von Backe bildet der historische Rahmen hier ebenfalls die Makrostruktur. Dieser ist allerdings durch das teils fiktionalisierte Tagebuch und dessen Perspektive auf die Ereignisse geprägt und damit noch enger gesetzt. Die interaktiven Elemente – die Sub- und Mikrostruktur – beschränken sich auf die Auswahl von vorgegebenen Dialogoptionen und Handlungen. Anders als bei den in den 1980ern populären Spielbüchern kann man aber dort keinen nennenswerten Einfluss auf die Makrostruktur ausüben. Die nun folgenden Überlegungen zur Handlungsmacht lassen sich mit dem Strukturmodell Backes nicht mehr differenziert darstellen: Innerhalb eines Tagebuchkapitels verändert die jeweilige Entscheidung zwar den Verlauf des jeweiligen Kapitels, doch dies nicht in Hinblick auf die Historizität, sondern lediglich in Hinblick auf die Inszenierung von Reaktionen auf die getroffenen Entscheidungen. Ob der Protagonist also kurz vor seiner Deportation in Rotterdam im Stadion Feyenoord gemeinsam mit einem anderen Jugendlichen, Lucas, die niederländische Nationalhymne anstimmt, oder schweigt, verändert nicht den Spielverlauf oder deren Beziehung: Egal, welche Dialogoptionen gewählt werden, am Ende wird Jan niedergeschlagen und wacht in einem Zug auf und beide freuen sich, als sie sich bei der Ankunft in Deutschland im Bahnhof Dachau wiederbegegnen.

In dem bereits zitierten Beitrag von Paul Moritz Rabe, dem Leiter des Bereichs Forschung & Publikation, sowie des entstehenden Erinnerungsortes Zwangsarbeiter*innenlager Neuaußing, werden klare Design- und Vermittlungsziele für *Forced Abroad* de-

61 Vgl. hierzu Jörg Friedrich. »Through the Darkest of Times – Erinnerung an die Geschichte des zivilen Widerstands gegen den Nationalsozialismus als Computerspiel«, *Lernen aus der Geschichte*, 29.07.2020, <http://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/14863> (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

62 Vgl. Paul-Moritz Rabe. »Being Jan Bazuin. Eine Geschichte der NS-Zwangsarbeit als Mobile Game«, 22.11.22, <https://www.nsdoku.de/lernen-und-entdecken/being-jan-bazuin> (zuletzt abgerufen am 06. Januar 2023).

63 Ebd.

64 Vgl. Paintbucket Games: »Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters«, <https://paintbucket.de/de/game/forcedabroad> (zuletzt abgerufen am 06. Januar 2023).

65 Vgl. Rabe: »Being Jan Bazuin«.

finiert: Statt Interaktivität habe eine Identifikation mit dem Protagonisten im Vordergrund gestanden, man könne, so Rabe, also durchaus eine »Reduktion der Wirkmacht (Agency)«⁶⁶ festhalten. Die interaktiven Elemente, wie etwa das Fällen eines Baumes, um Brennmaterial zu beschaffen, seien dazu gedacht, inhaltliche Aspekte zu vertiefen, aber auch, um zur Identifikation beizutragen. Das Nachempfinden »seiner Situation und seiner Handlungsoptionen«⁶⁷ solle dadurch ermöglicht werden. Dabei seien »das gewählte textlastige Gamegenre und die Struktur des Tagebuchs eine Art natürliche Grenze für eine allzu starke immersive Wirkung«⁶⁸ und stünden so den »vermeintlichen Gefahren«⁶⁹ der Emotionalisierung entgegen. Das oben erwähnte Beispiel mit der Nationalhymne nutzt Rabe, um dies zu veranschaulichen: »Im originalen Tagebuch [sei] das Singen nur erwähnt. In der Game-Version [werde] daraus eine interaktive Szene, die nicht nur die historisch realistischen Handlungsmöglichkeiten, sondern auch ein allgemeines moralische Dilemma [aufzeige], was auf andere Diktaturerfahrungen übertragbar [sei].«⁷⁰ *Forced Abroad* habe »den Anspruch, historisches Wissen zu vermitteln und Aufklärungsarbeit zu leisten. Explizit [werde] dieses Bildungsziel im Rahmen der Informationstexte zu den Erinnerungsstücken umgesetzt, impliziter im Rahmen der Handlung, der Dialoge, der Illustrationen, der Gamelogik und dem Regelwerk.«⁷¹ Wie dargestellt, ist die fehlende Handlungsmacht von Spieler*in und Spielfigur in weiten Teilen durch die Makrostruktur, also den historischen Rahmen und den Verlauf des für das Spiel adaptierten und in Teilen fiktionierten Tagebuchs, begründbar. In den fiktionalen Anteilen des Spiels wurden von den Entwickler*innen dagegen Probleme geschaffen, welche die Wertevorstellungen Spieler*innen der Spieler*innen herausfordern und deren Lösungen unabsehbare Folgen zu haben scheinen.⁷² Das Handlungsmacht dabei lediglich eine Illusion ist und die getroffenen Entscheidungen keinerlei Konsequenzen haben, spielt keine Rolle: Solange die Spieler*innen vom Gegenteil überzeugt sind, könnten einige der fiktionalen Elemente, wie die oben dargestellte Szene im Stadion Feyenoord zur begrenzten Simulation historischer Erfahrungen genutzt werden.⁷³ Erst beim mehrmaligen oder gleichzeitigen Spielen, etwa in Lehrsituationen, offenbart sich, dass die Szene unabhängig von den getroffenen Entscheidungen gleich ausgeht. Die Erkenntnis, dass sich der Verlust dieser spielerischen Handlungsmacht eben deutlich in Beziehung zu den geringen Handlungsspielräumen eines Zwangsarbeiters setzen lassen, mag sich dann erst einstellen.

66 Ebd.

67 Ebd.

68 Ebd.

69 Ebd.

70 Ebd.

71 Ebd.

72 Siehe dazu den von Miguel Sicart eingebrachten Begriff der Wicked Problems Miguel Sicart, »Moral Dilemmas in Computer Games«, in *Design Issues* 28, Nr. 3 (2013):28-37. https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00219 (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

73 Vgl. dazu auch Tobias Unterhuber und Marcel Schellong: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«, in »I'll remember this. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel«, hg. dies.u.a. (Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2016), 26.

Spuren auf Papier inszeniert die fehlende Handlungsmacht der Protagonistin Anna dagegen völlig anders. Ähnlich wie bei *Forced Abroad* wird die historische Rahmung, auch hier durch ein Tagebuch gesetzt, welches allerdings vollständig fiktiv ist und auf verschiedenen Quellen beruht. Wie bei *Through the Darkest of Times* und *Forced Abroad* ist es nicht möglich, Einfluss auf die Makrostruktur auszuüben. Die interaktiven Elemente in *Spuren auf Papier* lassen sich grob in zwei Kategorien einteilen: Die erste dient der Visualisierung des Innenlebens der Protagonistin. Die zweite veranschaulicht das Leben in der Anstalt. Beiden gemein ist, dass sie abgeschlossen werden müssen, um mit der Erzählung fortzufahren. Darüber hinaus haben beide Kategorien aber keinen Einfluss auf Sub- und Mikrostruktur des Spiels. Deswegen ergibt sich höchstens durch subversives Spielen oder mit Blick auf die Spieldauer ein unterschiedlicher Spielverlauf. Noch viel stärker, als es bei *Forced Abroad* der Fall ist, zielt der Entzug der Handlungsmacht im Spiel darauf, dies mit den gesellschaftlichen und politischen Rahmenbedingungen im NS-Regime zu verknüpfen und damit eine historische Erfahrung zu simulieren: Bereits ihre Geburt legt unter der Herrschaft der Nationalsozialisten ihr Schicksal fest. Scheinbar unabänderlich gerät sie in das nationalsozialistische Vernichtungsprogramm. Die Verfolgungen, Einweisungen in eine Anstalt und Zwangsterilisation erfolgte auf der Grundlage von Gesetzen und Erlassen, auf die sie keinerlei Einfluss hat. Ihr Handlungsspielraum beschränkt sich auf passives widerständiges Handeln, wie etwa die Verweigerung von Nahrungsaufnahme oder auch körperlichen Widerstand gegen Maßnahmen. Den Spieler*innen sind diese Optionen allerdings nicht gegeben: Sie erleben ein vollständiges Ausgeliefertsein gegenüber Machtstrukturen und Personen. Beide Spiele suggerieren damit einen starken historischen Determinismus, der sich zwar durch den Zugang des Tagebuchs rechtfertigen lässt, damit aber im Vergleich zum Vorbild *Through the Darkest of Times* weniger differenzierte und diversere Erfahrungen ermöglicht. Es bleibt – wie häufig in der gedenkstättenpädagogischen Praxis – offen, was diese Erfahrung bei der Zielgruppe eigentlich auslöst: Wird damit eine erhoffte empathische Hinwendung zu den Opfern der nationalsozialistischen Verbrechen ermöglicht, oder verstellen Opferzentrierung und emotionaler Zugang den Blick auf die gesamtgesellschaftliche Dimension und Tatkomplexe?

Fazit

Unter Berücksichtigung der Entstehungsbedingungen, also einem kleinen Budget und kurzer Projektlaufzeit, ist der Gedenkstätte Wehnen und der Agentur Playing History, vor allem im Vergleich zu größeren Produktionen, bemerkenswertes gelungen. Die Annäherung an den Themenkomplex der nationalsozialistischen Krankenmorde geschieht behutsam. Die gewählte Perspektive einer Angehörigen eines Opfers und deren langsame Rekonstruktion der Ereignisse in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen gelingt, auch wenn damit erneut die Chance vertan wird, Perspektiven von Täter*innen und Bystandern und deren Motivationslagen zu beleuchten. Durch die in den Vertiefungsebenen angebotenen, wenn auch teils den Originalen nachempfundenen fiktiven Quellen, gelingt ein Rückbezug auf eine allgemeinere Perspektive.

Auch wenn der Anteil von Spielelementen eher gering ist, wirken diese doch durchdacht und sind nicht instrumentell integriert, sondern veranschaulichen Themen wie die fehlende Handlungsmacht der Insassen oder Nahrungsknappheit.

Die Illustrationen von Lena Dick, das Sound Design von Bartosz Bludau und die spielerischen Elemente tragen zur Vermittlung, aber auch zur Authentifizierung der historisierenden Inszenierung bei. Letztere Aspekte sind – trotz des nun zu Beginn erscheinenden Hinweises auf Fiktionalität von Figuren und eingebundenen Dokumenten – problematisch. Zwar ließen sich sowohl Emotionalisierung wie auch vermeintliche Authentizität in sich anschließenden Nachbesprechungen didaktisch nutzen, doch sind deren Auswirkungen auf Geschichtsbilder empirisch bislang kaum erforscht. Betrachtet man das Spiel im hier gesetzten historischen Bezugsrahmen, so wird vor allem aus den fiktionalisierten Quellen deutlich, dass die Debatte um die Erinnerung an die vergessenen Opfer des Nationalsozialismus noch lange nicht abgeschlossen ist. Welche Gründe für die Fiktionalisierung vorlagen, wird im Spiel nicht transparent gemacht. Dies können natürlich schlicht handwerkliche gewesen sein, dass es also zu wenig Quellen für das Erzählen einer Biografie gab. Genauso können dem Vorhaben aber auch ethische oder datenschutzrechtliche Bedenken entgegengestanden haben. Betrachtet man die Lebensgeschichte der im Spiel erzählten fiktiven Figur genauer, drängt sich die Vermutung auf, dass ein gewissermaßen »idealtypisches« Opfer präsentiert werden sollte. Nahezu alle Aspekte der für Wehnen typischen historischen Gegebenheiten können anhand ihrer Geschichte erzählt werden. Allerdings wird darauf verzichtet, die Nachgeschichte der nationalsozialistischen »Euthanasie«-Verbrechen zu erzählen. Insbesondere Aspekte wie die Erforschung der eigenen Familiengeschichte und damit verbundener Schwierigkeiten hätte sich angeboten, zieht man die Entstehung des Gedenkkreises Wehnen als Initiative von Angehörigen in Betracht.

Spiele, in der als »schwierig« gelabelte Themen wie der nationalsozialistische Krankenmord verhandelt werden, könnten einen Teil ihres exotischen Nimbus' verlieren, wenn Spielende und Rezipierende sich des Umstandes bewusstwerden, dass auch in der »schwierigen« Zeit gespielt wurde. So könnten Gedenkstätten direkte Bezugslinien zwischen der Geschichte ihrer Orte und dem Medium, in dem diese Geschichte dargestellt wird, herstellen. Für Gedenkstätten an Orten von »Euthanasie«-Verbrechen wäre dies ein Novum und bedürfte wohl noch einiger Forschungsarbeit. Dass es diese Bezüge gibt, kann jedoch bereits nach einer ersten, oberflächlichen Archivrecherche erkannt werden. So berichtete der Täter Kurt Bolender: »Ich gehörte zur Handballmannschaft von Sonnenstein, wir haben ein Spiel gegen Bernburg in Bernburg ausgetragen. Dr. Bunke wirkte in der Bernburger Mannschaft mit (...) Der Schiedsrichter stellte mich vom Platz.«⁷⁴ Der Arzt Dr. Wilhelm Kleine berichtete über die Einrichtung der sogenannten Kinderfachabteilung, also einer Einrichtung zur Ermordung von Kindern mit Behinderungen, in Waldnie im Rheinland: »Alle Räume wurden freundlich gestrichen (...) Spielzeug beschafft.«⁷⁵

74 Aussage von Kurt Bolender vom 8. Juli 1965, Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a/1662, unpaginiert.

75 Aussage Dr. Wilhelm Kleine, undatiert (1946), Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a Nr. 1689, unpaginiert.

Medienverzeichnis

Quellen

- Deutscher Bundestag, BT-Drucksache 20/2504, <https://dserver.bundestag.de/btp/20/20046.pdf#P.4807>.
- Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a/1662, unpaginiert.
- Hessisches Hauptstaatsarchiv Wiesbaden Abt. 631a Nr. 1689, unpaginiert.
- Staatsministerin für Kultur und Medien, Weiterentwicklung der Gedenkstättenkonzeption, 6.11.2018, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundeskanzleramt/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/weiterentwicklung-der-gedenkstaettenkonzeption-461682>.
- Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 25.02.1980, Aktenzeichen 2/24 S 282/79 Urteil des Landgerichts Frankfurt a.M. vom 25.02.1980, Aktenzeichen 2/24 S 282/79

Literatur

- Backe, Hans-Joachim. *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2008.
- Bauer, Jan-Patrick. »Historischer Lernort KZ-Gedenkstätte? Eine diskursanalytische Perspektive«. In *Orte historischen Lernens. Dokumentation der IV. Nachwuchstagung der Konferenz für Geschichtsdidaktik, die vom 13.07. – 15.07.2008 in Witten-Bommerholz stattfand*, hg. v. Saskia Handro u.a., 179–194. Berlin [u.a.]: Lit-Verlag 2008.
- Benz, Wolfgang. »KZ-Manager im Kinderzimmer. Rechtsextreme Computerspiele« In *Rechtsextremismus in Deutschland. Voraussetzungen, Zusammenhänge, Wirkungen*, hg. v. Wolfgang Benz, 219–227. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch, 1996.
- Brück, Markus. »Krüppelbewegung«. Abgerufen am 3. Oktober 2022. <https://sonderpae-dagoge.quibbling.de/geschichte/wiki/index.php%3Ftitle=Kr%C3%BCppelbewegung.html>.
- Christoph, Franz. *Krüppelschläge. Gegen die Gewalt der Menschlichkeit*. Reinbek: Rowohlt, 1983.
- Christoph, Franz. »Tödlicher ZEIT-Geist. Ich protestiere gegen die Zeit«. *Behindertenpädagogik*, 28, 1989: 298–300.
- Däuble, Helmut. »Der fruchtbare Dissens um den Beutelsbacher Konsens«, *GWP* 4 (2016): 449–458. DOI: 10.3224/gwp.v65i4.05.
- de Jong, Steffi. »Von Hologrammen und sprechenden Füchsen – Holocausterinnerung 3.0«, #erinnern_Kontrovers, <https://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/2244/files/2015/07/Von-Hologrammen-und-sprechenden-F%C3%BCchsen-%C2%AD-Holocausterinnerung.pdf>.
- Geißler, Cornelia Geißler: *Individuum und Masse. – Zur Vermittlung des Holocaust in deutschen Gedenkstättenausstellungen*, Bielefeld: transcript 2015.
- Gryglewski, Elke. »Zur künftigen Arbeit mit Zeitzeuginnen und Zeitzeugen in Gedenkstätten zur Erinnerung an die nationalsozialistischen Verbrechen«. *Totalitarianism and Democracy* 15 (2018): 165–175.
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to game analysis*, New York, London: Routledge 2019.

- Fleißner, Alfred. »Zur Aufarbeitung der NS-»Euthanasie« in den Familien der Opfer«. In *NS-»Euthanasie« und Erinnerung. Vergangenheitsaufarbeitung-Gedenkformen-Betroffenenperspektiven*, hg. v. Stefanie Westermann u. a., 195–222. Berlin: Lit-Verlag, 2011.
- Friedrich, Jörg. »Through the Darkest of Times – Erinnerung an die Geschichte des zivilen Widerstands gegen den Nationalsozialismus als Computerspiel«. *Lernen aus der Geschichte*, 29.07.2020, <http://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/14863> (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).
- Göbel, Stefan. »Serious Games«. In *Handbuch Gameskultur*, hg. v. Felix Falk und Olaf Zimmermann, 105–110 Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Görgen, Arno und Eugen Pfister. »Codierte Chroniken? Erste Betrachtungen zur Beziehung zwischen Digitalen Spielen und Geschichte«. In *Digitale Kommunikation und Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder*, hg. v. C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner, & C. Katzenbach, 375–400. Berlin: FU Berlin. <https://doi.org/10.48541/dcr.v10.14>.
- Haug, Verena. »Rezension zu: Grillmeyer, Siegfried; Wirtz, Peter (Hg.): Ortstermin. Politisches Lernen an historischen Orten. Schwalbach im Taunus 2006: ISBN 3–87920–088–2«, In *H-Soz-Kult*, 29.04.2006, <https://www.hsozkult.de/publicationreview/id/r eb-8774>. (abgerufen 17. Februar 2023).
- Harms, Ingo. »Wat mööt wi hier smachten...« *Hungertod und »Euthanasie« in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen 1936 bis 1945*, Oldenburg: BIS-Verlag, 2008, 48ff.
- Kantsteiner, Wulf. »Genocide memory, digital cultures, and the aestheticization of violence«. *Memory Studies* 7 (2014): 403–408.
- Knigge, Volkhart. »Museum oder Schädelstätte? Gedenkstätten als multiple Institutionen«. In *Gedenkstätten und Besucherforschung. Wissenschaftliches Symposium am 2. und 3. Dezember 2003 (Museums-Fragen, Geschichte erleben)*, hg. v. Daniela Siepe, 17–33. Bonn: Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, 2004.
- Lutz, Thomas. »Materialisierte Authentifizierung. Die Bedeutung authentischer Gebäude und Objekte in Gedenkstätten und Dokumentationszentren der NS-Verbrechen«. In *Authentizität als Kapital historischer Orte?: die Sehnsucht nach dem unmittelbaren Erleben von Geschichte*, hg. v. Axel Drecolle u. a., 57–76. Göttingen: Wallstein 2019.
- Museen Nürnberg. »Serious Game ›Behind the Scenes – Nuremberg ›34‹ | Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände 2022, <https://museen.nuernberg.de/dokuzentrum/aktuelles/serious-game-behind-the-scenes>.
- Pfister, Eugen. »Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen«. In *Nationalsozialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz*, hg. v. Markus Stumpf, Hans Petschar und Oliver Rathkolb, 157–176. Wien: V & R unipress 2021.
- Pfister, Eugen. »›Of Monsters and Men‹ – Shoah in digitalen Spielen«. *Public History Weekly* 6, 23 (2018), <https://dx.doi.org/10.1515/phw-2018-12271>.
- Rabe, Paul-Moritz. »Being Jan Bazuin. Eine Geschichte der NS-Zwangsarbeit als Mobile Game«. <https://www.nsdoku.de/lernen-und-entdecken/being-jan-bazuin>, 22.11.2022, <https://www.nsdoku.de/lernen-und-entdecken/being-jan-bazuin> (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).

- Sicart, Miguel: »Moral Dilemmas in Computer Games«. *Design Issues* 28, 3 (2013): 28–37, https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00219 (zuletzt abgerufen am 06.02.2023).
- Sierck, Udo. »Die Entwicklung der Krüppelgruppen«. In *Sie nennen es Fürsorge. Behinderte zwischen Vernichtung und Widerstand*, 1. Auflage, hg. v. Michael Wunder und ders., 151–156. Berlin: Verlagsgesellschaft Gesundheit, 1982.
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«. In »*I'll remember this*«. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, hg. v. dies.u.a., 15–31. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2016.
- Völl, Wolfgang. »Hybrid-agiles Projekt-Management«. *Controlling & Management Review*, 64, 5 (2020): 42–50.
- Zimmermann, Felix. »Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel«. 2019, <https://gespielt.hypothese.org/1449> vom 18.06.2020.

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: Titeldisplayschirm von »Spuren auf Papier«.

Abbildung 2: Das Labyrinth-Rätsel aus Kapitel 1, welches die manisch-depressive Störung Annas thematisiert.

Abbildung 3: Das Bedienen des Aufzuges aus Kapitel 6

Ludografie

Charles Games. *Attentat 1942*. Charles Games. PC. Windows. 2017.

Charles Games. *Svoboda 1945: Liberation*. Charles Games. PC. Windows. 2021.

Charles Games. *Train to Sachsenhausen*. Charles Games. PC. Windows. 2022.

Paintbucket Games. *Forced Abroad – Tage eines Zwangsarbeiters*. Paintbucket Games. Android. 2022.

Paintbucket Games. *Through the Darkest of Times*. HandyGames. PC. Windows. 2020.

Playing History. *Spuren auf Papier*. Playing History. PC. Windows. 2022.

»Do you have a moment to increase world awesome?«

Game-basiertes Engagement für Sozialen Wandel¹

Lobna Hassan & Elyssebeth Leigh

Einleitung

Das Spielen und die Suche nach positiven Erfahrungen ist allen Lebewesen angeboren. Die meisten Menschen streben danach, ihre Zeit mit ihren Aktivitäten zu verbringen, die sie genießen. Viele gestalten sogar ihre täglichen Aktivitäten so, dass sie möglichst viel Raum für Vergnügen bieten. Zugleich verbreiten sich Unterhaltung, Spiel und Spiele in unserer Kultur immer weiter.² Dieses Streben nach Genuss verändert unsere Arbeit, Spiel- und Organisationspraktiken und vielleicht sogar die ganze Gesellschaft und alle Facetten des modernen Lebens.³ Arbeit verschmilzt mit dem Spiel, was zu Phänomenen wie »Playbour« und der Auflösung der Grenzen zwischen Arbeit und Spiel führt.⁴ Ernsthaftige Karrieren werden, wie auch der Aufstieg des Esports zeigt, um Aktivitäten

-
- 1 Bei diesem Text handelt es sich um eine überarbeitete und erweiterte Übersetzung von Lobna Hassan und Elyssebeth Leigh, »Do You Have a Moment to Increase World Awesome? Game-Based Engagement with Social Change«, in *Transforming Society and Organizations through Gamification*, hg. Agnessa Spanellis und J. Tuomas Harviainen (Cham: Springer International Publishing, 2021), 49–65, https://doi.org/10.1007/978-3-030-68207-1_4.
 - 2 Anne Dippel und Sonia Fizek, »Ludification of Culture: The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era«, in *Digitisation: Theories and Concepts for Empirical Cultural Research*, hg. Gertraud Koch, 1. Aufl. (Routledge, 2017), 276–292, <https://doi.org/10.4324/9781315627731>; Richard N. Landers u.a., »Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda«, *Simulation & Gaming* 49, Nr. 3 (Juni 2018): 315–337, <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>.
 - 3 Jonna Koivisto und Juho Hamari, »The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research«, *International Journal of Information Management* 45 (April 2019): 191–210, <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>.
 - 4 Maria Törhönen u.a., »Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers«, 2019, <https://doi.org/10.24251/HICSS.2019.308>; Maria Törhönen u.a., »Fame and Fortune, or Just Fun? A Study on Why People Create Content on Video Platforms«, *Internet Research* 30, Nr. 1 (31. Juli 2019): 165–90, <https://doi.org/10.1108/INTR-06-2018-0270>.

herum aufgebaut, die traditionell als »nutzlos« angesehen wurden.⁵ Bildungspraktiken werden durch Serious Games und Gamification so verändert, dass sie selbstzweckhafter und unterhaltsamer werden.⁶ Selbst die Regierungsarbeit ist von dieser spielerischen Transformation nicht verschont geblieben.⁷ Die genannten Beispiele sind Facetten eines Phänomens, das (unter anderem) als »Gamification of Culture«⁸ bezeichnet wird. Unsere Gesellschaft und ihre Praktiken werden dabei bewusst durch eine Gamifizierung und unbewusst durch die zunehmende Akzeptanz dieser Praktiken durch die Gesellschaft verändert.⁹ Auch sozialer Wandel, altruistische und prosoziale Aktivitäten sind Teil dieses Prozesses.

Es wird angenommen, dass die meisten, wenn nicht sogar alle prosozialen Handlungen (Freundlichkeit, Altruismus) mit einem gewissen Grad an Eigennutz verbunden sind, selbst wenn sie vom Handelnden verlangen, Ressourcen wie Geld, Zeit oder im Extremfall sogar ihr Überleben zu opfern.¹⁰ Spenden für wohltätige Zwecke, die Organisation einer Demonstration oder einer gesellschaftlichen Bewegung, all diese Aktivitäten verschaffen den Handelnden positive Gefühle z.B. der Leistung und Selbstverwirklichung, nicht zu sprechen von den möglichen positiven und potenziell nützlichen gesellschaftlichen oder politischen Veränderungen, die sich die Handelnden von ihren Aktivitäten erhoffen. Dennoch erfordern viele prosoziale Handlungen ein gewisses Maß an Koordination und Input, z.B. von sozialem und finanziellem Kapital.¹¹ Größere Wirkungen werden oft nur über lange Zeiträume hinweg durch die Akkumulation kleiner Beiträge erreicht. Kurzfristig sind die potenziellen Gewinne aus Altruismus dagegen im Vergleich zum Koordinationsaufwand, zur Mühe und zur investierten Zeit oft gering. Daher muss die Last des Engagements langfristig auf einer großen Anzahl von organisierten, motivierten Freiwilligen gelagert werden. Dies gilt insbesondere, wenn dieser Wandel nicht durch die Arbeit einer einzelnen Person gestemmt werden kann.

-
- 5 Juho Hamari und Max Sjöblom, »What Is ESports and Why Do People Watch It?«, *Internet Research* 27, Nr. 2 (3. April 2017): 211–232, <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>. Siehe zum Thema »Nützlichkeit des Spiels« auch den Text von Regine Strätling in diesem Band.
 - 6 Joey J. Lee u.a., »GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education«, *Simulation & Gaming* 44, Nr. 2–3 (April 2013): 349–365, <https://doi.org/10.1177/1046878112470539>; Jenni Majuri, Jonna Koivisto, und Juho Hamari, »Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature«, in *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference, GamiFIN 2018*, hg. Jonna Koivisto und Juho Hamari, Bd. 2186, CEUR Workshop Proceedings (CEUR-WS, 2018), 11–19.
 - 7 J. Tuomas Harviainen und Lobna Hassan, »Governmental Service Gamification: Central Principles«, *International Journal of Innovation in the Digital Economy* 10, Nr. 3 (1. Juli 2019): 1–12, <https://doi.org/10.4018/IJIDE.2019070101>; Lobna Hassan, »Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms«, *Simulation & Gaming* 48, Nr. 2 (April 2017): 249–267, <https://doi.org/10.1177/1046878116683581>.
 - 8 Dippel und Fizek, »Ludification of Culture: The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era«.
 - 9 Landers u.a., »Gamification Science, Its History and Future«.
 - 10 Olivia Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«, *The Atlantic*, 2007, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2007/10/the-selfless-gene/306196/>.
 - 11 C. Daniel Batson und Adam A. Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«, in *Handbook of Psychology*, hg. Irving B. Weiner (Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc., 2003), weio519, <https://doi.org/10.1002/0471264385.weio519>.

Sozialer Wandel, Altruismus und prosoziale Aktivitäten sind jedoch für die meisten Gesellschaften von wesentlicher Bedeutung.¹² Große, gut ausgestattete und sozial einflussreiche Organisationen können weitreichend Einfluss nehmen, z. B. in den Bereichen Armut, Bildung und Krankheitsbekämpfung.¹³ Auch die Ansammlung einzelner, kleinerer Beiträge kann helfen, um zum Beispiel Naturkatastrophen zu lindern¹⁴ oder einen politischen und sozialen Wandel herbeizuführen.¹⁵ Die Frage, die sich daher stellt, ist: *Wie können wir organisierte, motivierte Einzelpersonen über längere Zeiträume einbinden, um einen sozialen Wandel herbeizuführen?* Zur Beantwortung dieser Frage lohnt es sich, solche sozialen Netzwerke zu untersuchen, denen es gelungen ist, eine große Anzahl Freiwilliger über längere Zeiträume mit der Zielsetzung eines sozialen Wandels zu engagieren.

In dieser Analyse werden zwei Beispiele solcher Gemeinschaften untersucht: Nerd-figtheria und eine Change.org-Kampagne für die »Bilo-Familie« in Australien. Diese beiden Gemeinschaften entstanden organisch – und vielleicht zunächst zufällig – auf Online-Plattformen und wuchsen unerwartet schnell. Sie verfolgen ein ähnliches soziales Ziel, wenn auch in unterschiedlicher Größe und an unterschiedlichen Orten. Ziel ist es, zu zeigen, wie spielbasierte Organisationspraktiken genutzt werden können, um Gemeinschaften zu schaffen, zu verwalten und zu vergrößern die sich für soziale Verbesserungen einsetzen,.

Hintergrund

Games and Altruismus: Zwei Seiten einer Medaille?

Gesellschaften sind komplexe, sozial konstruierte Netze von Aktivitäten und Bedeutungen, die sich in ständigem Wandel befinden und von ihren Mitgliedern aktiv gestaltet und geformt werden. In dem Maße, in dem sich Gesellschaften und das Leben entfalten, verändern sie sich aufgrund dieses Wandels und aufgrund natürlicher Entwicklungen. Der Status und die Erfahrungen ihrer Mitglieder ändern sich im Laufe der Zeit: Einige verarmen, während andere übermäßigen Reichtum erlangen können. Einige leben unter für sie günstigen sozialen Regeln oder Gesetzen. Andere beginnen, das Gefühl der Verbundenheit und Zugehörigkeit zu verlieren, das für ein glückliches Leben wichtig ist.

12 Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.

13 Sideth Sam Dy und Akira Ninomiya, »Basic Education in Cambodia: The Impact of UNESCO on Policies in the 1990s«, *Education Policy Analysis Archives* 11 (2003): 48; Didier Pittet u.a., »The World Health Organization Guidelines on Hand Hygiene in Health Care and Their Consensus Recommendations«, *Infection Control & Hospital Epidemiology* 30, Nr. 7 (Juli 2009): 611–622, <https://doi.org/10.1086/600379>.

14 Ashley Hinck, »Theorizing a public engagement keystone: Seeing fandom's integral connection to civic engagement through the case of the Harry Potter Alliance«, *Transformative Works and Cultures* 10 (15. Juni 2012), <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0311>.

15 Hany Abdelghaffar und Lobna Hassan, »The Use of Social Networks in Achieving e-Democracy in the Arab Spring Countries«, *International Journal of E-Adoption* 8, Nr. 2 (1. Juli 2016): 17–33, <https://doi.org/10.4018/IJEA.2016070102>.

Im Zuge solchen gesellschaftlichen Wandels kann sich die oder der Einzelne für soziale oder politische prosoziale Aktivitäten entscheiden, um einige der negativen Umstände, unter denen er selbst oder andere leiden, zu verbessern. Möglicherweise besteht sogar eine genetische Veranlagung dazu, solche altruistischen Aktivitäten zu verfolgen und zu genießen.¹⁶ Die Verbesserung einer Gesellschaft ist jedoch ein komplexes Konzept, das Fragen darüber aufwirft, was überhaupt eine Verbesserung ist und wer von ihr profitiert. Nichtsdestotrotz vernetzen sich weltweit immer wieder Menschen, um auf dieses schwer fassbare Ziel hinzuarbeiten.¹⁷ Ein Beispiel: *Fandom Forward* (ehemals *The Harry Potter Alliance*), eine von Popkultur-Fans gegründete NGO, hat den Aktivismus ihrer Mitglieder in individualisierten Kanälen für soziale, geschlechtsspezifische und bildungsbezogene Gleichstellung sowie für die Hilfe bei Naturkatastrophen organisiert.¹⁸ Viele Kirchen, Moscheen und andere kommunale Gruppen bieten tagtäglich wichtige Möglichkeiten zur Sozialisierung, zum Aufbau von Gemeinschaften und zu altruistischen Aktivitäten für Einzelpersonen auf der ganzen Welt, die das gleiche Ziel verfolgen: die Verbesserung von Gemeinschaften. Muslimische Gemeinden im Vereinigten Königreich haben beispielsweise in Zusammenarbeit mit lokalen Unternehmen verschiedener Glaubensrichtungen schnell auf die Pandemie 2020 reagiert, indem sie Mahlzeiten und medizinische Spenden für Mitarbeiter des Gesundheitswesens sowie finanzielle und soziale Unterstützung für Menschen bereitstellten, die von der Pandemie wirtschaftlich betroffen waren.¹⁹

Ein bedeutender und wachsender Trend in unserer sich wandelnden Gesellschaft ist jedoch auch, dass die Menschen ihre Zeit zunehmend mit Unterhaltungsaktivitäten wie digitalen Spielen verbringen. Während Spiele früher oft als Freizeitbeschäftigung für Kinder angesehen wurden, ist die durchschnittliche Gamer*in heute 35 Jahre alt und investiert immer mehr Zeit und finanzielle Mittel in Spiele.²⁰ Das Spielen dringt so in alle Lebensbereiche ein, einschließlich der eigenen Bildung, Leistung, Produktivität und sogar sozialer und altruistischer Aktivitäten.²¹

Spiele und altruistische Aktivitäten stehen sich auf den ersten Blick an den entgegengesetzten Enden eines Spektrums gegenüber: Bei ersteren steht die persönliche Unterhaltung im Vordergrund, während es letzteren darum geht, der Gesellschaft etwas zu

-
- 16 Batson und Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«; Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.
- 17 Abdelghaffar und Hassan, »The Use of Social Networks in Achieving e-Democracy in the Arab Spring Countries«; Abdelghaffar und Hassan.
- 18 Lobna Hassan, J Tuomas Harviainen, und Juho Hamari, »Enter Hogwarts: Lessons on How to Gamify Education from the Wizarding World of Harry Potter«, 2018; Hinck, »Theorizing a public engagement keystone«.
- 19 Tasnim Nazeer, »UK Muslims are stepping in to help amid the coronavirus crisis«, Al Jazeera, 13. April 2020, <https://www.aljazeera.com/news/2020/4/13/uk-muslims-are-stepping-in-to-help-amid-the-coronavirus-crisis>.
- 20 Entertainment Software Association, »Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2019« (Entertainment Software Association (ESA)), zugegriffen 11. April 2023, <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>; Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (Cambridge, Mass. London: MIT Press, 2010).
- 21 Koivisto und Hamari, »The Rise of Motivational Information Systems«.

geben. Trotz dieser vordergründigen Differenz und obwohl die Ergebnisse und Auswirkungen dieser beiden Aktivitäten in der Regel auf unterschiedlichen individuellen und gesellschaftlichen Ebenen liegen dürften, denken wir, dass diese beiden Aktivitäten in Bezug auf Motivation, Erfahrungen, unmittelbare Ergebnisse und mögliche Auswirkungen auf die Gesellschaft recht ähnlich sein könnten.

Sowohl das Spielen von (Video-)Spielen als auch altruistische Aktivitäten können individuell (Einzelspieler-Spiele, individuelle Spenden für wohltätige Zwecke) oder durch organisierte Gruppen (Multiplayer-Spiele, NGOs) erfolgen. Beide erfordern Investitionen von Geld und Zeit. Kurzfristig können prosoziale, altruistische Aktivitäten dem Einzelnen ein Gefühl der Verbundenheit vermitteln, Gemeinschaften aufbauen und zur Verbesserung der psychischen Gesundheit, der Selbstverwirklichung und der Leistung beitragen.²² In ähnlicher Weise ist das Spielen von Spielen mit Gefühlen von Verbundenheit, Leistung, Erfolg, Gemeinschaftsbildung und Selbstverwirklichung sowie wahrgenommener Selbstentwicklung verbunden (Deterding 2014; Landers et al. 2018; Rigby 2015).²³ Überall dort, wo engagierte Spielerinnen und Spieler anzutreffen sind, finden wir auch Personen, die bereit sind, über ihre Pflicht hinauszugehen und ihre Zeit und Ressourcen für die jeweiligen sozialen Netzwerke.²⁴ Die Ergebnisse vieler altruistischer, prosozialer Aktivitäten sind jedoch nicht immer so klar und unmittelbar wie die von Spielen und können mit großen persönlichen Opfern verbunden sein, die zum Teil deutlich höher sind als die Erträge.²⁵ Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Spielen und altruistischen, prosozialen Aktivitäten besteht daher in ihren jeweiligen Zielen: einerseits hauptsächlich sich selbst zu helfen (Spielen) und andererseits hauptsächlich anderen zu helfen (altruistische soziale Aktivitäten).

Gamification altruistischen, prosozialen Handelns

Altruistische, prosoziale Aktivitäten sind zwar für das Wohlergehen sowohl des Einzelnen als auch der Gesellschaft von wesentlicher Bedeutung, doch in zunehmend vergnügungsorientierten Gesellschaften besteht eine zentrale Herausforderung darin, die oder den Einzelnen zu motivieren, sich aktiv und konsequent mit altruistischen, prosozialen

-
- 22 Batson und Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«; Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.
- 23 Sebastian Deterding, »The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design«, *Human-Computer Interaction* 30, Nr. 3–4 (Mai 2015): 294–335, <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>; Landers u.a., »Gamification Science, Its History and Future«; C. Scott Rigby, »Gamification and motivation«, in *The gameful world: approaches, issues, applications*, hg. Steffen P. Walz und Sebastian Deterding (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014), 113–38.
- 24 Alberto Asquer, »Not Just Videogames: Gamification and its Potential Application to Public Services«, in *Digital Public Administration and E-Government in Developing Nations: Policy and Practice*, hg. Edward Francis Halpin u.a., Advances in Electronic Government, Digital Divide, and Regional Development (IGI Global, 2013), 146–165, <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-3691-0>; Sarah-Kristin Thiel, »Gamers in Public Participation: A Boon or Bane? Influence of Attitudes in Gamified Participation Platforms«, in *Proceedings of the 15th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM '16: 15th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, Rovaniemi Finland: ACM, 2016)*, 229–240, <https://doi.org/10.1145/3012709.3012723>.
- 25 Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.

Aktivitäten zu beschäftigen, die möglicherweise kurzfristig nicht dasselbe Maß an persönlicher Befriedigung bringen wie andere Aktivitäten (z.B. Spiele). Oftmals ist das *intrinsische* Interesse an altruistischen, prosozialen Aktivitäten ein entscheidender Faktor für das Engagement in diesen Bereichen.²⁶ Könnten also altruistische, prosoziale Aktivitäten so strukturiert werden, dass die kurz- und langfristigen Vorteile, die sie bieten, hervorgehoben und sie so für mehr Menschen attraktiver werden?

Es gibt immer mehr Ansätze, die versuchen, Antworten auf diese Frage zu finden. Politikspiele, die darauf abzielen, Bürgerinnen und Bürger mit den politischen Entscheidungsträgern ihrer Gesellschaften in Kontakt zu bringen, gibt es schon seit Jahrzehnten.²⁷ Es wurden Simulationen entwickelt, um den Menschen verschiedene Zukunftsszenarien für die Entwicklung ihres sozialen Umfelds aufzuzeigen, je nachdem, wie sie sich in diesen Gemeinschaften engagieren.²⁸ Spiele, Gamification und Game Design werden eingesetzt, um Menschen für altruistische und prosoziale Zwecke zu gewinnen.²⁹ All diese Entwicklungen deuten auf eine wachsende Bewegung hin, die spielbasierte Instrumente zur Förderung und Unterstützung prosozialer, altruistischer Aktivitäten nutzt.

Ein gemeinsamer Nenner dieser spielbasierten Ansätze ist die Aufschlüsselung großer Ziele in überschaubarere Ziele und Aktivitäten und deren Verknüpfung mit einem sinnstiftenden Rahmen, der für die Menschen erreichbarer, ansprechender und verständlicher sein kann. In vielen Exergames wird beispielsweise das Ziel, Gewicht zu verlieren oder fitter zu werden, auf kleinere Ziele heruntergebrochen, z.B. eine bestimmte Anzahl von Schritten pro Tag, die für die Menschen relativ leicht zu erreichen sind. Das Erreichen dieser kleineren Ziele wird durch verschiedene Designmechanismen wie Abzeichen, Punkte, Missionen, Story-Elemente und Wettbewerbe unterstützt, von denen angenommen wird, dass sie die inneren Motivationen der Menschen u.a. nach Meisterschaft, Selbstentwicklung, Leistung und Verbundenheit ansprechen.³⁰ Das

-
- 26 Batson und Powell, »Altruism and Prosocial Behavior«; Judson, »The Selfless Gene – The Atlantic«.
- 27 Richard D. Duke, »Gaming: An Emergent Discipline«, *Simulation & Gaming* 26, Nr. 4 (Dezember 1995): 426–439, <https://doi.org/10.1177/1046878195264004>; Igor S. Mayer, »The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review«, *Simulation & Gaming* 40, Nr. 6 (Dezember 2009): 825–862, <https://doi.org/10.1177/1046878109346456>.
- 28 Richard D. Duke, »Origin and Evolution of Policy Simulation: A Personal Journey«, *Simulation & Gaming* 42, Nr. 3 (Juni 2011): 342–358, <https://doi.org/10.1177/1046878110367570>; Miłosz Gnat, Katarzyna Leszek, und Robert Olszewski, »The Use of Geoinformation Technology, Augmented Reality and Gamification in the Urban Modeling Process«, in *Computational Science and Its Applications – ICCSA 2016*, hg. Osvaldo Gervasi u.a., Bd. 9787, Lecture Notes in Computer Science (Cham: Springer International Publishing, 2016), 484–496, https://doi.org/10.1007/978-3-319-42108-7_37.
- 29 Hassan, »Governments Should Play Games«; Lobna Hassan und Juho Hamari, »Gameful Civic Engagement: A Review of the Literature on Gamification of e-Participation«, *Government Information Quarterly* 37, Nr. 3 (Juli 2020): 101461, <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101461>.
- 30 Juho Hamari, Lobna Hassan, und Antonio Dias, »Gamification, Quantified-Self or Social Networking? Matching Users' Goals with Motivational Technology«, *User Modeling and User-Adapted Interaction* 28, Nr. 1 (März 2018): 35–74, <https://doi.org/10.1007/s11257-018-9200-2>; Chien Lu u.a., »Switch« up Your Exercise: An Empirical Analysis of Online User Discussion of the Ring Fit Adventure Exergame«, in *Proceedings of the 5th International GamiFIN Conference Levi, Finland, April 7–9*,

daraus resultierende gamifizierte/spielbasierte Design, das in vielen Exergames wie *Fitocracy* oder *Run Keeper* zu sehen ist, gilt als fesselnd, weil es eine spielerische Erfahrung rund um eine Aktivität hervorruft, die vielen vielleicht nicht direkt Spaß macht, nämlich Bewegung.³¹ Die Gamifizierung von Sport und anderen Aktivitäten zeigt sich auch darin, dass Menschen beispielsweise zur eigenen Unterhaltung beim Training singen oder ihren Spaziergängen einen Sinn verleihen, indem sie sich vorstellen, dass Lava durch die Ritzen des Gehwegs sickert und dass sie beim Sport nicht auf die Ritzen treten dürfen.

In ähnlicher Weise wurde daran gearbeitet, altruistische, prosoziale Aktivitäten überschaubarer und ansprechender zu machen.³² Größere Ziele, wie z.B. die Beseitigung der Armut, werden in kleinere Ziele unterteilt, die z.B. auf die Beseitigung der Armut in einer bestimmten Gemeinschaft oder das Sammeln einer wachsenden Zahl von Spenden ausgerichtet sein können. Diese kleineren Ziele werden wiederum in kleinere Spendensammlungen und Gemeinschaftsaktivitäten unterteilt, bei denen es für die Teilnehmer*innen einfacher ist, unmittelbare Belohnungen für ihr Engagement zu erhalten. Den Teilnehmer*innen werden je nach ihren Interessen und Fähigkeiten verschiedene Rollen zugewiesen, die sowohl den traditionellen Praktiken des Personalmanagements als auch dem kollaborativen Multiplayer-Gameplay entsprechen.

Fallbeispiele

Communities, die sich altruistischen, prosozialen Zielen verschrieben haben, können auf unterschiedliche Weise organisiert und initiiert werden (z.B. organisch oder hierarchisch) und haben ein breites Spektrum von Zielen. Nichtsdestotrotz sind die Praktiken der Aufteilung großer Ziele in überschaubare Ziele, der Sinnstiftung, der Rollenzuweisung und der gemeinschaftlichen Arbeit bzw. des Spiels den meisten von ihnen gemeinsam. Während eine systematische Untersuchung dieser altruistischen, prosozialen Gemeinschaften noch aussteht, werden in diesem Text zwei Fallbeispiele solcher Gemeinschaften untersucht, die es geschafft haben, über einen längeren Zeitraum aktiv zu bleiben und ein gewisses Maß an sozialer Wirkung zu erzielen. Ziel ist es, die positiven und negativen spielerischen Praktiken des altruistischen, prosozialen Engagements zu beleuchten und eine Diskussion darüber anzustoßen.

2021, hg. Mila Bujčić, Jonna Koivisto, und Juho Hamari, CEUR Workshop Proceedings (CEUR-WS, 2021), 70–79; Rigby, »Gamification and motivation«.

31 Lobna Hassan u.a., »Gameful Self-Regulation: A Study on How Gamified Self-Tracking Features Evoke Gameful Experiences«, 2020, <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.138>; Lu u.a., »Switch up Your Exercise: An Empirical Analysis of Online User Discussion of the Ring Fit Adventure Exergame«.

32 Thiel, »Gamers in Public Participation«; Gnat, Leszek, und Olszewski, »The Use of Geoinformation Technology, Augmented Reality and Gamification in the Urban Modeling Process«; Hassan und Hamari, »Gameful Civic Engagement«.

Nerdfighteria & P4A

Im Jahr 2007 war YouTube eine neue, noch faszinierende technologische Entwicklung. Die Plattform war träge, bot Videos von geringer Qualität an, von denen viele gegen das Urheberrecht verstießen und sah sich mehreren rechtlichen und technologischen Bedrohungen ausgesetzt. Viele Analysten sagten voraus, dass YouTube bald wieder von der Bildfläche verschwinden würde. In der Zwischenzeit versuchten zwei Brüder, John und Hank Green, YouTube zu nutzen und herauszufinden, wie es als soziales Medium zwischen Menschen sinnvolle Verbindungen schaffen könnte. Sie gründeten den Kanal *Brotherhood 2.0*³³, jetzt *Vlogbrothers*³⁴, den sie gemeinsam nutzten, um sich ein Jahr lang täglich öffentliche Video-Updates zu schicken und gleichzeitig andere textbasierte Kommunikation zwischen ihnen zu eliminieren. Hank Green beschrieb ihr Projekt in ihrem allerersten Video:

*Hello John, by now you have received my message that we will no longer be communicating through any textual means. No more instant messaging, no more emailing. Only video blogging and possibly phone calls. Starting on January 1st, today, I will send you a video blog. Tomorrow you will reply to that video blog. We will continue like this until the year is up. If one of us fails to send a video blog on a weekday, there will be certain punishments. The punishments will be outlined later. Brotherhood 2.0 commences today! Does that make us crazy? Probably!*³⁵

Obwohl es sich hierbei vielleicht um ein extremes Experiment handelte, das den Brüdern zufolge ursprünglich aus reiner Neugierde gestartet wurde, wuchs nach und nach eine engagierte Online-Gemeinschaft von Anhängern heran, die sich schließlich den Namen *Nerdfighteria* gab.³⁶ Ende 2007 beschlossen die Brüder, ihr Experiment nicht zu beenden, sondern ihren YouTube-Kanal weiterzuführen und *Nerdfighteria* auszubauen. *Nerdfighteria* wuchs und umfasste mehrere Kommunikationsformen außerhalb von YouTube, darunter spezielle Wikis und Websites, Facebook-Gruppen und persönliche Treffen und sogar eine jährliche Konferenz (NerdCon). Hank und John Green banden diese wachsende Gemeinschaft durch Umfragen für Videovorschläge und eine jährliche Volkszählung (*Nerdfighteria Census*) in ihre Videos ein, um die Demografie und die Interessen der *Nerdfighteria* zu ermitteln. *Nerdfighteria* wuchs relativ langsam, war aber dennoch stark vernetzt, mit unterschiedlichen Interessen und klaren Verhaltensregeln, um die Inklusivität und Vielfalt der Gemeinschaft mit Menschen unterschiedlichen Geschlechts, unterschiedlicher Religion und sexueller Identität zu gewährleisten. Vielleicht ist es dieses langsame Wachstum der Gemeinschaft und der Umgang der Brüder mit ihr, der zu ih-

33 *Brotherhood 2.0: January 1st*, 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=vtyXbTHKHo>.

34 »Vlogbrothers«, in *Wikipedia*, 24. März 2023, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vlogbrothers&oldid=1146305621>.

35 *Brotherhood 2.0*.

36 *How To Be a Nerdfighter: A Vlogbrothers FAQ*, 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=FyQj79aYfxU>; »Nerdfighteria«, in *Wikipedia*, 22. Februar 2023, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Nerdfighteria&oldid=1140982147>.

rem relativen Zusammenhalt beitrug und es ihr ermöglichte, größere prosoziale Projekte durchzuführen³⁷.

Im Dezember 2007 riefen die Brüder das heutige *Project for Awesome (P4A)* ins Leben (*Project for Awesome 2020*), um das Ziel der *Nerdfighteria*, »increase world awesome and decrease world suck«, zu festigen.³⁸ Dieses Ziel sollte durch das Sammeln von Spenden erreicht werden, um namhafte NGOs und humanitäre Organisationen zu unterstützen, die von *Nerdfighteria*-Mitgliedern ausgewählt wurden. Interessierte Mitglieder sollten Videos über eine Organisation ihrer Wahl produzieren, in denen sie darlegen, warum die Gemeinschaft diese unterstützen sollte. Die kollektiven Beiträge der Gemeinschaft sollten an die Organisationen gehen, die in den Videos mit den meisten »Gefällt mir«-Angaben gezeigt wurden.

Im Jahr 2007 produzierte *Nerdfighteria* etwa 400 Videos für den ersten *P4A*-Lauf, mit denen zu Weihnachten 2007 verschiedene Wohltätigkeitsorganisationen unterstützt wurden. Im Jahr 2020 schloss *P4A* seinen 13. Lauf ab und sammelte durch Beiträge der Mitglieder, Spenden der Gebrüder Green sowie zusätzliche Mittel von namhaften Spendern fast 1,5 Millionen US-Dollar, die an verschiedene von *Nerdfighteria* ausgewählte Wohltätigkeitsorganisationen gespendet wurden. Es scheint, dass die von *P4A* jährlich gesammelten Gelder kontinuierlich wachsen, denn die Gesamtspenden des 15. Laufs im Jahr 2022 konnten mit 3.235.821 US-Dollar mehr als verdoppelt werden. Die Spenden gingen wiederum an namhafte Organisationen, die von den Green-Brüdern und *Nerdfighteria* ausgewählt wurden, wie u.a. *Partners in Health* zur Unterstützung des Gesundheitssystems in Carilion, *Save the Children*, *Planned Parenthood*, *Crisis Text Line* und die *Clear Air Task Force*.

Die Bilo-Familie (Biloela, Australien)

In Australien wurde 2018 eine ähnlich prosozial motivierte Community gegründet, die sich darauf konzentriert, das Leben einer kleinen Familie in einer abgelegenen australischen Kleinstadt zu verändern. Die Eltern der Familie Bilo, tamilische Flüchtlinge, kamen 2012 und 2013 unabhängig voneinander aus Sri Lanka nach Australien.³⁹ Nachdem sie sich kennengelernt und geheiratet hatten, zogen sie nach Biloela, eine Kleinstadt im Bundesstaat Queensland, wo ihre beiden Töchter geboren wurden. Eines Morgens wurden sie in ihrem Haus geweckt, verhaftet und in ein Abschiebezentrum in Melbourne gebracht. Von diesem Zeitpunkt an wurde die rechtliche und emotionale Komplexität der Situation immer größer, ebenso wie die Aufmerksamkeit, die dieser Situation zuteilwurde.

Bemerkenswert ist der Einfluss der Heimatgemeinde der Bilos, Biloela, die die Sache selbst in die Hand nahm. Der erste Schritt war die Erstellung einer erfolgreichen Petition auf *Change.org*, der »weltweiten Plattform für Veränderung«, die zu einem Zentrum des

37 *Project for Awesome* homepage: <https://www.projectforawesome.com/>

38 How To Be a Nerdfighter; »Nerdfighteria«.

39 »Who Are the Tamil Family from Biloela and Why Are They Being Deported?«, *ABC News*, 30. August 2019, <https://www.abc.net.au/news/2019-08-30/who-are-tamil-family-from-biloela-why-are-they-being-deported/11463276>.

Widerstands gegen diesen (und ähnliche) Fälle von übermäßiger staatlicher Gewaltanwendung gegen Einzelpersonen geworden ist. Die am 10. März 2018 von Angela Fredricks ins Leben gerufene Change.org-Petition wurde von 355.751 Personen unterzeichnet und konnte Gelder für mehrere Gerichtsverfahren sammeln, die alle auf das Ziel ausgerichtet sind, die Familie zurück nach Biloela, Queensland, zu bringen.

Ursprünglich wurde die Familie auf der abgelegenen Weihnachtsinsel festgehalten, wo sie die einzigen Bewohner*innen einer mehrere Millionen Dollar teuren Einrichtung waren, die wiedereröffnet wurde, um sie so weit wie möglich von zu Hause entfernt unterzubringen, während sie sich noch auf australischem Boden befanden. Obwohl die 2- und 4-jährigen in Australien geborenen Töchter dort untergebracht waren, behauptete der zuständige Minister, Australien habe »no children in detention«. ⁴⁰ Der anhaltende Streit um die »Bilo-Familie« ist dabei ein Symptom innerhalb demokratischer Diskurse Australiens: »Australians want to share their concerns and to demand action. However, they no longer see parliament as the primary forum to do this. Instead, people increasingly join petitions through online movements or petitioning platforms such as Change.org.« ⁴¹ Ursprünglich wollte Angela Fredrick mit ihrer Petition nur »die Familie nach Hause holen«. Tatsächlich konnten seit 2018 viele Meilensteine der Petition erreicht und die Abschiebung der Familie für einen längeren Zeitraum verzögert werden.

Die Regierung war schließlich gezwungen, sie von der Weihnachtsinsel nach Perth (Hauptstadt des Bundesstaates Westaustralien) zu bringen, als eines der Kinder krank wurde. Nach intensiver Lobbyarbeit wurde ein weiteres Zugeständnis gemacht: Drei Mitgliedern der Familie – den in Sri Lanka geborenen Eltern und einem der beiden in Australien geborenen Mädchen – wurde weiterhin Visumschutz gewährt. Wie ein ehemaliger leitender Angestellter der Einwanderungsbehörde sagt:

Inaction ... has been astonishing. This is really an open and shut case. The level of parliamentary support, the level of community support for this family is well beyond anything that I have seen in my 30 years' experience in immigration policy. What is unusual is the extent to which the government has dug in its heels. ⁴²

Solange die australische Bundesregierung die 50-Züge-Regel ⁴³ anwendet, müssen sich auch die Petenten an die Regel des friedlichen Petitierens halten. Im Laufe der Zeit sind die Bemühungen jedoch weit über die change.org-Petition hinausgegangen. Medienberichte, Videos, die Zusammenarbeit mit Parlamentsmitgliedern und rechtliche Schritte, um die Bemühungen der Regierung zu behindern oder zu verweigern, haben sich als

40 »Who Are the Tamil Family from Biloela and Why Are They Being Deported?«

41 George Williams, »Petitions deserve a meaningful place in our politics«, *The Australian*, 29. April 2019, <https://www.theaustralian.com.au/commentary/petitions-deserve-a-meaningful-place-in-our-politics/news-story/040b334823ee159c7b9e60d903647f34>.

42 der ehemalige stellvertretende Sekretär der Einwanderungsbehörde, Abul Rizvi, zitiert nach Belinda Hawkins und Kristine Taylor, »No place like home«, *ABC News*, 19. September 2021, <https://www.abc.net.au/news/2021-09-20/no-place-like-home-for-biloela-asylum-seeker-family/100450688>.

43 Die 50-Züge-Regel beim Schach besagt, dass eine Partie als remis (unentschieden) zu werten ist, wenn einer der beiden Spieler nachweist, dass in den letzten 50 aufeinanderfolgenden Zügen eines jeden Spielers weder ein Stein geschlagen noch ein Bauer gezogen wurde.

erfolgreich genug erwiesen, dass die Familie weiterhin auf australischem Boden lebt, anstatt abgeschoben zu werden. Die örtlichen Aktivisten in Biloela, die ursprünglichen Petenten, Anwälte und andere Mitglieder eines (inzwischen) weit verzweigten Netzwerkes warten alle auf den »nächsten Zug« und hoffen, den Gegenzug zu finden, der sie im Spiel hält.

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Textes befindet sich Australien im Wahlkampf und bereitet sich auf die Bundeswahlen am 21. Mai 2022 vor. Die derzeitige Oppositionspartei hat ihre Absicht erklärt, die Familie im Falle eines Wahlsiegs nach Biloela zurückzubringen. Die Familie ist damit zum Spielball eines anderen politischen Spiels geworden. Die derzeitige Regierung hat sich nicht dazu geäußert. Bemerkenswert ist jedoch, dass das Innenministerium bei einer früheren Wahl im Jahr 2019 dem damaligen Einwanderungsminister David Coleman empfohlen zu haben scheint, von seinem Ermessensspielraum Gebrauch zu machen und der Familie ein materielles Visum zu gewähren – was er nicht tat.

Drei Jahre später hoffen mehr als eine halbe Million Unterstützer der »Bilo-Familie« weiterhin darauf, dass in diesem Spiel Menschlichkeit und Mitgefühl die Oberhand gewinnen.

Update

In den zwei Jahren seit der Veröffentlichung dieses Artikels haben sich viele Dinge geändert. Nach der Verlegung von der Weihnachtsinsel nach Perth (Hauptstadt des Bundesstaates Westaustralien) führte weitere intensive Lobbyarbeit zu einem Zugeständnis, das drei Mitgliedern der Familie – den in Sri Lanka geborenen Eltern und einem der beiden in Australien geborenen Mädchen – ein befristetes Visum ermöglichte. Das andere in Australien geborene Kind erhielt keines. Wie ein ehemaliger leitender Angestellter der Einwanderungsbehörde sagte, sei retrospektiv die Untätigkeit der Behörden in diesem Fall erstaunlich gewesen⁴⁴

Ungefähr zur Zeit der Wahl 2019 hatte das Innenministerium dem damaligen Einwanderungsminister David Coleman empfohlen, von seinem Ermessensspielraum Gebrauch zu machen und der Familie ein umfassendes Visum zu erteilen. Er tat es nicht.

In den folgenden drei Jahren gab es enorme Anstrengungen und Ausgaben – sowohl von den Unterstützern als auch von der Regierung (in einer Zeit, in der die Welt von der Covid-Pandemie heimgesucht wurde), um die Familie auf australischem Boden zu halten. Mehr als eine halbe Million Unterstützer der »Bilo-Familie« setzten sich weiterhin für eine Änderung der Spielregeln ein, die es ermöglichen würde, dass Menschlichkeit und Mitgefühl die Oberhand gewinnen.

Ihre Situation – und die anderer Flüchtlinge, die in einem ähnlichen »Niemandland« gestrandet sind – wurde zu einem Entscheidungsfaktor bei den australischen Bundeswahlen am 21. Mai 2022. In einem entscheidenden Wahlergebnis wählte Australien die Regierung ab, deren Verhalten so »erstaunlich« gewesen war. Während des Wahlkampfes erklärte die damalige Opposition ihre Absicht, sie nach Biloela zurückzuschicken.

44 der ehemalige stellvertretende Sekretär der Einwanderungsbehörde, Abul Rizvi, zitiert nach Hawkins und Taylor, »No place like home«.

cken, sollte sie die Wahl gewinnen. Nach ihrem überzeugenden Sieg hat die neue Regierung das endlose Spiel des früheren Einwanderungsministers Alex Hawke mit der 50-Züge-Regel beendet und das »Spiel« zu einem positiven und bestätigenden Abschluss gebracht. Während wir dieses Update schreiben (8. Juni 2022) konnten sie ihre Heimreise nach Biloela antreten.

Game-basiertes prosoziales Handeln: Am Anfang einer Debatte

In diesem Kapitel haben wir Gamification oder Ludifikation von Kultur und Handlungsweisen als motivierende, organisatorische Praktiken verstanden, die es dem Einzelnen ermöglichen, solche Ziele anzustreben, die den eigenen Handlungsspielraum zunächst überschreiten. Die analysierten Fälle beleuchten, wie diese Praktiken zu altruistischen, prosozialen Zwecken eingesetzt werden können und Individuen über längere Zeiträume einbinden, um zumindest zu versuchen, einen positiven Einfluss auf ihre Gemeinschaften auszuüben.

Es wurde postuliert, dass Gamer auf der Suche nach einer – im Wortsinne – »epischen Bedeutung« von Spielen sind⁴⁵, einem tieferen Sinn, der sie motiviert, Zeit und Mühe in die Lösung von Herausforderungen in der virtuellen Welt zu investieren, von denen sie wissen, dass sie sie lösen können, weil diese Herausforderungen auf ihre Fähigkeiten abgestimmt sind – ein Merkmal, das in der physischen Welt nur selten vorhanden ist. Durch P4A haben die Green-Brüder ihren Gemeinschaften ein solches episches Ziel gegeben, das größer ist als ihre eigene Person – die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Dieses epische Ziel wird durch spielerische Mechanismen erleichtert, die es erreichbarer und einfacher erscheinen lassen, sich damit zu befassen. P4A wird jährlich von einer weit verstreuten, multinationalen Gemeinschaft organisiert, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Welt zu verbessern und die Welt zu entlasten⁴⁶, indem sie beispielsweise Organisationen wie *Save the Children* unterstützt. Auf den ersten Blick mag es für die Zuschauer*innen leicht sein, sich hinter das epische Ziel zu stellen, die Welt zu retten, doch kann dieser Zusammenhalt in einer so großen Gruppe eine Herausforderung für die religiösen oder politischen Ideologien einiger Gemeinschaftsmitglieder und Zuschauer*innen darstellen. Ein Beispiel dafür ist, wenn *Nerdfighter* Organisationen wie *Planned Parenthood* unterstützt, die z.B. Abtreibung unterstützen. Hier kommen die Verhaltensregeln der Gemeinschaft zum Tragen, um die Rechte des Einzelnen auf seine Meinung sowie den Zusammenhalt und Respekt der Gemeinschaft zu schützen.

Die Petition zur Heimholung der Familie Bilo hat im Vergleich zu P4A eine nationale Dimension, aber sie bedient sich in ähnlicher Weise der Mechanismen der Sinnstiftung, digitaler Mittel der Inszenierung sowie traditioneller aktivistischer Praktiken. Wie die Green-Brüder wurde auch Angela Fredrick eher zufällig zur Anführerin einer sozialen Bewegung. Als Mitglied der anglikanischen Gemeinde kannte sie die betreffende Familie

45 Jane McGonigal, *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world* (New York: Penguin Press, 2011).

46 *How To Be a Nerdfighter*; »Nerdfighteria«; »Project for Awesome«, in *Wikipedia*, 9. März 2023, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Project_for_Awesome&oldid=1143752076.

und wusste, wie sie sich in die Gemeinschaft von Biloela eingelebt und zu ihr beigetragen hatte. Schockiert von der plötzlichen Verhaftung, hat sie die Öffentlichkeit auf ihre Lage aufmerksam gemacht und es sich zur Aufgabe gemacht, die Familie gegen politische Spiele wieder nach Hause zu bringen.

Das Ansinnen der Brüder Green ist zwar ernsthaft, erscheint aber zugleich im Ansatz humorvoll. Dieser Unterschied in der Herangehensweise an die beiden diskutierten Fälle ist vielleicht durch den jeweiligen Kontext der Themen bedingt, die die beiden Initiativen angegangen sind. Der Fall Bilo betrifft einen Einzelfall mit unmittelbaren negativen Folgen für die Familie, der dringend kollektives Handeln erfordert und in dem Humor unangebracht und ineffektiv wäre. Als Einzelfall von vergleichsweise überschaubarer Größe und lokaler Bedeutung, ist das Motiv einer Beteiligung an der Bewegung klar abgesteckt. Das Ziel der Brüder, die Welt durch P4A zu einem besseren Ort zu machen, scheint eher naiver, utopischer Natur zu sein. Möglicherweise hat ihre relativ humorvolle und griffige Formulierung des Ziels, »increase world awesome and decrease world suck«, dazu beigetragen, dass *Nerdfigtheria* das Ziel angenommen hat. Darüber hinaus haben die Brüder durch diese offene Formulierung des Ziels den einzelnen *Nerdfigtheria*-Mitgliedern die Möglichkeit gegeben, selbst »awesome« und »suck« zu interpretieren und das Ziel auf eine Art und Weise auszuführen, die mit ihren Interessen und Ideologien übereinstimmt, während sie gleichzeitig die Vielfalt der Gemeinschaft und die Verhaltenskodizes respektieren. Dies erhöhte möglicherweise die Wahrscheinlichkeit, dass die *Nerdfigtheria* bereit war, die für die Erreichung dieses Ziels erforderliche Zeit und Ressourcen zu investieren. Eine solche persönlich relevante Zielsetzung ist in der Tat mit Motivation, Zielverpflichtung und erhöhter Aktivität verbunden.⁴⁷

Die Anführer*innen beider Communities haben in ähnlicher Weise versucht, verbindende Narrative zu entwickeln, um die Gemeinschaften zu gründen und wachsen zu lassen; eine Praxis, die oft als *Storification* bezeichnet wird⁴⁸, bei der eine Geschichte/Bedeutung mit einer Aktivität verbunden und dann als Motivationsmechanismus für die Aufnahme und das kontinuierliche Engagement der Mitglieder eingesetzt wird. Die »Stories« beider Communities unterscheiden sich im Ton, doch beides sind emotionale Erzählungen. Diese Emotionalität ermöglichte es den Mitgliedern der Gemeinschaft, eine tiefere, intrinsischere Verbindung zu den Anliegen zu spüren, als sie es möglicherweise getan hätten, wenn sich die Erzählung um rechtliche Aspekte oder die Fairness/Unfairness staatlichen Handelns (Bilo) oder die Notwendigkeit sozialer Gerechtigkeit (P4A) gedreht hätte. Es sind auch diese einnehmenden, affektiven Erzählungen, die zum Wachstum der Communities beigetragen haben. Im Fall von Bilo ging es im Rahmen eines konkreten Falles um die Themen Einwanderung und Menschenrechte. Es gab auch eine indirekte Verbindung zu einer größeren Diskussion über Einwanderung und politische Agenden.⁴⁹ Der Ton und die Intensität der Organisationsnarrative sind nicht nur

47 Hamari, Hassan, und Dias, »Gamification, Quantified-Self or Social Networking?«, Rigby, »Gamification and motivation«.

48 Sebastian Deterding, »Make-Believe in Gameful and Playful Design«, in *Digital Make-Believe*, hg. Phil Turner und J. Tuomas Harviainen, Human-Computer Interaction Series (Cham: Springer International Publishing, 2016), 101–124, https://doi.org/10.1007/978-3-319-29553-4_7.

49 Maani Truu, »How two women from a conservative Queensland town made the deportation of a local Tamil family national news«, SBS News, 20. Februar 2020, <https://www.sbs.com.au/new>

wichtig, weil sie sich auf den Zusammenhalt und das Engagement der Gemeinschaft selbst auswirken können, sondern auch darauf, wie andere sie wahrnehmen und so vielleicht attraktiv wirken könnten.

Die Anführer*innen der beiden Bewegungen investierten öffentlich die Zeit und die Ressourcen, die zur Erreichung ihres jeweiligen Ziels erforderlich waren. Sie waren keine Unbeteiligten, die die Gemeinschaft aufforderten, Ressourcen zu investieren, während sie zusahen. Ähnlich wie der Umgang mit Anhängern im Internet⁵⁰ steigert der Umgang mit Freiwilligen online und offline die Popularität von Anliegen und erhöht das Engagement der Gemeinschaften für gemeinsame Anliegen. Durch P4A skizzierten die Green-Brüder auch, was *Nerdfightheria* tun musste, um die Welt zu verbessern: Videos erstellen, sie verbreiten, Spenden durch Community-Beiträge sammeln. Über die Change.org-Petitionen tat Angela Fredrick dasselbe und wies darauf hin, dass die Petition unterzeichnet und geteilt werden müsse, um die Familie Bilo nach Hause zu bringen und so Unterstützung und Wirkung zu erzielen. Ohne das Aufbrechen der sich abzeichnenden großen Ziele, die Welt zu einem besseren Ort zu machen, wäre dies nicht möglich gewesen.

Schluss

In diesem Kapitel wurden zwei Beispiele für aktivistische Gemeinschaften untersucht, die es geschafft haben, über einen längeren Zeitraum aktiv zu bleiben und ein gewisses Maß an sozialem Wandel und Wirkung zu erzielen. Durch den Einsatz von Praktiken der Gamification und des spielbasierten Engagements wurden, wenn auch möglicherweise unbeabsichtigt, größere Narrative wie »eine Familie nach Hause bringen« und »die Welt verbessern« als verbindende Narrative für die Gemeinschaften verwendet. Darüber hinaus wurden die sich abzeichnenden Herausforderungen, mit denen sich die Gemeinschaften konfrontiert sahen, in kleinere, überschaubare Teile zerlegt, durch die die Gemeinschaftsmitglieder dann mithilfe von Mechanismen, die denen in Spielen ähneln, geführt wurden. Charisma und intensiver persönlicher Einsatz der Gemeinschaftsleiter haben zum Wachstum der Gemeinschaften beigetragen, wobei der Tonfall der beiden Gemeinschaften zwischen Humor und Humanität oszillierte. Dies zeigt auch, wie diese Praktiken unterschiedlich, aber mit ähnlicher Absicht und Wirkung umgesetzt werden können. Da es sich hier um eine erste theoretische Abhandlung des Phänomens des spielbasierten Engagements für altruistisches, prosoziales Verhalten handelt, regen wir empirische Studien zu diesen Strategien an, möglicherweise durch Interviews mit Katalysatoren des sozialen Wandels und Freiwilligen, um deren Rekrutierungs- und/oder Engagementstrategien für den sozialen Wandel zu ermitteln.

s/article/how-two-women-from-a-conservative-queensland-town-made-the-deportation-of-a-local-tamil-family-national-news/hbwcr733y.

50 Törhönen u.a., »Play, Playbour or Labour?«; Törhönen u.a., »Fame and Fortune, or Just Fun?«

Hinweis

Diese Arbeit wurde von der Finnish Foundation for Economic Education (Zuschüsse: 12–6385 und 14–7824), der Finnish Cultural Foundation (Zuschuss: 00190298) und dem Academy of Finland Projekt unterstützt: Centre of Excellence in Game Culture Studies (CoE-GameCult) (Zuschuss: 312395).

Medienverzeichnis

- ABC News. »Who Are the Tamil Family from Biloela and Why Are They Being Deported?« 30. August 2019. <https://www.abc.net.au/news/2019-08-30/who-are-tamil-family-from-biloela-why-are-they-being-deported/11463276>.
- Abdelghaffar, Hany, und Lobna Hassan. »The Use of Social Networks in Achieving e-Democracy in the Arab Spring Countries«: *International Journal of E-Adoption* 8, Nr. 2 (1. Juli 2016): 17–33. <https://doi.org/10.4018/IJEA.2016070102>.
- Asquer, Alberto. »Not Just Videogames: Gamification and its Potential Application to Public Services«. In *Digital Public Administration and E-Government in Developing Nations: Policy and Practice*, hg. v. Edward Francis Halpin, David Griffin, Carolyn Rankin, Lakshman Dissanayake, und Nazmunnessa Mahtab, 146–165. Advances in Electronic Government, Digital Divide, and Regional Development. IGI Global, 2013. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-3691-0>.
- Batson, C. Daniel, und Adam A. Powell. »Altruism and Prosocial Behavior«. In *Handbook of Psychology*, hg. v. Irving B. Weiner, weio519. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc., 2003. <https://doi.org/10.1002/0471264385.weio519>.
- Brotherhood 2.0: *January 1st*, 2007. <https://www.youtube.com/watch?v=vtyXbTHKhIo>.
- Deterding, Sebastian. »Make-Believe in Gameful and Playful Design«. In *Digital Make-Believe*, hg. v. Phil Turner und J. Tuomas Harviainen, 101–24. Human–Computer Interaction Series. Cham: Springer International Publishing, 2016. https://doi.org/10.1007/978-3-319-29553-4_7.
- Deterding, Sebastian. »The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design«. *Human–Computer Interaction* 30, Nr. 3–4 (Mai 2015): 294–335. <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>.
- Dippel, Anne, und Sonia Fizek. »Ludification of Culture: The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era«. In *Digitisation: Theories and Concepts for Empirical Cultural Research*, hg. v. Gertraud Koch, 1. Aufl., 276–92. Routledge, 2017. <https://doi.org/10.4324/9781315627731>.
- Duke, Richard D. »Gaming: An Emergent Discipline«. *Simulation & Gaming* 26, Nr. 4 (Dezember 1995): 426–39. <https://doi.org/10.1177/1046878195264004>.
- Duke, Richard D. »Origin and Evolution of Policy Simulation: A Personal Journey«. *Simulation & Gaming* 42, Nr. 3 (Juni 2011): 342–58. <https://doi.org/10.1177/1046878110367570>.
- Dy, Sideth Sam, und Akira Ninomiya. »Basic Education in Cambodia: The Impact of UNESCO on Policies in the 1990s«. *Education Policy Analysis Archives* 11 (2003): 48.

- Entertainment Software Association. »Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2019«. Entertainment Software Association (ESA). Zugegriffen 11. April 2023. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-Essential-Facts-About-the-Computer-and-Video-Game-Industry.pdf>.
- Gnat, Miłosz, Katarzyna Leszek, und Robert Olszewski. »The Use of Geoinformation Technology, Augmented Reality and Gamification in the Urban Modeling Process«. In *Computational Science and Its Applications – ICCSA 2016*, hg. v. Osvaldo Gervasi, Beniamino Murgante, Sanjay Misra, Ana Maria A.C. Rocha, Carmelo M. Torre, David Taniar, Bernady O. Apduhan, Elena Stankova, und Shangguang Wang, 9787:484-496. Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer International Publishing, 2016. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42108-7_37.
- Hamari, Juho, Lobna Hassan, und Antonio Dias. »Gamification, Quantified-Self or Social Networking? Matching Users' Goals with Motivational Technology«. *User Modeling and User-Adapted Interaction* 28, Nr. 1 (März 2018): 35–74. <https://doi.org/10.1007/s11257-018-9200-2>.
- Hamari, Juho, und Max Sjöblom. »What Is ESports and Why Do People Watch It?« *Internet Research* 27, Nr. 2 (3. April 2017): 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.
- Harviainen, J. Tuomas, und Lobna Hassan. »Governmental Service Gamification: Central Principles«. *International Journal of Innovation in the Digital Economy* 10, Nr. 3 (1. Juli 2019): 1–12. <https://doi.org/10.4018/IJIDE.2019070101>.
- Hassan, Lobna. »Governments Should Play Games: Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms«. *Simulation & Gaming* 48, Nr. 2 (April 2017): 249–67. <https://doi.org/10.1177/1046878116683581>.
- Hassan, Lobna, und Juho Hamari. »Gameful Civic Engagement: A Review of the Literature on Gamification of e-Participation«. *Government Information Quarterly* 37, Nr. 3 (Juli 2020): 101461. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101461>.
- Hassan, Lobna, J Tuomas Harviainen, und Juho Hamari. »Enter Hogwarts: Lessons on How to Gamify Education from the Wizarding World of Harry Potter«, 2018.
- Hassan, Lobna, und Elyssebeth Leigh. »Do You Have a Moment to Increase World Awesome? Game-Based Engagement with Social Change«. In *Transforming Society and Organizations through Gamification*, hg. v. Agnessa Spanellis und J. Tuomas Harviainen, 49–65. Cham: Springer International Publishing, 2021. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68207-1_4.
- Hassan, Lobna, Nannan Xi, Bahadir Gurkan, Jonna Koivisto, und Juho Hamari. »Gameful Self-Regulation: A Study on How Gamified Self-Tracking Features Evoke Gameful Experiences«, 2020. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.138>.
- Hawkins, Belinda, und Kristine Taylor. »No place like home«. ABC News, 19. September 2021. <https://www.abc.net.au/news/2021-09-20/no-place-like-home-for-biloela-asylum-seeker-family/100450688>.
- Hinck, Ashley. »Theorizing a public engagement keystone: Seeing fandom's integral connection to civic engagement through the case of the Harry Potter Alliance«. *Transformative Works and Cultures* 10 (15. Juni 2012). <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0311>.
- How To Be a Nerdfighter: A Vlogbrothers FAQ*, 2009. <https://www.youtube.com/watch?v=FyQi79aYfxU>.

- Judson, Olivia. »The Selfless Gene – The Atlantic«. The Atlantic, 2007. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2007/10/the-selfless-gene/306196/>.
- Juul, Jesper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Mass. London: MIT Press, 2010.
- Koivisto, Jonna, und Juho Hamari. »The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research«. *International Journal of Information Management* 45 (April 2019): 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>.
- Landers, Richard N., Elena M. Auer, Andrew B. Collmus, und Michael B. Armstrong. »Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda«. *Simulation & Gaming* 49, Nr. 3 (Juni 2018): 315–337. <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>.
- Lee, Joey J., Pinar Ceyhan, William Jordan-Cooley, und Woonhee Sung. »GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education«. *Simulation & Gaming* 44, Nr. 2–3 (April 2013): 349–65. <https://doi.org/10.1177/1046878112470539>.
- Lu, Chien, Oğuz »Oz« Buruk, Lobna Hassan, Timo Nummenmaa, und Jaakko Peltonen. »Switch« up Your Exercise: An Empirical Analysis of Online User Discussion of the Ring Fit Adventure Exergame«. In *Proceedings of the 5th International GamiFIN Conference Levi, Finland, April 7–9, 2021*, hg. v. Mila Bujić, Jonna Koivisto, und Juho Hamari, 70–79. CEUR Workshop Proceedings. CEUR-WS, 2021.
- Majuri, Jenni, Jonna Koivisto, und Juho Hamari. »Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature«. In *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference, GamiFIN 2018*, hg. v. Jonna Koivisto und Juho Hamari, 2186:11–19. CEUR Workshop Proceedings. CEUR-WS, 2018.
- Mayer, Igor S. »The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review«. *Simulation & Gaming* 40, Nr. 6 (Dezember 2009): 825–62. <https://doi.org/10.1177/1046878109346456>.
- McGonigal, Jane. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press, 2011.
- Nazeer, Tasnim. »UK Muslims are stepping in to help amid the coronavirus crisis«. Al Jazeera, 13. April 2020. <https://www.aljazeera.com/news/2020/4/13/uk-muslims-are-stepping-in-to-help-amid-the-coronavirus-crisis>.
- »Nerdfighteria«. In *Wikipedia*, 22. Februar 2023. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Nerdfighteria&oldid=1140982147>.
- Pittet, Didier, Benedetta Allegranzi, John Boyce, und World Health Organization World Alliance for Patient Safety First Global Patient Safety Challenge Core Group of Experts. »The World Health Organization Guidelines on Hand Hygiene in Health Care and Their Consensus Recommendations«. *Infection Control & Hospital Epidemiology* 30, Nr. 7 (Juli 2009): 611–622. <https://doi.org/10.1086/600379>.
- »Project for Awesome«. In *Wikipedia*, 9. März 2023. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Project_for_Awesome&oldid=1143752076.
- Rigby, C. Scott. »Gamification and motivation«. In *The gameful world: approaches, issues, applications*, hg. v. Steffen P. Walz und Sebastian Deterding, 113–138. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014.
- Thiel, Sarah-Kristin. »Gamers in Public Participation: A Boon or Bane? Influence of Attitudes in Gamified Participation Platforms«. In *Proceedings of the 15th International Con-*

- ference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*, 229.240. Rovaniemi Finland: ACM, 2016. <https://doi.org/10.1145/3012709.3012723>.
- Törhönen, Maria, Lobna Hassan, Max Sjöblom, und Juho Hamari. »Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers«, 2019. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2019.308>.
- Törhönen, Maria, Max Sjöblom, Lobna Hassan, und Juho Hamari. »Fame and Fortune, or Just Fun? A Study on Why People Create Content on Video Platforms«. *Internet Research* 30, Nr. 1 (31. Juli 2019): 165–190. <https://doi.org/10.1108/INTR-06-2018-0270>.
- Truu, Maani. »How two women from a conservative Queensland town made the deportation of a local Tamil family national news«. SBS News, 20. Februar 2020. <https://www.sbs.com.au/news/article/how-two-women-from-a-conservative-queensland-town-made-the-deportation-of-a-local-tamil-family-national-news/hbwcr733y>.
- »Vlogbrothers«. In *Wikipedia*, 24. März 2023. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vlogbrothers&oldid=1146305621>.
- Williams, George. »Petitions deserve a meaningful place in our politics«. *The Australian*, 29. April 2019. <https://www.theaustralian.com.au/commentary/petitions-deserve-a-meaningful-place-in-our-politics/news-story/040b334823ee159c7b9e60d903647f34>.

Miszellen

8 Minuten, 46 Sekunden

Awareness-Politik und toxische »Rockstars« beim amerikanischen Entwicklerstudio Bungie

Martin Göllnitz

Als Bungie am 9. Juni 2020 die nächste große Erweiterung ihres Massively Multiplayer Online First-Person Shooters *Destiny 2* im Livestream vorstellte,¹ konnte das US-amerikanische Entwicklerstudio gewiss sein, dass weltweit ein Millionenpublikum, gespannt auf den Ankündigungstrailer, vor dem heimischen Bildschirm, Tablet oder Smartphone sitzen würde. Unzählige Twitter-Posts, aber auch zahlreiche prominente YouTuber und Twitch-Streamer hatten wiederholt auf den Termin hingewiesen. Doch wohl niemand hatte mit dem gerechnet, was sich nach dem Ablauf des Countdowns ereignete: Statt mit einem aufwendig produzierten Trailer die eigene Community wie sonst üblich auf eine neue Erweiterung einzustimmen,² folgte zunächst eine 8 Minuten und 46 Sekunden dauernde Stille, in Gedenken an den am 25. Mai 2020 in Minneapolis getöteten Afroamerikaner George Perry Floyd. »This marks the time in which George Floyd was killed«,³ ergänzte das Entwicklerstudio und nutzte die Zeit, um im Sinne einer moder-

-
- 1 Der Massively Multiplayer Online First-Person Shooter *Destiny 2* wurde im September 2017 für alle gängigen Videospiele-Plattformen (Playstation, Xbox, Steam) veröffentlicht und ist der Nachfolger des 2014 auf den Markt gebrachten ersten Teils. Eingebettet in ein Science-Fiction-Szenario, übernehmen die Spieler*innen die Rolle von sogenannten Hütern, den Beschützern der letzten verbliebenen sicheren Stadt auf der Erde. Um diese vor verschiedenen feindlichen außerirdischen Rassen zu verteidigen, nutzen die Hüter eine »Licht« genannte Macht. Einen Überblick über die Geschichte sowie wichtige Begriffe von *Destiny* bietet »Catch up on the complete story of Destiny«, Previously on Destiny, accessed April 12, 2022, <https://www.previouslyondestiny.com>.
 - 2 Üblicherweise verlaufen Bungie-Ankündigen nach einem festgelegten Muster: Etwa 15 Minuten vor Start des Livestreams beginnt eine vorgefertigte Aufzeichnung aus diversen Screenshots, untermalt von einem passenden Soundtrack, während der Moderator David »Dee]« Dague mit seinem Sound-Check beginnt. Der eigentliche Stream wird dann live aus dem Entwicklerstudio in Bellevue (Washington) gesendet. Aufgrund der COVID-19 Pandemie war der Stream vom 9.6.2020 komplett voraufgezeichnet worden.
 - 3 Während der 8 Minuten und 46 Sekunden wurde nach und nach das folgende Statement eingeblendet: »Restrained by law enforcement/A knee bearing down on his neck/As he cried out for help/I can't breathe/As we watched.../Our eyes wide open to injustice/NOW AN ENTIRE COMMUNITY CRIES OUT.« Anschließend folgte die Mahnung, »[that] we need to do more.« Gemeint

nen Awareness-Politik auf die Diskriminierung von Minderheiten und den Alltagsrassismus in den USA hinzuweisen. Nur wenige Wochen später wurde innerhalb des Studios der Inklusionsklub Black@Bungie ins Leben gerufen, um Mitglieder der »Black game development community« zu unterstützen.⁴ Der im Folgenden genutzte Begriff »Awareness« stammt aus dem Englischen (»to be aware«) und bedeutet im weiteren Sinne, dass man sich über soziale Problematiken bewusst wird, sich informiert und sensibilisiert.⁵ Darunter fallen etwa ungleiche Machtverhältnisse zwischen einzelnen Bevölkerungsgruppen, oder wenn Menschen aufgrund bestimmter Merkmale privilegiert bzw. diskriminiert werden. Awareness ist demnach ein Konzept, das sich gegen jede Form von Diskriminierung, Gewalt und Grenzverletzungen stellt und Betroffene stärkt und aktiv dabei unterstützt, eigene Handlungsstrategien im Umgang mit Diskriminierung zu entwickeln.

Mittlerweile existieren vier weitere Inklusionsklubs: Accessibility@Bungie, Asians@Bungie, Trans@Bungie und Women@Bungie. Gegründet von Bungie-Mitarbeiter*innen für alle Angehörigen des Entwicklerstudios fungieren sie als wichtige Plattformen für Personen mit ähnlichen kulturellen Hintergründen und stehen sämtlichen Beschäftigten des Unternehmens offen, die sich für deren Belange einsetzen wollen. Darüber hinaus stellen die Inklusionsklubs kulturell relevante Perspektiven, Ratschläge und Ideen bereit, die dem Studio bei der Organisation und Erstellung neuer Produkte helfen sollen. Vorab ist allerdings zu klären, wofür Bungie steht und mit welchen Produkten sich das Studio in der Gaming-Branche einen Namen gemacht hat.

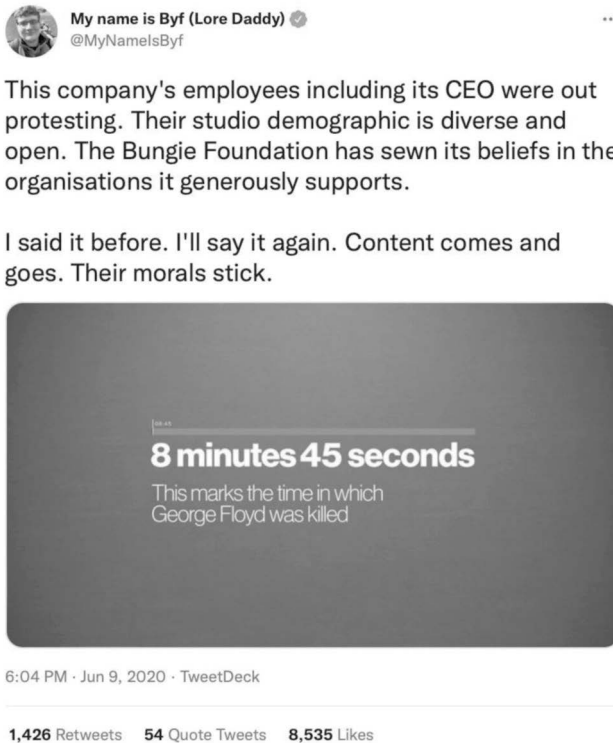
Bei dem 1991 von zwei Studenten der Universität von Chicago unter dem Namen Bungie Software Products Corporation gegründeten Softwareunternehmen handelt es sich um eins der bekanntesten Entwicklungsstudios für Videospiele im Genre der Ego-Shooter.⁶ Heute hat der Spieleentwickler – seit 2011 unter dem Namen Bungie, Inc. – seinen Sitz in Bellevue (Washington) und beschäftigt über 900 Mitarbeiter*innen.⁷ Zu

war, dass man mehr tun müsse, als nur über diese rassistischen Ungerechtigkeiten zu sprechen, vielmehr müsse dagegen vorgegangen werden. Das Gedenken an George Floyd schloss mit Links zu verschiedenen Organisationen, darunter die offiziellen Homepages von #blacklivesmatter und des Antiracist Research & Policy Center. Vgl. Alyssa Mercante, »Bungie begins Destiny 2 stream with Black Lives Matter tribute«, *GamesRadar*, June 8, 2020, <https://www.gamesradar.com/bungie-begins-destiny-2-stream-with-black-lives-matter-tribute>.

- 4 David Dague [Dee], »Introducing Black at Bungie«, *Bungie.net*, November 16, 2020, <https://www.bungie.net/en/News/Article/49718>.
- 5 Vgl. exemplarisch zum Awareness-Konzept Stefan Beißel, *Security Awareness. Grundlagen, Maßnahmen und Programme für die Informationssicherheit* (Berlin: De Gruyter Oldenbourg, 2019), 8–17; Heidi Möller und Ronja Müller-Kalkstein, »Noch ein Awareness Training?!«, *Gruppenpsychotherapie und Gruppendynamik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Gruppenanalyse* 48, no. 3 (September 2012), 278–295.
- 6 Benjamin Recchie, »They've got game«, *The Core – College Magazine of the University of Chicago*, Fall/Winter 2008, https://thecore.uchicago.edu/fallwinter08/got_game.shtml; Luke Plunkett, »Before They Were Famous: Bungie«, *Kotaku*, May 25, 2011, <https://kotaku.com/before-they-were-famous-bungie-5805264>.
- 7 Mark Noseworthy, »Report: Sony Interactive Entertainment to Acquire Leading Independent Videogame Developer, Bungie«, *Yahoo! Finance*, January 31, 2022, <https://finance.yahoo.com/news/sony-interactive-entertainment-acquire-leading-18000842.html>.

den erfolgreichsten Produkten gehören die Spieleserien *Halo* und *Destiny*. Seit Ende Januar 2022 ist Bungie Teil von Sony Interactive Entertainment. Wie der japanische Technikkonzern Sony bekanntgab, hat er den nordamerikanischen Spieleentwickler für 3,6 Milliarden Dollar übernommen.⁸

Abb. 1: Der *Destiny*-Lore-Experte »My name is Byf« machte per Twitter auf die Aktion Bungies aufmerksam.



Im Folgenden soll anhand einer überwiegend deskriptiven Annäherung aufgezeigt werden, wie innerhalb des US-amerikanischen Entwicklerstudios mit politischen und gesellschaftlichen Strömungen und Diskursen umgegangen wird. Fokussiert wird aber nicht nur die Awareness-Politik des Unternehmens innerhalb der eigenen Konzernstrukturen. Denn gemeinsam mit der gemeinnützigen Wohltätigkeitsorganisation Bungie Foundation nutzen die Inklusionsklubs die vorteilhafte und privilegierte Position von Bungie,⁹ um verschiedene Diversitäts- und Inklusionsprojekte zu unterstützen

8 Christopher Dring, »PlayStation: Bungie deal is about multiplatform, live-service games«, *GamesIndustry.biz*, January 31, 2022, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-01-31-playstation-bungie-will-considerably-accelerate-our-journey-with-multiplatform-live-service-games>.

9 Vgl. dazu »About Us«, Bungie Foundation, accessed April 12, 2022, <https://bungiefoundation.org/about-us/>.

sowie Frauen oder Mitglieder unterrepräsentierter Communitys zu fördern. Eine wichtige Plattform dafür ist das hauseigene Videospiel-Franchise *Destiny*. Im Spiel können die Spieler*innen mittels Echtgeld virtuelle Embleme erwerben, die auf Awareness-Projekte des Unternehmens aufmerksam machen. Der Erlös aus dem Verkauf digitaler Inhalte, aber auch physischer Produkte fließt in wohltätige Zwecke, wodurch die Spieler*innen gleichsam zu Multiplikator*innen des politischen und gesellschaftlichen Engagements des Entwicklerstudios werden.

Inklusionsklubs als Kern der konzerneigenen Awareness-Politik

Die Idee der sogenannten Inklusionsklubs geht auf das Bungie Diversity Committee zurück, welches speziell für die Verbesserung der Diversität und Inklusion des Studios etabliert worden ist.¹⁰ Während das Komitee vornehmlich eine wichtige Beratungsfunktion bei sämtlichen Fragen zu Diversität innerhalb des Unternehmens und des Videospiel-Franchises *Destiny* einnimmt, sollen die fünf Inklusionsklubs unterrepräsentierte Gruppen vertreten und zugleich gewährleisten, dass sich sämtliche Angestellten des Entwicklerstudios in ihrer Identität wohlfühlen. Ziel dieser von Bungie-Mitarbeiter*innen organisierten Affinitätsgruppen ist es, dauerhaft einen sicheren, stärkenden Raum zu schaffen, in denen Frauen oder Angehörige unterrepräsentierter Gruppen über geteilte Erfahrungen sprechen können und konkrete sowie emotionale Unterstützung erhalten.¹¹ Aus diesem Grund ist es den Angestellten auch freigestellt, ob sie einen Teil ihrer Arbeitszeit der Diversitäts- und Inklusionstätigkeit widmen. Überdies erhalten die Inklusionsklubs ökonomische und apparativ-institutionelle Ressourcen, um gesellschaftliche Aktionen oder Bewegungen zu unterstützen, die ihnen wichtig sind: So spielt Black@Bungie einerseits eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, Informationen bereitzustellen und die öffentlichen Statements und Handlungen des Studios zu definieren, andererseits engagiert sich der Inklusionsklub aktiv in der »Black Lives Matter«-Bewegung.¹² Trans@Bungie hat es sich dagegen zur Aufgabe gemacht, Manager*innen und Kolleg*innen in Bezug auf Gender-Theorie und die Transition von Angestellten zu schulen.¹³ Mit Blick auf die bisherige Arbeit der Affinitätsgruppen lässt sich feststellen, dass diese in erster Linie dazu beitragen, eine positive, transparente und gerechte Unternehmens- und Spielemekultur zu etablieren und dauerhaft zu sichern. Beispielhaft sei hier das interne Mentor*innenprogramm sowie das jährlich stattfindende Karriereforum für Frauen genannt, die von Women@Bungie konzipiert wurden.¹⁴ Obgleich diese Maßnahmen somit vor allem die Arbeitsbedingungen innerhalb des US-amerikanischen Studios verbessern sollen, senden die Inklusionsklubs damit auch wichtige Signale an die gesamte Gaming-Industrie.

10 Dee], »Black at Bungie«.

11 Vgl. dazu und zum Folgenden: Destiny Dev Team, »Introducing Women at Bungie«, *Bungie.net*, June 9, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50409>.

12 Dee], »Black at Bungie«.

13 Destiny Dev Team, »Introducing Trans at Bungie«, *Bungie.net*, March 31, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50218>.

14 Destiny Dev Team, »Women at Bungie«.

Abb. 2: *Women@Bungie* hat wie die übrigen vier Inklusionsklubs ein eigenes Logo.



Zahlreiche dieser Initiativen beschränken sich jedoch nicht nur auf die Mitarbeiter*innen des Studios, sondern haben auch ganz praktische Auswirkungen auf das Videospiel-Franchise *Destiny*, wodurch die Spieler*innen ebenfalls von den Inklusionsklubs profitieren. Laut David Setser, zuständig für das User Interface von *Destiny*, hat Trans@Bungie zahlreiche Verbesserungen in Bezug auf Aktivitätsdesign, Aufgabenbeschreibungen und digitale Welten vorgeschlagen, um das Spielerlebnis von trans, nicht-binären und gender-nonkonformen Spieler*innen zu verbessern.¹⁵ Die Affinitätsgruppe Accessibility@Bungie hat es sich hingegen zur Aufgabe gemacht, in erster Linie Barrieren zu identifizieren – sowohl am Arbeitsplatz als auch hinsichtlich der Zugänglichkeit von Bungies Spielen. Indem schon das Arbeitsumfeld so inklusiv wie möglich gestaltet wird, etwa in Bezug auf Benutzeroberflächen, Spielerlebnisse, Audio- und Bildmaterial, werden vielfach zudem jene Barrieren abgebaut, von denen auch Spieler*innen weltweit betroffen sind.¹⁶ Von offenen und inklusiven Arbeitsbedingungen profitieren demnach nicht nur die Mitarbeiter*innen des Studios, vielmehr hat dies spürbare Auswirkungen auf die Zugänglichkeit des eigenen Franchise und ermöglicht es Spieler*innen vielfach überhaupt erst, unabhängig ihrer Fähigkeiten oder Einschränkungen, am Spiel teilzunehmen. So gesehen durchbricht eine transparente und gerechte Inklusionspolitik die Abgeschlossenheit der digitalen Spielwelt: Als zentraler Bestandteil von Bungies Awareness-Politik, organisiert und getragen von den eigenen Angestellten, gelingt es den Inklusionsklubs, die aktuellen Strömungen und Diskurse wirkungsvoll aus der Gesellschaft in die hauseigene Spielkultur zu integrieren und von dort mithilfe des Videospiel-Franchises *Destiny* wieder zurückzutragen.

15 Destiny Dev Team, »Trans at Bungie«.

16 Siehe dazu und zum Folgenden: Bungie, »Introducing Accessibility at Bungie«, *Bungie.net*, September 29, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50745>.

Awareness-Politik im Ego-Shooter *Destiny*

Neben der Homepage *Bungie.net*, die als wichtigstes Medium für die Interaktion zwischen den Mitarbeiter*innen des Unternehmens und der Community rund um die Spielserie *Destiny* fungiert, nimmt auch der Ego-Shooter selbst eine zentrale Rolle bei der Umsetzung von Bungies Awareness-Politik im Bereich der digitalen Spielkultur ein. Dies beginnt bereits bei so elementaren Funktionen wie der Charaktererstellung, wie der Senior Community Manager von Bungie in dem wöchentlich erscheinenden Blog *This week at Bungie* am 24. September 2020 bestätigte.¹⁷ Demnach werden sämtliche Charaktermodelle von *Destiny* durch das interne Diversity Committee überprüft, um sicherzustellen, dass die digitale Spielwelt divers und inklusiv ist – immerhin hatten über 1 Millionen Menschen weltweit die am 22. Februar 2022 veröffentlichte Erweiterung »Witch Queen« vorbestellt, was nahelegt, dass es sich um eine äußerst heterogene und vielfältige Community handelt.¹⁸

Es überrascht keineswegs, dass in Zeiten von Twitter, YouTube und Co. auch Bungie auf die eigene Spieler*innen-Community als Multiplikator*innen einer modernen Awareness-Politik im Bereich der digitalen Spielkultur setzt. Dies geschieht innerhalb der Spielserie *Destiny* in erster Linie über sogenannte Embleme bzw. Abzeichen, mit denen die Spieler*innen ihre Charaktere individualisieren können und die für alle anderen Hüter*innen – so die Bezeichnung für die digitalen Avatare – sichtbar sind. Mithilfe der Embleme lassen sich die digitalen Charaktere freilich nicht nur anpassen, vielmehr ist ihnen aufgrund ihrer prägnanten Gestaltung sowie der Art und Weise, wie die Spieler*innen an diese Abzeichen gelangen, meist eine Botschaft inhärent – sei es die Teilnahme an einem exklusiven Event, das Bewältigen einer schwierigen Aufgabe, das Lösen eines versteckten Rätsels oder der Abschluss einer besonders herausfordernden Aktivität. Obwohl es sich bei den Emblemen also vorrangig um digitale Prämien für Leistungen handelt, die innerhalb der Spielwelt erbracht worden sind und auf diese Weise den Erfolg der Spieler*innen dokumentieren, benutzt Bungie das Feature bereits seit einigen Jahren, um auf gesellschaftliche Strömungen und Diskurse aufmerksam zu machen. Schließlich lässt sich mithilfe der Embleme eine große Community erreichen, die entweder innerhalb des Spiels oder über soziale Medien und das Streamingportal Twitch mit den Abzeichen in Berührung kommen und gegebenenfalls hinterfragen bzw. deren Bedeutung reflektieren.

Jüngstes Beispiel für diese Form der Awareness-Politik ist das Emblem »Соняшник«, das am 10. März 2022 an alle Spieler*innen verschenkt wurde und einen goldenen Dreizack auf blauem Wappenschild – das Wappen der Ukraine – zeigt. Mit dem Emblem will das US-Unternehmen im Kontext des russisch-ukrainischen Krieges seine Solidarität für das ukrainische Volk ausdrücken und zugleich die weltweite Community auf den russischen Angriffskrieg und die sich erhärtenden Kriegsverbrechen der russischen Ar-

17 A_dmg04, »This week at Bungie«, *Bungie.net*, September 24, 2020, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/49596>.

18 @DestinyTheGame, »Status«, *Twitter*, February 1, 2022, <https://twitter.com/destinythegame/status/1488520018170101760>.

mee aufmerksam machen.¹⁹ Zusätzlich zu dieser symbolischen Aktion stoppte Bungie den Verkauf sämtlicher physischer und digitaler Produkte nach Russland und Belarus und kündigte zudem an, durch die firmeneigene Wohltätigkeitsorganisation humanitäre Hilfe in der Ukraine leisten zu wollen. Bereits eine Woche zuvor hatte sich die Bungie Foundation verpflichtet, 100 Prozent der Einnahmen, die in den ersten 48 Stunden der Game2Give-Charity-Initiative²⁰ gesammelt worden sind (120.000 USD), direkt an humanitäre Hilfsorganisationen zu spenden, die den ukrainischen Menschen vor Ort helfen.²¹ Spenden der eigenen Mitarbeiter*innen hat das Entwicklerstudio zudem in gleicher Höhe ergänzt.

Neben diesen einmaligen Hilfsaktionen und den diversen Spenden-Events, die von der Bungie Foundation jährlich veranstaltet werden und mit exklusiven Ingame-Belohnungen verknüpft sind,²² nutzen auch die fünf Affinitätsgruppen die Reichweite des Ego-Shooters und der firmeneigenen Wohltätigkeitsorganisation, um auf ihre Interessen aufmerksam zu machen und mithilfe der Community bestimmte Bewegungen oder Einrichtungen zu unterstützen. So hat das Team um Women@Bungie Anfang des Jahres 2021 einen exklusiven Sammler-Pin zum Internationalen Frauen(kampf)tag erstellt, um den Women's History Month zu feiern.²³ Alle Einnahmen durch den Verkauf des Pins im März 2021 (insgesamt über 125.000 USD) wurden an die Global Organization for Women Technologists gespendet, die Frauen im Technikbereich dabei hilft, miteinander

19 Dazu und zum Folgenden siehe Bungie, »Solidarity with the people of Ukraine«, *Bungie.net*, March 9, 2022, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51156>. Dort findet sich auch eine Ansicht des Emblems.

20 Seit 2019 veranstaltet die Bungie Foundation das Charity-Event Game2Give jährlich, um neben einmaligen Aktionen wie der humanitären Unterstützung im Ukraine-Krieg auch reguläre Programme zu fördern, wie das »Bungie Foundation's iPads for Kids Program« und das »Children's Miracle Network«, das kranken Kindern in den USA hilft. Um die Spendenbereitschaft der Spieler*innen zu erhöhen, kann die Community diverse Meilensteine erreichen, die oft mit exklusiven Ingame-Items verbunden sind. Mithilfe prominenter *Destiny*-Streamer wird überdies die Reichweite und Bekanntheit des Charity-Events gesteigert. Vgl. Chris Shannon [Cozmo_BNG], »Game2Give Charity Event«, *Bungie.net*, October 21, 2019, <https://www.bungie.net/en/News/Article/48353>.

21 Die Einnahmen wurden an die Organisation Direct Relief und das International Rescue Committee gespendet. Während Direct Relief (»About Direct Relief«, Direct Relief, accessed April 12, 2022, <https://www.directrelief.org/about/>) eng mit dem ukrainischen Gesundheitsministerium zusammenarbeitet, um Hilfspakete zur medizinischen Versorgung von Verletzungen und anderen durch den Krieg verursachten Traumata zusammenzustellen, unterstützt das International Rescue Committee (»Who we are: The IRC's impact at a glance«, International Rescue Committee, accessed April 12, 2022, <https://www.rescue.org/page/ircs-impact-glance>) die Regierungen und Zivilgesellschaften der angrenzenden Nachbarländer, um die Grundbedürfnisse der Flüchtenden zu sichern. Darüber hinaus macht das Committee auch auf die anhaltenden Verstöße gegen das humanitäre Völkerrecht und die diskriminierende Behandlung von Kriegsvertriebenen aufmerksam und fordert den russischen Staat auf, dieses Recht einzuhalten, vor allem beim Schutz von Zivilist*innen und gefährdeten Gruppen wie Kindern.

22 Zu den diversen Veranstaltungen siehe »News & Events«, Bungie Foundation, accessed April 12, 2022, <https://bungiefoundation.org/news-events/>.

23 Zur Geschichte und Bedeutung sowie zur umstrittenen Bezeichnung vgl. Kerstin Wolff, »Alle Jahre wieder... Der Internationale Frauentag: ein Feiertag für die Frauenbewegung?«, *Ariadne* 50 (2006), 66–71.

zu kommunizieren und sich gegenseitig zu inspirieren, berufliche Fähigkeiten zu entwickeln, Mentor*innen zu finden und gesellschaftliche Anerkennung zu erhalten.²⁴ Alle Spieler*innen, die den Pin erworben haben, erhielten in *Destiny* außerdem ein exklusives Emblem.

Bereits seit mehreren Jahren engagiert sich Bungie zudem in der LGBTQIA+-Community und sponsert die jährlich stattfindende »Seattle Pride Parade«, um die Rechte lesbischer, schwuler, bisexueller, transsexueller/Transgender-, queerer, intersexueller und asexueller Menschen zu stärken sowie um Diskriminierungen entgegenzuwirken.²⁵ Seit 2021 findet dieses Engagement auch zunehmend Wiederhall innerhalb des Videospieles *Destiny*, wie spätestens im Rahmen der »Transgender Awareness Week« im November 2021 deutlich wurde, als alle Spieler*innen das Emblem »Be True« erhielten und zu einer Spendenaktion aufgerufen wurden, bei der sich die Community erneut spezielle Spielbelohnungen mittels Meilensteinen erarbeiten konnte.²⁶ Der gesamte Erlös, der im Rahmen der Spendenaktion sowie aus dem Verkauf eines speziellen »Pride Pin« erzielt wurde, ging an die Non-Profit-Organisation »Trans Lifeline«, die sich für Trans-Personen einsetzt und in allen Bereichen ihres Lebens so respektvoll wie nur möglich unterstützt.²⁷ Bis zum 31. Mai 2022 haben ca. 32.000 Spieler*innen weltweit an der Aktion teilgenommen, wodurch insgesamt 480.000 US-Dollar an Spendengeldern zusammengekommen sind.²⁸

Abb. 3: Das Emblem »Be True« verbindet die Farben der Transgender-Pride-Flagge mit dem Firmenlogo Bungies.



Ähnliche Aktionen, meist im Umfeld gesellschaftlicher Awareness-Veranstaltungen und mit Spendenaufrufen, exklusiven Spielbelohnungen sowie Pins verknüpft, führen auch die übrigen Inklusionsklubs durch. Mit Blick auf die vielfältigen Charity-Events, die in der Gaming-Branche wohl einzigartigen Affinitätsgruppen sowie die firmeneigene Wohltätigkeitsorganisation musste es für die Community ein Schock gewesen sein, als das Online-Magazin für Videospiele und Unterhaltungsmedien *IGN* (Abkürzung des

24 Destiny Dev Team, »Women at Bungie«.

25 Zur Organisation Seattle Pride und deren Initiativen siehe »About Us«, Seattle Pride, accessed April 12, 2022, <https://www.seattlepride.org/about-us>. Zu Bungies Engagement für die »Seattle Pride Parade«, an der zahlreiche Mitarbeiter*innen persönlich teilnehmen, vgl. A_dmgo4, »This week at Bungie«, *Bungie.net*, June 20, 2019, <https://www.bungie.net/en/News/Article/47944>.

26 Destiny Dev Team, »Trans at Bungie«; Chris Shannon [Cozmo_BNG], »This week at Bungie«, *Bungie.net*, November 11, 2021, <https://www.bungie.net/en/News/Article/50820>.

27 Vgl. »About Us«, Trans Lifeline, accessed April 12, 2022, <https://www.translifeline.org/about/>.

28 Vgl. die Mitteilung des Bungie Pride Strike Teams bei Chris Shannon [Cozmo_BNG], »This week at Bungie«, *Bungie.net*, June 16, 2022, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51481>.

ehemaligen Namens *Imagine Games Network*) ein Interview mit 26 aktuellen und ehemaligen Mitarbeiter*innen, die in den letzten zehn Jahren bei Bungie gearbeitet haben, veröffentlichte. Vor allem die Erfahrungen von Cookie Hiponia, die ab 2016 zunächst als freie Mitarbeiterin, später in Vollzeit in Bungies »Narrative Team« tätig war und bis 2019 im Unternehmen blieb, schlugen wie eine Bombe ein.

Männliche »Rockstars« und toxische Spielkultur

Auslöser des Interviews war eine Reihe von Tweets, die Bungie am 22. Juli 2021, zwei Tage nach Bekanntwerden des Sexismus-Skandals bei Activision Blizzard, eines der weltweit größten Unternehmen in der Gaming-Branche (verantwortlich für Spieleserien wie *World of Warcraft*, *Call of Duty* oder *Tony Hawk's Skateboarding*), veröffentlichte.²⁹ In den Tweets prangerte Bungie lautstark das toxische Verhalten bei Activision Blizzard an und distanzierte sich gleichzeitig von solchen Verhaltensweisen. Ende September des Jahres nahm Bungies CEO Pete Parsons noch einmal auf den Vorfall Bezug, als er im Rahmen eines Statements eigene Fehler in Bungies Vergangenheit einräumte, die sexistische und rassistische Kultur in der Gaming-Branche kritisierte und eine Reihe neuer Initiativen ankündigte, mittels derer Unzulänglichkeiten im eigenen Unternehmen identifiziert und abgebaut sowie der Anteil von Frauen und Angehörigen unterrepräsentierter Gruppen auf allen Führungsebenen erhöht werden sollen.³⁰

Inmitten der branchenweiten Skandale stießen die von Parsons angekündigten proaktiven, zukunftsorientierten Maßnahmen auf große Zustimmung und wurden sowohl von der Presse als auch von Gaming-Industrie gelobt. Doch offenbar gibt es zahlreiche aktuelle und ehemalige Mitarbeiter*innen, vor allem Frauen und Mitglieder unterrepräsentierter Gruppen, deren Erfahrungen im US-amerikanischen Unternehmen in einem drastischen Widerspruch zu Bungies »virtuous self-portrait« stehen, wie die Journalistin Rebekah Valentine durch ihre Interviews aufzeigen konnte.³¹ Demnach berichtete das Gros der Interviewpartner*innen über eine Arbeitskultur, die von unverhohlenem Sexismus, einer Boys-Club-Kultur, »Crunch-Time«, dem Schutz von Missbrauchstätern durch die Personalabteilung bis hin zu komplexeren Geschichten über Mikroaggressionen, systemische Ungleichheiten und dem Ignorieren von Missbrauchsvorwürfen reichen.³²

29 Vgl. @Bungie, »Status«, *Twitter*, July 22, 2021, <https://twitter.com/bungie/status/1418317046413103109>; eine Zusammenfassung des Skandals bei Activision Blizzard bieten Adam Bankhurst und Joe Skrebels, »Activision Blizzard Lawsuit Timeline: The Story So Far«, *IGN*, February 23, 2022, <https://www.ign.com/articles/activision-blizzard-lawsuit-timeline-the-story-so-far>.

30 Vgl. Pete Parsons, »Diversity & Inclusion Learnings and Updates«, *Bungie.net*, September 29, 2021, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50746>.

31 Rebekah Valentine, »The Battle for Bungie's Soul: Inside the Studio's Struggle for a Better Work Culture«, *IGN*, December 10, 2021, <https://www.ign.com/articles/bungie-report-battle-soul-work-culture-harassment-crunch>.

32 Unter »Crunch« bzw. »Crunch-Time« wird in der Spieleindustrie das exzessive Anhäufen von Überstunden verstanden, wobei dies oftmals Abschluss- oder Deadlinephasen betrifft, beispielsweise die Fertigstellung einer Demo zu einer der großen Spielermessen (E3, Gamescom, Tokyo Game Show) oder die Komplettierung des Entwicklungsprozesses eines ganzen Spiels. Vgl. Jason Schreier, »The Horrible World Of Video Game Crunch«, *Kotaku*, September 26, 2016, <https://kotaku.com>.

Abb. 4: In mehreren Tweets kritisierte Bungie am 22. Juli 2021 die toxische Arbeitskultur in der Gaming-Branche.



So stellt Valentine zu Recht die Frage, ob es einem großen Spieleunternehmen wie Bungie überhaupt gelingen kann, eine toxische Arbeits- und Spielkultur vollständig auszumerzen, insbesondere wenn die Führungsebenen innerhalb der Gaming-Branche weitgehend mit weißen, männlichen Führungskräften besetzt sind, die im Stile eines »Old-Boy-Network« ein System der Patronage betreiben und Missstände dulden bzw. sogar vertuschen, um geeigneten Aspiranten eine steile Karriere zu ermöglichen.³³ Aus Angst vor Repressalien oder Karriereschäden wollte wohl deshalb die überwiegende

om/crunch-time-why-game-developers-work-such-insane-hours-1704744577; Johanna Sagmeister, »Spielst du noch oder ›crunchst‹ du schon?«, *Zeit Online*, May 31, 2017, <https://www.zeit.de/karriere/beruf/2017-05/games-branche-videospiel-entwickler-traumjob-arbeitsbedingungen>.

33 Zur Wirkmächtigkeit von sog. Old-Boy-Networks vgl. Marie Lalanne und Paul Seabright, *The old boy network. Gender differences in the impact of social networks on remuneration in top executive jobs* (London: Centre for Economic Policy Research, 2011); Esther B. Oester, *Listen der Macht. Vom Männerbund zum Old Boy's Network* (Bern: Institut für Soziologie, 1996).

Mehrheit der Interviewpartner*innen anonym bleiben, mit Ausnahme von Cookie Hiponia, die als weibliche *People of Color* somit gleich zwei wichtigen unterrepräsentierten Gruppen eine Stimme verlieh.

Da Valentines Enthüllungsbericht mehrere Seiten umfasst, sollen nur einige wenige Eckpunkte benannt werden: Mehrere Befragte beschrieben unabhängig voneinander ein toxisches Arbeitsumfeld, in dem es zu erniedrigenden, sexistischen, homophoben und rassistischen Bemerkungen kam, wobei die Opfer solcher Belästigungen und anderer Formen von Missbrauch keinen Rückhalt durch die Personalabteilung erhielten, die vielmehr darum bemüht war, ihre schützende Hand über die Missbrauchstäter zu halten.³⁴ Auch direkt an Pete Parsons adressierte Beschwerdebriefe blieben allem Anschein nach unbeantwortet – zum Leidwesen der betroffenen Angestellten, die aufgrund gesundheitlicher, mentaler und emotionaler Probleme der Firma, von der sie keine Hilfe bekamen, den Rücken kehrten.³⁵ Angstzustände, Depressionen, Burnout oder der Missbrauch von Alkohol und Medikamenten waren bei den Betroffenen oft die Folge. Und obwohl es zu keinen körperlichen Belästigungen oder Übergriffen kam, wie es sie etwa beim Activision Blizzard-Skandal gegeben hat, so braucht es – wie eine Interviewpartnerin erklärte – einen Skandal auf dem Niveau der »Cosby Suite«, damit eine Unternehmenskultur toxisch ist.³⁶

Auf Anfrage von IGN nahm CEO Parsons Stellung zu den Vorwürfen, die er weder widerlegte noch infrage stellte, sondern sich stattdessen für die Handlungen bzw. die Untätigkeit des US-Unternehmens bei alle jenen Mitarbeiter*innen entschuldigte, »who has ever experienced anything less than a safe, fair, and professional working environment at Bungie«.³⁷ Weiterhin erläuterte er eine Reihe von Maßnahmen, die das Entwicklerstudio in den letzten Jahren bereits ergriffen hat und künftig stärker ausbauen will, um die interne Arbeitskultur sicherer, inklusiver, gerechter und transparenter zu gestalten. Dazu zählen laut Parsons neben einer diversen Einstellungspraxis auch das Bungie

34 Zu den Diskriminierungen zählten u.a. sexualisierte »Codennamen« für Frauen oder Beleidigungen wie »Slut«, unangemessene Fragen an trans* Personen oder die Weigerung, die richtigen Pronomen zu verwenden, rassistische Witze über lateinamerikanische Gangs, die Aneignung fremder Arbeit durch Führungskräfte als eigene Leistung sowie die Einschüchterung von Mitarbeiter*innen. Vgl. Valentine, »Bungie's Soul«.

35 Paul Tassi, »Destiny 2's Bungie Faces Its Struggles With Workplace Sexism And Toxicity«, *Forbes*, December 11, 2021, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/12/11/destiny-2s-bungie-faces-its-struggles-with-workplace-sexism-and-toxicity/?sh=777231397636>.

36 Vgl. Valentine, »Bungie's Soul«. »Cosby Suite« war der Name des Hotelzimmers, in dem der ehemalige Senior Creative Director für »World of Warcraft«, Alex Afrasiabi, sowie andere männliche Angestellte von Blizzard während der BlizzCon 2013 ausschweifend feierten und beabsichtigten, dorthin Frauen zu locken, um diese sexuell gefügig zu machen. Vgl. den Enthüllungsbericht von Ethan Gach, »Inside Blizzard Developers' Infamous Bill ›Cosby Suite‹«, *Kotaku*, July 28, 2021, <http://kotaku.com/inside-blizzard-developers-infamous-bill-cosby-suite-1847378762>. Der Name des Hotelzimmers stellt offenbar eine Referenz zum Komiker und Schauspieler Bill Cosby dar, der wegen mehrfacher Vergewaltigung im September 2018 zu einer mehrjährigen Haftstrafe verurteilt wurde. Siehe dazu Carolin Ströbele, »Ein Zeichen für die Opfer«, *Zeit Online*, September 26, 2018, <https://www.zeit.de/kultur/film/2018-09/bill-cosby-verkuendigung-straftmass-usa-entertainer>.

37 Pete Parsons, »A message from Bungie CEO Pete Parsons«, *Bungie.net*, December 10, 2021, <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50895>.

Diversity Committee sowie die Inklusionsklubs, wohingegen man »Assholes« unter den Mitarbeiter*innen und Führungskräften künftig nicht mehr dulden wolle und gegen die etablierte »Rockstar«-Kultur vehement vorgehen werde – jene Kultur, die in der Gaming-Branche zu problematischen, aber beliebten Personen geführt hat, die ihre Position ausnutzen, um anderen zu schaden, sei es durch Belästigung, Toxizität oder andere Formen von Missbrauch.³⁸

Fazit, oder: »Boldly, to the stars«

Seine Stellungnahme zum Bericht der IGN-Journalistin Rebekah Valentine beendete Parsons, der seit fast 20 Jahren bei Bungie arbeitet und seit 2016 CEO des Entwicklerstudios ist, mit dem Satz: »Boldly, to the stars«.³⁹ Als Motto der Firma habe dieser kurze Satz, so Parsons weiter, von Anfang an den kreativen Motor von Bungie angetrieben – und mit der gleichen Entschlossenheit, die von Hoffnung und Fortschritt geleitet sei, wolle man künftig auch die äußerst wichtigen Veränderungen im Studio angehen. Die Gesundheit und das Wohlergehen der Mitarbeiter*innen seien das wichtigste Ziel Bungies, weshalb in den vergangenen Jahren schon einige Maßnahmen ergriffen worden sind. Neben den oben genannten Politiken der Awareness und einer Reihe interner Umstrukturierungen hinsichtlich der Inklusion, Diversität und Gerechtigkeit auf allen Unternehmensebenen sowie in Bezug auf die Reduzierung der Arbeitsbelastung gehörte dazu auch die Beendigung von Arbeitsverhältnissen, wenn die Mitarbeiter*innen toxisches Verhalten an den Tag legten, ohne Rücksicht auf ihre Position, Beschäftigungsdauer oder ihre zwischenmenschlichen Beziehungen. Nach Parsons ist es niemals eine Entschuldigung, ein »Rockstar« zu sein, ganz gleich, wie gefeiert oder erfolgreich man ist.⁴⁰

Mit Blick auf die Vorstellung der *Destiny*-Erweiterung »Beyond the Light«, in deren Rahmen dem Mord an George Floyd gedacht wurde, den seit 2020 etablierten Inklusionsklubs sowie dem zunehmenden Widerhall, den Bungies Awareness-Politik im Franchise *Destiny* erfährt, lässt sich erkennen, dass das US-Entwicklerstudio sich zunehmend der eigenen vorteilhaften und privilegierten Situation bewusst wird und sich fortan stärker für gesellschaftliche Diversität und Gleichberechtigung einsetzen will. Dass eine toxische Arbeitskultur innerhalb des Unternehmens mit diesem Ziel aber kaum vereinbar ist, hat der IGN-Artikel deutlich aufgezeigt. »Mit Kühnheit zu den Sternen« zu reisen ist allem Anschein nach nur dann realistisch, wenn keine »Rockstars« im Cockpit sitzen.

38 Vgl. Valentine, »Bungie's Soul«.

39 Vgl. dazu und zum Folgenden Parsons, »A message«.

40 Parsons, »A message«.

Medienverzeichnis

- Bankhurst, Adam und Joe Skrebels. »Activision Blizzard Lawsuit Timeline: The Story So Far.« *IGN*, February 23, 2022. <https://www.ign.com/articles/activision-blizzard-law-suit-timeline-the-story-so-far>.
- Beißel, Stefan. *Security Awareness. Grundlagen, Maßnahmen und Programme für die Informationssicherheit*. Berlin: De Gruyter Oldenbourg, 2019.
- Bungie. »Introducing Accessibility at Bungie.« *Bungie.net*, September 29, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50745>.
- Bungie. »Solidarity with the people of Ukraine.« *Bungie.net*, March 9, 2022. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51156>.
- Bungie Foundation. »About Us.« Accessed April 12, 2022. <https://bungiefoundation.org/about-us/>.
- Bungie Foundation. »News & Events.« Accessed April 12, 2022. <https://bungiefoundation.org/news-events/>.
- Dague, David [Dee]. »Introducing Black at Bungie.« *Bungie.net*, November 16, 2020. <https://www.bungie.net/en/News/Article/49718>.
- Destiny Dev Team. »Introducing Trans at Bungie.« *Bungie.net*, March 31, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50218>.
- Destiny Dev Team. »Introducing Women at Bungie.« *Bungie.net*, June 9, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50409>.
- Direct Relief. »About Direct Relief.« Accessed April 12, 2022. <https://www.directrelief.org/about/>.
- Dring, Christopher. »PlayStation: Bungie deal is about multiplatform, live-service games.« *GamesIndustry.biz*, January 31, 2022. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-01-31-playstation-bungie-will-considerably-accelerate-our-journey-with-multiplatform-live-service-games>.
- Gach, Ethan. »Inside Blizzard Developers' Infamous Bill ›Cosby Suite.« *Kotaku*, July 28, 2021. <https://kotaku.com/inside-blizzard-developers-infamous-bill-cosby-suite-1847378762>.
- Gafner, Dylan [A_dmgo4]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, June 20, 2019. <https://www.bungie.net/en/News/Article/47944>.
- Gafner, Dylan [A_dmgo4]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, September 24, 2020. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/49596>.
- International Rescue Committee. »Who we are: The IRC's impact at a glance.« Accessed April 12, 2022. <https://www.rescue.org/page/ircs-impact-glance>.
- Lalanne, Marie und Paul Seabright. *The old boy network. Gender differences in the impact of social networks on remuneration in top executive jobs*. London: Centre for Economic Policy Research, 2011.
- Mercante, Alyssa. »Bungie begins Destiny 2 stream with Black Lives Matter tribute.« *GamesRadar*, June 8, 2020. <https://www.gamesradar.com/bungie-begins-destiny-2-stream-with-black-lives-matter-tribute>.
- Möller, Heidi und Ronja Müller-Kalkstein. »Noch ein Awareness Training?!« *Gruppenpsychotherapie und Gruppendynamik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Gruppenanalyse* 48, no. 3 (September 2012), 278–295.

- Noseworthy, Mark. »Report: Sony Interactive Entertainment to Acquire Leading Independent Videogame Developer, Bungie.« *Yahoo! Finance*, January 31, 2022. <https://finance.yahoo.com/news/sony-interactive-entertainment-acquire-leading-180000842.html>.
- Oester, Esther B. *Listen der Macht. Vom Männerbund zum Old Boy's Network*. Bern: Institut für Soziologie, 1996.
- Parsons, Pete. »A message from Bungie CEO Pete Parsons.« *Bungie.net*, December 10, 2021. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50895>.
- Parsons, Pete. »Diversity & Inclusion Learnings and Updates.« *Bungie.net*, September 29, 2021. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50746>.
- Plunkett, Luke. »Before They Were Famous: Bungie.« *Kotaku*, May 25, 2011. <https://kotaku.com/before-they-were-famous-bungie-5805264>.
- Previously on Destiny. »Catch up on the complete story of Destiny.« Accessed April 12, 2022. <https://www.previouslyondestiny.com>.
- Recchie, Benjamin. »They've got game.« *The Core – College Magazine of the University of Chicago*, Fall/Winter 2008. https://thecore.uchicago.edu/fallwinter08/got_game.shtml.
- Sagmeister, Johanna. »Spielst du noch oder ›crunchst‹ du schon?« *Zeit Online*, May 31, 2017. <https://www.zeit.de/karriere/beruf/2017-05/games-branche-videospiel-entwickler-traumjob-arbeitsbedingungen>.
- Schreier, Jason. »The Horrible World Of Video Game Crunch.« *Kotaku*, September 26, 2016. <https://kotaku.com/crunch-time-why-game-developers-work-such-insane-hours-1704744577>.
- Seattle Pride. »About Us.« Accessed April 12, 2022. <https://www.seattlepride.org/about-us>.
- Shannon, Chris [Cozmo_BNG]. »Game2Give Charity Event.« *Bungie.net*, October 21, 2019. <https://www.bungie.net/en/News/Article/48353>.
- Shannon, Chris [Cozmo_BNG]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, November 11, 2021. <https://www.bungie.net/en/News/Article/50820>.
- Shannon, Chris [Cozmo_BNG]. »This week at Bungie.« *Bungie.net*, June 16, 2022. <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/51481>.
- Ströbele, Carolin. »Ein Zeichen für die Opfer.« *Zeit Online*, September 26, 2018. <https://www.zeit.de/kultur/film/2018-09/bill-cosby-verkuendigung-straftmass-usa-entertainer>.
- Tassi, Paul. »Destiny 2's Bungie Faces Its Struggles With Workplace Sexism And Toxicity.« *Forbes*, December 11, 2021. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/12/11/destiny-2s-bungie-faces-its-struggles-with-workplace-sexism-and-toxicity/?sh=777231397636>.
- Trans Lifeline. »About Us.« Accessed April 12, 2022. <https://www.translifeline.org/about/>.
- Valentine, Rebekah. »The Battle for Bungie's Soul: Inside the Studio's Struggle for a Better Work Culture.« *IGN*, December 10, 2021. <https://www.ign.com/articles/bungie-report-battle-soul-work-culture-harassment-crunch>.
- Wolff, Kerstin. »Alle Jahre wieder... Der Internationale Frauentag: ein Feiertag für die Frauenbewegung?« *Ariadne* 50 (2006), 66–71.

@Bungie. »Tweet.« *Twitter*, July 22, 2021. <https://twitter.com/bungie/status/1418317046413103109>.

@DestinyTheGame. »Tweet.« *Twitter*, February 1, 2022. <https://twitter.com/destinythegame/status/1488520018170101760>.

Politiken der Spielwirkung

Computerspiele und Indizierung in der Bonner Republik

Nils Bühler

Einleitung

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)¹ war eine der wenigen Institutionen der Bonner Republik, die in die grundgesetzlich verbriefte Freiheit des Wortes eingreifen durfte. Sie hatte die Macht, Veröffentlichungen in ihrer Distribution fast bis zum Verbot zu beschneiden, und übte damit eine Funktion aus, die sonst nur Gerichten vorbehalten war. Ihre Entscheidungen traf die BPjS jedoch in Gremien, deren Mitglieder sie selbst im Namen der Bundesregierung anhand diffuser Pluralitätsgebote betrieb. Diese opake und auch im internationalen Vergleich einzigartige Behörde entschied über die Jugendgefährdung von Veröffentlichungen und führte den sogenannten Index, die Liste der jugendgefährdenden Schriften (LjS). Betroffene Veröffentlichungen dürfen nicht beworben, nicht in für Minderjährige zugänglichen Räumen verkauft und auch von Privatpersonen nicht an Jugendliche ausgehändigt werden (§3 GjS). Dieser Artikel ist ein Abriss der Geschichte der BPjS hinführend zu den ersten Computerspielindizierungen in den 1980er-Jahren. Der Fokus liegt im Sinne eines diskursanalytischen Ansatzes auf historischen Kontexten, deren Betrachtung die anachronistische, technikdeterministisch-normative Praxis mit sittenbildender Absicht, als die die Computerspielindizierung abschließend thesenhaft charakterisiert wird, in ihrer Entstehung nachzeichnen kann.

Entstehung der BPjS und Formierung ihres Sittlichkeitsbegriffs

Der Grundstein für Indizierungen in der Bundesrepublik wurde bereits im Oktober 1949, kein halbes Jahr nach Staatsgründung, mittels eines Antrags der Unionsfraktion für ein »Bundesgesetz gegen Schmutz und Schund« gelegt. Die Antragstellenden verlangten

1 Der Name der BPjS änderte sich 2003 zu »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien« (BPjM). 2021 wurde die Prüfstelle in eine »Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz« (BzKJ) eingegliedert.

darin ein Vorgehen gegen »gewisse[...] Auswüchse des Zeitschriftenwesens«, die »die deutsche Jugend und die öffentliche Sittlichkeit« bedrohten.² Die darauf folgenden Bundestagsdebatten zeigen einerseits eine erstaunliche Einigkeit in der Annahme, ›Schund und Schmutz‹ müssten bekämpft werden, andererseits stark differierende Deutungen der zu bekämpfenden ›Auswüchse‹. Die SPD wettete gegen »die Ehrfurchtslosigkeit vor dem Geheimnis der Zeugung«,³ die KPD gegen »Amerikanismus«⁴ und die CDU unkonkret gegen »Massenproduktion von Schundliteratur«⁵ sowie gegen »schmutzige [...] Geschäfte«⁶ freiheitsmissbrauchender Verlage. Konsens herrschte trotz unterschiedlicher Auslegung darin, dass Literatur grundsätzlich in hohe, gute Texte präferierter Verlage einerseits und schlechte, schmutzige Texte abgelehnter Provenienz andererseits einzuteilen sei und letztere möglichst im Keim zu ersticken seien. Auffällig ist, dass die als ›Schund und Schmutz‹ bezeichnete Literatur weniger politisch, sondern vor allem moralisch abgelehnt wurde, was bis zu offenem Ekel reichte.

Das neugeschaffene Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) richtete sich in erster Linie gegen sogenannten ›Schmutz‹, also ›unzüchtige‹ pornografische Literatur, der eine sittlichkeitsgefährdende Wirkung zugeschrieben wurde. Dieser Fokus wird auch von Robert Schilling, dem ersten Vorsitzenden der BPjS, in seinem programmatischen Buch *Schund- und Schmutzgesetz: Handbuch und Kommentar zum Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften vom 9. Juni 1953* unterstrichen. Dort beschreibt er den »Anlaß gebende[n] gefährdende[n] Zustand« in einer Auflistung problematischer Literatur, die von »erotisch-sexuelle[n]« Genres angeführt wird. Als weitere schädliche Einflüsse listet er Wildwest- und Groschenromane auf, aber auch Nicht-Literarisches wie Wohnverhältnisse, Kinderprostitution, Homosexualität und Polygamie.⁷

Der im GjS verankerte Sittlichkeitsbegriff wurde in der Anfangsphase der BPjS durch Schilling und mit Formulierungshilfe des Volkswartbundes, eines Vereins des Kölner Erzbistums, hegemonial mit einer katholisch geprägten Sozial- und Sexualethik⁸ besetzt und in einer Opposition zwischen guter, freier Literatur einerseits und profitgesteuerter, unmoralischer Massenliteratur andererseits kodiert. Schilling erklärte die BPjS zur Wahrerin der Volksmoral gegen die Verwahrlosung durch diese Massenliteratur:

-
- 2 Heinrich von Brentano und CDU/CSU-Bundestagsfraktion, »Bundestagdrucksache Nr. 103: Antrag der Abgeordneten Dr. von Brentano und Fraktion der CDU/CSU betr.: Vorlage eines Gesetzentwurfs gegen Schmutz und Schund.«, (Bundestagdrucksachen: 103, 14. Oktober 1949).
 - 3 »Plenarprotokoll 01/074«, (Bundestagdrucksachen: PPK 01/074, 13. Juli 1950), 2668.
 - 4 PPK 01/074, 2671.
 - 5 PPK 01/074, 2673.
 - 6 »Plenarprotokoll 01/230«, (Bundestagdrucksachen: PPK 01/230, 17. September 1952), 10544.
 - 7 Robert Schilling, *Schund- und Schmutzgesetz: Handbuch und Kommentar zum Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften vom 9. Juni 1953* (Darmstadt: Stoyscheff, 1953), 52–86.
 - 8 Die christliche Sozialethik katholischer Ausprägung zentriert die patriarchale Familie als Sittlichkeitsideal, das auch auf den Staat und die Welt übertragen wird. Die Kirche dient demnach als väterlich-pastorale Leitfigur der Gesellschaft und richtet diese an einer Eschatologie des Reichs Gottes aus. Die Sexualethik folgt der Sozialethik und benennt Abweichungen vom heteronormativen Familienmodell als unsittlich. Vgl. Arno Anzenbacher, *Christliche Sozialethik: Einführung und Prinzipien* (Paderborn: Schöningh, 1998).

Es muß sich herausstellen, ob zwischen dem Profitstreben als Selbstzweck und der sozialen Verantwortung ohne Zwang ein Kompromiß möglich ist. [...] Jedenfalls ist es eine Schicksalsfrage der Zukunft, ob sich das Gute in Freiheit durchsetzen kann oder nicht. Es wird darauf ankommen, ob es gelingt, den Geschmack und das Interesse der Jugend und des breiten Publikums vom Nervenkitzel, von der Sensation und von dem platten ›Vergnügen‹ abzulenken und für das Wahre, Wertvolle, Gute und Schöne zurückzugewinnen.⁹

Als Gefährdung, die zu einer Indizierung Anlass gab, reichte Schilling eine vermutete, mögliche Wirkung der beanstandeten Publikation aus; eine »Sicherheit« oder Beweise für die Wirkung betrachtete er als unnötig.¹⁰

Sozialpolitischer Kontext

Die weitreichenden Befugnisse der BPjS und der soeben skizzierte Norm- und Praxisbildungsprozess wurden mit der Sorge um die Nachkriegsjugend begründet, die von verbreiteter Obdach- und Arbeitslosigkeit sowie Verwaisung geprägt war; ein Umstand, der die Legislative vor große Probleme stellte. Neben den Forderungen nach einer Kontrolle des Schrifttums äußerten die Redner*innen im Bundestag immer wieder, dass auch positive Maßnahmen getroffen werden sollten, um der Jugend aus dem Elend und der Vernachlässigung zu helfen, so auch Bundesinnenminister Heinemann (CDU) bei Vorstellung des Gesetzesentwurfs:

Selbstverständlich ist die Bundesregierung nicht der Meinung, daß mit dieser Vorlage alles wesentliche für die Jugend getan sei. Die Jugend braucht positive Hilfen, nämlich Ausbildung, Arbeit, Wohnung, Sport, das gute Buch und manches andere.¹¹

An gleicher Stelle heißt es jedoch auch:

Wenn wir aber solches alles jetzt und heute nicht ausreichend geben können, so darf das nicht hindern, die Jugend vor dem zu schützen, was ihr schädlich ist, und das will diese Vorlage bewirken.¹²

Die repressive Einflussnahme auf das Schriftgut wurde als notwendiges und vor allem schnellgreifendes Mittel verstanden, Schaden von der Jugend abzuwenden, auch wenn dabei eine schlechtere Verfügbarkeit der betroffenen Literatur für Erwachsene in Kauf genommen wurde.¹³ Als Leitbild der zu sichernden moralischen Ordnung lässt sich wie

9 Schilling, 110.

10 Schilling, 136.

11 PPK 01/074, 2666.

12 PPK 01/074, 2666.

13 Schilling, *Schund- und Schmutzgesetz*, 118–120.

erwähnt die katholische Sozialethik identifizieren, die die unmittelbare Nachkriegspolitik wesentlich mitprägte.¹⁴

Die BPjS ist ein Kind dieser Zeit und die in Gesetz und Praxis ihrer Gründungszeit eingeschriebenen Moralbegriffe überraschen wenig. Ihr Fortbestand ist hingegen verblüffend, auch weil bereits ab Ende der 1950er-Jahre heterogene, oftmals vehemente Kritik formuliert wurde.¹⁵ Die Strukturen und Praktiken der BPjS blieben bis 1990 weitestgehend unverändert.¹⁶ Gesetzliche Anpassungen dienten eher der Prozessvereinfachung, zum Beispiel durch Einführung eines Schnellverfahrens.¹⁷ Der Gefährdungsbegriff blieb im Gesetz weitestgehend gleich, abgesehen von Streichungen wie jener des §6 Abs. 2 GJS (»offensichtliche Gefährdung« durch »Schriften, die durch Bild für Nacktkultur werben«) durch das Bundesverfassungsgericht.¹⁸ Für Kontinuität sprechen auch die langen Amtszeiten der Vorsitzenden Robert Schilling (1954 bis 1966) und Rudolf Stefen (1969 bis 1991)¹⁹ und die im Gesetzestext gleichbleibenden »Kreise«, aus denen sich die Entscheidungsgremien rekrutierten.²⁰

Computerspielindizierungen in den 1980er-Jahren

Bei den Indizierungsobjekten lassen sich hingegen Verschiebungen erkennen. Der Aktionsbereich der BPjS erweiterte sich von Zeitschriften und Romanen auf Filme, Videos

-
- 14 Michael Humberg, *Vom Erwachsenenverbot zur Jugendfreigabe: Die Filmbewertungen der FSK als Gradmesser des kulturellen Wertewandels* (Münster: Telos, 2013), 120; Georg Mölich, »Christliches Abendland am Rhein: Ein politisches Denkmodell der früheren Bonner Republik«, in *Die Bonner Republik 1945–1963 – Die Gründungsphase und die Adenauer-Ära: Geschichte – Forschung – Diskurs*, hg. Gertrude Cepl-Kaufmann u.a. (Bielefeld: transcript, 2018), 85.
- 15 vgl. z.B. K. Volter, *Denkschrift: Unsichtbare Zensur und geistige Freiheit* (Stuttgart: Freyja, 1959); Fritz Bauer, »Grundgesetz und Schmutz- und Schundgesetz«, *Juristenzeitung* 20, Nr. 2 (1965): 41–47; Ulla Otto, *Die literarische Zensur als Problem der Soziologie der Politik*, Bonner Beiträge zur Soziologie 3 (Stuttgart: Ferdinand Enke Verlag, 1968), 61, 104; Helmut Kentler, »Jugendschutz als Zensur: Zur Spruchpraxis der Bundesprüfstelle«, *vorgänge* 27, Nr. 5 (1988): 74–87; Achim Barsch, »Jugendmedienschutz und Literatur«, Lumis-Schriften (Universität Siegen, 1988).
- 16 Umstrukturierungen erfolgen in den 1990er-Jahren, nach dem Urteil des Bundesverfassungsgerichts zur Indizierung von *Josefine Mutzenbacher*, in der unter anderem die Besetzung der BPjS-Gremien als intransparent bemängelt wurde. BVerfG, »Josefine Mutzenbacher«, Urteil vom 27. November 1990 – 1 BvR 402/87, BVerfGE 83 (1990).
- 17 Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GJS) i.d.F. von 1985, *BGBI. Teil I* (1985), 1503–6, § 15a.
- 18 BVerfG, »Sonnenfreunde, jugendgefährdende Schriften«, Urteil vom 23. März 1971 – 1 BvL 25/61, 1 BvL 3/62 (23. März 1971).
- 19 »Geschichte der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz«, Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz, zugegriffen 6. April 2022, <https://www.bzjk.de/bzjk/ueberuns/geschichte>.
- 20 Die Entscheidungsgremien der BPjS setzten sich aus dem Vorsitz und Beisitzenden der Bundesländer sowie aus »den Kreisen 1. der Kunst, 2. der Literatur, 3. des Buchhandels, 4. der Verlegerschaft, 5. der Jugendverbände, 6. der Jugendwohlfahrt, 7. der Lehrerschaft und 8. der Kirchen, der jüdischen Kultusgemeinden und anderer Religionsgemeinschaften« zusammen (§9 GJS).

und 1984 schließlich auf Computerspiele.²¹ In den hier gegenständlichen 1980er-Jahren wurden insgesamt 133 Computerspiele indiziert, überwiegend aufgrund ihrer Gewaltdarstellungen.²² Inhaltlich folgte dies dem allgemeinen Trend der BPjS-Spruchpraxis: Bis in die 1970er-Jahre wurden hauptsächlich Medien mit sexuellem Inhalt indiziert, danach Gewalt- und Kriegsdarstellungen.²³

Computerspielen schrieb die BPjS ein besonderes Gefährdungspotenzial zu.²⁴ In Indizierungsentscheiden argumentiert sie, dass das Spielen von Tötungshandlungen bei Minderjährigen psychologisch dem tatsächlichen Töten gleichzusetzen sei, da bei ihnen eine Unterscheidung von Realität und Fiktion nicht stattfindet. Als Beispiel zwei Auszüge aus dem Entscheid zu *Beach Head* von 1985, die sich zumindest argumentativ, oft jedoch wortgleich auch in Entscheiden zu anderen Computerspielen finden:

Der Spieler wird im Spiel »Beach Head« an kriegerischen Vernichtungshandlungen beteiligt, die er [...] aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. [...] Die elektronische Datenverarbeitung bietet aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder [...] Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an.²⁵

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein und Erleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel »wie Beach Head« aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt.²⁶

Entscheidend für die damit erklärte Jugendgefährdung sind Annahmen der Immersionsfähigkeit des Spiels durch Interaktivität und der fehlenden Reflexionsfähigkeit der Spieler*innen.

Dieser Argumentation liegen zwei Wirkungshypothesen zugrunde: Erstens wird angenommen, dass Computerspiele durch ihre Modellhaftigkeit eine ausgeprägte Lernwirkung besitzen, die sich auf Lebensbereiche außerhalb des Spiels überträgt. Gepaart wird dies zweitens mit der Habituationsthese, die von einer Normalisierung von

21 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Hg., »Indices«, *BPS-Report* 14, Nr. 1 (1991): 13–39.

22 Andreas Beierwaltes und Klaus Neumann-Braun, »Computerspiele und Indizierungspraxis: Zu Mediengewalt und Doppelmoral in der Gesellschaft«, *medien praktisch* 16, Nr. 61 (1992): 21–22.

23 Daniel Hajok und Daniel Hildebrandt, »Jugendgefährdung im Wandel der Zeit: Veränderungen und Konstanten in der BPjM-Spruchpraxis zu Darstellungen von Sexualität und Gewalt«, *BPjM Aktuell* 1 (2015): 3–17.

24 Die folgenden Beobachtungen basieren auf einer Stichprobe von 10 Indizierungsentscheiden: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, »River Raid«, (454/84, 13. Dezember 1984); dies., »Beach Head«, (341/85, 8. August 1985); dies., »Blue Max«, (106/86, 8. August 1985); dies., »Theatre Europe«, (334/86, 26. September 1986); dies., »Protector II«, (7/87, 19. Februar 1987); dies., »G.I. Joe«, (13/87, 5. Juni 1987); dies., »S.D.I.«, (307/87, 31. August 1987); dies., »Shockway Rider«, (466/87, 19. November 1987); dies., »Highlander«, (534/87, 12. Oktober 1987); dies., »Renegade«, (629/87, 18. Februar 1988).

25 BPjS 341/85, 4.

26 BPjS 341/85, 5.

Gewalthandlungen durch Konsum gewaltdarstellender Medien ausgeht.²⁷ Als konkrete Spielwirkung vermutete die BPjS zusammengefasst die Entwicklung einer computer-gleichen Denk- und Gefühlsstruktur, die die spielenden Jugendlichen sittlich gefährde. Ihre Schlüsse zog die BPjS auf Basis eines Gutachtens des Suchtforschers Helmut Kampe, das dieser für die erste Computerspielindizierung angefertigt hatte.²⁸ Kampe bemüht dort vor allem einen inhaltsanalytischen Ansatz und setzt, um es kurzzufassen, Inhalt und Wirkung gleich.²⁹

Diese Kausalitätshypothese wird und wurde sowohl in den 1980er-Jahren als auch davor als Kurzschlusshypothese kritisiert.³⁰ Achim Barsch führt in Bezug zur BPjS aus:

Wirkungsanalysen von Texten, Bildern oder Filmen können von der BP[j]S nicht an-gestellt werden. Sie wären nach dem Stand der Medienwirkungsforschung auch nicht auf den einen Faktor Inhalt reduzierbar. Die BP[j]S ist deshalb auf *vermutete* Wirkun-gen bei Kindern und Jugendlichen angewiesen. Sie muß also so tun, als ob identisch rezipiert würde und als ob bestimmte Wirkungszusammenhänge bestünden.³¹

Barsch argumentiert, dass das GjS eine singuläre Wirkungsannahme erzwingt, weshalb die BPjS schlicht nicht auf aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen agieren könne, die in den 1980er-Jahren direkte, singuläre Kausalitäten schon lange ausschloss.³²

Angesichts dieser aus medienwirkungswissenschaftlicher Sicht anachronistischen Basis für die Indizierung liegt der Schluss nahe, die BPjS habe ihren Schutzauftrag ver-fehlt, und das GjS hätte als gegenstandslos gestrichen werden müssen. Schon seit sei-ner Entstehung wurde außerdem wiederholt hinterfragt, ob eine Indizierung überhaupt wirksam zu einer Reduktion des fraglichen Mediengebrauchs führe und ob nicht sogar eine Werbewirkung durch den Reiz des Verbotenen ausgelöst werde,³³ zwei Vermutun-gen, die durchaus empirisch gestützt werden.³⁴

Dem gegenüber standen jedoch Diskurselemente, die die BPjS in ihrem Bestehen stabilisierten. Wie oben ausgeführt, waren auch die Kritiker*innen des GjS-Entwurfs

27 Zu Computerspielwirkungshypothesen, s. Roland Eckert u.a., *Auf digitalen Pfaden: Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern* (Opladen: Westdeutscher Verlag, 1991), 58–74.

28 Anhang zu BPjS 454/84.

29 Für eine Genealogie der Argumentation in Computerspielindizierungen, s. Nils Bühler, »Protecting the Youth by Controlling the Ludic: BPjS Indexing Practices in 1980s Western Germany«, in *Mental Health | Atmospheres | Video Games: New Directions in Game Research II.*, hg. Jimena Aguilar Rodríguez u.a. (Bielefeld: transcript, 2022), 35–49.

30 Für eine umfassende Aufarbeitung der Mediengewalthypothese, s. Isabell Otto, *Aggressive Medien: Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt*, Formationen der Mediennutzung 4 (Bielefeld: transcript, 2008).

31 Barsch, »Jugendmedienschutz und Literatur«, 25, meine Hervorhebung.

32 Barsch, 23; Martina Leffelsend, Martina Mauch, und Bettina Hannover, »Mediennutzung und Medienwirkung«, in *Lehrbuch der Medienpsychologie*, hg. Roland Mangold, Peter Vorderer, und Gary Bente (Göttingen: Hogrefe, 2004), 51–71.

33 »Plenarprotokoll 01/050«, (Bundestagdrucksachen: PPK 01/050, 23. März 1950), 1782.

34 Daniela Cornelia Stix, *Der Reiz des Verbotenen – zur Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen*, Berliner Schriften zur Medienwissenschaft 6 (Berlin: Technische Universität, 2009), 51–52, 58–89.

im Bundestag trotz inhaltlicher Differenz prinzipiell für eine repressive Medienkontrolle. Ähnlich äußerten sich auch spätere Kritiker*innen der Behörde, beispielsweise der Börsenverein des Deutschen Buchhandels. Dieser war nach der Indizierung von *Josephine Mutzenbacher* 1984 aus Protest von ihrem Besitz in der BPjS zurückgetreten und äußerte scharfe Kritik an deren Praktiken. Vertreter*innen des Vereins sprachen sich dennoch für den Fortbestand der Behörde aus, wenn auch unter der Voraussetzung von Umstrukturierungen.³⁵ Die hier kurz umrissene stille Übereinkunft, bestimmte Medien seien insbesondere für Kinder und Jugendliche schädigend, ging mit einer gewissen Ratlosigkeit über passende Schutzmechanismen einher. Sicher waren sich die Akteur*innen darin, dass kontrolliert werden müsse, jedoch nicht, wie am besten zu kontrollieren sei, was (oftmals ungewollt) zu der erwähnten Stabilisierung der Indizierungspraxis führte.

Zusammenfassende Thesenbildung und Ausblick

Die BPjS hielt sich somit als Anachronismus in der bundesdeutschen Medienkontrolllandschaft. Während sich beispielsweise der Film schon lange durch die freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) größtenteils von staatlichen Eingriffen emanzipiert hatte, sah sich das neue Medium Computerspiel mit der BPjS noch mit einer externen, staatlichen Institution konfrontiert. Anachronistisch ist nicht der Bezug auf einen Sittlichkeitsbegriff, der auch bei der FSK nachvollzogen werden kann.³⁶ Es ist vielmehr die Verortung zwischen staatlicher Judikative und Exekutive, die an die kaiserzeitliche ›Wirkungszensur‹ erinnert³⁷ und die BPjS ›aus der Zeit fallen‹ ließ. Die BPjS der Bonner Republik lässt sich resümierend als Notlösung mit erstaunlichen Befugnissen und ebensolcher Bestandsdauer charakterisieren. Sich auf Pluralismus berufend, beanspruchte sie in ihren Entscheiden *ex negativo* die Ausformulierung moralischer Werte der Gesellschaft, die in Bezug auf Computerspiele eine technikedeterministische Ausprägung erhielten. Die BPjS agierte daher wertbegründet, mit sittenbildender Absicht und damit auch in den 1980er-Jahren noch gemäß ihrem Auftrag aus den 1950er-Jahren, ein normatives Wertverständnis in der medialen Umwelt von Kindern und Jugendlichen zu sichern.

Seit dem hier betrachteten Zeitraum hat sich der gesetzliche Jugendschutz in Bezug auf Computerspiele umstrukturiert. Die ›Lücke‹ zwischen unreguliertem Markt und maximal-regulierender Indizierung wird nun von den Altersabstufungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gefüllt und das GjS ist durch das Jugendschutzgesetz (JuSchG) ersetzt. Auch ist die polemische Argumentation der BPjS einer relativen »Versachlichung der Prüfpraxis«³⁸ gewichen. Wertbegründung und Sittenbildungs-

35 Vgl. Jürgen Becker, »Jugendmedienschutz auf dem Prüfstand«, *Börsenblatt für den deutschen Buchhandel*, 15. September 1989; Harald Heker, »BPS: Rückkehr der Verleger?«, *Börsenblatt für den deutschen Buchhandel*, 21. Juli 1992.

36 Als Wertbegriff ausgeführt in Humberg, *Vom Erwachsenenverbot zur Jugendfreigabe*.

37 Johanne Noltenius, *Die freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft und das Zensurverbot des Grundgesetzes*, Göttinger rechtswissenschaftliche Studien 23 (Göttingen: Otto Schwartz, 1958), 42–45.

38 Jan Husemann, *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen: Zur Geschichte einer Themenkarriere* (Bielefeld: transcript, 2022), 258.

absicht stellen – teilweise mit veränderten Inhalten – jedoch immer noch Bezug und Aufgabe der Regulierungspraxis dar. Ihre Politiken des digitalen Spiels zu beobachten, Transparenz einzufordern und die Normen, nach denen reguliert wird, auf Legitimität zu überprüfen, bleibt damit die Aufgabe der kritischen Hinterfragung.

Medienverzeichnis

- Anzenbacher, Arno. *Christliche Sozialethik: Einführung und Prinzipien*. Paderborn: Schöningh, 1998.
- Barsch, Achim. »Jugendmedienschutz und Literatur«. *Lumis-Schriften*. Universität Siegen, 1988.
- Bauer, Fritz. »Grundgesetz und Schmutz- und Schundgesetz«. *Juristenzeitung* 20, Nr. 2 (1965): 41–47.
- Becker, Jürgen. »Jugendmedienschutz auf dem Prüfstand«. *Börsenblatt für den deutschen Buchhandel*. 15. September 1989.
- Beierwaltes, Andreas, und Klaus Neumann-Braun. »Computerspiele und Indizierungspraxis: Zu Mediengewalt und Doppelmoral in der Gesellschaft«. *medien praktisch* 16, Nr. 61 (1992): 20–24.
- Brentano, Heinrich von, und CDU/CSU-Bundestagsfraktion. »Bundestagdrucksache Nr. 103: Antrag der Abgeordneten Dr. von Brentano und Fraktion der CDU/CSU betr.: Vorlage eines Gesetzentwurfs gegen Schmutz und Schund.« Bundestagdrucksachen: 103, 14. Oktober 1949. <https://dipbt.bundestag.de/doc/btd/01/001/0100103.pdf>.
- Bühler, Nils. »Protecting the Youth by Controlling the Ludic: BPJS Indexing Practices in 1980s Western Germany«. In *Mental Health | Atmospheres | Video Games: New Directions in Game Research II*, hg. v. Jimena Aguilar Rodríguez, Federico Alvarez Igarzábal, Micheal S. Debus, Curtis L. Maughan, Su-Jin Song, Miruna Vozaru, und Felix Zimmermann, 35–49. Bielefeld: transcript, 2022.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Beach Head«. 341/85, 8. August 1985.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Blue Max«. 106/86, 8. August 1985.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »G.I. Joe«. 13/87, 5. Juni 1987.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Highlander«. 534/87, 12. Oktober 1987.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Indices«. BPS-Report 14, Nr. 1 (1991): 13–39.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Protector II«. 7/87, 19. Februar 1987.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Renegade«. 629/87, 18. Februar 1988.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »River Raid«. 454/84, 13. Dezember 1984.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »S.D.I.« 307/87, 31. August 1987.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Shockway Rider«. 466/87, 19. November 1987.

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. »Theatre Europe«. 334/86, 26. September 1986.
- Eckert, Roland, Waldemar Vogelgesang, Thomas A. Wetzstein, und Rainer Winter. *Auf digitalen Pfaden: Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1991.
- Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. »Geschichte der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz«. Zugegriffen 6. April 2022. <https://www.bzjkj.de/bzjkj/ueberuns/geschichte>.
- Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) i.d.F. von 1985. BGBl. Teil I (1985), 1503–6.
- Hajok, Daniel, und Daniel Hildebrandt. »Jugendgefährdung im Wandel der Zeit: Veränderungen und Konstanten in der BPjM-Spruchpraxis zu Darstellungen von Sexualität und Gewalt«. *BPjM Aktuell* 1 (2015): 3–17.
- Heker, Harald. »BPS: Rückkehr der Verleger?« *Börsenblatt für den deutschen Buchhandel*. 21. Juli 1992.
- Humberg, Michael. *Vom Erwachsenenverbot zur Jugendfreigabe: Die Filmbewertungen der FSK als Gradmesser des kulturellen Wertewandels*. Münster: Telos, 2013.
- Husemann, Jan. *Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen: Zur Geschichte einer Themenkarriere*. Bielefeld: transcript, 2022.
- BVerfG. »Josefine Mutzenbacher«. Urteil vom 27. November 1990 – 1 BvR 402/87. BVerfGE 83 (1990).
- Kentler, Helmut. »Jugendschutz als Zensur: Zur Spruchpraxis der Bundesprüfstelle«. *vorgänge* 27, Nr. 5 (1988): 74–87.
- Leffelsend, Martina, Martina Mauch, und Bettina Hannover. »Mediennutzung und Medienwirkung«. In *Lehrbuch der Medienpsychologie*, hg. v. Roland Mangold, Peter Vorderer, und Gary Bente, 51–71. Göttingen: Hogrefe, 2004.
- Mölich, Georg. »Christliches Abendland am Rhein: Ein politisches Denkmodell der früheren Bonner Republik«. In *Die Bonner Republik 1945–1963 – Die Gründungsphase und die Adenauer-Ära: Geschichte – Forschung – Diskurs*, hg. v. Gertrude Cepl-Kaufmann, Jürgen Wiener, Jasmin Grande, und Ulrich Rosar, 85–95. Bielefeld: transcript, 2018.
- Noltenius, Johanne. *Die freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft und das Zensurverbot des Grundgesetzes*. Göttinger rechtswissenschaftliche Studien 23. Göttingen: Otto Schwartz, 1958.
- Otto, Isabell. *Aggressive Medien: Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt. Formationen der Mediennutzung* 4. Bielefeld: transcript, 2008.
- Otto, Ulla. *Die literarische Zensur als Problem der Soziologie der Politik*. Bonner Beiträge zur Soziologie 3. Stuttgart: Ferdinand Enke Verlag, 1968.
- »Plenarprotokoll 01/050«. Bundestagdrucksachen: PPK 01/050, 23. März 1950. <https://diipbt.bundestag.de/doc/btp/01/01050.pdf>.
- »Plenarprotokoll 01/074«. Bundestagdrucksachen: PPK 01/074, 13. Juli 1950. <https://dipbt.bundestag.de/doc/btp/01/01074.pdf>.
- »Plenarprotokoll 01/230«. Bundestagdrucksachen: PPK 01/230, 17. September 1952. <http://diipbt.bundestag.de/doc/btp/01/01230.pdf>.
- Schilling, Robert. *Schund- und Schmutzgesetz: Handbuch und Kommentar zum Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften vom 9. Juni 1953*. Darmstadt: Stoyscheff, 1953.

BVerfG. »Sonnenfreunde, jugendgefährdende Schriften«. Urteil vom 23. März 1971 – 1 BvL 25/61, 1 BvL 3/62 (23. März 1971).

Stix, Daniela Cornelia. *Der Reiz des Verbotenen – zur Akzeptanz der USK-Alterskennzeichen*.

Berliner Schriften zur Medienwissenschaft 6. Berlin: Technische Universität, 2009.

Volter, K. *Denkschrift: Unsichtbare Zensur und geistige Freiheit*. Stuttgart: Freyja, 1959.

Verschwören, Verwirren, Verleumden

Rechtsextreme Strategien gegen digitale antifaschistische Arbeit und deren Möglichkeit zur Gegenwehr am Beispiel des antifaschistischen Netzwerks »Keinen Pixel dem Faschismus!«

Pascal Marc Wagner

Einführung: Das Netzwerk Keinen Pixel

Das Aktivistennetzwerk »Keinen Pixel dem Faschismus!« (kurz: Keinen Pixel) ist eine im April 2020 von Wissenschaftler*innen, Blogger*innen, Podcaster*innen, Streamer*innen und anderen Content Creators aus dem Videospiebereich gegründete Graswurzel-Initiative, zu der ich auch selbst gehöre. Das deutschsprachige Netzwerk fand sich nach dem rechtsterroristischen Anschlag von Halle im Jahr 2019 zusammen, um faschistischen Tendenzen in Videospiele, Kommentarseiten und Webforen direkt entgegenzutreten und sie zu entlarven¹. Der Täter von Halle nutzte Online-Streaming- und Gaming-Begriffe, um die Tat mit seinen Ideologie-Kollegen zu teilen². Die Tat wurde später von deutschen Politikern mit einer stark vereinfacht als homogen dargestellten »Gaming-Szene« in Verbindung gebracht, ohne dabei die popkulturellen Einflüsse populärer Medien im Allgemeinen oder die Feinheiten der Videospieindustrie oder Gaming-Communities im Internet zu berücksichtigen³.

Seit Entstehen hat Keinen Pixel Ziele erreicht, die den Zorn rechter Organisationen und Personen auf sich gezogen haben. Im August 2020 informierten Keinen Pixel und

1 Keinen Pixel dem Faschismus!, »Was ist ›Keinen Pixel den Faschisten?‹«, *Keinenpixel.de*, 22.04.2020.

2 Vgl. Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), *Der Anschlag von Halle*, 5.10.2020.

3 Vgl. Dennis Kogel, »Seehofer und die Gaming-Szene: Ein Sieg für den Täter von Halle«, *DLF Kultur*, 14.10.2019. Ich möchte hier betonen, dass rechte Organisationen nicht aus Interesse am Spielen an sich an Gaming-Communities interessiert sind, sondern an schwach moderierten Kommunikationsräumen im Allgemeinen, in denen ihre Äußerungen am längsten unwidersprochen bleiben. Viele Gaming-Communities entsprechen in der Form, wie sie derzeit bestehen, diesem Profil. Nichtsdestotrotz vermeiden verschiedene große Publisher und Videospiejournalismus-Seiten bis heute aktiv politische Diskussionen um inhärent politische Spiele, wie solche, die sich mit Bürgerkrieg oder Imperialismus befassen und handeln dabei ohne Reflexion der Möglichkeiten, die sie rechten Akteuren bieten.

andere Aktivist*innen die devcom, die Entwickler*innen-zentrierte Panel-Konferenz der gamescom, dass ein Panel zum Thema Antifaschismus von Destructive Creations (DC) geleitet werden sollte. Das Entwicklerstudio u.a. des in Deutschland wegen der Verrohungsgefahr Jugendlicher indizierten *Hatred*⁴ und des islamfeindlichen *IS Defense*, spricht mit seinen Titeln unter anderem besonders ein rechtsoffenes Publikum an. Auf der devcom planten DC, ihr neu entwickeltes Spiel *War Mongrels* zu bewerben, das die Geschichte zweier Deserteure der Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg behandeln sollte. Die antifaschistische Intention der Entwickler*innen war dabei höchst fraglich. Das Panel wurde kurzfristig abgesagt.⁵ In einer 2021 erschienen Reportage über DC sammelte Keinen Pixel schließlich basierend auf diesem Vorfall öffentlich einsehbare trans-, juden- und queerfeindliche Aussagen mehrerer Teammitglieder von DC⁶. Die Veröffentlichung führte u.a. dazu, dass der europäische Publisher für *War Mongrels* das Spiel noch vor dessen Erscheinen aus dem eigenen Katalog nahm.

Im September 2020 wollten die österreichische »Identitäre Bewegung« und der deutsche »Ein Prozent für unser Land e.V.« – beides Organisationen, die u.a. vom Bundesnachrichtendienst auf Rechtsextremismus überwacht werden – ein homophobes, sexistisches und antisemitisches Videospiel auf Steam veröffentlichen, zusammen mit Veröffentlichungen auf der Indie-Game-Store-Seite itch.io und ihrer eigenen Website. Schon vor der Veröffentlichung des Spiels wurde auf der Store-Seite die Absicht deutlich, Hass gegen Marginalisierte und Antifaschismus zu verbreiten und neue, potenziell junge Menschen für rechtsextreme Gruppen rekrutieren zu wollen⁷. Keinen Pixel wandte sich direkt an die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia (FSM) und die BzKJ, damals noch BpJM, an Valve, den Betreiber von Steam, und an itch.io und veröffentlichte das Thema auf dem Twitter-Account von Keinen Pixel⁸. Während FSM und BzKJ das Spiel erst nach der Veröffentlichung prüfen konnten, hat die daraus resultierende öffentliche Aufmerksamkeit Steam und itch.io dazu bewogen, die Shop-Seiten des Spiels schon vorher zu entfernen, so dass das Spiel nur auf der Homepage verfügbar gemacht wurde⁹.

Ziele von rechten Angriffen auf antifaschistische Netzwerke

Warum nun versuchen faschistische Kampagnen, antifaschistische Bewegungen zu diskreditieren, anstatt sie dazu zu bringen, sich aufzulösen und damit ihre Informationskampagnen ganz einzustellen? Anders als bei persönlichen Kundgebungen oder

4 Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ), damals noch Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM), »Online-Spiel »Hatred« indiziert«, *bz kj.de*, 20.04.2016.

5 Christian Suessmeier, »gamescom 2020 – Kontroverse rund um Show mit rechtspopulistischem Entwicklerstudio«, *Dvd-forum.at*, 29.08.2020.

6 Keinen Pixel dem Faschismus! [C], »Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus«, *keinenpixel.de*, 29.09.2021.

7 Vgl. Pascal Marc Wagner, »Wie Rechtsradikale den Steam-Shop zum Werben nutzen«, *Language-at-play.de*, 11.09.2020, für eine eingehende Analyse der Verschwörungsmythen und -stereotypen in den Texten und Trailern auf der Steam-Shop-Website.

8 Vgl. Tweet-Thread unter https://twitter.com/KeinenPixel_de/status/1302930579466473477.

9 Benjamin Strobel, »Von Humor zu Hass«, *Neues-deutschland.de*, 20.10.2020.

Demonstrationen kann ein Online-Netzwerk nicht durch physisches Eingreifen oder Drohungen aufgelöst werden. Selbst wenn es bedroht wird, kann ein gut organisiertes Online-Netzwerk sichere Räume für direkt betroffene Mitglieder schaffen und ihnen Unterstützung in Form von Zuspruch, Beratung oder finanzieller Hilfe bieten. Faschistische Gegenbewegungen werden es daher selten schaffen, ein antifaschistisches Netzwerk daran zu hindern, weiter Informationen zu verbreiten. Sie werden stattdessen versuchen, es so zu diskreditieren, dass nicht nur überzeugte Rechte seinen Informationen keinen Glauben mehr schenken, sondern auch dem Thema ferne oder falsch informierte Unbeteiligte. Im Idealfall erzeugt eine Fehlinformationskampagne durch Rechte Verschwörungsmysmen über die Korruption eines Netzwerks oder einer Institution. Diese Mythen können sich weiter verbreiten als der Ruf des Netzwerks oder der Organisation selbst, wie im Fall des von Rechten geschaffenen Verschwörungsmythos über Anetta Kahane zu sehen ist, der Gründerin der Amadeu-Antonio-Stiftung (AAS) gegen antisemitische Gewalt in Berlin. Kahane arbeitete einige Jahre bei der Staatssicherheit der DDR, lief dann aber über und begann ihr Engagement für die Menschenrechte, das zur Gründung der AAS führte. Ihr Wirken in der DDR ist durch historische Aufarbeitung gut dokumentiert, was die AAS vom Vorwurf der DDR-Romantisierung befreit.¹⁰ Nichtsdestotrotz ist der rechte Mythos, der die AAS mit den unmenschlichen Spionage- und Grenzkontrollpraktiken der DDR in Verbindung bringt, in Deutschland weithin bekannt, oft stärker als die Bemühungen der AAS selbst.

GamerGate¹¹-Accounts versuchten, Keinen Pixel in diesen Verschwörungsmythos einzureihen, indem sie verbreiteten, dass Keinen Pixel von Anetta Kahane bezahlt wurde und daher Teil des gegen die Stiftung erfundenen Verschwörungsmythos sei¹². Veröffentlichte Artikel und (oft ehrenamtlich) gehaltene Konferenzvorträge von Keinen Pixel und Netzwerkmitgliedern wurden von GamerGatern häufig mit angeblichen Zahlungen der deutschen Bundesregierung und der AAS in Verbindung gebracht, die in der Realität nicht existierten. Ziel sei laut der Verschwörung, ausgedachte Anliegen der Bundesrepublik wie »Zensur aller Spiele in Deutschland« zu fördern. Da der betreffende Twitter-Account kaum Unterstützung von deutschsprachigen GamerGate-Befürworter*innen mobilisieren konnte, wandte er sich an internationale Foren und übersetzte ganze Keinen Pixel-Artikel ins Englische, um Interesse an dem neuen Feindbild zu wecken. Ihre Behauptungen reichten bis hin zum Verschwörungstheoretiker David Icke, dem Urheber des Reptiloiden-Verschwörungsmythos, der in seinem Blog erfolglos versuchte, für das

10 Amadeu-Antonio-Stiftung (AAS), »Anetta Kahane«, AAS, 2017; Müller-Enbergs, Helmut, »Zusammenfassende gutachterliche Stellungnahme zu Anetta Kahane und die DDR-Staatssicherheit«, AAS, 2017, 9f.

11 »Der Name GamerGate bezeichnet eine Kampagne [...], in der vielfach progressive u.a. Spieleentwickler*innen, Journalist*innen aus u.a. antifeministischen Motiven im Internet belästigt, gestalkt und z.T. auch gedoxt wurden. An der Kampagne waren zudem mehrere später bekannte Akteure der sogenannten »alt-right« beteiligt, die nach GamerGate z.B. zur Trump-Bewegung weitergewandert sind und die Kampagne als Testlauf zur Mobilisierung insbesondere junger weißer Männer im Internet genutzt haben.« (Keinen Pixel, Glossar, »GamerGate« 21.08.2021).

12 Vgl. Tweets als Screenshots: <http://keinenpixeldenfaschisten.de/wp-content/uploads/2021/01/kv-hatespeechproof.png>

deutsche GamerGate-Anliegen zu werben¹³. Dieser fehlende Rückhalt und das baldige Ersterben des Widerstands aus der GamerGate-Community gegen Keinen Pixel können in direkten Zusammenhang gestellt werden. Ohne funktionierende Mythenbildung ist es schwer, eine weit verstreute Gruppe wie GamerGate zu gemeinsamen Aktionen zu bewegen. Eine solche Mythenbildung kann auch durch wissenschaftlich sauber wirkende Quellen hergestellt werden, die die eigene Ideologie zu belegen scheinen und verfestigen. Ein solcher Versuch, GamerGate durch wissenschaftliche Publikationen zu belegen, wird im nächsten Abschnitt beleuchtet.

Pseudowissenschaftliche Selbstdarstellung

In den aktivsten Tagen des GamerGate-Hashtags bemühten sich führende Inhaltsersteller*innen der Hasskampagne daher, den Anschein einer ethischen Bewegung für eine gerechte Sache zu erwecken. Die meisten dieser Versuche wurden von progressiven Gaming-Websites oder breiter aufgestellten Medien entlarvt.¹⁴

Als vermeintlich legitimer »Beweis« von GamerGates Integrität diente Befürworter*innen online lange eine von dem US-amerikanischen Journalisten Brad Glasgow im Dezember 2015 und Januar 2016 gehaltene Umfrage. Darin wurden GamerGate-Unterstützer nach ihrer eigenen politischen Selbstbeschreibung gefragt. Die Umfrage zeigt, dass GamerGater*innen sich selbst als politisch liberal und fortschrittlich wahrnehmen, obwohl sie sich dennoch als »die anti-progressive, und anti-feministische Bewegung gegen soziale Gerechtigkeit« bezeichnen.¹⁵ Glasgow selbst zeigt sich auf YouTube und Twitter als überzeugter GamerGate-Unterstützer.

Da es sich bei der Umfrage um eine gruppeninterne Selbstbefragung handelt, liegt es auf der Hand, dass sie für sich selbst keine akademische Aussagekraft hat. Vielmehr müsste sie als Primärquelle unter Berücksichtigung der psychologischen und sozialen Verzerrungen analysiert werden, die bei einer solchen Selbstbeobachtung zum Tragen kommen. Eine solche Analyse wurde innerhalb von GamerGate jedoch nie durchgeführt. Stattdessen wird die Umfrage häufig in Online-Diskussionen als »Beweis« zitiert, um Außenstehende davon zu überzeugen, GamerGate sei eine progressive Bewegung. Bis heute ist diese Umfrage einer der seltenen Fälle, in denen ein GamerGate-Befürworter hinreichend akademische Methoden der Datenerfassung und -präsentation verwendet, um Außenstehende dazu zu bringen, ihr einen Wert beizumessen.

Interessant ist, dass ein Zeitschriftenartikel von C. J. Ferguson und demselben Glasgow¹⁶ aus dem Jahr 2020 sich auf genau dieselbe Umfrage aus den Jahren 2015/2016 be-

13 Screenshot des Artikels auf Ickes blog: <http://keinenpixeldenfaschisten.de/wp-content/uploads/2021/01/DIproof.png>. Der Blog wird nicht in der Bibliografie zitiert, um den Verschwörungstheoretiker nicht mit einem Link zu adeln. Interessierten Forscher*innen wird empfohlen, die Webseite mit den im Screenshot vorhandenen Informationen selbst online zu suchen.

14 Valenti, Jessica, »Zoe Quinn: after Gamergate, don't cede the internet to whoever screams the loudest«, *The Guardian*, 24.09.2017.

15 Brad Glasgow, »No, Gamergate is Not Right Wing«, *Game Objective*, 21.11.2016. Übersetzt von mir.

16 Zu den Twitter-Konten von Glasgow und Ferguson: Es wird kein Link zu beiden Twitter-Konten bereitgestellt, da sie aktiv GamerGate-Inhalte und anderes hasserfülltes Verhalten fördern. Interes-

zieht.¹⁷ Er kommt dabei wenig überraschend zu denselben Schlussfolgerungen wie Glasgow im Jahr 2016. Durch seine Veröffentlichung als peer-reviewter Journalbeitrag innerhalb formalisierter akademischer Standards erzeugt der Artikel jedoch einen deutlich stärkeren Anschein von Seriosität. Dieser lässt ihn für Außenstehende und besonders für Kolleg*innen aus dem wissenschaftlichen Feld ohne Kenntnis des GamerGate-Diskurses glaubwürdig erscheinen. Dazu trägt auch seine Exklusivität bei: Der Artikel ist ein kostenpflichtiges Closed-Access-Paper, Individuen müssen also bezahlen oder Zugriff über ein wissenschaftliches Institut anfordern, um ihn zu lesen.

Er wird daher im GamerGate-Diskurs hauptsächlich in Form des Abstracts¹⁸ verbreitet. In diesem wird nicht offengelegt, dass sich der Artikel von 2020 auf die Umfrage von 2016 bezieht und keine neue Umfrage durchgeführt wurde. Er weist auch nicht explizit darauf hin, dass alle Behauptungen über die Progressivität Selbstbeschreibungen sind. Der Abstract lässt keine Möglichkeit zu, die wissenschaftlich zweifelhaften Methoden der Umfrage zu verifizieren. Es gibt damit auf Social Media so gut wie keinen Weg, die vermeintliche wissenschaftliche Glaubwürdigkeit der GamerGater*innen als das zu entlarven, was sie ist: eine Diskursverzerrung.

Die im Abstract formulierte Zusammenfassung wird also effektiv von GamerGate genutzt, um ihre rechte Gesinnung im Gespräch mit unentschlossenen Zuschauern zu verschleiern. Diesen wird dadurch die Existenz verschiedener glaubwürdiger Studien vorgegaukelt, die die Progressivität von GamerGate zu belegen scheinen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Artikel über die Umfrage 2020 häufig von GamerGate-Accounts in den sozialen Medien referenziert wurde, etwa um der Artikelserie von Keinen Pixel zu widersprechen. Dabei wird er nie tatsächlich zitiert, denn die Offenlegung der subjektiven Selbstbefragung würde das Argument der GamerGater*innen schwächen. Außerdem kann man durchaus davon ausgehen, dass viele GamerGater*innen, die die Referenz ihrer Gesinnungsgenoss*innen aufgreifen und selbst nutzen, ebenfalls keinen Zugriff auf den Beitrag haben und daher selbst nicht erkennen, wie sie in diesem Moment Opfer der eigenen Propagandamaschinerie werden.

Die Kombination dieser pseudowissenschaftlichen Selbstbestätigung dient als Grundlage für viele der auch heute noch aktuellen Argumentationsstrategien von GamerGate. Insbesondere werden Verbindungen zu rechtsextremen Websites von GamerGate-Befürworter*innen mindestens seit 2016 geleugnet.¹⁹ Dabei haben investigative Medien bereits 2016 damit begonnen, GamerGate mit rechtsextremen Wählerrekrutierungsbemühungen über *breitbart.com* in Verbindung zu bringen.²⁰ GamerGate wurde von Donald Trumps Wahlkampfstrategen und ehemaligem *Breitbart*-Vorsitzenden Ste-

sierten Forscher*innen wird empfohlen, die öffentlich zugänglichen Kontoseiten selbst zu durchsuchen.

17 Christopher J. Ferguson & Brad Glasgow, »Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy«, *Psychology of Popular Media*, 2020, 2.

18 Ferguson & Glasgow, 2020, Abstract.

19 Vgl. Glasgow 2016.

20 Matt Lees, »What Gamergate should have taught us about the ›alt-right‹«, *The Guardian*, 01.12.2016.

ve Bannon schnell als potenzielles Wahlkampfwerkzeug erkannt, und folglich wurden Gamer mit rechtsextremen Tendenzen vom Trump-Wahlkampfteam angeworben.²¹

Mögliche Maßnahmen gegen digitale Angriffe

Nachdem nun die Existenz und Hintergründe rechter Angriffe aus dem GamerGate-Spektrum auf aktivistische Personen in Gaming-Communities etabliert wurden, sollen hier nun einige Hinweise geliefert werden, wie man sich effektiv gegen selbige verteidigen oder sie unterbinden kann.

Die Organisation eines Netzwerks oder einer Aktivist*innengruppe ist an sich schon eine brauchbare Taktik gegen Angriffe von rechts, da sie es schwieriger macht, einzelne Personen zu ›dogpilen²² und zu drangsalieren. Dies macht es Rechten zwar schwerer, vermeintliche Protagonist*innen herauszufiltern, kann es aber nicht ganz verhindern. Hier kommt die eigentliche Netzwerkkomponente einer Aktivismusgruppe ins Spiel, die Betroffenen Rückendeckung gegen öffentliche Angriffe gibt. Gruppenmitglieder können Gegenrede gegen große rechte Troll-Attacken halten oder sogar finanzielle Unterstützung leisten, wenn Homepages oder Social-Media-Profile aufgrund von Doxxing²³-Versuchen geschlossen oder Anwaltskosten vorgestreckt werden müssen.

Nicht alle Opfer von extremistischem Online-Missbrauch haben jedoch Zugriff auf ein Netzwerk an Unterstützer*innen. Autor*innen oder politische Kommentator*innen werden oft wegen ihrer wissenschaftlichen oder journalistischen Veröffentlichungen belästigt, nicht aufgrund ihres Engagements in antifaschistischen Organisationen. Prominente deutschsprachige Beispiele der letzten Jahre sind etwa die Angriffe eines rechten Kolumnisten auf die österreichische Politikanalystin Natascha Strobl²⁴ und der Trolling-Shitstorm gegen Karolin Schwarz, Autorin von *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus*²⁵. In solchen Fällen sollten es Netzwerke zu ihrer Priorität machen, über ihre übli-

21 Vgl. Keinen Pixel, »Gamergate, eine Retrospektive«, 2020; Vgl. Green, Joshua, *Devil's Bargain: Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency* (Penguin 2017); Snyder, Mark, »Steve Bannon learned to harness troll army from ›World of Warcraft‹«, *USA Today*, 18.07.2017.

22 Der Internetbegriff »Dogpiling« beschreibt im übertragenen Sinne »[eine] Situation, in der übermäßige Kritik, Häme oder Beschimpfungen von mehreren Seiten an eine Person oder Gruppe gerichtet werden«. (übersetzt aus OED 1, 1.1). Der Begriff weckt das Bild einer Gruppe von Hunden, die sich alle gemeinsam auf einen Knochen stürzen, der ihnen zugeworfen wird.

23 »Unter Doxing/Doxxing versteht man das Sammeln und Veröffentlichen sensibler, persönlicher Daten mit der Absicht, betroffene Personen verwundbar zu machen. Die Strategie wird von Rechten in der Regel eingesetzt, um linke Aktivist*innen, Journalist*innen und sonstige Personen, die ihnen ideologisch entgegenstehen (z.B. Feminist*innen/Personen aus LGBTQIA+-Communities) bloßzustellen und Angriffe – z.B. Morddrohungen, persönliche Angriffe, Cyber-Mobbing – durch rechte Akteur*innen hervorzurufen.« (Keinen Pixel, Glossar, »Doxing/Doxxing«, 04.08.2021)

24 Victor Funk, »Natascha Strobl und ›Don Alphonso‹: Kolumnistin erwägt, rechtliche Schritte einzuleiten«, *FR* 12.08.2020.

25 Vgl. Karolin Schwarz, *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus* (bpb 2020) 127ff. Es sei darauf hingewiesen, dass ein erheblicher Teil der Opfer Frauen sind, auch wenn dies in diesem Artikel nicht weiter behandelt wird.

chen Aktionsräume und Communitys hinaus Unterstützung anzubieten, indem sie Gegenrede leisten und die Opfer nach deren Bedürfnissen unterstützen.

Gegenrede

Im Allgemeinen ist keine einzelne Aktion in den sozialen Medien so wirkungsvoll wie eine organisierte Aktion mehrerer Akteure. Das haben rechte Trolle früh erkannt und versammeln sich in Foren wie 8chan oder Subreddits, wo eine große Anzahl von Lesern mit dem Willen zum Handeln zur Verfügung steht. Wenn ein Link gepostet wird, reicht es höchstwahrscheinlich aus, wenn nur ein Bruchteil der Forenbenutzer das Social-Media-Profil des Opfers aufruft und mit Kommentaren überschwemmt, um Angst zu schüren oder das Opfer so lange damit zu beschäftigen, seine politische Position oder seinen geschriebenen Artikel verteidigen zu müssen, bis ihm die Kraft für weitere Aktionen fehlt. Auch hier kann Vernetzung helfen. Die Gegenrede mehrerer aktiver Netzwerkmitglieder ist weniger belastend für Einzelne und deutlich effektiver. In einer Studie von 2018²⁶ zeigt sich, dass Trolle tendenziell eher aufhören zu posten, wenn Ihnen mit Gegenrede entgegengetreten wird, denn einer der Haupttreiber von Online-Belästigung ist die wahrgenommene Freiheit von Konsequenzen. Gegenrede wirkt sich außerdem, wie Benesch et al.²⁷ feststellen, »positiv auf die Diskursnormen des ›Publikums‹ einer Gegenrede-Konversation aus: [Das sind] alle anderen Twitter-Nutzer oder ›Cyberbystander‹, die einen oder mehrere der betreffenden Tweets lesen«, und kann daher dazu führen, dass diese selbst Gegenrede-Bemühungen unterstützen.

Deplatforming

Die dauerhafteste Methode, Belästiger aus den sozialen Medien zu entfernen, das sog. *Deplatforming*, beruht fast ausschließlich auf Gruppenaktionen. Soziale Netzwerke wie Twitter oder Facebook ergreifen nur dann die Initiative, um schädliche Konten zu entfernen, wenn ein offenkundiges gesellschaftliches Interesse an ihrer Löschung besteht – wie etwa bei Donald Trumps Twitteraccount, nachdem dieser zum Sturm auf das Kapitol aufgerufen hatte. Diese Firmen dazu zu bringen, kleinere schädliche Konten zu löschen, ist schwierig. Was das globale politische Klima in diesen Fällen nicht leisten kann, müssen gesammelte Informationskampagnen von Aktivistennetzwerken leisten, die von möglichst vielen Meldungen an die Social-Media-Website begleitet werden²⁸. Die Unternehmen neigen dazu, auf massenhafte Meldungen zu reagieren. Leider oft auch ohne be-

26 Katarzyna Bojarska, »The Dynamics of Hate Speech and Counter Speech in the Social Media: Summary of Scientific Research«, *Centre for Internet and Human Rights*, 2018, 7.

27 Susan Benesch u.a., »Considerations for Successful Counterspeech«, *Dangerous Speech*, 2016, 2. Übersetzt von mir.

28 Während einige argumentieren, dass diese Vorgehensweise ein Ausrutscher in Richtung der gleichen Methoden ist, die Rechtsextremisten anwenden, möchte ich mit folgendem Punkt widersprechen: Die Förderung von Belästigung und Hassreden ist nicht nur moralisch falsch, sondern stellt auch einen Verstoß gegen die Nutzungsbedingungen fast aller Social-Media-Websites und gegen die Gesetze der meisten Länder dar. Eine Person of Colour, eine Frau, LGBTQIA+ oder generell gegen Faschismus zu sein, ist nichts davon.

gründeten Anlass, denn ihre Meldestellen sind in der Regel unterbesetzt und überlastet und stehen unter starker psychischer Belastung, weil die von ihnen moderierten Inhalte oft beleidigend oder gewalttätig sind.²⁹ Ein solches *Deplatforming* hat u. a. die Reichweite und Finanzierung von Steve Bannon und Alex Jones' Infowars sowie der »Identitären Bewegung« auf den meisten Social-Media-Plattformen verringert.

Blockieren

Nicht alle rechten Angreifer können jedoch durch Gruppenmeldungen wirksam entlarvt werden. Ein zunehmender Prozentsatz von Rechten belästigt und trollt, ohne ausdrücklich gegen die Nutzungsbedingungen einer bestimmten Social-Media-Plattform zu verstoßen. Da sie durch sog. *Dogwhistling* getarnt werden, d. h. durch harmlose Wörter, die für schädliche Zusammenhänge stehen, kann eine zunehmende Zahl von Angriffen von den Moderator*innen ohne ausreichende Schulung nicht entdeckt werden. Rechte bedienen sich regelmäßig solcher *Dogwhistles*, wie z. B. dem »Großen Austausch«, der den rassistischen Verschwörungsmythos bezeichnet, wonach Geflüchtete die weißen Einwohner*innen Europas oder Nordamerikas ersetzen sollen.

Als Einzelperson ist es in vielen Fällen schwierig, Missbrauch erfolgreich zu melden. Da Menschen, die an einer ehrlichen Diskussion interessiert sind, oft dazu neigen, sich in der Bringschuld zu sehen, sollte betont werden, dass das Blockieren der Missbrauchenden immer eine Option zum persönlichen Schutz darstellt. Fakt ist, dass Trolle durch das Blockiertwerden nicht nur den Zugriff auf ihr Opfer verlieren, sondern auch dessen Reichweite in den sozialen Medien. Das Blockieren dient nicht nur dem Selbstschutz, sondern ist auch ein wirksames Mittel, um Angriffe zum Schweigen zu bringen. Da die meisten Trolle jedoch mehrere Konten besitzen und meist Teil einer Troll-Community sind, kann das manuelle Blockieren jedes Kontos belastend und zeitlich aufwändig sein. Social-Media-Plug-ins wie »Twitter Block Chain« können diese Aufgabe erleichtern, wenn sie mit einer brauchbaren Referenzliste, wie z. B. den Followern eines reichweitenstarken rechten Accounts kombiniert werden.

Debunking

Um die Diskursnormen eines digitalen Raumes positiv zu beeinflussen, können vor dem Blockieren Fake News oder Propaganda in der Konversation *debunked*, d. h. entlarvt und richtiggestellt werden. Dies dient nicht dazu, den Angreifenden zu überzeugen (der sich der Unwahrheit seiner Behauptung wahrscheinlich sehr wohl bewusst ist), sondern um die Außenstehenden zu informieren. *Best Practices* im *Debunking* sind ein ständiges Diskussionsthema in Politikwissenschaft, Linguistik, Neurowissenschaft uvm., da effektives Entlarven verschiedene neurologische, kognitive, gesellschaftliche und kulturelle Mechanismen berücksichtigen muss.³⁰ Der Kognitionslinguist George Lakoff hat im Zu-

29 Olivia Solon, »Underpaid and overburdened: the life of a Facebook moderator«, *The Guardian*, 25.05.2017; Newton, Casey, »Bodies in Seats«, *The Verge*, 19.06.2019.

30 George Lakoff, *The ALL NEW Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Revised version of *Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate* (Chelsea Green

ge der US-Präsidentenwahl 2016 versucht, ein Mindestmodell für effektives *Debunking* auf Social-Media-Plattformen aufzustellen. Dieses »Truth Sandwich«, wie Lakoff es in einem Podcast³¹ und einem anschließenden Tweet³² nennt, berücksichtigt den aktuellen Stand der psycho- und neurolinguistischen Sprachverarbeitungserkenntnisse sowie die Eigenheiten von Aufmerksamkeitsspannen in sozialen Medien:

Truth Sandwich:

1. Start with the truth. The first frame gets the advantage.
2. Indicate the lie. Avoid amplifying the specific language if possible.
3. Return to the truth. Always repeat truths more than lies.

Das Modell ist aus mehreren Gründen für die Nutzung auf sozialen Medien geeignet. Schmid's Entrenchment-Theorie³³ besagt, dass sich sprachliche Informationen im Gehirn »eingraben«, je öfter sie wahrgenommen werden. Wenn die Wahrheit häufiger wiederholt wird als die Lüge, wird die Verankerung der Wahrheit maximiert und die Verankerung der Fehlinformation minimiert (wenn auch nicht beseitigt). Der Journalismus-Lehrer Roy Peter Clark³⁴ trägt dazu die Beobachtung bei, dass die »emphatische Wortfolge« die Aufmerksamkeit innerhalb der drei Schichten eines Wahrheitssandwiches ebenso stark lenkt wie die Reihenfolge der Schichten. »Platzieren Sie emphatische Wörter in einem Satz am Anfang und am Ende.«³⁵ Daraus folgt, dass die sachlich korrekte Information in der ersten und dritten Ebene die unwichtigeren Teile in beiden Ebenen einrahmen sollte, während die Metainformation »dieser Teil ist eine Lüge« die eigentliche Lüge in der zweiten Ebene rahmen sollte.

Schlussbetrachtung

Ich hoffe, dass die praktische Kombination aus Fallstudie und Anwendungsrahmen in diesem Kapitel dazu beiträgt, eine engagiertere Forschung über und innerhalb von antifaschistischen Netzwerken und Organisationen anzuregen. Diese haben sich bereits oft akademischen Methoden und Fakten verschrieben, werden aber immer noch selten auf diese Weise anerkannt. Wenn solche aktivistischen Netzwerke ihre eigenen Standards besser kommunizieren, indem sie die Mechanismen sozialer Medien effektiv nutzen, und die Verschleierungstaktiken Ihrer Angreifer öffentlich offenlegen können, so trägt dies hoffentlich zu einem besseren gesellschaftlichen Verständnis digitaler Zivilcourage bei.

Publishing 2004, 2018); Hans-Jörg Schmid, *Entrenchment and the Psychology of Language Learning: How We Reorganize and Adapt Linguistic Knowledge* (De Gruyter 2017).

31 George Lakoff und Gil Durán, »Truth Sandwich Time«, *Framelab*, 2018.

32 George Lakoff, Tweet seines Profils @GeorgeLakoff (Twitter 01.12.2018).

33 Vgl. Schmid 2018.

34 Roy Peter Clark, »How to serve up a tasty ›truth sandwich?«, *Poynter*, 18.08.2020.

35 Clark 2020. Übersetzt von mir.

Medienverzeichnis

- Amadeu-Antonio-Stiftung (AAS), *Anetta Kahane*. AAS, 2017. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/ueber-uns/kontakt-team/anetta-kahane/>.
- Benesch, Susan, Derek Ruths, Kelly. P. Dillon, Haji Mohammad Saleem und Lucas Wright. »Considerations for Successful Counterspeech«. *Dangerous Speech*, 2016. <https://dangerousspeech.org/wp-content/uploads/2016/10/Considerations-for-Successful-Counterspeech.pdf>.
- Bojarska, Katarzyna. »The Dynamics of Hate Speech and Counter Speech in the Social Media: Summary of Scientific Research«. *Centre for Internet and Human Rights*, 2018. https://cihr.eu/wp-content/uploads/antiz018/10/The-dynamics-of-hate-speech-and-counter-speech-in-the-social-media_English-1.pdf.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM). »Online-Spiel ›Hatred‹ indiziert«. *BpJM*, 20.04.2016. <https://www.bzjk.de/resource/blob/175964/acb1df65b40b89b0774abd53c2688bfd/2016-02-online-spiel-hatred-indiziert-data.pdf>.
- Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). »Der Anschlag von Halle«. *Bpb*, 5.10.2020. <https://www.bpb.de/politik/hintergrund-aktuell/316638/der-anschlag-von-halle>.
- Bruckman, Amy. »People with Your Politics are Not Welcome Here«. *Asbruckman*, 22.05.2017. <https://asbruckman.medium.com/people-with-your-politics-are-not-welcome-here-757d2636f83d>.
- Clark, Roy Peter. »How to serve up a tasty ›truth sandwich?«. *Poynter*, 18.08.2020. <https://www.poynter.org/reporting-editing/2020/how-to-serve-up-a-tasty-truth-sandwich/>.
- Ferguson, Christopher J. und Brad Glasgow. »Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy«. *Psychology of Popular Media*. Advance online publication 2020. <https://psycnet.apa.org/record/2020-15670-001>.
- Funk, Victor. »Natascha Strobl und ›Don Alphonso‹: Kolumnistin erwägt, rechtliche Schritte einzuleiten«. *FR*, 12.08.2020. <https://www.fr.de/politik/als-wuerde-ich-permanent-in-den-abgrund-schauen-90016007.html>
- Glasgow, Brad. »No, Gamergate is Not Right Wing«. *Game Objective*, 21.11.2016. <https://www.gameobjective.com/2016/11/21/no-gamergate-is-not-right-wing/>.
- Green, Joshua. *Devil's Bargain: Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency*. Penguin Press: New York, London 2017.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [1]. »Was ist ›Keinen Pixel den Faschisten!‹?«. *Keinen Pixel*, 22.04.2020. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/04/22/pressemitteilung/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [2]. »Wie man gegen Rechtsradikale in Videospiel-Communitys vorgeht«. *Keinen Pixel*, 15.07.2020. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/07/15/wie-man-gegen-rechtsradikale-in-videospiel-communitys-vorgeht/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [3]. »GamerGate, eine Retrospektive«. *Keinen Pixel*, 16.11.2020. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [A]. Glossareintrag »Doxing/Doxxing«. *Keinen Pixel*, 04.08.2021. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2021/08/04/doxing-doxxing/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [B]. Glossareintrag »GamerGate«. *Keinen Pixel*, 04.08.2021. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2021/08/04/gamergate/>.

- Keinen Pixel dem Faschismus! [C]. »Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus«. *Keinen Pixel*, 29.09.2021. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2021/09/29/destructive-creations-zwischen-neo-faschismus-neuheidentum-antisemitismus-und-antimuslimische-m-rassismus-download/>.
- Kogel, Dennis. »Seehofer und die Gaming-Szene: Ein Sieg für den Täter von Halle«. *DLF Kultur*, 14.10.2019. https://www.deutschlandfunkkultur.de/seehofer-und-die-gaming-szene-ein-sieg-fuer-den-taeter-von-2165.de.html?dram:article_id=460968.
- Lakoff, George. *The ALL NEW Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Revised version of *Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Chelsea Green Publishing: Vermont, 2004, 2018.
- Lakoff, George. Tweet from his profile @GeorgeLakoff. *Twitter*, 01.12.2018. <https://twitter.com/georgelakoff/status/1068891959882846208?lang=en>.
- Lakoff, George & Durán, Gil. »Truth Sandwich Time«. *FrameLab Podcast*, 2018. <https://soundcloud.com/user-253479697/14-truth-sandwich-time>.
- Lees, Matt. »What Gamergate should have taught us about the ›alt-right‹«. *The Guardian*, 01.12.2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>.
- Müller-Enbergs, Helmut. »Zusammenfassende gutachterliche Stellungnahme zu Anetta Kahane und die DDR-Staatssicherheit«. AAS, 2017. https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/11/gutachten_anetta_kahane.pdf.
- Newton, Casey. »Bodies in Seats«. *The Verge*, 19.06.2019. <https://www.theverge.com/2019/6/19/18681845/facebook-moderator-interviews-video-trauma-ptsd-cognizant-tampa>.
- Oxford English Dictionary (OED). »DOGPILE« (Lexico). <https://www.lexico.com/definition/dogpile>.
- Schmid, Hans-Jörg. *Entrenchment and the Psychology of Language Learning: How We Reorganize and Adapt Linguistic Knowledge*. De Gruyter: Berlin, 2017.
- Schwarz, Karolin. *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus*. Bonn: bpb, 2020.
- Snyder, Mark. »Steve Bannon learned to harness troll army from ›World of Warcraft‹«. *USA Today*, 18.07.2017. <https://eu.usatoday.com/story/tech/talkingtech/2017/07/18/steve-bannon-learned-harness-troll-army-world-warcraft/489713001/>.
- Solon, Olivia. »Underpaid and overburdened: the life of a Facebook moderator«. *The Guardian*, 25.05.2017. <https://www.theguardian.com/news/2017/may/25/facebook-moderator-underpaid-overburdened-extreme-content>.
- Strobel, Benjamin. »Von Humor zu Hass«. *Neues-deutschland.de*, 20.10.2020. <https://www.neues-deutschland.de/artikel/1143366.computerspiele-von-humor-zu-hass.html?sstr=steam>.
- Suessmeier, Christian. »gamescom 2020 – Kontroverse rund um Show mit rechtspopulistischem Entwicklerstudio«. *Dvd-forum.at*, 29.08.2020. <https://www.dvd-forum.at/gamescom-2020-kontroverse-rund-um-show-mit-rechtspopulistischem-entwicklerstudio>.
- Valenti, Jessica. »Zoe Quinn: after Gamergate, don't ›cede the internet to whoever screams the loudest‹«. *The Guardian*, 24.09.2017. <https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/24/zoe-quinn-gamergate-online-abuse>.

Wagner, Pascal Marc. »Wie Rechtsradikale den Steam-Shop zum Werben nutzen«. *Languageatplay.de*, 11.09.2020 <https://languageatplay.de/2020/09/11/wie-rechtsradikale-den-steam-shop-zum-werben-nutzen/>.

PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung

Sophie Walker

»Starke Löhne, starke Renten!«, »Freiheit und Unabhängigkeit«, »Für eine nachhaltige Zukunft!«

Diese und weitere Slogans zieren während Wahlen die Plakate in Bussen, an Straßenlampen – Posts auf Instagram, Twitter, TikTok und Werbungen zwischen Youtube-Videos. In den meisten Fällen kann man den Aussagen nur zustimmen: »Starke Löhne, starke Renten!« – warum auch nicht? Kontextualisiert werden die Texte in der Regel durch lachende Gesichter, Listennummern und Parteinamen. Was wirklich dahinter steckt, scheint für viele potentielle Wählerinnen und Wähler nicht greifbar und nicht glaubwürdig: Im internationalen Vergleich ist das Vertrauen in politische Institutionen in der Schweiz relativ hoch, aber auch hier zeichnet sich eine Vertrauenskrise ab¹.

Ungleichgewicht zwischen Entertainmentblasen und Wissenszugängen

Das Recherchieren von politischen Informationen ist aufwändig. Gleichzeitig leben wir in einer Gesellschaft, in der wir uns per Knopfdruck Zutritt in eine Welt aus frei wählbaren Emotionen, Geschichten, Spielen und sozialer Abstraktion verschaffen können. Ein jederzeit abrufbares »Dopaminparadies« für das Gehirn; zumindest, wenn kurzfristige Gratifikation gefragt ist – und das scheint sie zu sein. Weitaus komplizierter ist der Zugang zu gut aufbereiteten Informationen, welche komplexe Sachverhalte auf ansprechende Art und Weise erläutern. Selbst wenn solche Quellen visuell ansprechend gestaltet sind, bleibt doch meist das Dopaminerlebnis aus. Besonders die Meinungsbildung zu politischen Diskussionen ist schwierig, da die Sachverhalte komplex, und die Diskurse nicht selten mit negativen Emotionen belastet sind. In dieser Atmosphäre scheint es weitaus einladender, sich in Filterblasen zurückzuziehen. Dieses Ungleichgewicht zwischen einladenden, einfach abrufbaren Entertainmentenerlebnissen und wichtigen – aber

1 DJS, »Gründe für die Förderung der politischen Partizipation«, *Grundlagen Der Politischen Partizipation von Jugendlichen*, 2019, <https://www.dsj.ch/publikationen/grundlagen-der-politischen-partizipation-von-jugendlichen/>.

komplexen und schwer zugänglichen – Informationen möchten wir mit dem *PROJEKT CH+ Games for Democracy* adressieren. Dieser Text skizziert, wie das Projekt entstanden ist und wie es sich seit seiner Entstehung weiterentwickelt hat.

Ziele unserer spielbasierten Demokratieapps

Unser Ziel ist es, die erforschten und erprobten Mechaniken aus Game- und Entertainment-Medien zu nutzen, um Wählerinnen und Wähler zu motivieren, sich politisch zu bilden und die eigenen demokratischen Kompetenzen wahrzunehmen. Im *PROJEKT CH+* nutzen wir spielbasierte Ansätze, um intrinsisches Interesse an politischer Selbstbildung und Reflexion zu fördern und um Kommunikationslücken zwischen politischen Akteur*innen und der Wählerschaft zu überbrücken. Gemeinsam mit Wählerinnen und Wählern, Politikexpert*innen und Gamedesigner*innen entwickeln wir moderne Demokratie-Apps, die Wählerinnen und Wähler bei der Suche nach ihren Wunschkandidat*innen unterstützen und sie motivieren, über das politische Geschehen im Parlament auf dem Laufenden zu bleiben. Bis zu den Eidgenössischen Wahlen 2023 entwickeln wir unsere beiden Apps *CH+App* und *DOPE Elections* in einem iterativen, öffentlichen Ansatz von der kantonalen bis zur nationalen Ebene. Ziel beider Applikationen ist es, politische Informationen auf interaktive und intuitive Weise zu präsentieren. Momentan handelt es sich bei den Applikationen um Wahlhilfen. Bis zu den Eidgenössischen Wahlen 2023 ist allerdings geplant, auch Grundpfeiler der politischen Bildung in leicht verständlichen Interfaces abzubilden und interaktiv auszugestalten. So sollen nicht nur die politischen Prozesse im Schweizer Parlament transparenter gemacht werden, Nutzer*innen sollen auch die Möglichkeit haben, den gewählten Personen im Parlament zu folgen und politisch auf dem neusten Stand zu bleiben.

Spiele zur Demokratiebildung: Tradition in der Schweiz

In der Schweiz sind spielerische Ansätze zur Demokratiebildung, beispielsweise in Schulen, seit längerer Zeit verbreitet. Demokratieförderung wird traditionell von Bildungsinstitutionen, Parteien oder Vereinen praktiziert. Während die Parteien hier auf ihre Jungparteien setzen, wird der größte Teil von unparteiischen Angeboten zur Demokratieförderung über Vereine angeboten. Die meisten Initiativen offerieren hierbei analoge Angebote, welche sich an Schulklassen richten. Während spielerische Elemente verbreitet sind, handelt es sich bei explizit ludischen Konzepten oftmals um Rollenspiele und Simulationen. Der Verein »Schulen nach Bern« führt beispielsweise mehrmals pro Jahr die Politiksimulation »Spiel Politik!« durch, bei der verschiedene Oberstufenklassen Volksinitiativen erstellen und im Nationalratssaal über diese abstimmen². Ein weiterer Ansatz kommt vom Dachverband der Schweizer Jugendparlamente, welcher

2 Polit-Forum Bern, »Spiel Politik!«, *Polit-Forum Bern*, Mai 09, 2022, <https://www.polit-forum-bern.ch/angebote-fuer-schulen/spiel-politik/>.

neben der Koordination von Jugendparlamenten auch diverse Projekte zur Partizipationsförderung betreut. In ihrem »Speed Debating«-Format können Jugendliche in einem »lockeren Rahmen« auf politische Themen aufmerksam gemacht werden³. Der Kanton Bern veröffentlichte das Brettspiel »Jede Stimme zählt! Das Rathaus-Spiel«⁴, welches kostenlos erhältlich ist und in welchem der Ratsbetrieb durchgespielt werden kann. Eine neuere Entwicklung ist eine wachsende Civic Tech Community innerhalb der Schweiz. »Civic Tech« bezeichnet Technologie, welche es der Bevölkerung ermöglicht, an politischen Prozessen teilzunehmen und diese mitzugestalten⁵. Dabei steht nicht die Digitalisierung von offiziellen Prozessen (z. B. E-Voting) im Zentrum. Es geht generell um digitale Tools, welche die politischen Mitbestimmungsmöglichkeiten der Bevölkerung erhöhen. Der Umfang solcher IT-Projekte reicht von Online-Marktplätzen für Gemeinden⁶ bis hin zu Apps, mit welchen die Qualität von Fahrradwegen bewertet werden kann⁷. Während spielerische Elemente nicht den Hauptfokus von Civic Tech ausmachen, so werden im Design von Civic Tech Applikationen doch vermehrt auch spielerische Komponenten genutzt, um die benutzungsfreundliche Handhabung der Tools zu begünstigen. Die wachsende Popularität solcher Civic Tech Tools eröffnet neue Möglichkeiten für digitale Konzepte, die Demokratie explizit spielerisch vermitteln wollen. Das PROJEKT CH+ funktioniert an dieser Schnittstelle zwischen Demokratie- und Partizipationsförderung, Civic Tech und Serious Games.

Projektentwicklung und konkrete Anwendungen im politischen Kontext

Während der Eidgenössischen Wahlen 2019 begann ich das PROJEKT CH+ Games for Democracy als Masterarbeit an der Zürcher Hochschule der Künste. Seither wurden die Wahlhilfen während kantonalen Wahlen in der ganzen Schweiz getestet und weiterentwickelt. Die Konzepte werden gemeinsam mit Wähler*innen erarbeitet und sind auf Leute unter 30 Jahren ausgerichtet. Während jeder Projektrunde werden gemeinsam mit Freiwilligen oder mit teilnehmenden Schulklassen neue Funktionen erarbeitet, entwickelt und bewertet. Seit Beginn des Projekts wurden zwei Wahlhilfen konzipiert: Die *CH+App* ist ein »Tinder für Demokratie«, bei dem Effizienz und Benutzungsfreundlichkeit im Vordergrund stehen. Bei *DOPE Elections* rückt ein farbenfrohes »Race Royale der Kandidierenden« das spielerische Narrativ in den Mittelpunkt. Die Applikationen werden bis zu den Eidgenössischen Wahlen 2023 erforscht und schrittweise mit neuen Funktionen ausgestattet. In den vergangenen sechs Projektrunden ging es um die Erarbeitung des ersten Grundkonzepts für spielerische Wahlhilfen (Eidgenössische Wahlen 2019), den Vergleich zwischen dem ersten Prototypen und einer bestehenden Wahlhilfe

3 youpa, »Speed Debating«, *youpa*, Mai 09, 2022, <https://www.youpa.ch/angebote/speed-debating/>.

4 Kanton Bern, »Rathaus-Spiel und Infoset«, *Kanton Bern*, Mai 09, 2022, <https://www.gr.be.ch/de/start/wissen/rathaus-spiel-und-infoset.html>

5 DSJ, »Civic Technology«, *Dachverband Schweizer Jugendparlamente*, Mai 09, 2022, <https://www.dsj.ch/projekte/civic-technology/>.

6 crossiety, »Der Digitale Dorfplatz«, *crossiety*, Mai 09, 2022, <https://www.crossiety.ch/>.

7 velobserver, »Ride, rate, repeat!«, *velobserver*, Mai 09, 2022, <https://www.velobserver.ch/>.

(Uri 2020), den ersten Test der *CH+App* (Basel Stadt 2020), den ersten Test von *DOPE Elections* (Neuenburg 2021), den Vergleich zwischen der *CH+App* und *DOPE Elections* (Freiburg 2021) und die Konzeption von neuen Parlamentsmonitoring-Funktionen (Bern 2022), welche zukünftig Einblicke in die Geschäfte im Eidgenössischen Parlament geben werden.

Entwicklung und Forschung: Integration von politischen Daten

Das Design der Applikationen basiert auf drei Grundpfeilern: Die politischen Informationen innerhalb der CH+-Applikationen stammen von externen Partnern, welche auf die Erhebung von politischen Daten oder die Erklärung von politischen Prozessen spezialisiert sind. Als Entwicklungsteam mit Game Design-Hintergrund konzentrieren wir uns ausschließlich auf die spielerische Kommunikation dieser politischen Inhalte. Die dritte Zutat für die beiden CH+-Applikationen ergibt sich aus User-Feedback, welches durch Tests, Fokusgruppen, Workshops und Umfragen gesammelt und analysiert wird. Momentan erhalten wir der größten Teil der Daten innerhalb der Apps von smartvote. Smartvote wird von dem Verein Politools getragen und erstellt seit 2013 Fragebogen zur Datenerhebung über politische Kandidierende. Durch das Beantworten dieser politischen Fragen können Wähler*innen ihre Meinung mit der von Kandidierenden vergleichen. Beide CH+-Applikationen matchen Nutzer*innen auf dieser Basis des smartvote-Fragebogens mit Kandidierenden. Erklärungen von politischen Prozessen, welche in den CH+-Applikationen einsehbar sind, stammen hauptsächlich von dem Verein easyvote (einem Angebot des Dachverbands der Schweizer Jugendparlamente). In *DOPE Elections* gibt es zusätzlich ein »News«-System, in welches kantonale und nationale Medien integriert sind, sodass Artikel zu Kandidierenden angezeigt werden können.

Die Konzepte: CH+App und DOPE Elections

Das während den Eidgenössischen Wahlen 2019 erstmals erarbeitete Konzept für spielerische Wahlhilfen wurde in den folgenden Projektunden zur *CH+App* weiterentwickelt. Mit der *CH+App* können Nutzerinnen und Nutzer ein Profil erstellen, sich durch die Kandidierenden swipen und per Drag/Drop ihre eigenen politischen Listen erstellen. Nach den Wahlen können sie einsehen, wer gewählt wurde und welche ihrer Favorit*innen es in die Regierung geschafft haben. Die Funktionen der App werden in einem zentralen Hauptmenü Schritt für Schritt freigeschaltet.

Bei *DOPE Elections* steht das ungezwungene Entdecken der Kandidierenden im Mittelpunkt. Die Kandidierenden befinden sich in einem Race Royale ins Parlament und buhlen um die Gunst der Spielenden. Die Kandidierenden bewegen sich hierbei in einer farbigen Welt, in welcher Wählerinnen und Wähler durch das Beantworten des smartvote-Fragebogens entscheiden, wer das Rennen gewinnt. Je nach Übereinstimmung mit den Wählerinnen und Wählern werden die Kandidierenden spektakulär aus dem Rennen oder auf die Bestenliste gespickt.

Abb.1: Screenshots der CH+App, Stand Frühling 2022

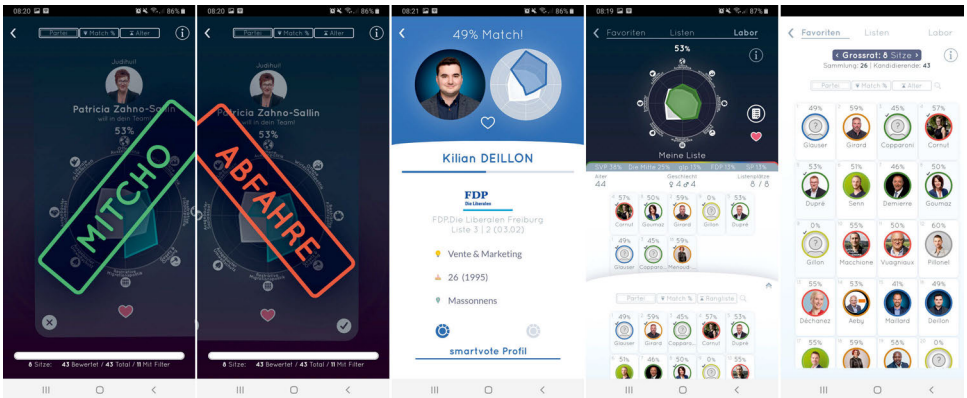
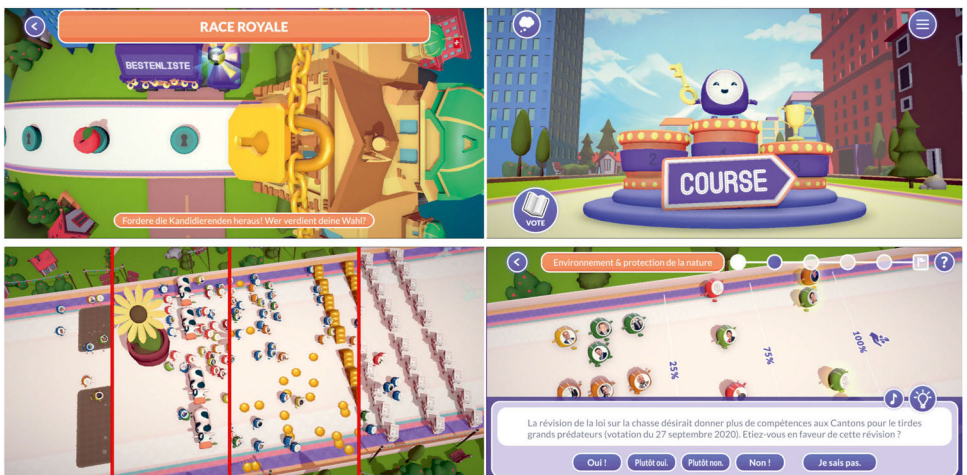


Abb. 2: Screenshots der DOPE Elections App, Stand Frühling 2022



Förderungsstrategien und Prozesseinbindung von politischen Institutionen

Der erste öffentliche Prototyp wurde hauptsächlich durch ein 6'000 CHF Preisgeld der Swiss Student Sustainability Challenge, durchgeführt durch die Fachhochschule Nordwestschweiz, finanziert. Die erste Unterstützung aus der öffentlichen Hand erhielt das Projekt vom Amt für Kultur und Sport des Kantons Uri sowie der Gemeinde Altdorf (ebenfalls Kanton Uri). Mit der darauf folgenden Förderung der Gebert-Rüf-Stiftung wurde die Weiterführung des Projekts als Design-Forschungsprojekt an der Zürcher Hochschule der Künste ermöglicht. Während der Projektrunde in Basel-Stadt arbeiteten wir mit dem Jungen Rat (Jugendparlament) des Kantons zusammen. Der Junge Rat war bei der Gestaltung der CH+App involviert und leistete ebenfalls einen finanziellen Beitrag. Die erste Version der CH+App wurde während den Basler Wahlen auf der Web-

seite des Kantons Basel Stadt verlinkt. Die nächste Förderung erhielten wir 2020 vom Prototype Fund Schweiz, einer Initiative der Mercator-Stiftung Schweiz, welche auf die Förderung von Civic Tech Applikationen ausgerichtet ist. Während dieser Projekt-runde in dem Kanton Neuenburg haben wir *DOPE Elections* als komplett eigenständige Applikation entwickelt. In Neuenburg erhielten wir erstmals auch Rückmeldungen von Kandidierenden. Der spielerische Ansatz des *PROJEKT CH+* wurde aus verschiedenen Parteirichtungen begrüsst, aber es wurde auch Kritik geäussert, dass *DOPE Elections* zu spielerisch sei. Die nächste Projektrunde im Kanton Freiburg wurde von dem Verein E-Government Schweiz (seit 2022 Digitale Verwaltung Schweiz) als Innovationsprojekt gefördert. In dieser fünften Projektrunde haben wir die *CH+App* überarbeitet, um sie mit *DOPE Elections* vergleichen zu können. Ursprünglich war bei dieser Zusammenarbeit ein gemeinsamer medialer Auftritt mit einer staatlichen Institution geplant gewesen, diese distanzierte sich jedoch, da sie sich nicht in die Wahl-Kommunikation des Kantons Freiburg einmischen wollte. Wir konnten dennoch beobachten, dass die »elegantere *CH+App*« häufiger geteilt und heruntergeladen wurde als *DOPE Elections*. Im Kanton Bern haben wir zuletzt die ersten Workshops für komplett neue Funktionen durchgeführt. Dank der Unterstützung des Grossen Rats des Kantons Bern haben wir das erste Live-Event des *PROJEKT CH+* durchgeführt, welches im Rathaus des Kantons Bern stattgefunden hat. Hier konnten sich drei Schulklassen während eines Speed-Datings mit Fraktionsmitgliedern des Grossen Rates des Kantons Bern austauschen. Auch das kantonale Jugendparlament und das Amt für Kommunikation des Kantons Bern waren in dieser Projektrunde involviert gewesen. Seit Projektbeginn wurde in verschiedenen Teamkonstellationen an den Applikationen gearbeitet. Je nach Projektrunde waren jeweils 1–7 Leute zeitgleich an den Entwicklungsarbeiten beteiligt.

Feedback & Kritik

Während unserer Arbeit am *PROJEKT CH+* haben wir gelernt, dass von politischer und medialer Seite, sowie auch bei Wählerinnen und Wählern, Interesse an spielerischen Ansätzen zur Demokratieförderung besteht. Neben positiven Reaktionen gibt es auch kritische Stimmen, eine Neugier zu dem Thema ist jedoch unbestreitbar. Es ist auch klar geworden, dass es nicht genügt, Informationen über Wahlen zielgruppengerecht aufzubereiten, sondern dass die gesamte Kommunikation über politische Entscheidungsprozesse im Parlament transparenter und verständlicher gestaltet werden muss. Während den Eidgenössischen Wahlen 2023 sollen die Apps also nicht nur einen spielerischer Einstieg in die Politik ermöglichen und Wählerinnen und Wähler bei ihren Entscheidungen unterstützen. Nach den Wahlen sollen Wählerinnen und Wähler verfolgen können, wie sich die gewählten Personen im eidgenössischen Parlament verhalten. Auf diese Weise wollen wir eine stärkere Verbindung zwischen Wählerinnen und Wählern, dem Verständnis für die eigene Stimme und den politischen Akteur*innen ermöglichen. Bei der Entwicklung dieser neuen Funktionen, die Nutzer*innen helfen, zu verstehen, wie das eidgenössische Parlament funktioniert und wie sich einzelne Akteure im Parlament verhalten, bleiben wir unseren Grundsätzen treu und informieren spielerisch (mit einem

Serious Game und einem Gamification-Ansatz), neutral und respektvoll gegenüber den politischen Akteur*innen.

CH+ im internationalen Kontext

Außerhalb der Schweiz werden spielerische Ansätze auch in anderen Ländern erprobt. Das internationale Erasmus+ Projekt »Demogames« befasste sich 2019–2022 beispielsweise mit der Erforschung von analogen und digitalen Spielen für Demokratiebildung in der Jugendarbeit und non-formaler Bildung⁸. In diesem Rahmen wurden verschiedene Demokratiespiele für eine »Democracy Game Box« entwickelt⁹. Involviert waren das German Institute for Global and Area Studies (GIGA, Deutschland), das Europäische Netzwerk für Demokratie- und Menschenrechtserziehung (DARE, Belgien), CGE Erfurt e.V. (Deutschland), DA2 Trucados (Spanien) und das Intercultural Institute of Timisoara (IIT, Rumänien). Als Inspiration für die zu entwickelnden Spiele galten unter anderem die Vermittlung von den »Demokratiekompetenzen« des Europarates¹⁰.

Auch die Anzahl von national und international verknüpften Civic Tech-Initiativen befindet sich im Wachstum. In Deutschland sorgte der *Wahlomat*¹¹ 2002 erstmals für Aufsehen. Während den Französischen Präsidentschaftswahlen 2022 gab es heiße Diskussionen über die *Elyze App*, welche in vereinfachter Form Gebrauch von dem Tinder Swipe-Prinzip machte¹².

Fazit

Egal, ob mit oder ohne ludischem Ansatz, die Entwicklungsbewegung für Applikationen zur Demokratieförderung profitiert, wenn offizielle, politische Daten frei zugänglich sind. Dies erlaubt es der Civic Tech-Community, aber auch verschiedenen Bildungsinstitutionen oder privaten Einrichtungen, mit den Daten zu experimentieren. Oftmals ergeben sich daraus spielerische, interaktive Ansätze, welche es Wählerinnen und Wählern erlauben, sich auf zugänglichere Art an der Analyse von Statistiken, politischen Akteur*innen oder der Umsetzung von Initiativen zu beteiligen. Eine Stärkung von Open

8 GIGA, »Democracy and Games: Analog and Digital Game-Based-Learning Tools for Youth Work«, GIGA, Mai 10, 2022, <https://www.giga-hamburg.de/de/forschung-und-transfer/projekte/democracy-games-analog-digital-game-based-learning-tools-youth>.

9 demokrative, »Demogames«, *demokrative*, Mai 09, 2022, <https://www.demokrative.ch/index.php/de-de/projekte/demogames>.

10 Council of Europe, »Reference Framework of Competences for Democratic Culture«, *Council of Europe*, Mai 10, 2022, <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/home>.

11 Wahl-O-Mat, »Wahl-O-Mat«, *Wahl-O-Mat*, Mai 09, 2022, <https://archiv.wahl-o-mat.de/>.

12 Isolde MacDonough, »French Tinder-like Voting App Ignites Worries Over Bias, Privacy«, *Bloomberg*, Mai 09, 2022, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-02-09/french-tinder-like-voting-app-ignites-worries-over-bias-privacy>

Access, Open Source, und Civic Tech Initiativen ist folglich ein wichtiger Bestandteil in der Ausgestaltung von digitalen Spielen zur Demokratieförderung.

Medienverzeichnis

- Council of Europe. »Reference Framework of Competences for Democratic Culture.« *Council of Europe*, Mai 10, 2022. <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/home>.
- Crossiety. »Der Digitale Dorfplatz.« *crossiety*, Mai 09, 2022. <https://www.crossiety.ch/>.
- Demokrative. »Demogames.« *demokrative*. Mai 09, 2022. <https://www.demokrative.ch/index.php/de-de/projekte/demogames>.
- DSJ. »Civic Technology.« *Dachverband Schweizer Jugendparlamente*. Mai 09, 2022. <https://www.dsj.ch/projekte/civic-technology/>.
- DSJ. »Gründe für die Förderung der politischen Partizipation.« *Grundlagen Der Politischen Partizipation von Jugendlichen*. 2019. <https://www.dsj.ch/publikationen/grundlagen-der-politischen-partizipation-von-jugendlichen/>.
- GIGA. »Democracy and Games: Analog and Digital Game-Based-Learning Tools for Youth Work.« *GIGA*. Mai 10, 2022. <https://www.giga-hamburg.de/de/forschung-und-transfer/projekte/democracy-games-analog-digital-game-based-learning-tools-youth>.
- Kanton Bern. »Rathaus-Spiel und InfoSet.« *Kanton Bern*. Mai 09, 2022. <https://www.gr.be.ch/de/start/wissen/rathaus-spiel-und-infoSet.html>.
- MacDonough, Isolde. »French Tinder-like Voting App Ignites Worries Over Bias, Privacy.« *Bloomberg*. Mai 09, 2022. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-02-09/french-tinder-like-voting-app-ignites-worries-over-bias-privacy>.
- Polit-Forum Bern. »Spiel Politik!.« *Polit-Forum Bern*. Mai 09, 2022. <https://www.polit-forum-bern.ch/angebote-fuer-schulen/spiel-politik/>.
- velobserver. »Ride, rate, repeat!.« *velobserver*. Mai 09, 2022. <https://www.velobserver.ch/>.
- Wahl-O-Mat, »Wahl-O-Mat«, *Wahl-O-Mat*, Mai 09, 2022, <https://archiv.wahl-o-mat.de/>.
- Youpa. »Speed Debating.« *Youpa*. Mai 09, 2022. <https://www.youpa.ch/angebote/speed-debating/>.

Part of the Game

Österreichische Indie-Spiele als politische Kommentare

Lorenz Prager und Alexander Preisinger

Die österreichische Staatsbürgerschaft im Gegenzug für eine Investition in ein Projekt zu erhalten, sei »no na net, part of the game« meinte Uwe Scheuch als stellvertretender Landeshauptmann von Kärnten im Jahre 2009. Diese Aussage zog eine Verurteilung wegen Korruption und die Entwicklung eines Spieles namens *Part of the Game – Game*¹ nach sich. Im Zuge der Korruptionsvorwürfe gegen den ehemaligen Finanzminister Karl-Heinz Grasser entstand sechs Jahre später *KHG – Korrupte haben Geld*². Dabei handelt es sich um einen Variante des Wirtschaftsspiels *Das kaufmännische Talent (DKT)*. Die Übereinstimmung von Spiel- und Namenskürzel des Politikers sind freilich kein Zufall; dieser klagte erfolglos gegen die Spieleentwickler*innen. Thematisch an die Skandale um den ehemaligen Bundeskanzler Sebastian Kurz bekam das Spiel 2021 eine Erweiterung mit dem Titel *Kurz & Sündig*³. Das Aufgreifen innenpolitischer Skandale durch Spiele hat also gewissermaßen Tradition in Österreich und davon gab es seit dem Ibiza-Skandal 2019 einige. Da Politik zunehmend auch in digitalen Spielen als Teil popkultureller Imaginationen ausverhandelt wird, sind sie als Quellen der politischen Geschichte brauchbar, um bestimmte Diskurse zu untersuchen⁴. Jener Prämisse folgend, untersucht dieser Beitrag in exemplarischer Form, wie innenpolitische Themen von österreichischen Indie-Games aufgegriffen und verarbeitet wurden.

Ein kurzer Abriss sei zur Orientierung vorangestellt: Politische Skandale, Regierungskrisen und -umbildungen haben in Österreich spätestens seit Mai 2019 Hochkonjunktur: Die 2017 gebildete türkis-blaue Koalitionsregierung (ÖVP-FPÖ) unter Bundeskanzler Sebastian Kurz (ÖVP) und Vizekanzler Heinz-Christian Strache (FPÖ)

1 »Grüne: Riesen-Erfolg für Anti-Korruptionsspiel«, APA-OTS, letzte Änderung am 13. August, 2013, https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20130813_OTS0037/gruene-riesen-erfolg-fuer-anti-korruptionsspiel.

2 Klaus Hofegger und Christian Felsenreich, *KHG – Korrupte haben Geld* (Piatnik. 2015).

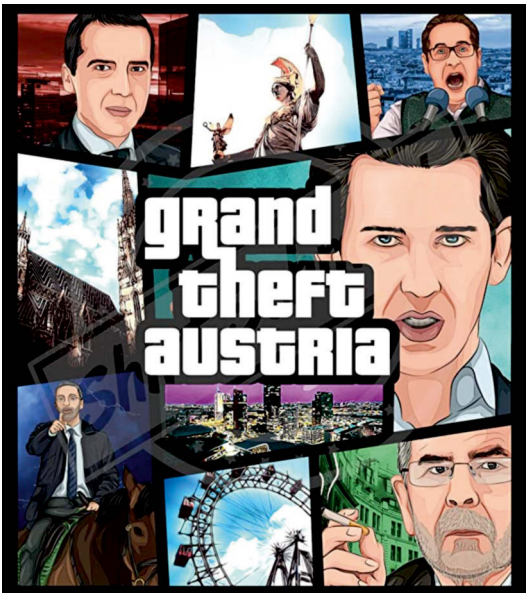
3 Klaus Hofegger und Christian Felsenreich, *Kurz & Sündig* (Piatnik. 2021).

4 Eugen Pfister und Tobias Winnerling, *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte* (Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2020), 12–13, 49.

platzte im Zuge des Ibiza-Skandals. Strache und Johann Gudenus waren im Juli 2017 dabei gefilmt worden, wie sie gegenüber einer vermeintlichen Nichte eines russischen Oligarchen Pläne zur Übernahme des auflagenstarken Boulevardblattes *Krone* besprachen, ihr dafür Staatsaufträge anboten und erläuterten, wie Parteispenden über Vereinskonstruktionen an den Kontrollinstanzen vorbei geschleust werden können.

Nach Neuwahlen kam es zu einer türkis-grünen Regierung unter Kurz und Werner Kogler. Ersterer musste nach zahlreichen Skandalen zurücktreten und beendeten seine Polit-Karriere: Von einer auf einen Protége namens Thomas Schmid zurechtgeschneiderten Stellenausschreibung, über im Laufe von Ermittlungen bekannt gewordene Chatverläufe diverser ÖVP-Politiker, mutmaßlich verratene Hausdurchsuchungen bis hin zum sogenannten Beinschab-Tool. Bei Letzterem handelte es sich um manipulierte Umfragen, die auf Kosten der Steuerzahler*innen an die ÖVP-nahe Meinungsforscherin Sabine Beinschab vergeben wurden, was schließlich Ermittlungen der Wirtschafts- und Korruptionsstaatsanwaltschaft gegen Kurz zur Folge hatte, die als Hauptgrund für dessen Rücktritt am 2. Dezember 2021 galten.

Abb. 1: MediaMatics 2018



Quelle: o.A., 18.05.2019

Abb. 2: derstandardat 2021



Quelle: derstandardat, 18.11.2021

Neben der ausufernden Korruption gab es ab Ende Februar 2020 ein neues großes Thema in der österreichischen Innenpolitik: Die Covid-Pandemie. Eine Übersicht über die Covid-Maßnahmen der türkis-grünen Bundesregierung zu geben, würde an dieser Stelle den Rahmen des Textes sprengen, jedoch lässt sich verallgemeinernd konstatieren, dass die föderale Struktur Österreichs zu einem hohen Grad an lokaler Differenzierung der Maßnahmen führte. Grundlage hierfür war die im September 2020 eingeführte Corona-Ampel. Zusätzlich waren die Maßnahmen von dem Widerspiel zwischen der

Belastung des Gesundheitssystems und den Interessen von Wirtschaft und Gesellschaft geprägt. Der Konflikt zwischen dem sozialdemokratisch regierten Wien und der konservativen Bundespolitik brachte zeitweise seltsame Blüten hervor, wie die Schließung der Bundesgärten (große Parks wie der Schlosspark Schönbrunn oder der Augarten in Wien) im ersten Lockdown 2020.

Im Rahmen der popkulturellen ›Produker-Kultur‹ wurde die ÖVP-FPÖ-Regierung intensiv kommentiert. Exemplarisch dafür stehen etwa die Instagram-Accounts »Thug life Austria« (207.000 Follower) und »Ibiza_austrian_memes« (23.600 Follower). In ihren Beiträgen findet sich ein spielerisch-kreativer Transfer, der realpolitische Aussagen, Ereignisse und Abbildungen in internettypische Darstellungsformen von Posts, Memes, Reels, Stories und Videos gießt und über soziale Netzwerke verbreitet. Die Verarbeitungsschablonen stammen u.a. auch aus der Games-Kultur.

Digitale Spiele als Möglichkeiten politischen Handelns

Spiele sind als politische Statements besonders komplex: Nach Salens und Zimmermans »Rules of Play« definieren die Spielregeln, der Vorgang des Spielens und die das Spiel umgebende Kultur die Regeln des Spiels insgesamt⁵. Diese vielschichtige Semiotik macht Spiele als subversives Mittel besonders mehrdeutig: Sie wirken persuasiv nicht nur über die durch sie vermittelten Inhalte; sie ›überzeugen‹ durch den Zusammenhang von Spielmechanik, Regeln und Inhalt und damit durch die von Ian Bogost beschriebene prozedurale Rhetorik⁶. Ihre auf Technologie basierende Umsetzung und ihr vermeintlich objektiver Charakter täuschen über die mit ihnen verbundenen Wertsetzungen und Weltannahmen hinweg. Letztere liegen den Spielen implizit zugrunde.

Die Strategien des Subversiven können auf einer Skala positioniert werden, deren Endpunkte einerseits die spieler*innenseitige Nutzung und andererseits die hersteller*innenseitig intendierten Verwendung sind. User*innen-seitig wäre eine solche Strategie etwa der nicht-intendierte Spielgebrauch; die Regeln des Spiels werden gebrochen oder der*die Spieler*in verhält sich zwar regelkonform, aber eben nicht im Rahmen jener Rationalität, die das Spiel, etwa über Siegbedingungen, nahelegt. Es handelt sich um Formen des kreativ-partizipativen ›Gegen-Spiels‹, der Verfremdung und des Pastiche. Genau zwischen produktionsseitigem Angebot und user*innenbezogener Verwendung liegen Formen des spielseitigen Nutzungsangebots, etwa in Form von Editoren, der Erstellung von Mods oder der Veränderung spielinterner Parameter. Die andere Extremposition bildet das Spiel, das widerständige Praktiken als Spielziel oder -inhalt umsetzt. Politische Art Games nutzen die hier skizzierten Strategien in unterschiedlichen Varianten. Sie sind vor allem im Zusammenhang mit militärischen

5 Katie Salen und Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010), 502–535.

6 Ian Bogost, *Persuasive Games. The expressive Power of Videogames* (Cambridge, Mass.: MIT Press 2010).

Rekrutierungs-, Trainings- und Simulationsspielen entstanden⁷ und machen durch die Verwendung verschiedener medialer Strategien politische Gegenpositionen auf.

Welche Wirkung dies auf die Rezipient*innen hat, darüber lässt sich nur mutmaßen. Bislang existieren nur wenige empirische Studien zur Beforschung von Einstellungs- und Verhaltensänderungen durch digitale Spiele⁸ im politischen Kontext. Für die einflussreiche Wirkung von Spielen spricht ihre Immersion und die Möglichkeit, in einem simulierten Rahmen handeln zu können; gegen ihre Wirksamkeit können allerdings genau die gleichen Faktoren ins Treffen geführt werden: spielerisches Handeln beansprucht kognitive Ressourcen.

Die folgenden politischen Satire-Spiele sind von Privatpersonen erstellt worden und gehören den hersteller*innenseitig-intendierten Spielformen an. Für ihre Interventionsabsicht spricht auch, dass sie kostenlos und weitgehend werbefrei sind.

Ibiza Money Collector

Der *Ibiza Money Collector*⁹ erschien 2019 und nahm dem Titel nach schon Bezug auf den Ibiza-Skandal. Es handelt sich um einen Plattformer, bei dem, wie bei anderen an *Doodle Jump*¹⁰ angelegten Spielen auch, ein Avatar eine vertikal aufgebaute Spielwelt »erspringt«. Dabei hüpf die Figur automatisch; der*die Spieler*in steuert die Flugbahn durch die Lage seines Smartphones im Realraum. Je länger die Spieldauer und der zurückgelegte Weg, desto höher sind die Punkte. Im *Ibiza Money Collector* wird zu dem 1999 erschienenen Vengaboys-Titel »We are going to Ibiza« die dem ehemaligen FPÖ-Politiker Heinz Christian Strache ähnelnde Figur gesteuert. Der Höhenflug kann mittels Spielelementen wie Red Bull-Dosen, Bier und Geld beschleunigt werden; Polizeistreifen oder Kameras beenden hingegen den Aufstieg. »Na hoppla, da war ich aber ziemlich blau! Und mich dabei noch zu filmen, das geht gar nicht! Journalisten sind die...! [sic] Das versuchen wir aber nochmal!« ist beim Ableben der Figur zu lesen, womit Straches stark kritisierte Äußerung über die Rolle von Journalist*innen verfremdet zitiert wird (»Journalisten sind größten Huren«). Mit der erspielten Ingame-Währung können neue Avatare mit Sonderfunktionen gekauft werden, etwa Herbert Kickl, der derzeitige Bundesparteiobmann der FPÖ und ehemaliger Innenminister, oder Johann Gudenus. Interpretatorischen Spielraum eröffnet der *Ibiza Money Collector* in seiner satirischen Überzeichnung letztlich kaum; eine Niederlage im Spiel wird, bezogen auf die realpolitischen Ereignisse, als lustvoll und gerecht empfunden.

7 Margarete Jahrmann, »Newsgames, Wargames, Artgames. Kunst gegen Krieg, Krieg durch Spiele?« in *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, hrsg. v. Ernst Strouhal (Frankfurt, New York: Campus Verlag, 2016). 361–374. Ralf Beil und Antje Ehmann, Hg., *Serious Games. Krieg, Medien, Kunst/War, Media, Art* (Darmstadt: Hatje Cantz, 2011). Matthew Payne und Thomas Payne Huntermann, Hg., *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games* (Milton Park, Abingdon, Oxon, New York: Routledge, 2009).

8 Marc Motyka, *Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe* (Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2018).

9 Oskar C., *Ibiza Money Collector* (Oskar C., Android, 2019).

10 Lima Sky, *Doodle Jump* (Lima Sky, Android, 2010).

Run Basti Run

Das Mobile-Game *Run Basti Run*¹¹ von »Karl Schanzl« wurde 2021 im Google Play Store veröffentlicht. Es handelt sich dabei um einen Endless-Runner im Stil eines *Temple Run*¹², bei dem es gilt, die Spielfigur entlang einer prozedural generierten Strecke an Hindernissen vorbei zu steuern und dabei bestimmte Items einzusammeln, während der Punkte-Score mit der Länge der gelaufenen Strecke steigt. Die Reichweite des Spiels kann mit mehr als 50 Downloads und keinerlei Rezensionen als sehr gering eingestuft werden.

Die Eigenbeschreibung des Spiels spricht von einem »endless runner with the austrian »Bundeskanzler«, allerdings weist die Spielfigur, die als »Basti Furz« betitelt wird, eher Ähnlichkeiten mit einem Elf oder Kobold als mit Sebastian Kurz auf. Freilich lässt sich dies als diffamierende Gleichsetzung interpretieren. Die Spielwelt selbst enthält keinerlei Referenzen auf die österreichische Politik; diese beschränken sich auf den Namen, den Trailer, der mit einem Zitat von Kurz endet, und das Hauptmenü des Spiels. Letzteres zeigt die Spielfigur mit einer Krone, aus der ein Geldregen entspringt, vor einer österreichischen Flagge, akustisch begleitet von Zusammenschnitten aus Wortmeldungen von Sebastian Kurz zur Corona-Krise unter Bezugnahme auf die Corona-Ampel, untermalt von der österreichischen Bundeshymne.

Das Spiel lässt sich als diffuse Kritik an den Covid-Maßnahmen der türkis-grünen Regierung deuten. Inwieweit diese ernst zu nehmen ist, sei allerdings dahingestellt, da die Referenzen und Anspielungen sehr oberflächlich bleiben und der Developer weitere Spiele wie *Durscht*¹³, bei dem ein Huhn auf einem Traktor Bierkisten und Schnaps einsammelt, veröffentlicht hat.

Schlenderman

*Schlenderman*¹⁴ von »Team Turbo« erschien 2020 als Gratispiel für den PC und ist bis heute (Stand Mai 2022) auf deren Homepage downloadbar. Das Spiel nimmt Bezug auf die Figur des Slenderman, der seit 2009 in Memes, Fotos, Videos, Filme und Spielen zu finden ist. Beim Slenderman handelt es sich um einen anzugtragenden Mann mit überlangen Gliedmaßen, der im Dunklen seine Opfer verfolgt und in den Wahnsinn treibt oder tötet. 2012 erschien das PC-Spiel *Slender – The Eight Pages*¹⁵, auf das *Schlenderman* sehr stark Bezug nimmt. Während es beim Original darum geht, acht Notizblätter in einem dunklen Wald zu finden, bevor man vom Slenderman eingeholt wird, geht es bei der Adaption darum, sieben Klopapierrollen zwischen 20 und sechs Uhr in Wien zu finden, um den kommenden Tag im Lockdown zu überleben. Verfolgt wird die Spielfigur dabei von einem übergroßen Sebastian Kurz, eben dem Schlenderman. Um sich in der dunklen Stadt zurecht zu finden, ist die Spielfigur, wie bei *Slender – The Eight Pages*, mit einer Taschenlampe ausgestattet. Zusätzlich kann sie eine FFP2-Maske aufsetzen, was zwar das

11 Karl Schanzl, *Run Basti Run* (Karl Schanzl, Android, 2021).

12 Imagni Studios, *Temple Run* (Imagni Studios, Smartphone, 2011).

13 Karl Schanzl, *Durscht* (Karl Schanzl, Android, 2021).

14 Team Turbo, *Schlenderman* (Team Turbo, PC, 2020).

15 Parsec Productions, *Slender – The Eight Pages* (Parsec Productions, PC, 2012).

eigene Bewegungstempo verlangsamt, aber auch dafür sorgt, dass man vom *Schlenderman* nicht so einfach gefunden wird. Außerdem kann man sich in die eigene Wohnung zurückziehen, hier nimmt mit der Zeit jedoch die geistige Gesundheit ab. Schafft man es, die sieben Klopapierrollen einzusammeln und die eigene Wohnung sicher zu erreichen, kommt es zum »epischen Gewin!!! [sic!]«, ein trauriger Sebastian Kurz erscheint und ein Schriftzug verkündet: »Du hast jetzt ur viel Klopapier und der Tag ist gerettet.«

Die zahlreichen Referenzen beziehen sich auf die Lockdowns in Österreich. So lässt sich vorab der Schwierigkeitsgrad entweder auf »Lockdown light« oder »Lockdown Hart« festsetzen. Im Intro wird erklärt, dass »volle Einkaufsstraßen, Lokale und XXXLutz Neueröffnungen« die Corona-Ampel erzürnt hätten, weshalb ein neuer Lockdown in Kraft trete. Bei der »XXXLutz Neueröffnung« handelt es sich um einen Hinweis auf die als Großevent veranstaltete Eröffnung einer Filiale eines Möbelhändlers in Salzburg im November 2020, die eine Rüge von Seiten der Landesregierung nach sich zog. Das Sammeln von Klopapier als Spielziel geht auf die Hamsterkäufe zu Beginn des ersten Lockdowns in Österreich im März 2020 zurück. Des Weiteren lassen sich in der Spielwelt einige wenige Plakate mit der Aufschrift »Big Basti is watching you« entdecken. Außerdem kann die Spielmechanik der sinkenden geistigen Gesundheit in der eigenen Wohnung als Hinweis auf die psychische Belastung durch die Lockdowns gedeutet werden.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass *Schlenderman* die Lockdowns in Österreich bzw. die frühen Covid-Maßnahmen humoristisch aufgreift. Eine dezidierte Kritik an bzw. Gegenposition zu den Maßnahmen stellt das Spiel im Vergleich zu *Run Basti Run* allerdings nicht dar.

Hausdurchsuchung

Auf einen weiteren Vorfall in der österreichischen Innenpolitik spielt die kostenlose Android Smartphone-App *Hausdurchsuchung*¹⁶ an, die im Rahmen eines studentischen Projekts an der TU Wien entstand und nach Selbstauskunft der Produzenten von *Schlenderman* inspiriert wurde (u/Hausdurchsuchung 2021). »Alle Personen und Ereignisse, auch die Örtlichkeiten, sind erfunden und jede Ähnlichkeit mit lebenden oder verstorbenen Personen und Orten zufällig« ist in den Details zur App genauso zu lesen wie »[e]in Spiel [sic!] inspiriert durch die österreichische Innenpolitik«. Durch »gute Kontakte in die Justiz« ist der nicht näher bezeichnete »Politiker« von der bevorstehenden Hausdurchsuchung informiert – und versucht, während die »Beamten« schon vor Ort sind, rundenweise Datenträger einzusammeln, die »spazieren geführt« und, so steht es im Text zur App, geschreddert werden. Jeden dritten Zug sieht der*die Ermittler*in genauer hin; steht der Politiker in dieser Runde auf einem Datenträger, hat er automatisch verloren. Einrichtungsgegenstände geben die labyrinthartige Levelarchitektur dieses Maze-Spiels vor, durch die der*die Spieler*in seinen*ihren Weg zum Ausgang finden muss. Nach zwei Levels ist das Spiel vorbei und je nach erlangten Datenträgern wird abgerechnet. Mehrdeutig sind die Rahmenhandlung und die verwendeten Symbole im Interface: Der virtuelle Aufbewahrungsort der Speichermedien wird als Kinderwagen dargestellt und die Züge der Beamten werden in einem Feld angezeigt, das einen Paragraphen und

16 Team Freiwillige Nachschau, *Hausdurchsuchung* (Team Freiwillige Nachschau, Android, 2021).

eine Banane enthält – vermutlich die Metapher für »Bananenrepublik«. Den Beamten ausgewichen wird darüber hinaus per »Nebelgranate«. Im Pausenmenü werden zufällige Zitate aus der Chat-Affäre eingeblendet. »Ich bin so glücklich :-)) Ich liebe meinen Kanzler« wird etwa Thomas Schmid, ein Kurz-Vertrauter, zitiert, der sich defacto selbst zum Staatsholding-Chef machte.

Die Ikonen österreichischer Innenpolitik sind aus zeitnaher Perspektive unschwer zu decodieren: Im Ibiza-Untersuchungsausschuss gab Gernot Blümel, immerhin damaliger ÖVP-Finanzminister der Regierung Kurz, an, dass er keinen Laptop besäße und nur am Handy arbeite. Als die Wirtschafts- und Korruptionsstaatsanwaltschaft (WKStA) im Februar 2021 bei Blümel eine Hausdurchsuchung durchführte, war kein Laptop auffindbar, weil dieser kurz davor von seiner Frau für einen Spaziergang mit dem Kind im Kinderwagen mitgenommen worden war. Blümels Kabinettschef holte den Laptop von dessen Frau auf der Route des Spaziergangs ab – »Ein Laptop, der nicht existierte, ging spazieren« kommentierte dies Katharina Mittelstaedt (2021) in der Tageszeitung *Der Standard*. Genau diese Zeitung berichtete auch über das Spiel und in den Kommentaren darunter zeigt sich ein spiel- und popkultureller Anspielungsreichtum: Mit fiktiven Spieltiteln wie »GTA Vienna« (Abdul Alhazred, 1.7.2021), »Shredder Simulator« »DonBastiano« (Thelaw..., 1.7.2021) oder »Handy Crush« (Il custode dell'acciaio inox«, 1.7.2021) wird die Spielidee durch die User*innen weiterentwickelt.

Conclusio

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass die hier analysierten Spiele bestehende Spielkonzepte transformieren und diese mit politischen Bezügen anreichern, ohne sie grundsätzlich neu zu gestalten. Die Spiele wirken über ihre narrative Ebene, die sich ikonisch auf den politischen Sachverhalt bezieht; eine tiefergehende komplexe prozessuale Rhetorik entsteht nicht. Der Grad der Anreicherung mit politischen Bezügen variiert dabei von mehr oder minder sinnentleerten Namensgebungen – wie in *Run Basti Run* – bis hin zu einer Anpassung der Spielwelt und bestimmter Spielmechaniken zur Herstellung eben jener Bezüge. Diese erschließen sich über die Verwendung popkultureller Ikonen und Ereignisse, die für Zeitgenoss*innen einfach zu decodieren sind, vermutlich aber in einigen Jahren nur mehr schwer entzifferbar sein werden. Gerade dadurch werden die Flüchtigkeit der reflexiven Moderne und der popkulturellen Ästhetik besonders offenkundig. Die satirische Wirkung entsteht auf spielmechanischer Ebene durch das Nachvollziehen von kriminellen Handlungen, für die der*die Spieler*in belohnt wird. Umgekehrt ist eine Niederlage in diesen Indie-Produktionen, mit Ausnahme von *Schlanderman*, mit dem befriedigenden Gefühl einer waltenden Gerechtigkeit verbunden. Diskursiv lassen sich die Spiele als satirische Kommentare oder, aufgrund ihrer Simplität und kurzen Spieldauer, vielleicht eher als Glossen deuten. Blickt man auf das digitale Spiel als steuerbares Bewegtbild, so lässt sich am ehesten von interaktiven Karikaturen sprechen: Um ein zentrales Narrativ, etwa der Hausdurchsuchung bei Blümel, wird eine spielerische Interaktion geschaffen, die aber keine thematischen Um- oder Neucodierungen aufmacht. Die hier vorgestellten Spiele verharren, trotz ihrer Dynamik, beim skandalträchtigen Ausgangsbild österreichischer Innenpolitik.

Medienverzeichnis

- APA-OTS. »Grüne: Riesen-Erfolg für Anti-Korruptionsspiel.« Geändert am 13. August, 2013. https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20130813_OTS0037/gruene-riesen-erfolg-fuer-anti-korruptionsspiel.
- Beil, Ralf, und Ehmann, Antje, ed. *Serious Games. Krieg, Medien, Kunst/War, Media, Art*. Darmstadt: Hatje Cantz, 2011.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games. The expressive Power of Videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.
- Derstandardat. »Montags, wenn in manchen österreichischen Büros gefragt wird: ›Und, hot's di a scho dawischt?‹«. Instagram, 7. Februar, 2022.
- Derstandardat. »Die WKStA will gegen ÖVP-Klubobmann Wöginger ermitteln.« Instagram, November 18, 2021. <https://www.instagram.com/derstandardat/>.
- Jahrman, Margarete. »Newsgames, Wargames, Artgames. Kunst gegen Krieg, Krieg durch Spiele?« In *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*, hrg. V. Ernst Strouhal, 361–374. Frankfurt, New York: Campus Verlag, 2016.
- MediaMatics. »T Shirt: GTA Österreich/Grand Theft Austria. Politische Parodie.« Amazon, Mai, 2022.
- Mittelstaedt, Katharina. »Gernot Blümels Notebook: Ein Laptop, der nicht existierte, ging spazieren.« *Der Standard*, 3. März 2021. <https://www.derstandard.at/story/2000124648593/gernot-bluemels-notebook-ein-laptop-der-nicht-existierte-ging-spazieren>.
- Motyka, Marc. *Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2018.
- Muz. »Satienspiel ›Hausdurchsuchung‹: Schnell Datenträger vernichten!« *Der Standard*, 30. Juni 2021. <https://www.derstandard.at/story/2000127844089/satienspiel-hausdurchsuchung-schnell-datentraeger-vernichten>.
- o.A., »Grand Theft Austria: Ibiza« reddit, Mai 18, 2019. <https://i.redd.it/uhg1k5j35yy21.jpg>.
- Payne, Matthew, und Huntermann, Thomas Payne. *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*. Milton Park, Abingdon, Oxon, New York: Routledge, 2009.
- Pfister, Eugen, und Winnerling, Tobias. *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2020.
- Salen, Katie, und Zimmerman, Eric. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.
- u/Hausdurchsuchung. »Wir haben ein Spiel zur österreichischen Innenpolitik gemacht« zugegriffen am 11. Mai 2022. https://www.reddit.com/r/Austria/comments/09ihns/wir_haben_ein_spiel_zur_%C3%B6sterreichischen/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3.

Ludografie

- Die Grünen. *Part of the Game – Game*. 2013.
- Hofegger, Klaus, und Felsenreich, Christian. *KHG – Korrupte haben Geld*. Piatnik. 2015.

- Hofegger, Klaus, und Felsenreich, Christian. *Kurz & Sündig*. Piatnik. 2021.
- Imagni Studios. *Temple Run*. Smartphone. 2011.
- Karl Schanzl. *Run Basti Run*. Smartphone. 2021.
- Karl Schanzl. *Durscht*. Smartphone. 2021.
- Lima Sky. *Doodle Jump*. Lima Sky. Android. 2010.
- Oskar C. *Ibiza Money Collector*. Oskar C. Smartphone. 2019.
- Parsec Productions. *Slender – The Eight Pages*. PC. 2012.
- Team Freiwillige Nachschau. *Hausdurchsuchung*. Team Freiwillige Nachschau. Smartphone. 2021.
- Team Turbo. *Schlenderman*. PC. 2020.

Überwachen und Strafen im Online-Gaming?

Überwachungs- und Strafregime im Online-Gaming und ihre Potenziale für interdisziplinäre Regelungsforschung

Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich¹

Spielregeln im Online-Gaming

Während die Art und Weise, wie große digitale Social-Media-Plattformen Regeln setzen und regulieren, Gegenstand großer Debatten in der Sozial-, Politik-, und Rechtswissenschaft ist, haben auch Online-Spiele und Spieleplattformen ein eigenes Ökosystem an Regelsetzungs- und -durchsetzungsmechanismen. Spiele wie *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), *League of Legends* (LoL), *Valorant* oder *DOTA 2*² und ihre angrenzende Umwelt haben sich mittlerweile zu einer relevanten wirtschaftlichen und sozialen Größe in der Digitalökonomie entwickelt.

Spiele haben Regeln. Diese Regeln sind zumeist ausdrücklich festgelegt und klar kommuniziert. Computerspiele haben – anders als analoge Spiele – ihre Regeln zudem potenziell unbrechbar im Quellcode festgeschrieben. Ebenso wie beim Fußball, bei Würfel- oder Kartenspielen gibt es jedoch auch im Online-Gaming Versuche, Regeln zu brechen und sich unerlaubter Vorteile zu bedienen. Besonders prominent ist das *Cheating*, also das intendierte und zumeist unter Zuhilfenahme externer Software ermöglichte Brechen von Regeln. Die große Mehrheit der Spielenden, so darf angenommen werden, akzeptiert und schätzt jedoch die digital vorgegebenen Regeln als notwendige Bedingung eines gleichen Zugangs zum Spiel und zum Spielspaß.

1 Simon Schrör ist Leiter der Forschungsgruppe *Normsetzung und Entscheidungsverfahren* am Weizenbaum-Institut für die vernetzte Gesellschaft und forscht zu digitalisierungsbezogenen Regulierungsprozessen in Kulturwirtschaften. Ferdinand Müller ist assoziierter Forscher der Forschungsgruppe und forscht zum Einsatz der Technologien der Künstlichen Intelligenz im Rechtsverkehr. Finn Schädlich war studentischer Mitarbeiter der Forschungsgruppe und studierte Rechtswissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin.

2 Valve Corporation und Hidden Path Entertainment, *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, PC/Mac/Xbox/Playstation/Linux, 2012); Riot Games, *League of Legends* (Riot Games, PC/Mac, 2009); Riot Games: *Valorant* (Riot Games, PC, 2020); Valve Corporation, *Dota 2* (Valve Corporation, PC/Mac/Linux, 2013).

Vor dem Hintergrund dieser mitunter simplifizierten Vorstellung von Regeln und dem Regelbruch durch Cheating haben Spieleplattformen auf Grundlage ihrer Nutzungsbedingungen unterschiedliche Regime installiert, um mit Regelbrüchen umzugehen. Der Beitrag argumentiert, dass die Eindeutigkeit von Regeln und die soziale Unerwünschtheit des Regelbruchs den Spieleplattformen umfassende Möglichkeiten der Überwachung, der Kontrolle und der Regeldurchsetzung einräumt.

Die Miszelle skizziert typische Regime zur Überwachung und Bestrafung vermeintlicher Cheater*innen, die bisweilen auf tiefgreifende technische Überwachung, aber auch auf community-basierte Entscheidungs- und Urteilsverfahren zurückgreifen. Neben einem deskriptiven Überblick werden auch erste sozial- und rechtswissenschaftliche Ansatzpunkte zur tieferen Auseinandersetzung mit solchen Regimen sowie deren Bedeutung für die (Selbst-)Regulierungsmöglichkeiten angrenzender Bereiche der Digitalökonomie aufgezeigt.

Zur Relevanz von eSport und Online-Gaming

Zunächst sei auf den – auch weit über den hier vorgestellten Bereich der Spielregeln hinaus für die Wissenschaft relevanten – Bedeutungszuwachs der Computerspielebranche in den letzten Jahren eingegangen. Hielten sich Computerspiele lange in der gesellschaftsdiskursiven als auch wissenschaftlichen Peripherie, so rücken sie mittlerweile – wie auch der vorliegende Sammelband zeigt – in den Fokus der Öffentlichkeit. Einher geht diese zunehmende Betrachtung mit der enormen ökonomischen Entwicklung, die die Branche derzeit durchmacht.³ Besonders die doppelte Natur vieler Online-Games, die sich für kompetitiven Wettbewerb – also als eSport⁴ – eignen, ist hierbei herauszustellen. Einerseits haben erfolgreiche Online-Games viele Millionen aktive Freizeitspieler*innen, aus welchen sich dann andererseits eine kleine Gruppe professioneller eSportler*innen rekrutiert. Turniere unter diesen binden wiederum Publikum und machen das Spiel auch langfristig relevant.⁵ Die Branche erreicht mittlerweile Zuschauer*innenzahlen von ca. einer halben Milliarde jährlich und auch der Umsatz liegt im Milliardenbereich.⁶

Hierbei setzen Spielehersteller (und Publisher) zunehmend auf Logiken der Plattformwirtschaft und der dort etablierten Mechanismen der Kund*innenbindung.⁷ Online-Spiele – vor allem die im Bereich des eSports relevanten Titel – sind heute oft

3 Mark Johnson und Jamie Woodcock, »Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports«, *Media, Culture & Society* 43, no. 8 (2021): 1450; Joshua Newman et al., »Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy«, *Communication & Sport* 10, no. 2 (2022); Stefan Ludwig et al., *Let's Play! 2021 – The European esports market* (Diegem: Deloitte, 2021).

4 Hendrik Pusch, »Trennt »eSport« und Sport nur ein Vokal?«, npoR (2019): 57.

5 Den erfolgreichen eSport-Titel CS:GO gibt es seit 2012, LoL seit 2009 und DOTA 2 seit 2013.

6 »Report: eSports to Generate \$1.38 Bn as Engagement, Revenue, and Segments Flourish«, *wcftech*, zugegriffen 07.05.2022, <https://tp.de/whcl5>.

7 Andrei Zanesco, Marc Lajeunesse, und Martin French, »Speculating on steam: consumption in the gamblified platform ecosystem«, *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021): 34f.

in sogenannten *Free to Play*-Modellen kostenlos spielbar.⁸ Ihren bemerkenswerten Umsatz machen die Publisher solcher Titel meist mit kostenpflichtigen Zusatzleistungen, wie zeitlich befristeten Karten und Turnieren, sog. *Seasonpasses*, optischen Verschönerungen für Spielfiguren und Waffen (sog. *Skins*⁹), sowie durch die Vermarktung von Wettbewerben im Rahmen des eSports. Besonders der Bezug von *Seasonpasses* und *Skins* sowie die zunehmende Professionalisierung einzelner Spieler*innen im Rahmen von eSport-Karrieren¹⁰ oder dem (Live-)Streaming von Spielen bedingen eine – auch für den Umgang mit Cheating relevante – ökonomische Verschiebung. Die Nutzer*innenkonten von Spieler*innen sind – mittelbar oder unmittelbar – von bisweilen großem ökonomischem Wert. Frei handelbare *Skins* erzielen schnell hohe Preise¹¹ und die Konten professioneller Spieler*innen oder Streamer*innen¹² werden zur Grundlage des Lebensunterhalts. Auch die popkulturelle Einhegung und die Funktionen von Spieleplattformen als soziokultureller Austauschraum machen den Zugang zu Nutzer*innenkonten zu mehr als nur einer Bedingung für die Freizeitgestaltung.

Vor diesem Hintergrund lässt sich festhalten, dass *Free to Play* und Plattformisierung¹³ zu einem allgemeinen Bedeutungszuwachs des Zugangs der Spieler*innen, aber auch der Integritäts-erhaltung seitens der Publisher geführt haben. Der Erfolg eines Spieles bemisst sich nicht mehr vorrangig an singulär verkauften Kopien, sondern vielmehr an den Umsätzen, die mit Zusatzinhalten gemacht werden. Hierzu ist eine langfristig attraktive, innovative und nicht zuletzt faire Spielumgebung eine Notwendigkeit.

-
- 8 Dies gilt neben *CS:GO*, *LoL* und *DOTA 2* auch für *Fortnite* [Epic Games, *Fortnite: Battle Royale* (Epic Games, PC/Mac, 2018).], *Hearthstone* [Blizzard Entertainment, *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (Blizzard Entertainment, Android/iOS, 2014).] oder das Smartphone-Spiel *Arena of Valor* [TiMi Studio Group und Tencent Games, *Arena of Valor* (Garena, Tencent Games und Level Infinite, Android/iOS/Switch, 2016).].
 - 9 Taylor Stanton Hardenstein, »Skins« in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling«, *UNLV Gaming Law Journal* 7, no. 2 (2017); Martin Kornberger, »The visible hand and the crowd: Analyzing organization design in distributed innovation systems«, *Strategic Organization* 15, no. 2 (2017); Anne Mette Thorhauge und Rune KL Nielsen, »Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies«, *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021); Nick Ballou, Charles Gbadamosi und David Zendle, »The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features«, *psyarxiv.com* preprint (2020).
 - 10 Johnson und Woodcock, »Work, play, and precariousness«, 1487.
 - 11 Dies gilt nicht nur für professionelle Spieler*innen oder eine Nische. Das Phänomen der geldwerten *Skins* ist fester Teil der Alltagsspielekultur. Vgl. Thorhauge und Nielsen, »Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies«, 64.
 - 12 Jason Boomer, Tracy Harwood und Tony Garry, »Value transformation in the ›let's play‹ gaming subculture«, *Journal of Creating Value* 4, no. 2 (2018).
 - 13 Tim Glaser, »Steam und die Plattformisierung virtueller Güter. Eine Analyse der Waffenskin-Ökonomie in COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE«, *Navigationen* 20, no. 1 (2020): 116.

Anti-Cheat Regime im Online-Gaming

Für erfolgreiche eSport-Titel ist – da dürften sich Publisher und Spieler*innen einig sein – das regelkonforme Spielen notwendige Bedingung für den sportlichen wie ökonomischen Spielerfolg. Aufgrund der vordergründigen Eindeutigkeit von Spielregeln besteht bei Online-Games – anders als etwa bei *Hatespeech* oder Pornografie – weniger Interpretations- und Anschauungsspielraum. Publisher konnten hier – anders als andere Plattformanbieter – umfassendere und tiefgreifendere Regulierungsmechanismen etablieren, als dies etwa in sozialen Netzwerken der Fall ist. Auch daher eignet sich der Bereich der Regeldurchsetzung im Gaming als Vergleichs- und Prüfgröße im Feld der Online-regulierung.

Ohne an dieser Stelle umfassend auf die verschiedenen Formen des Cheating eingehen zu können,¹⁴ lassen sich zwischen sog. *Cheatcodes*, entwicklerseitig eingebauten *Schummelhilfen* in Einzelspielerspielen und den vom Publisher unbeabsichtigten Eingaben und Spielweisen unterscheiden. Letztere sind neben dem Ausnutzen von Spielfehlern (*Glitches*) und sozial missbräuchlichem Verhalten (*Griefing*) vor allem das besonders deviante Nutzen externer Hard- oder Software (z.B. sog. *Aimbots* zur Zielhilfe) oder das Manipulieren bzw. Auslesen¹⁵ der eigentlich unzugänglichen Spieldaten (z.B. bei sog. *Wallhacks* zur Sichthilfe).

Bei den Anti-Cheat Maßnahmen lässt sich analytisch zwischen sozialen und technischen Formen unterscheiden. Faktisch liegen, besonders wenn soziale Anti-Cheat-Mechanismen eingesetzt werden, jedoch meist Mischformen¹⁶ aus technischer und sozialer Kontrolle vor. Beide haben gemein, dass am Ende des Verfahrens eine Entscheidung hinsichtlich des Vorliegens und der Schwere des Cheatings sowie der Strenge der Strafe steht. Die Strafen reichen von Verwarnungen über temporäre Spielausschlüsse bis hin zur unwiderruflichen Sperrung von Accounts auf den Plattformen von Publishern sowie lebenslangen Sperren im eSport. Vor dem Hintergrund der oben skizzierten Bedeutung von Nutzer*innenkonten haben besonders Sperren zum Teil drastische Auswirkungen auf die Bestraften.

-
- 14 Einen Überblick liefern Simon Schrör, Ferdinand Müller, und Finn Schädlich, »Überwachen und Strafen im eSport – Eine juristische und soziologische Perspektive auf Valves Overwatch-Verfahren« in *Entscheidungssträger im Internet*, hg. Simon Schrör, Alexandra Keiner, Ferdinand Müller und Pablo Schumacher (Baden-Baden: Nomos, 2022), 45–73; Steven Daniel Webb und Sieteng Soh, »Cheating in networked computer games: a review«, *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts* (2007); Jeff Yan und Brian Randell, »A systematic classification of cheating in online games«, *Proceedings of 4th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games* (2005).
- 15 Solche Eingriffe verstoßen nicht nur gegen die AGB der Publisher, sondern stellen als *Reverse Engineering* auch einen Verstoß gegen das Urheberrecht (§§ 69 c, 69 e UrhG) dar. Vgl. hierzu Stefan Ernst, »Grundlagen des Urheberrechts« in *Handbuch Multimedia-Recht*, hg. Thomas Hoeren, Ulrich Sieber und Bernd Holzsnagel (München: Beck, 2021), Teil 7.1: Rn. 14.
- 16 Wie z.B. ehemals bei LoL (vgl. Yubo Kou und Bonnie A Nardi, »Governance in League of Legends: A hybrid system«, *FDG 7* (2014).) oder gegenwärtig bei CS:GO und DOTA 2.

Im Folgenden wird auf eine Auswahl an Spielen eingegangen, die als global erfolgreiche eSport-Titel besonders typisch und von enormer Relevanz für Millionen Spieler*innen sind.

Tiefgreifende technische Überwachung

Die auf den ersten Blick naheliegendste und am häufigsten angewandte Anti-Cheat Maßnahme ist die technische Überwachung der Spielenden. Hierbei werden – entweder innerhalb des Spiels oder parallel zum laufenden Spiel – Programme eingesetzt, die detektieren sollen, ob etwa eine Cheat-Software in das Spiel eingreift.

Praktisch alle gegenwärtig relevanten eSport-Titel und kompetitiven Online-Games nutzen Anti-Cheat-Software.¹⁷ Diese wird zum Teil *in-house* entwickelt, manche Software wird auch spieleübergreifend eingesetzt und gegen neue Cheatingversuche aktualisiert.¹⁸ Neue Software provoziert hierbei stets Versuche, diese zu umgehen, sodass von einer Art Wettrüsten zwischen Entwickler*innen und Cheater*innen gesprochen werden kann. Hierbei lässt sich der Trend erahnen, dass nicht nur technologisch (etwa durch *Deep Learning*-Verfahren wie bei *VACnet* des Publishers *Valve*¹⁹), sondern auch bei der Tiefe der Eingriffe in die Computer der Spieler*innen aufgerüstet wird.

Besonders tiefgreifend sind Systeme, die auf der Kernebene des Betriebssystems der Client-Rechner funktionieren und somit umfassende Privilegien genießen, was den Zugriff auf und die Überwachung von laufenden Prozessen anbelangt. So nutzen etwa *LoL* und *Valorant*, beide vom Entwickler Riot Games, sog. Kernel-basierte Anti-Cheat Programme.

Da Anti-Cheat Software in der Regel unmittelbare technische Beweise für Cheating als Bedingung zur automatisierten Entscheidung benötigt, sind Fehlentscheidungen²⁰ zumeist nicht Gegenstand der Kritik. Vielmehr sorgen tiefgreifende Überwachungsmechanismen für Fragen nach der Verhältnismäßigkeit,²¹ wie sie auch in anderen Datenschutzdiskursen bestehen. Herauszustellen ist, dass es hierbei nicht um das *Ob*, sondern das *Wie* geht. An der Notwendigkeit des Einsatzes solcher Software bestehen en Gros keine Zweifel.

17 Einen umfassenden Überblick über Geschichte, technische Grundlagen und Formen gibt Samuli Johannes Lehtonen, »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games«, (Masterarbeit, Universität Helsinki, 2020).

18 Lehtonen, »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games.«: 5.

19 »Valve bekämpft Cheater in Counter-Strike mit Deep Learning«, Heise, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/tv1lh>.

20 Dennoch sorgt überempfindliche Kernel-basierte Software bisweilen für obskure Probleme z.B. »If you type ›Cheater Engine‹ in Google your League of Legends will crash«, YouTube, 2018, zugegriffen 08.05.2022, <https://t1p.de/ahub4>.

21 »Neues Anti-Cheat-System von LoL greift tief in euer Windows ein«, gamestar.de, 2020, zugegriffen 08.05.2022, <https://t1p.de/ry7is>; Anton Maario et al., »Redefining the Risks of Kernel-Level Anti-Cheat in Online Gaming« *8th International Conference on Signal Processing and Integrated Networks* (2021).

Community-basierte Entscheidungsverfahren

Mit großer Selbstverständlichkeit und geringer Sichtbarkeit funktioniert Anti-Cheat Software, die nach jedem Spielstart im Hintergrund läuft, also als Grundbedingung der meisten Online-Games. Anders verhält sich dies mit den – wohl auch intendiert – sichtbaren Regimen sozialer Kontrolle unter den Spielenden. Die Spieler*innen werden hierbei zu aktiver Mithilfe bei der Durchsetzung von Spielregeln und der Bestrafung von Devianz eingesetzt.

Zu nennen sind hier vor allem zwei prominente Verfahren: *Overwatch*²² von Valve [nicht zu verwechseln mit dem Spiel *Overwatch*] sowie das *Tribunal*²³, das Riot Games von 2011 bis 2013 in *LoL*²⁴ einsetzte. Während letzteres bereits Gegenstand wissenschaftlicher Arbeiten ist,²⁵ blieb *Overwatch*, das bei *CS:GO* und *DOTA 2* derzeit eingesetzt wird, bislang wissenschaftlich wenig beachtet.²⁶

Das *Tribunal* von Riot Games funktionierte vorrangig auf Textebene. Chatprotokolle und Rahmendaten von Spielen wurden vertrauenswürdigen und erfahrenen Spieler*innen vorgelegt, die schließlich über Freispruch oder Bestrafung der verdächtigten Person entscheiden sollten. Permanente Spielausschlüsse waren hierbei nicht unmittelbare Folge, bei mehrfacher Verwarnung sollte sich jedoch der Kundendienst dieser Fälle annehmen und ggf. Sperren verhängen. Somit ist das *Tribunal* vor allem als warnendes, sichtbarmachendes und nicht zuletzt für den Publisher vorsortierendes System zu verstehen.

Ähnlich, aber tiefgreifender funktioniert *Overwatch*. Mehrfach von Spielenden gemeldete, oder auch von VACnet detektierte Spieler*innen werden als *Verdächtige* dem System zugeführt. Hier sehen sich erfahrene Spieler*innen mit guter, technisch ermittelter Reputation anonymisierte Aufnahmen der verdächtigen Spiele an und werden im Duktus eines Gerichtsverfahrens aufgefordert, am Ende ein Urteil abzugeben und die Form des Fehlverhaltens zu bestimmen. Die Folgen können drastisch sein: Kommt eine nicht genau spezifizierte Anzahl von Overwacher*innen zu dem einhelligen Ergebnis, dass eine schwere Form des Cheatings vorliegt, kann das Konto der verurteilten Person unwiderruflich gesperrt werden.²⁷ Davon betroffen sind dann auch die Skins und andere geldwerte Inhalte, die mit diesem Konto verknüpft sind.

22 »Overwatch FAQ«, Counter-Strike, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/4zqvs>.

23 »The Tribunal«, YouTube, 2011, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/z8gnb>.

24 »Archiv: Das Tribunal« Fandom, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/aoj79>.

25 Julian Dütsch, »Zur diskursiven Konstruktion von Normen: eine diskursanalytische Betrachtung der Emergenz und Transformation von Normen im Online Videospiel League of Legends«, (Bachelorarbeit, Universität Bamberg, 2015); Yubo Kou et al., »Managing disruptive behavior through non-hierarchical governance: Crowdsourcing in League of Legends and Weibo«, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 1* (2017); Yubo Kou und Bonnie Nardi, »Regulating anti-social behavior on the Internet: The example of League of Legends«, *iConference Proceedings* (2013): 616; Kou und Nardi, »Governance in League of Legends«.

26 Eine Ausnahme: William Partin, »Towards »Game Governance«: Community Moderation in Competitive Digital Games«, 1st Annual Conference of The Platform Governance Research Network am 24.03.2021, platgov.net.

27 Counter-Strike, »Overwatch FAQ«.

Der Einsatz solcher Verfahren zeigt unter anderem, dass technische Überwachungsregime allein oft nicht ausreichen, um z.B. Nuancen des Fehlverhaltens einzuordnen oder auch technisch neues und dadurch noch nicht detektierbares, aber für das menschliche Auge offensichtliches Cheating zu sanktionieren.

Ansatzpunkte zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung

Cheating und Anti-Cheat Regime stellen ein soziotechnisch hochgradig relevantes Konfliktfeld dar. Die Anzahl der potenziell Betroffenen ist enorm, die ökonomischen Interessen der Publisher sind mittlerweile eine Größe in der globalen Unterhaltungsindustrie und die Rolle von Nutzer*innenkonten sowie Fragen von Zugang und Autonomie gegenüber proprietären Anbietern dürften in Zukunft noch prominenter werden. Dennoch ist besonders der Bereich der Regeldurchsetzung im Rahmen der allgegenwärtigen Anti-Cheat Regime in den sozial- wie rechtswissenschaftlichen Debatten noch peripher. Vorliegende Arbeiten sind häufig computertechnischer oder ethnografischer Natur.²⁸ Im Folgenden werden kursorisch einige Ansatzpunkte für eine an der Regeldurchsetzung orientierte rechts- und sozialwissenschaftliche Begleitung von eSport und Online-Games skizziert.

Hierbei ist die Art und Weise, wie reguliert und mit welchen Mitteln dies durchgesetzt wird, anschlussfähig an viele Fragen der Onlineregulierung. Regelsetzung und -durchsetzung in sozialen Medien stehen derzeit im Zentrum vieler regulatorischer Debatten.²⁹ Juristisch spannend ist beim Gaming die Frage, wie das Rechtsverhältnis zwischen Spieler*innen und Publishern generell ausgestaltet ist. Grundlage für die Anti-Cheat Maßnahmen sind die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Publisher. Hier ist generell prüfwürdig, ob und wie die Rechte, die die Spieler*innen gegenüber den Publishern haben, hierbei gewahrt bleiben. Besonders das auf der Mitarbeit und Einschätzung

28 Jeremy Blackburn et al., »Cheating in online games: A social network perspective«, *ACM Transactions on Internet Technology (TOIT)* 13, no. 3 (2014); Lehtonen, »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games.«; Jeni Paay et al., »Motivations and practices for cheating in Pokémon GO«, *Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (2018); Webb und Soh, »Cheating in networked computer games«; Yuehua Wu und Vivian Hsueh Hua Chen, »Understanding online game cheating: Unpacking the ethical dimension«, *International Journal of Human-Computer Interaction* 34, no. 8 (2018); Yan und Randell, »A systematic classification of cheating in online games«.

29 Grundlegend hierzu etwa Juliane K. Mendelssohn, »Die »normative Macht« der Plattformen – Gegenstand der zukünftigen Digitalregulierung?«, *MMR* 2021, 857; Benjamin Raue, »Meinungsfreiheit in sozialen Netzwerken«, *JZ* 2018, 961; Jürgen Kühling, »Fake News: und »Hate Speech« – Die Verantwortung der Medienintermediäre zwischen neuen NetzDG, MStV und Digital Services Act«, *ZUM* 2021, 461; Alexander Roßnagel, »Technik, Recht und Macht – Aufgabe des Freiheitsschutzes in Rechtssetzung und -anwendung im Technikrecht«, *MMR* 2020, 222; Stephan Wernicke und Friedrich-Joachim Mehmel, »Privatisierung des Rechts als Folge der Digitalisierung der Wirtschaft«, *ZEuP* 2020, 1; Maximilian Becker, »Von der Freiheit, rechtswidrig handeln zu können«, *ZUM* 2019, 636; Boris P. Paal, »Vielfaltssicherung bei Intermediären«, *MMR* 2018, 567; Matthias Friehe, »Lösungen und Sperren in sozialen Netzwerken«, *NJW* 2020, 1697; Martin Fries, »PayPal Law und Legal Tech – Was macht die Digitalisierung mit dem Privatrecht?«, *NJW* 2016, 2860.

anderer Spieler*innen beruhende *Overwatch* hat sich hier als problematisch erwiesen.³⁰ Publisher könnten aufgrund aktueller höchstrichterlicher Rechtsprechung zu Facebook und anderen Netzwerken zur Überarbeitung ihrer Geschäftsbedingungen verpflichtet sein. Auch die Frage der Verhältnismäßigkeit Kernel-basierter Überwachungssoftware kann von Interesse sein. Wie bei den meisten gegenwärtigen Fragen der Onlineregulierung in Deutschland sind auch die geplanten EU-Regulationsvorhaben, wie z.B. der *Digital Services Act* von Relevanz.³¹ Hier wird zu prüfen sein, ob und wie Transparenz- und Verfahrensregeln oder die Pflicht zur Einrichtung von Beschwerdemanagementverfahren für Online-Plattformen auch für den Massenmarkt der Online-Games gelten. Zuletzt kann auch die in der Rechtswissenschaft geführte Debatte über die sportrechtliche Einordnung von eSport³² durch die Frage der Machtverhältnisse im Rahmen der Regel(durch)setzung und der Sanktionen neue Anstöße finden.

Auch soziologisch liegen vertiefungswürdige Ansätze offen. Foucaults *Überwachen und Strafen*³³ wird (z.B. in den *Surveillance Studies*³⁴) gegenwärtig unterschiedlich auf die Digitalökonomie bezogen. Soziotechnische Verfahren wie *Overwatch* oder das *Tribunal* sind an solche Arbeiten nicht nur empirisch anschlussfähig, sondern liefern durch ihre gegenwärtig einzigartige Doppelform aus Fremddisziplinierung und dadurch provozierter Selbstdisziplinierung ein Beispiel für eine neue Form der disziplinierenden Regeldurchsetzung. Die Art und Weise wie Nutzer*innen zur Pflege der Integrität und damit der Geschäftsgrundlage der Publisher eingebunden werden, ist zudem ein Gegenstand für arbeitssoziologische Fragestellungen³⁵ und kann auch hier durchaus Anschluss an bestehende Debatten finden.

30 Schrör, Müller und Schädlich, »Überwachen und Strafen im eSport« (Working Paper, Baden-Baden: Nomos, 2022).

31 Vgl. etwa Niko Härting und Max V. Adamek, »Digital Services Act – ein Überblick«, *Computer und Recht (CR)* 37, no. 3 (2021): 165–171; Matthias Berberich und Fabian Seip, »Der Entwurf des Digital Services Act«, *GRUR-Prax* 1 (2021): 4–7; Nico Gielen und Steffen Uphues: »Regulierung von Markt- und Meinungsmacht durch die Europäische Union« *Europäische Zeitschrift für Wirtschaftsrecht (EuZW)* 14 (2021): 627–637.

32 Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer, »(e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehung zwischen Clan und eSportler«, in *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. Markus Breuer und Daniel Görlich (Wiesbaden: Springer 2020): 52; Felix Falk und Martin Puppe, »eSports in Deutschland: eine Betrachtung aus Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.«, in *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. Markus Breuer und Daniel Görlich (Wiesbaden: Springer 2020), 33–48.; Pusch, »Trennt »eSport« und Sport nur ein Vokal?« 57.

33 Michel Foucault, *Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses*, (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007).

34 Einführend: David Murakami Wood, »Beyond the panopticon? Foucault and surveillance studies«, in *Space, Knowledge and Power*, hg. Stuart Elden und Jeremy Crampton (London: Routledge, 2016), 245–263. Kritisch: Petra Gehring, »Das invertierte Auge«, in *Vierzig Jahre »Überwachen und Strafen«: Zur Aktualität der Foucault'schen Machtanalyse*, hg. Marc Rölli und Roberto Nigro (Bielefeld: transcript, 2017), 21–42.

35 Partin, »Towards »Game Governance«.

Für eine wissenschaftliche Begleitung der Regeldurchsetzung in Online-Spielen

Die Miszelle hat die Relevanz und Potenziale von Regeln in eSport und Online-Gaming skizziert und bestehende Fragen aufgezeigt. Besonders im Bereich der soziotechnisch hybriden Regulierung finden sich wertvolle Ansatzpunkte für eine wissenschaftliche Begleitung auch abseits der Computerwissenschaften.

Im Bereich des Gamings etablieren sich – in einem wissenschaftlich noch überraschend nischenhaften Bereich – umfassende und tiefgreifende Überwachungs- und Strafmechanismen. Im Rahmen einer sich bereits andeutenden Verzahnung verschiedener Angebote über das Gaming hinaus hin zu holistischen, proprietären Umgebungen (wie sie unter dem Begriff *Metaverse* etwa bei Meta, Microsoft oder Amazon bereits diskutiert werden³⁶) dürfte, insbesondere der Umgang mit Nutzer*innenkonten bei Fehlverhalten, relevanter werden. Auch lassen sich mit Systemen wie *Birdwatch*³⁷ auf Twitter erste Versuche erkennen, Community-basierte Regulierungsmodelle zu erproben.

Eine empirisch informierte und aufmerksame Begleitung der regulativen Realitäten im Milliardenmarkt des Gamings kann hierbei Erkenntnisse generieren, die sich in das wissenschaftliche Wissen um die Digitalisierung einordnen lassen und helfen, fundiert Stellung zu bestehenden und notwendigen Regulierungen zu beziehen. Die Kombination juristischer und soziologischer Ansätze mit ihrem geteilten Interesse an Regeln, Normen und Prozessen eignet sich hierfür in besonderer Weise.

Medienverzeichnis

- Ballou, Nick, Charles Gbadamosi und David Zendle. »The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features.« *psyarxiv.com preprint* (2020).
- Becker, Maximilian. »Von der Freiheit, rechtswidrig handeln zu können«, in *ZUM*, 636 (2019).
- Berberich, Matthias und Fabian Seip. »Der Entwurf des Digital Services Act.« *GRUR-Prax* 1 (2021): 4–7.
- Blackburn, Jeremy, Nicolas Kourtellis, John Skvoretz, Matei Ripeanu und Adriana Iamnitchi. »Cheating in online games: A social network perspective.« *ACM Transactions on Internet Technology (TOIT)* 13, no. 3 (2014).
- Boomer, Jason, Tracy Harwood und Tony Garry. »Value transformation in the ›let's play‹ gaming subculture.« *Journal of Creating Value* 4, no. 2 (2018).
- Dütsch, Julian. »Zur diskursiven Konstruktion von Normen: eine diskursanalytische Betrachtung der Emergenz und Transformation von Normen im Online Videospiele League of Legends.« Bachelorarbeit, Universität Bamberg, 2015.

36 »What Is the Metaverse, Exactly?«, *Wired*, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/kb8z>.

37 Nicolas Pröllochs. »Community-Based Fact-Checking on Twitter's Birdwatch Platform« *arxiv.org Preprint* (2021): 4.

- Ernst, Stefan. »Grundlagen des Urheberrechts.« In *Handbuch Multimedia-Recht*, hg. v. Thomas Hoeren, Ulrich Sieber und Bernd Holznapel, Teil 7.1: Rn. 14. München: Beck, 2021.
- Falk, Felix und Martin Puppe. »eSports in Deutschland: eine Betrachtung aus Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.« In *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. v. Markus Breuer und Daniel Görlich, 33–48. Wiesbaden: Springer, 2020.
- Fandom. »Archiv: Das Tribunal.« Fandom, zugegriffen 11.05.2022. <https://tip.de/aoj79>.
- Foucault, Michel. *Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2007.
- Friehe, Matthias. »Löschen und Sperren in sozialen Netzwerken«, in *Neue Juristische Wochenschrift*, 1697 (2020).
- Fries, Martin. »PayPal Law und Legal Tech – Was macht die Digitalisierung mit dem Privatrecht?« In *Neue Juristische Wochenschrift*, 2860 (2016).
- Gehring, Petra. »Das invertierte Auge.« In *Vierzig Jahre »Überwachen und Strafen«: Zur Aktualität der Foucault'schen Machtanalyse*, hg. v. Marc Rölli und Roberto Nigro, 21–42. Bielefeld: transcript, 2017.
- Gielen, Nico und Steffen Uphues. »Regulierung von Markt- und Meinungsmacht durch die Europäische Union.« *Europäische Zeitschrift für Wirtschaftsrecht (EuZW)* 14 (2021): 627–637.
- Gieselmann, Hartmut. »Valve bekämpft Cheater in Counter-Strike mit Deep Learning.« Heise, zugegriffen 11.05.2022. <https://tip.de/tvilh>.
- Glaser, Tim. »Steam und die Plattformisierung virtueller Güter. Eine Analyse der Waffenskin-Ökonomie in COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.« *Navigationen* 20, no. 1 (2020): 116.
- Hardenstein, Taylor Stanton. »Skins« in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling.« *UNLV Gaming Law Journal* 7, no. 2 (2017).
- Härtig, Niko und Max V. Adamek. »Digital Services Act – ein Überblick.« *Computer und Recht (CR)* 37, no. 3 (2021): 165–171.
- Johnson, Mark und Jamie Woodcock. »Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports.« *Media, Culture & Society* 43, no. 8 (2021).
- Köpf, Alexander. »Neues Anti-Cheat-System von LoL greift tief in euer Windows ein.« gamestar, zugegriffen 08.05.2022. <https://tip.de/ry7is>.
- Kornberger, Martin. »The visible hand and the crowd: Analyzing organization design in distributed innovation systems.« *Strategic Organization* 15, no. 2 (2017).
- Kou, Yubo und Bonnie Nardi. »Governance in League of Legends: A hybrid system.« *FDG* 7 (2014).
- Kou, Yubo und Bonnie Nardi. »Regulating anti-social behavior on the Internet: The example of League of Legends.« *iConference Proceedings* (2013): 616–622.
- Kou, Yubo, Xinning Gui, Shaozeng Zhang und Bonnie Nardie. »Managing disruptive behavior through non-hierarchical governance: Crowdsourcing in League of Legends and Weibo.« *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 1 (2017).
- Kühling, Jürgen. »Fake News« und »Hate Speech« – Die Verantwortung der Medienintermediäre zwischen neuen NetzDG, MStV und Digital Services Act.« In *ZUM*, 461 (2021).

- League of Legends. »The Tribunal.« YouTube, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/z8gnb>.
- Lehtonen, Samuli Johannes. »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games.« Masterarbeit, Universität Helsinki, 2020.
- Lopez, Ule. »Report: eSports to Generate \$1.38 Bn as Engagement, Revenue, and Segments Flourish.« *wccftech*, zugegriffen 07.05.2022. <https://t1p.de/whcl5>.
- Ludwig, Stefan, Kim Lachmann, Jakob Papenbrock und Sergi Mesonero. *Let's Play! 2021 – The European esports market*. Diegem: Deloitte, 2021.
- Maario, Anton, Vinod Kumar Shukla, A. Ambikapathy und Purushottam Sharma. »Redefining the Risks of Kernel-Level Anti-Cheat in Online Gaming.« *8th International Conference on Signal Processing and Integrated Networks* (2021).
- Mendelssohn, Juliane K. »Die »normative Macht« der Plattformen – Gegenstand der zukünftigen Digitalregulierung?« *Multimedia und Recht*, no. 11, 857 (2021).
- Murakami Wood, David. »Beyond the panopticon? Foucault and surveillance studies.« In *Space, Knowledge and Power*, hg. v. Stuart Elden und Jeremy Crampton, 245–263. London: Routledge, 2016.
- Newman, Joshua, Hanhan Xue, Nicholas M. Watanabe, Grace Yan und Christopher M. McLeod. »Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy.« *Communication & Sport* 10, no. 2 (2022).
- Nothelfer, Nepomuk und Philipp Schlotthauer. »(e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehung zwischen Clan und eSportler.« In *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. v. Markus Breuer und Daniel Görlich, 49–80. Wiesbaden: Springer, 2020.
- Paal, Boris P. »Vielfaltssicherung bei Intermediären«, in *Multimedia und Recht*, 567 (2018).
- Paay, Jeni, Jesper Kjeldskov, Daniele Internicola und Mikkel Thomasen. »Motivations and practices for cheating in Pokémon GO.« *Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (2018).
- Partin, William. »Towards »Game Governance«: Community Moderation in Competitive Digital Games«, 1st Annual Conference of The Platform Governance Research Network am 24.03.2021, platgov.net.
- Pusch, Hendrik. »Trennt »eSport« und Sport nur ein Vokal?« *npoR* (2019): 53–61.
- Raue, Benjamin. »Meinungsfreiheit in sozialen Netzwerken.« In *Juristenzeitung*, 961 (2018).
- Ravenscraft, Eric. »What Is the Metaverse, Exactly?« *Wired*, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/kb8zz>.
- Roßnagel, Alexander. »Technik, Recht und Macht – Aufgabe des Freiheitsschutzes in Rechtssetzung und -anwendung im Technikrecht.« *Multimedia und Recht*, 222 (2020).
- Schrör, Simon, Ferdinand Müller, und Finn Schädlich. »Überwachen und Strafen im eSport – Eine juristische und soziologische Perspektive auf Valves Overwatch-Verfahren.« In *Entscheidungsträger im Internet: Private Entscheidungsstrukturen und Plattformregulierung*, hg. v. Simon Schrör, Alexandra Keiner, Ferdinand Müller, und Pablo Schumacher, 45-73. Baden Baden: Nomos, 2022.
- Thorhauge, Anne Mette und Rune KL Nielsen. »Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies.« *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021).
- Valve. »Overwatch FAQ.« Counter-Strike, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/4zqvs>.

- Vandiril. »If you type ›Cheat Engine‹ in Google your League of Legends will crash.« YouTube, zugegriffen 08.05.2022. <https://t1p.de/ahub4>.
- Webb, Steven Daniel und Sieteng Soh. »Cheating in networked computer games: a review.« *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts* (2007).
- Wernicke, Stephan und Friedrich-Joachim Mehmel. »Privatisierung des Rechts als Folge der Digitalisierung der Wirtschaft«, in *Zeitschrift für europäisches Privatrecht*, 1 (2020).
- Wu, Yuehua und Vivian Hsueh Hua Chen. »Understanding online game cheating: Unpacking the ethical dimension.« *International Journal of Human-Computer Interaction* 34, no. 8 (2018).
- Yan, Jeff und Brian Randell. »A systematic classification of cheating in online games.« *Proceedings of 4th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games* (2005).
- Zanescu, Andrei, Marc Lajeunesse, und Martin French. »Speculating on steam: consumption in the gamblified platform ecosystem.« *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021).

Ludografie

- Blizzard Entertainment. *Hearthstone: Heroes of Warcraft*. Blizzard Entertainment. Android/iOS. 2014.
- Epic Games. *Fortnite: Battle Royale*. Epic Games. PC/Mac. 2018.
- Riot Games. *League of Legends*. Riot Games. PC/Mac. 2009.
- Riot Games. *Valorant*. Riot Games. PC. 2020.
- TiMi Studio Group und Tencent Games. *Arena of Valor*. Garena, Tencent Games und Level Infinite. Android/iOS/Switch. 2016.
- Valve Corporation. *Dota 2*. Valve Corporation PC/Mac/Linux. 2013.
- Valve Corporation und Hidden Path Entertainment. *Counter-Strike: Global Offensive*. Valve Corporation. PC/Mac/Xbox/Playstation/Linux. 2012.

The Special Sauce of Total Refusal

In der Triangel Spiel, Kapitalismus und Krieg

Leonhard Müllner

Spielen ist politisch

Spiele sind – wie der Pionier der Spielwissenschaft Johan Huizinga 1938 in *Homo Ludens* schreibt – ein gesellschaftlicher Ausdruck der Interpretation des Lebens und der Welt.¹ Sie sind daher weder weltentkoppelt, noch entrückt von der Gesellschaft, die sie erzeugt. Die Verbindung von Kultur und Spiel wird, so Huizinga, in *höheren Formen* des sozialen Spiels besonders deutlich, wenn sie in der geordneten Tätigkeit einer Gruppe oder zweier gegeneinander spielenden Gruppen besteht.² Damit betont er einerseits die soziale Rolle des Spiels, andererseits das *Agonale*, den Wettkampf des Spiels, der in Charakteren, Figuren, Regeln, Bühnenbildern sowie Erzählungen und Antagonismen gekleidet ist. Durch die Art der Darstellung des Gegnerischen oder Feindlichen – aber vor allem dem Identifikatorischen – dringt das Politische ins Spiel ein.

Für Soraya Murray eröffnen Videospiele eine »lived world in a playable form«, die Einblicke in Ängste und Phantasien bestimmter Kulturen geben und einen spezifischen kulturellen Kontext vermitteln.³ Das mächtige, junge Medium formt die Werte und Weltbilder vor allem der aufwachsenden Generationen und produziert prägende manichäische Bilder von Gut und Böse, die in unsere Gesellschaft hineinwirken.

1 »The view we take in the following pages is that culture arises in the form of play, that it is played from the very beginning.[...] It is through this playing that society expresses its interpretation of life and the world.« Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture* (London: Routledge & Kegan, 1944), 47

2 Ebd.

3 Video games represent powerful invocations of the lived world in playable form, which offer insights into the core fears, fantasies, hopes and anxieties of a given culture in a specific cultural context.« Soraya Murray, *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space* (London: I. B. Taurus, 2018), 2.

Pseudomarxistische Medienguerilla

Diese versteckten (ideologischen) Logiken unter der Textur der Videospiele ans Tageslicht zu zerren, ist Teil von *Total Refusals* künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Medium. Hinter diesem Namen stecken Robin Klengel, Michael Stumpf, Susanna Flock, Adrian Haim, Jona Kleinlein und Leonhard Müllner – das *pseudomarxistische Medienguerilla-Kollektiv*. Gemeinsam intervenieren sie in diese *halböffentlichen Räume*⁴, die sich der Anweisung, Krieg zu spielen, widersetzen und mit der Logik der Games brechen, um schlussendlich zumeist eine pazifistische Wende zu bewirken. Als Gamer*innen zweckentfremden sie die digitalen Polituren und ihre Effektfeuerwerke, die partizipative Spieltechnologie und in sich geschlossenen Welten, in die sie ihre Erzählungen implantieren, nicht zuletzt um ihre ästhetische Kraft zu unterwerfen und ihre politische Konstruktion sichtbar zu machen.

Das Bühnenbild der *Open World*-Titel, die meist als Austragungsort für ihre Interventionen gewählt werden, bildet in hyperrealistischer Präzision Schauplätze ihrer physisch-realen Zeitgeschichte oder Gegenwart nach. Damit werden jene gegenwartsbezogenen Fragen in die digitale Welt getragen, die *Total Refusal* umtreiben. Fragen des Ungehorsams als demokratiebildendes Moment, der Simulation einer gefährdeten Umwelt als Bildzauber-Kulisse und der digitalen Naturdarstellung, der Aneignung kommerzieller oder der Öffentlichkeit entzogener Orte, medien- und kapitalismuskritischer Analysen und der Beugung konsensueller Regeln im Kontext vorhandener Hegemonien.

Eine der ersten Arbeiten des Kollektivs trägt den Titel *Operation Jane Walk*⁵, das in dem Mehrspieler-Shooter *Tom Clancy's: The Division*⁶ gedreht wurde. Die militärisch-komponierte Umgebung des Spiels wird durch einen künstlerischen Eingriff zweckentfremdet und – soweit es die Software zulässt – im Sinne eines Spaziergangs pazifistisch umgenutzt. Die Flaneur*innen gehen den Kämpfen weitestgehend aus dem Weg und werden zu friedlichen Tourist*innen, die durch eine der Realität präzise nachempfundene Version von Midtown Manhattan geführt werden. Die aufwendige Kulisse der Stadt wurde von den Entwickler*innen von *Massive Entertainment* ausschließlich für das Kriegsspiel

-
- 4 Halböffentlich bezieht sich hier auf Multiplayer Online-Spiele, die insofern öffentlich sind, als die Spielenden mehr oder weniger zufällig aufeinander treffen. Dennoch wäre es ungenau, Spielwelten als öffentliche Räume zu bezeichnen – obwohl sie teilweise den öffentlichen Räumen unserer physischen Realität nachempfunden werden – da sie nicht zufällig Flanierende anziehen, sondern kommerziell beschaffen sind und von großen Unternehmen hergestellt und entsprechend ihrer kommerziellen Interessen genutzt werden. Dadurch und weil sie von einem Algorithmus im Hinblick auf die Beachtung der Spielregeln streng überwacht werden und in einer kapitalistischen Logik gestaltet sind, sind sie am ehesten mit Business Improvement Districts (BITS) zu vergleichen. BITS sind öffentlichen Räumen nachempfunden, meist städtische Bereiche, die von privaten Unternehmen genutzt und überwacht, um so für die kommerzielle Verwertung optimiert werden.
- 5 Das Projekt gibt es sowohl als 16-minütigen Kurzfilm (*Total Refusal*. »Operation Jane-Walk«, Vimeo, 20.11.2018, <https://vimeo.com/301933682>, aufgerufen am 30. März 2022.) oder als Live Online Performance, die in der Regel über eine Stunde dauerte: *Total Refusal*. »Operation Jane-Walk. Live Online Performance, Utrecht«, Vimeo, 20.06.2019, <https://vimeo.com/343438352>, aufgerufen am 30. März 2022.
- 6 Gerighty, Julian, und Jansén, Magnus. »Tom Clancy's: The Division«. Massive Entertainment; Red Storm Entertainment, 08. März 2016.

errichtet. Der Sprecher Jacob Banigan kommentiert aus dem *Off* die gerenderten Architekturen von Le Corbusier oder Walter Gropius sowie den ideologischen Kampf um den urbanen Raum, der zwischen dem Stadtentwickler Robert Moses und der Stadtforscherin Jane Jacobs ausgetragen wurde. Es entspinnt sich eine Erzählung über den Einfluss des Kriegs auf die Architektur, die Geschichte des Urbanismus und die Stadt selbst. Als Kurzfassung einer Live-Performance ist der Film gleichfalls eine Form von *Live Lecture* auf dem digitalen Schlachtfeld, die die Grenzen des Dokumentarischen beleuchtet. Der Militanz der Welt von *Tom Clancy* wird ein friedlicher Spaziergang entgegengestellt. Die Schießwut der NPC-Gegner*innen wird nicht mehr als spielerische Herausforderung wahrgenommen, sondern in ihrer programmierten Aggression während der Stadtführung bloßgestellt.

Die Anfänge

Die Gründung des Kollektivs wurde von zwei spanischen Künstler*innen inspiriert, die ebenfalls einen der bekanntesten Shooter zu pazifizieren versuchten:

Die Intervention *Freedom* (2010)⁷ der Spielverderber*innen Franco und Eva Mattes in *Counter-Strike*⁸ – ein Shooter, den sie pazifistisch umnutzen – stiftete zur Gründung von *Total Refusal* an.

Dabei ist die Verzahnung von Spiel und Krieg so alt wie die Mediengeschichte selbst, in der Titel wie das Gänsepiel oder Schach in wahlweise propagandistische/friedlich-höfische oder militärische Settings umgedeutet werden. Bereits seit dem Altertum werden Antagonismus sowie das Agonale in militärische Uniformen gesteckt und Brettspiele wie zum Beispiel Schach werden kriegerisch modifiziert.

Eugen Pfister definiert das Politische in Videospiele folgendermaßen: Zwar würden nicht alle Videospiele eine bewusste oder beabsichtigte politische Botschaft haben, vermitteln aber dennoch politische Inhalte. Sie würden nicht in aseptischen Laboren unter Vakuum und ohne Kontakt zur Außenwelt entwickelt werden, da sie das Ergebnis der Kultur und der Gesellschaft sind, aus der sie stammen, so der Autor:

Their developers are not creating games *ex nihilo* but are falling back on the world they know. They are – most of the time – recreating the world they are used to. [...] Therefore all games can be analysed for traces of a political discourse. Video games are an excellent source for ideological values and worldviews in mass media.⁹

7 Mattes, Eva und Franco Mattes. »Freedom« Vimeo, 2010, <https://vimeo.com/16864989>, aufgerufen am 26 März 2022.

8 Le, Minh und Jess Cliffe. »Counter-Strike«. Valve, 09. November 2000.

9 »It is true, not all video games have a conscious or an intentional political message but they communicate political aspects nonetheless. Games are not developed in aseptic laboratories under vacuum and without contact to the exterior. They are the result of their culture and society of origin.« Eugen Pfister, »On Political Communication in Digital Games«, *Spiele. Kultur. Wissenschaft*, 2018, aufgerufen am 29. Juni 2020, <https://spielkult.hypotheses.org/1614#more-1614>.

Individualismus, Ideologien und Imperien

Im Spannungsfeld zwischen Regeln und Bildern werden Ideologien definiert, die durch das *Gameplay* eingeübt werden. Die Bilder des Mediums kolonialisieren nach Hans Belting unsere Körper. Anstelle, so schreibt er, dass wir die Bilder um uns herum kontrollieren, würden wir von ihnen abhängig gemacht werden, »so that even if it seems that we are in charge of generating them, it is in fact the images that are in control«. ¹⁰ Verstärkt wird diese Dynamik mittels Highscores, kompetitivem *Gameplay*, akkumulativen Spielemechaniken wie *looten* und *grinden*, Optimierungsvorgängen wie dem *leveln* und *customizen*, und der Erfolgserzählung eines exzellenten Individuums. All das trägt zur Verinnerlichung liberaler Ideologien und kapitalistischer Handlungsweisen bei.

Deshalb sieht Total Refusal die Aufgabe der Kunst unter anderem darin, den gesellschaftlichen Konsens sichtbar zu machen, zu stören oder zu brechen. Der erste Langfilm von Total Refusal, *Money is a Form of Speech*¹¹, steht in der Nachfolge von *Operation Jane Walk*. Im digitalen Washington D.C. des Sequels *Tom Clancy's: The Division 2*¹² angesiedelt, wurde anstelle einer Stadtführung ein *Lecture Ballet* zum Thema Kapitalismus und Demokratie konzipiert. Die der physischen Realität minutiös nachempfundene US-amerikanische Hauptstadt, die dem Spiel als militärisch-komponierte Kulisse für ein Weltuntergangs-Szenario dient, wird für eine essayistische Erzählung umgenutzt. Diese kreist um die Rolle und Funktionsweise der Demokratie als sich selbst genügendes Sprachspiel in einer Gesellschaftsform, die den Kapitalismus bis in ihre unhinterfragten Grundfesten verinnerlicht hat. An neuralgischen Punkten werden Orte besucht, die über die Mesalliance von Demokratie und Kapitalismus Auskunft geben. Die Tour beginnt im *Weißes Haus* und besichtigt Gebäude wie die *EPA – die Environmental Protection Agency* – die im sogenannten *Republican Reversal* in ihrer Zielsetzung verkehrt wurde: Statt Agenden des Umweltschutzes zu vertreten, werden Studien in Auftrag gegeben, die Skepsis gegenüber der menschlichen Einwirkung auf die Klimakatastrophe schüren sollen. Im *FBI-Hauptquartier* werden spätkapitalistische Tendenzen der Versicherheitlichung bei gleichzeitigem Demokratieabbau besprochen. In der Vorabversion tanzen im Finale die Avatare auf den Flügeln der in der Hauptstadt abgestürzten *Air Force One* – dem präsidentiellen Flugzeug. Das Projekt soll damit grundlegende strukturelle Fragen aufwerfen, die jenseits des Horizonts der hegemonialen politischen Diskurse und Berichterstattung liegen.

10 »From the perspective of anthropology, we are not masters of our images, but rather in a sense at their mercy: they colonize our bodies (our brains), so that even if it seems that we are in charge of generating them, it is in fact the images that are in control.« Hans Belting, *An Anthropology of Images. Pictures, Medium, Body* (Princeton und Oxford: Princeton University Press, 2022), 9f.

11 Zum Zeitpunkt des Schreibens ist die Arbeit *Money is a Form of Speech* noch in ihrer Entwicklung und wurde im Zustand des Work-in-Progress im Kunstraum Niederösterreich Wien in der Ausstellung *Stormy Weathers* September bis Dezember 2020 und im Centre Culturel Suisse Paris von Februar bis April 2021 ausgestellt. Als Vorabversion zu sehen auf: <https://vimeo.com/463785342>/Passwort : marx (aufgerufen am 30.03.2022)

12 Gerightly, Julian, und Mathias Karlson. »Tom Clancy's The Division 2«. *Massive Entertainment*, 15. März 2019.

Videospiel als sozialer Raum

Denn anders als meist behauptet wird, erlangen wir gesellschaftlichen Konsens nicht ausschließlich durch soziale Ausverhandlungen. Im Gegenteil: Er wird vor allem von der alles durchdringenden politischen Ökonomie vordefiniert. Das ruft dissidente Kräfte auf. Diese kommen zum Glück nicht nur von vereinzelt künstlerischen Positionen, die in sich in den *Separées von Festivals* und *White Cubes* verhandeln. Das Kollektiv versteht Videospiele als soziale Räume. Aus diesem Grund wollen die Mitglieder nicht nur die Schwellen zu anderen Disziplinen, sondern auch zur *Gaming Community* und zu Menschen außerhalb der Film- und Kunstszene überwinden. Das Ziel ist der wechselseitige Austausch und Inspiration.

Dabei reichen die Errungenschaften der *Gaming-Community* von Videoinhalten, wie *Let's Plays* und *Walkthroughs* (kommentierte und unkommentierte Tutorialvideos von Videospiele), bis zu damit einhergehenden Anleitungen zum Ungehorsam gegenüber den Spielregeln. Im Zuge dessen kommt den sogenannten *loopholes* – also Schlupflöchern, durch die das Apparative des Spiels schimmert – eine besondere Bedeutung zu. Durch ihre Aufdeckung durchbrechen die Gamer*innen die Textur der Spieleoberfläche und können die innerweltlichen Regeln anhand von Tricks außer Kraft setzen oder ignorieren.

Katie Salen und Eric Zimmerman erläutern den das Spiel verändernden spielerischen Zugang als *transformative play*.¹³ *Transformative play* tritt auf, wenn die starre Struktur des Spiels (*games*) durch spielerische, freie Bewegungen (*play*) verändert wird. Diese freien, spielerischen Bewegungen besetzen nicht nur Zwischenräume des Systems, sondern transformieren den Spielraum als Ganzes. Als Beispiele für *transformative play* nennen Katie Salen und Eric Zimmerman einerseits einen cyberfeministischen *Patch*¹⁴, der transsexuelle Versionen von Lara Croft in *Tomb Raider* erstellt und damit normative sexuelle Codes bricht und andererseits die Verwendung der *Quake*-Spiele-Engine als Werkzeug zur Filmerstellung umkodiert.

13 »Transformative play is a special case of play that occurs when the free movement of play alters the more rigid structure in which it takes shape. The play doesn't just occupy and oppose the interstices of the system, but actually transforms the space as a whole. A cyberfeminist game patch that creates transsexual versions of Lara Croft is an example of transformative play, as is the use of the Quake game engine as a movie-making tool.« Katie Salen und Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge: MIT Press, 2003), 379

14 Mit Patch ist hier eine Fehlerbehebungssoftware oder Update beschrieben, die Bugs, also Fehler behebt.

Spätkapitalismus und Hyperrealismus

Beim Spielen mit diesen Regeln mittels *emergent gameplay*¹⁵ definiert *Total Refusal* die Funktion dieser *Triple-A-Welten* abseits ihres kommerziellen Vergnügens neu. Wie wir bereits gesehen haben, lassen sich durch alternative Spielweisen *öffentliche* Räume für Ideologiekritik und Medienanalyse schaffen. Deren Architekturen, Charaktere und Artefakte bilden den Stoff aus dem die gesellschafts- und medienkritischen Interventionen, Erzählungen, Videoinstallationen und Live-Online-Performances des Kollektivs gebaut sind. Ihr Begriff des *Upcyclings* bezieht sich auf das Vorhaben, den unterhaltungsindustriellen Zweck der Spiele mittels künstlerischer Aneignung zugunsten ihres kulturellen, politischen, gesellschaftskritischen als auch bildgewaltigen Potenzials umzunutzen. Im Zuge dessen üben sie eine *materialistische* Analyse der Narrative und Kritik jenes ökonomischen Koordinatensystems aus, dessen Produkte sie sind.¹⁶

Videospiele sind mitunter die schillerndsten Artefakte des hyperrealen *Spätkapitalismus*. Geprägt wird dieser von einer Finanzmarkt-Logik, die Kultur und Medien und viele Bereiche darüber hinaus dominiert. Als Kunst- und Filmschaffende arbeitet *Total Refusal* mit der Semantik von Oberflächen und den Erzählungen dieser Realität, die sich auf und unterhalb von ihnen zutragen. »Die Realität«, so Jean Baudrillard, gehe »im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung des Realen auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums – Werbung, Foto etc. – und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale [...]».¹⁷ Die digitale Welt aus Klischees und perfekten Sonnenuntergang wird vom Kollektiv in Hinblick auf ihre *post-politischen* Inklinationen untersucht.

In *Swings Don't Swing* dient die Kulisse nicht einer Stadtführung, sondern – ganz im Zeichen des Hyperrealismus – führt deren Unbenutzbarkeit als austauschbare, sich immer wiederholende Requisite vor. *Swings don't Swing* umfasst vier schaukelnde Projektoren, in von einem Motor in Bewegung gesetzten Holzschachteln.¹⁸ Die bewegten Projektionen auf der Wand verändern somit ständig ihre Größe und ihren Bildschärfen-

15 »Emergent Gameplay: Commonly used to mean gameplay that was not anticipated by the game designer, though this is a problematic definition.« .« Jesper Juul: »A Dictionary of Video Game Theory«, 2005, aufgerufen am 28. Juni 2020, <https://www.half-real.net/dictionary/#emergentgameplay>.

16 Der gesellschaftliche und historische Raum wird durch seine wirtschaftlichen Grundbedingungen und die Kämpfe, die sich dadurch bedingen über den Begriff des Materialismus erfasst. Friedrich Engels definiert den »historische[n] Materialismus« [als jene] Auffassung des Weltgeschichtsverlaufs, die die schließliche Ursache und die entscheidende Bewegungskraft aller wichtigen geschichtlichen Ereignisse [...] in der ökonomischen Entwicklung der Gesellschaft, in den Veränderungen der Produktions- und Austauschweise, in der daraus entspringenden Spaltung der Gesellschaft in verschiedene Klassen und in den Kämpfen dieser Klassen unter sich.« Friedrich Engels, »Einleitung zur englischen Ausgabe der ›Entwicklung des Sozialismus‹«, in *Karl Marx Friedrich Engels Werke* 22, hg. Institut für Marxismus-Leninismus Beim ZK der SED (Berlin: Dietz Verlag, 1977), 298.

17 Jean Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, übers. Gabriele Ricke u.a. (Berlin: Matthes & Seitz, 2011), 134

18 Total Refusal. »Swings don't swing«, Vimeo, Oktober 2019, <https://totalrefusal.com/home/swings-don-t-swing>, aufgerufen am 30. März 2022.

grad. Es sind Spielplätze aus *Tom Clancy's: Ghost Recon Wildlands*¹⁹ zu sehen. Als Teil der digitalen Kulisse sind sie im Shooter nicht wirklich benutzbar. In ihrer rein dekorativen Rolle wird das für das Kinderspiel vorgesehene Areal zum leblosen Raum. Die vier im Raum schaukelnden Videos dokumentieren unterschiedliche Versuche, mit den dysfunktionalen digitalen Spielgeräten zu interagieren. Es zeigt sich, wie schwierig es ist, friedlich innerhalb eines Kriegsspiels zu spielen. Das Friedliche ist Blendwerk im Mainstream-Videospiel. Nur das Kriegerische wirkt über Schüsse und Explosionen auf den Avatar. Das Setting eines fiktiven Boliviens stellt eine *bildverzauberte* Landschaft zur Verfügung ohne sich über seine Kulissenhaftigkeit hinaus für seine sozialwissenschaftliche oder historische Darstellung zu interessieren. Bolivien wird hier nur als Kriegsspektakel nachempfunden und das Bühnenbild als Natur und Architekturkulisse, die Menschen als Statist*innen – meist bewaffnet, in der Regel feindlich, seltener alliiert.

Diese kulissenhafte Reduktion des Landes und seiner Bewohner*innen führt zurück zu Baudrillard und seiner Definition des Hyperrealismus. In seiner Verflüchtigung werde das Reale zum Realen schlechthin, zum Fetischismus des verlorenen Objekts »nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal.« Baudrillard kreist den Begriff des Hyperrealismus weiter ein, als etwas Fortgeschrittenes, in dem sogar der Widerspruch zwischen Realem und dem Imaginären ausgelöscht sei. Die Irrealität sei nicht mehr die eines Traums oder Phantasmas, eines Diesseits oder Jenseits, »es ist die Irrealität einer halluzinierenden Ähnlichkeit des Realen mit sich selbst.«²⁰

Jean Baudrillard spricht davon, dass die alltägliche, politische, soziale, historische und ökonomische Realität die simulierende Dimension des Hyperrealismus verkörpere. »Überall leben wir schon in der ›ästhetischen‹ Halluzination der Realität.«²¹ Die Welt aus *Getty Images* verschlingt oder verneint Ideologie, in dem sie sich selbst als unpolitisch und pragmatisch darstellt. Der in ihr lebende Manichäismus nimmt eine beliebige Form an, in der das Böse und das Gute – als Klischee – unambivalent auftritt.

Dabei formuliert das militärische Setting von zeitgenössischen Mainstream-Videospielen ein hyperreales Bühnenbild – das *Total Refusal* in seinen Performances parasitär künstlerisch umnutzt.

Medienverzeichnis

- Baudrillard, Jean. *Der symbolische Tausch und der Tod*. Übersetzt v. Gabriele Ricke, Ronald Voullié und Gerd Bergfleth. Berlin & Matthes & Seitz, 2011.
- Belting, Hans. *An Anthropology of Images. Pictures, Medium, Body*. Princeton und Oxford: Princeton University Press, 2022.
- Couzian, Eric. »Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands«. Ubisoft Paris; Ubisoft Milan, 7. März 2017.

19 Couzian, Eric. »Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands«. Ubisoft Paris; Ubisoft Milan, 7. März 2017.

20 Baudrillard, *Der symbolische Tausch*, 135.

21 Ebd., 138

- Engels, Friedrich. »Einleitung zur englischen Ausgabe der ›Entwicklung des Sozialismus‹«. In *Karl Marx Friedrich Engels Werke 22*, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus Beim ZK der SED, (Berlin: Dietz Verlag, 1977), 287–311.
- Gerighty, Julian und Jansén, Magnus. »Tom Clancy's: The Division«. Massive Entertainment; Red Storm Entertainment, 08. März 2016.
- Gerighty, Julian und Mathias Karlson. »Tom Clancy's The Division 2«. Massive Entertainment, 15. März 2019.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan, 1944
- Juul, Jesper. »A Dictionary of Video Game Theory«, 2005, aufgerufen am 29. Juni 2020. <https://www.half-real.net/dictionary/#emergentgameplay>
- Le, Minh und Jess Cliffe. »Counter-Strike«. Valve, 09. November 2000.
- Mattes, Eva und Franco Mattes. »Freedom« Vimeo, 2010, <https://vimeo.com/16864989>, aufgerufen am 26 März 2022.
- Murray, Soraya: *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London: I. B. Taurus, 2018.
- Pfister, Eugen: »On Political Communication in Digital Games«. *Spiele. Kultur. Wissenschaft*. 2018. <https://spielkult.hypothesen.org/1614#more-1614>.
- Salen, Katie und Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Total Refusal. »Operation Jane-Walk«, Vimeo, 20.11.2018, <https://vimeo.com/301933682>, aufgerufen am 30. März 2022.
- Total Refusal. »Operation Jane-Walk. Live Online Performance, Utrecht«, Vimeo, 20.06.2019, <https://vimeo.com/343438352>, aufgerufen am 30. März 2022.
- Total Refusal. »Swings don't swing«, Vimeo, Oktober 2019, <https://totalrefusal.com/home/swings-don-t-swing>, aufgerufen am 30. März 2022.
- Total Refusal. »Money is a Form of Speech (in progress)«, Vimeo, 01.10.2020, <https://vimeo.com/463785342> [Passwort: marx], aufgerufen am 30. März 2022.

Werkstattbericht zu »Spuren auf Papier«

Wie ein Spiel zur Aufarbeitung der Krankenmorde in der NS-Zeit entsteht

Anne Sauer

Über 200.000 Menschen mit körperlichen, geistigen oder seelischen Behinderungen sind während des Zweiten Weltkrieges Opfer der nationalsozialistischen Krankenmorde geworden. Die Heil- und Pflegeanstalt Wehnen galt lange Zeit »als einzige Psychiatrie in Deutschland, die sich der nationalsozialistischen ›Euthanasie‹ entziehen konnte.«¹ Erst 1996 begannen Angehörige der Opfer mit der historischen Aufarbeitung und brachten die traurige Wahrheit ans Licht. Mehr als 1.500 Menschen wurden in der Heil- und Pflegeanstalt durch systematischen Entzug von Lebensmitteln und der daraus folgenden Unterernährung und Entkräftigung ermordet. Und das bis 1947, also auch noch lange nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges. Seit 2004 ist die ehemalige Heil- und Pflegeanstalt als Gedenkstätte geöffnet – als ein Ort für die private Trauer aber auch als Zentrum für die Dokumentation der historischen Ereignisse.

Als die Gedenkstätte Anfang 2021 auf uns, das Studio Playing History, mit der Bitte zukam, sie bei der Entwicklung eines Spiels zu den Geschehnissen in der Heil- und Pflegeanstalt während der NS-Zeit zu unterstützen, stand für uns weniger das *ob*, sondern vielmehr das *wie* zur Diskussion. Wir sind grundsätzlich davon überzeugt, dass sich jedes Thema spielerisch vermitteln lässt. Ebenso wie es andere Kulturgüter erlauben, ernste und schwere Themen zu besprechen, können auch wir sensible, pietätvolle, mitunter melancholische Geschichten durch Spiele erzählen. Wenngleich es hier natürlich gilt, die Charakteristika des Mediums Spiel im Blick zu haben und zu berücksichtigen – insbesondere bei einem Thema wie »Euthanasie«. Das Medium Spiel ist geprägt von seiner Interaktivität. Es fordert wie kein anderes Medium, aktiv erlebt und durchlebt zu werden. Wir als Spieleentwickler*innen definieren, in welchem Rahmen diese Aktivität erfolgt, welche Rolle(n) wir spielbar machen, welche Interaktion(en) wir ermöglichen und welche Folgen das Handeln im Spiel mit sich bringt. Wir definieren Rahmen und Regeln, innerhalb derer sich die Spieler*innen bewegen. Das Thema *Euthanasie* hat uns hier vor

1 Fleßner, Alfred und Ingo Harms, »Die oldenburgische NS-›Euthanasie‹ und ihre Opfer«, *Einblicke* Nr. 46, 2007: 18.

besondere Herausforderungen gestellt. Schließlich bietet ein gutes Spiel gewisse spielerische Freiheiten. Gleichzeitig erzählen wir eine Geschichte, die für die Betroffenen geprägt war von Unfreiheit. Der Prozess von den ersten Ideen zum fertigen Spiel war entsprechend intensiv und geprägt von regelmäßigem Austausch zwischen uns als Spieleentwickler*innen auf der einen Seite und der Gedenkstätte als Expertin für die Inhalte auf der anderen Seite.

Innerhalb eines dreiviertel Jahres entstand so *Spuren auf Papier*, eine niedrigschwellige »Detektivgeschichte« für den Browser. Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, was mit Anna, einer fiktiven Patientin, in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen passiert ist. Dazu dient ein Buch, das Annas Schwester Josephine im hohen Alter schreibt. In diesem verbindet sie Zeichnungen von Anna aus der Zeit in der Anstalt, mit Informationen, die sie im Nachgang, Jahre später findet – darunter Dokumente, Briefe und Fotos. Das Projekt wurde im Rahmen von »dive in. Programm für digitale Interaktion« der Kulturstiftung des Bundes entwickelt und durch die Beauftragung der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert.

Der hier niedergelegte Werkstattbericht zeigt den Entstehungsprozess des Spiels. Dabei wird auf Herausforderungen und Fragen eingegangen, denen wir dabei begegneten, wie wir damit als Entwicklungsteam umgegangen sind und welche Erkenntnisse wir aus den gemachten Erfahrungen für künftige Projekte ziehen.

Schritt 1: Wie sehen Zielgruppe, (Vermittlungs-)Ziel und Einsatzszenario aus?

Zu Beginn eines Projektes stehen für uns grundsätzlich drei zentrale Fragen im Raum: An welche Zielgruppe richtet sich das geplante Spiel? Welche (Vermittlungs-)Ziele werden verfolgt? Und wie sieht das konkrete Einsatzszenario aus?

Bei *Spuren auf Papier* lag der Fokus auf Schüler*innen der neunten bis 13. Klassen. Darüber hinaus sollte die Anwendung aber auch für andere Personengruppen mit konkretem Bildungsziel attraktiv sein, wie zum Beispiel Auszubildende im Pflegebereich. Es sei in jedem Fall davon auszugehen, dass die Zielgruppe nur wenig oder keine Vorkenntnisse zu den Geschehnissen in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen und den Gräueltaten der NS-Zeit mitbringt, hieß es in ersten Gesprächen mit der Gedenkstätte.

Hinsichtlich der Vermittlungsziele ging es der Gedenkstätte Wehnen vordergründig darum, mit dem geplanten Spiel eine grobe Vorstellung von »Euthanasie« und den Krankenkürmorden in der NS-Zeit zu vermitteln. Dabei sollten auch spezifische Vorgänge in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen thematisiert werden, sodass Spieler*innen diese in den Kontext der Krankenkürmorde einordnen können. Darüber hinaus bestand der Wunsch, für die teilweise noch heute gebräuchlichen und despektierlich genutzten »medizinischen« Begriffe aus der NS-Zeit zu sensibilisieren, die im Zusammenhang mit den Krankenkürmorden stehen, wie »Mongo« oder »Idiot«. Gleiches galt für das Aufzeigen von Parallelen der NS-Propaganda zu heutigen Ereignissen und Wahlplakaten. Im Gespräch mit der Gedenkstätte herrschte Konsens darüber, dass das Thema des Spiels zu einem gewissen Grad Betroffenheit bei den Spieler*innen auslösen kann und soll, sentimental sollte es jedoch nicht wirken.

Das Einsatzszenario sah die Gedenkstätte Wehnen vor allem im pädagogischen Rahmen, zusätzlich zu ihrem Vor-Ort-Angebot. Daraus ergaben sich wiederum weitere Anforderungen an das geplante Spiel: Die reine Spielzeit sollte 30 Minuten nicht überschreiten. Das gäbe Lehrkräften die Möglichkeit einer Nachbereitung innerhalb einer Unterrichtsstunde, so der Gedanke dahinter. Entsprechendes Begleitmaterial zur Unterstützung der pädagogisch Tätigen, die das Spiel einsetzen möchten, war von Anfang an geplant.

Das Spiel sollte als Webanwendung von jedem PC aus im Browser aufrufbar sein, um möglichst wenig Einstiegshürden zu haben. Im Laufe des Projektes kam zusätzlich der Wunsch auf, auch über Tablets auf das Spiel zugreifen zu können.

All diese Informationen ließen für uns mehrere Schlussfolgerungen zu: Aufgrund der jungen, mit dem Thema unerfahrenen Zielgruppe, benötigen wir ein niedrigschwelliges, kurzweiliges Spiel. Es ist durchaus erlaubt und erwünscht, Emotionen zu evozieren. Gleichzeitig ist es gerade bei einem schwierigen Thema wie »Euthanasie« wichtig, sensibel mit den Inhalten umzugehen und deren Seriosität zu wahren. Aufgrund der im Einsatzszenario vorgesehenen pädagogischen Begleitung können wir im Spiel bewusst Leerstellen lassen, die Anknüpfungspunkte für die pädagogische Nachbereitung bieten.

Gerade der letzte Punkt ist etwas, das wir in der Regel erst mit unseren Projektpartner*innen in intensiven Gesprächen verhandeln müssen. Unserer Erfahrung nach fällt es oft schwer, die vielen eigenen Inhalte herunterzubrechen, auf Wesentliches zu reduzieren. Das war in diesem Projekt anders und hat unsere Arbeit sehr erleichtert.

Darüber hinaus wurden im Rahmen der ersten Analyse auch Budget und Zeitplan besprochen. Denn wie bei anderen Projekten auch bedingen sich bei der Entwicklung von Spielen verschiedene Faktoren wie Leistungsumfang, das zur Verfügung stehende Budget, sowie der Zeitrahmen, innerhalb dessen das jeweilige Spiel umgesetzt werden soll. Ein hoher Leistungsumfang erfordert entsprechendes Budget und Zeit. Wenig Zeit wiederum führt entweder zu geringerem Leistungsumfang oder höheren Kosten. Hier galt es, eine Balance zu finden und bereits in den Anfängen der Konzeptphase transparent über Machbarkeiten zu reden.

Schritt 2: Von den Rahmenbedingungen zum Konzept

Auf Grundlage der gesetzten Rahmenbedingungen überlegten wir im nächsten Schritt gemeinsam mit der Gedenkstätte, wie eine mögliche spielerische Anwendung aussehen kann. Die Gedenkstätte hatte – wie übrigens viele unserer Projektpartner*innen zu Beginn unserer Zusammenarbeit – keine bzw. wenig Berührungspunkte mit Spielen gehabt. Für uns war es daher umso wichtiger, die Projektbeteiligten von Anfang an in unsere Gedanken und Überlegungen mit einzubeziehen und Ihnen das Gefühl zu vermitteln, dass sie in uns einen gleichwertigen Partner an der Seite haben. So stellten wir gemeinsam erste Überlegungen zu spielimmanenten Inhalten an. Welche Geschichte möchten wir erzählen? In welche Rollen schlüpfen die Spieler*innen? Was ist das Spielziel? Wo kann ich welche Entscheidungen treffen?

Wir waren uns schnell einig, dass wir die Spieler*innen weder in die Opfer- und schon gar nicht in die Täter*innenrolle schlüpfen lassen wollten. Es sollte vielmehr ei-

ne Rolle sein, die einen Blick von außen ermöglicht, um die Geschehnisse auch in gewisser Weise kontextualisieren zu können. Zunächst stand daher die Idee einer journalistisch tätigen oder historisch forschenden Person im Raum, in deren Rolle sich die Spieler*innen begeben, um die Geschehnisse detektivisch aufzudecken. Was uns hierbei jedoch fehlte, war eine nachvollziehbare starke Motivation, aus der heraus diese Person agiert. Also haben wir uns nach intensiven Gesprächen für eine Verwandte entschieden, eine indirekt Betroffene mit persönlichem Bezug zu den Geschehnissen. Das fühlte sich auch auf der Meta-Ebene richtig an. Waren es doch nicht etwa Historiker*innen, sondern Angehörige, die die Gräueltaten der Heil- und Pflegeanstalt während der NS-Zeit durch Aufarbeitung in den 1990er-Jahren ans Licht gebracht haben. Angehörige, die aufgedeckt haben, wie sich auch viele Ärzt*innen und Krankenschwestern in der Zeit schuldig gemacht haben. So erzählen wir nicht nur die Geschichte der »Euthanasie«, sondern auch die der Aufarbeitung dieser in Wehnen.

Der grundlegende Aufbau und Ablauf des geplanten Spiels war dann schnell konsensfähig: Als zentrales Element dient ein Memoirenbuch. Es enthält auf der einen Seite Zeichnungen, die Patientin Anna in der Heil- und Pflegeanstalt angefertigt hat, und Texte ihrer Schwester Josephine auf der anderen Seite, die diese Zeichnungen mit einer retrospektiven Sicht einzuordnen versuchen. Durch Mini-Interaktionen, die sich die Spieler*innen explorativ erschließen, gibt das Memoirenbuch sukzessiv neue Informationen preis. Die Spieler*innen schalten neue Bildelemente und Textfragmente frei, die sich gegenseitig ergänzen bzw. erst in ihrer Gesamtheit einen Sinn ergeben und treiben so Stück für Stück die Geschichte voran.

Schritt 3: Ab in die Umsetzung, reine Textdokumente möglichst schnell hinter sich lassen

Nachdem die grundlegende Konzeptidee stand, ging es in die Ausarbeitung der Inhalte. Hier kamen die verschiedenen Departments zum Einsatz: Storytelling, Game Design, Illustration, UI-Design, Sound-Design, das Einsprechen der Texte, Entwicklung, Qualitätssicherung.

Wir versuchen dabei stets, reine Textdokumente möglichst schnell hinter uns zu lassen. Denn Texte können unterschiedliche Assoziationen und Interpretationen hervorrufen. Und wenn jede Person im Projektteam etwas Anderes vor dem inneren Auge visualisiert, sind zielführende Diskussionen schwierig. Im schlimmsten Fall merkt man erst am fertigen Produkt, dass die Vorstellungen einzelner Projektbeteiligter auseinander gehen.

Deshalb haben wir auch bei *Spuren auf Papier* die spielerische Idee und deren Inhalte so früh wie möglich sichtbar und anfassbar gemacht – und zwar in Form eines interaktiven Klick-Prototypen. Wichtig dabei war, immer wieder den prototypischen Charakter deutlich zu machen, um keine falschen Erwartungen zu wecken. Ein Prototyp kann (und soll auch) nicht das finale Spielerlebnis in seiner ganzen Umfänglichkeit abbilden. Er ist in der Regel ungestaltet, enthält lediglich Konzeptskizzen. Die Interaktionsmöglichkeiten sind oft sehr begrenzt. Und auch Audio, das in der finalen Anwendung einen großen Teil der Spielstimmung ausmacht, ist insbesondere in frühen Prototyp-Stadien

noch nicht enthalten. Und dennoch zeigt unsere Erfahrung, dass jegliche visuelle Darstellung der Idee alle Projektbeteiligten abzuholen vermag und damit eine gemeinsame Gesprächsgrundlage schafft. Auch im Falle von *Spuren auf Papier* konnten wir durch den ersten Klick-Prototypen wertvolles Feedback sammeln. In der Diskussion an und mit dem Prototypen stellten wir gemeinsam mit der Gedenkstätte fest, dass wir durchaus mutiger in der Darstellung und dem Text sein konnten, weniger plakativ, mehr suggestiv, mit Leerstellen, die die Spieler*innen selbst befüllen können. Das war eine Erkenntnis, die für beide Seiten erhellend war und den kreativen Prozess weiter beflügelte. Das Feedback wurde anschließend in die jeweiligen Departments weitergegeben und die daraus resultierenden Anpassungen erneut in den Prototypen eingearbeitet.

Storytelling

Bei der Ausarbeitung der Geschichte ließen wir uns von den sogenannten »Roten Büchern« der Gedenkstätte Wehnen inspirieren. Diese Ausstellungsstücke enthalten reale Lebensgeschichten von Opfern und ihren Familien. Wir haben uns jedoch bewusst dagegen entschieden, eine konkrete Geschichte davon herauszugreifen und diese im Spiel abzubilden. Eine einzelne Geschichte für sich ermöglicht nur einen begrenzten Blick auf die Geschehnisse in Wehnen. Stattdessen entschieden wir, uns von den unterschiedlichen Geschichten inspirieren zu lassen und eine fiktive Figur zu entwickeln, die die unterschiedlichen Erlebnisse in sich vereinte.

Es entstand die Narration der beiden Schwestern: Josephine, in deren Rolle die Spieler*innen gewissermaßen schlüpfen und die sie in der Aufarbeitung der Geschichte ihrer Schwester begleiten. Und Anna, die aufgrund ihrer Depression von ihrer Mutter mit guten Absichten in die Heil- und Pflgeanstalt eingewiesen wird und dort den Verbrechen der Heil- und Pflgeanstalt zum Opfer gefallen ist. Wir erzählen in Kapiteln und setzen innerhalb dieser den Fokus auf unterschiedliche Themen, angefangen bei Annas Depression, ihrer Einweisung und Sterilisation, über die Arbeiten in der Heil- und Pflgeanstalt, zugeteilte Nahrungsmittelrationen und Hunger, Briefzensur bis hin zum Tod. Jedes Kapitel macht dabei verschiedene Perspektiven auf: Auf der einen Seite die individuelle, mitunter intime aber gleichzeitig auch eingeschränkte Perspektive der Patientin Anna, die überwiegend über symbolische, teils schwer zu lesende Zeichnungen abgebildet wird. Und auf der anderen Seite die Perspektive einer Außenstehenden, die mit der heutigen Sicht auf die Dinge und dem Zugang zu Information auch anderes Hintergrundwissen mitbringt und die Geschehnisse einordnen kann.

Daneben waren zunächst weitere handelnde Personen geplant: Freunde von Anna, die andere Schicksale dieser Zeit widerspiegeln sollten. Darunter Helmut, ein Junge mit Epilepsie, der als Jude Opfer des Ermordungsprogramms mit dem Decknamen Aktion T4 wird. Und Inge, die an Wahnvorstellungen leidet und zu krank und schwach ist, um zusammen mit den anderen auf dem Feld zu arbeiten. Sie sollte später den Hungermorden zum Opfer fallen. Wer *Spuren auf Papier* bereits gespielt hat, weiß an der Stelle jedoch schon, dass sich weder Helmut noch Inge im finalen Spiel finden. Das hatte mehrere Gründe. Zum einen machte sich unter den Entscheidungsträger*innen der Gedenkstätte die Befürchtung breit, dass der Fokus auf die Freundschaft der drei die Geschehnisse der Heil- und Pflgeanstalt in den Hintergrund rücken könnte. Darüber hinaus stellte

sich im Laufe der Recherchen heraus, dass Männer- und Frauen-Stationen zu der Zeit strikt getrennt waren. Eine Freundschaft zwischen den Mädchen und Helmut war also in der Form, wie wir sie angedacht hatten, nicht wahrscheinlich oder überhaupt möglich. Hier war der Wunsch, historisch möglichst korrekt zu sein, ausschlaggebend für die inhaltliche Anpassung.

Dieser Wunsch zur historischen Korrektheit hat uns vor einige Herausforderungen gestellt. Denn vieles ist nur über Erzählungen überliefert. Bildmaterial aus den Heil- und Pflegeanstalten gibt es nur wenig. Das fing schon bei der Frage an, welche Kleidung die Personen in der Heil- und Pflegeanstalt getragen haben. Einige Erzählungen sprechen von Grau-Weiß-gestreiften Kleidungsstücken, ähnlich den KZ-Uniformen. In anderen Überlieferungen heißt es, dass Patient*innen eigene Kleidung in ihrem Besitz hatten – wenn auch nur in begrenztem Maße. Immer wieder wurden Inhalte intensiv mit der Gedenkstätte diskutiert und durch Expert*innen geprüft, die zusätzlich auf das Projekt schauten und auch eigene Ideen für die Umsetzung lieferten.

Game Design

Die Interaktionsmöglichkeiten waren von Beginn an einfach gedacht. Das sollte eine hohe Zugänglichkeit gewährleisten und die Einarbeitungszeit möglichst gering halten, was vor allem mit Blick auf das Einsatzszenario im schulischen Kontext und die dort begrenzt zur Verfügung stehende Zeit sinnvoll erschien.

Abb. 1: Zum Zeitpunkt des ersten interaktiven Prototypen wollten wir die Geschichte auch über Tagebuchsnipsel von Anna erzählen. Im Laufe des Projektes stellte sich diese Erzählweise jedoch als problematisch heraus. Ihr Blick als Patientin ist sehr begrenzt, was an einigen Stellen zu Logikbrüchen führte.



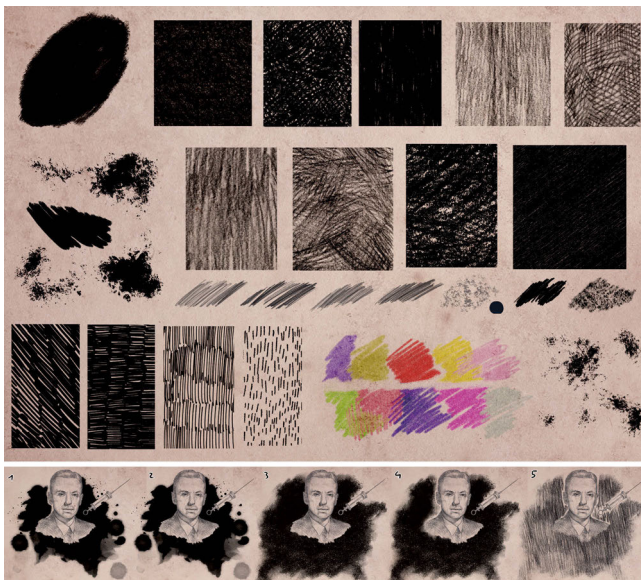
Wir haben versucht, Inhalte im Prozess zu vermitteln. Im Kapitel, das sich dediziert den Aufgabenbereichen der arbeitsfähigen Patient*innen widmet, führen Spieler*innen

beispielsweise diverse Liefertätigkeiten aus, um dieselben nachvollziehbar zu machen. In einem anderen Kapitel, welches sich um bettlägerige Patient*innen dreht, haben die Spieler*innen dagegen keine Handlungsmöglichkeiten. Dies spiegelt auf einer Metaebene die Situation der Patient*innen damals wider, die als Arbeitsunfähige nicht mehr ausreichend ernährt und zunehmend schwächer wurden. Wir vermeiden dabei bewusst, Spieler*innen in die Täterrolle schlüpfen zu lassen. Das heißt, es werden keine direkten Entscheidungen oder Interaktionsmöglichkeiten ermöglicht, die die Gesundheit der Patient*innen gefährden. Im konkreten Fall sind es nicht die Spieler*innen, die Anna an das Bett binden oder ihr die Wassersuppe verabreichen.

Illustration & UI-Design

Der Stilfindungsprozess für die Illustrationen war vergleichsweise umfangreich. Zu Beginn haben wir gemeinsam mit der Illustratorin unterschiedliche Materialien, Papiere und Stifte ausprobiert. Haben mit Farben experimentiert, mit unterschiedlich hohem Detailgrad, und auch mit digitalen und analogen Zeichenmethoden.

Abb. 2: Diese exemplarischen Tests mit unterschiedlichen Materialien und Farben entstanden noch weit vor der inhaltlichen Anpassung von Annas Biografie.



Mitten in der Umsetzungsphase folgte dann eine elementare inhaltliche Änderung, die auch Auswirkungen auf den Stil der Illustrationen hatte: Denn lange Zeit sind wir davon ausgegangen, dass die Protagonistin Anna gar nicht wirklich krank ist, sondern nur depressive Züge vorweist und aufgrund rebellischen Verhaltens als krank gebrandmarkt wird. Die Bilder wirkten entsprechend klar und deutlich. Die Pathologisierung Annas

wurde im Laufe des Prozesses jedoch grundlegend in Frage gestellt. Die Folge: Wir änderten ihre Biografie, machten aus ihr ein tatsächlich manisch-depressives Mädchen, das teilweise sogar mit Halluzinationen kämpft. Infolgedessen sollten auch die Bilder symbolischer, suggestiver und verstörender gestaltet werden. Das wollten wir auch im Zeichenstil spiegeln – mit größeren Linien, hart schraffierten Flächen, stärkerem Einsatz von Kohle. Es folgten weitere Illustrations-Tests. Letztendlich ließen wir uns auch von überlieferten Zeichnungen aus anderen Heil- und Pflegeanstalten zu der Zeit des Nationalsozialismus inspirieren. Die finalen Zeichnungen von Anna wurden händisch mit Kohle auf Papier gezeichnet und anschließend eingescannt, was sie durch die natürlichen und teils verwischten Linien authentischer wirken lässt.

Das UI-Design, sprich die Gestaltung der Benutzeroberfläche, wiederum sollte von Anfang an zurückgenommen sein, um den Inhalten und Zeichnungen mehr Raum zu geben. Ersten Moodboards folgten zwei farblich unterschiedliche Entwürfe, die dann auf die gesamte Anwendung übertragen wurden.

Abb. 3: Der rote, warme Entwurf hat etwas Nostalgisches. Er lässt uns wohl fühlen und in die Geschichte eintauchen, als ob sie bei Kerzenschein vorgelesen wird. Die Frau, der das Buch gehört, scheint mit dem Leben gewachsen zu sein und ist nicht verbittert über das, was passiert ist. Der Grüne Entwurf wiederum wirkt kühler und zeigt eher eine traurige Melancholie. Die Ornamente zeigen etwas Fragiles und Feminines, was die Frau nicht unnahbar und kaltherzig erscheinen lässt. Dieses Buch ist eher von einer eleganten, geordneten Frau geschrieben.



Sound-Design

Das Sound-Design umfasst bei *Spuren auf Papier* die gesamte auditive Vision des Spiels, inklusive der Hintergrundmusik, der Feedback-Sounds und der Vertonung der von Josephine gelesenen Texte.

Um Bild- und Soundsprache zu vereinen, stand zunächst die Idee dynamischer Loops im Raum, die sich wie auch die Bildebenen mit der Vervollständigung der Kapitel sukzessiv übereinanderlegen und ergänzen. Der Schritt hin zu einer surrealen Ausrichtung der Illustrationen im Laufe des Projektes wirkte sich auch auf das Sound-Design aus. Die Geschichte handelte aus der musikalischen Perspektive zwar weiterhin von zwei Schwestern. Sie sollte nun aber in ihren Extrema doch mehr Sorge als unmittelbar erlebtes Grauen suggerieren.

Letztendlich ist das musikalische Leitmotiv von *Spuren auf Papier* das »Anna«-Thema, in seinem Kern dargestellt als 4-Ton-Motiv, ebenso symmetrisch wie der Name »Anna« selbst. Ein kurzes musikalisches Palindrom. Komponiert für Geige ist der tiefste Ton der Melodie jedoch ein F, welcher nur dann gespielt werden kann, wenn die tiefste Saite der Geige (G-Saite) einen Ganzton tiefer gestimmt ist. Diese Abweichung von der »Normalität« symbolisiert Annas mentalen Zustand. Der melodische Verlauf nach oben, in dem das Motiv auseinanderzufallen scheint, stellt die Suche nach eben jener Normalität dar – sowohl Annas eigene innere Suche nach sich selbst und nach dem Leben wie es früher war, als auch die Suche ihrer Schwester und Mutter nach ihr und nach der Aufklärung ihres Schicksals.

Schritt 4: Testen, testen, testen

Das Testing ist für uns bei der Erstellung jeder spielerischen Anwendung für die Qualitätssicherung unverzichtbar. In internen Tests prüfen wir regelmäßig die Funktionalität und das Spielerlebnis und stimmen Interaktion, Feedback etc. aufeinander ab.

Darüber hinaus gilt es aber natürlich auch, die Zielgruppe in diesen Testprozess mit einzubeziehen. Der bestehende Kontakt der Gedenkstätte zu unterschiedlichen Schulen und Lehrkräften kam uns hier sehr gelegen. So konnten wir schon frühzeitig Testtermine mit verschiedenen Schulklassen initiieren. Der Corona-Situation geschuldet, konnten wir leider nicht für alle Tests vor Ort sein, sondern wurden teils digital via Screen-Share zugeschaltet.

Während der Tests ließen wir die Zielgruppe selbstständig spielen und beobachteten dabei deren Verhalten. Die Tests gaben Auskunft über die durchschnittliche Spielzeit, die Verständlichkeit der Inhalte sowie den Schwierigkeitsgrad der Interaktionen. Auch unterschwelliges, nicht Explizites konnten wir auf die Weise erfassen. Bleiben die Tester*innen an bestimmten Stellen länger hängen? Gibt es Elemente, die besondere Aufmerksamkeit erregen oder kaum berücksichtigt werden? Die Ergebnisse aus den Tests flossen natürlich wieder in den aktuellen Stand der Anwendung ein. So zeigte sich zum Beispiel, dass nicht jede Interaktion so intuitiv war, wie von uns zunächst angenommen. Auch stellten sich vereinzelt Rätsel in der Testphase als zu schwierig heraus und wurden entsprechend vereinfacht. Die Texte dagegen schienen verständlich und auch die Bilder

und der Sound wurden positiv wahrgenommen, so dass hier kaum Anpassungen vorgenommen werden mussten.

Schritt 5: Der Schritt an die Öffentlichkeit

Nach einem dreiviertel Jahr Arbeit folgte der große Schritt an die Öffentlichkeit. Mit einer digitalen Pressekonferenz und dazugehöriger Paneldiskussion richteten wir uns in erster Linie an Vertreter*innen der Presse, Lehrkräfte aber auch andere Interessierte. Das Ziel war, Aufmerksamkeit zu schaffen und die Bekanntheit des Spiels zu erhöhen. Die Organisation dieser digitalen Veranstaltung übernahm die Gedenkstätte Wehen selbst. Wir als Playing History standen beratend zur Seite und unterstützten bei der Erstellung von Pressemitteilung und Pressematerial.

Für uns ganz angenehm: In Absprache mit der Gedenkstätte konnten wir schon während der Entwicklungszeit auf unseren Social-Media-Kanälen über das Projekt berichten und Zwischenstände präsentieren. Das ist nicht bei allen unseren Projekten der Fall. Es ermöglichte uns hier aber, bereits früh über das Projekt zu informieren, Aufmerksamkeit zu schaffen und natürlich auch Follower mit in kleinere Entscheidungsprozesse mit einzubinden. Letzteres wird unserer Erfahrung nach dankend angenommen, sowohl von den Followern, die sich mitgenommen fühlen, als auch von Projektparter*innen, die hier ein zusätzliches Meinungsbild von außen erhalten, das sie in ihre Entscheidungen mit einfließen lassen können – aber nicht müssen.

Mit dem offiziellen Release kam auch die Notwendigkeit, sich auf einen Titel festzulegen, was gar nicht so einfach war. Schließlich sollte ein Titel den Spielinhalt aufgreifen und Neugierde wecken, ohne dabei zu viel vorwegzunehmen. Er sollte im besten Fall eine gewisse Einzigartigkeit aufweisen und gut in Erinnerung bleiben. Ein Kriterium für uns ist oft auch, ob eine entsprechende URL zu dem Titel verfügbar ist. Und natürlich sollte es keine anderen Produkte unter demselben oder einem ähnlichen Titel geben. Ohne hier zu sehr ins Detail zu gehen sei so viel verraten: Der Weg hin zu »*Spuren auf Papier*« war kein leichter.

Rückblick und Ausblick: Was nehmen wir aus dem Projekt mit?

Die Entwicklung von *Spuren auf Papier* war auf vielen Ebenen spannend und emotional. Wir haben uns hier thematisch auf einem spielerisch weitgehend unbekanntem Terrain bewegt. Uns war bis dahin kein Spiel bekannt, das sich der »Euthanasie« widmet. Das hat uns als Spieleentwickler*innen gefordert, aber sicher auch gefördert und weitergebracht.

In der Arbeit mit der Gedenkstätte hat sich erneut gezeigt, wie wichtig Kommunikation und gegenseitiges Vertrauen in einem solchen Projekt sind. Es gab im Laufe der Entwicklung eine signifikante Anpassung der Biografie der Protagonistin, die Auswirkungen auf nahezu alle Gewerke hatte. Texte wurden nochmal verändert, Illustrationen überarbeitet, Hintergrundmusik neu gedacht. Möglicherweise hätte diese Extraschleife vermieden werden können, wenn die inhaltlichen Unsicherheiten zu einem früheren

Zeitpunkt kommuniziert worden wären. Gleichzeitig war das Feedback wichtig und hat das Spiel deutlich interessanter gemacht. Die Inhalte sind nun weniger plakativ, sondern suggestiver, lassen auch Raum für eigene Gedanken. Das macht auch noch einmal deutlich, wie wichtig es ist, die unterschiedlichen Expert*innen und Entscheidungsträger*innen frühzeitig in Überlegungen und Diskussionen mit einzubeziehen. Nur wenn alle Projektbeteiligten Ideen, Wünsche aber auch Bedenken und Sorgen offen kommunizieren, können gemeinsame Lösungen gefunden werden.

Darüber hinaus gibt es einige Learnings, die wir aus dem Projekt ziehen können. So haben wir im Anschluss an unsere Veröffentlichung beispielsweise von einigen Lehrkräften die Rückmeldung erhalten, dass aus dem Begleitmaterial anfangs nicht eindeutig ersichtlich war, ob es sich um eine echte oder eine fiktive Biografie handelt, bzw. zu welchem Grad die Dokumente im Spiel historisch belegt sind. Das ist insbesondere für den pädagogischen Einsatz ein berechtigter Einwand. Hier haben wir nachgearbeitet und das Begleitmaterial zum Spiel überarbeitet und erweitert. Bei künftigen Projekten haben wir uns vorgenommen, stärker reale und fiktionale Inhalte voneinander abzugrenzen, deutlich zu machen wo Realität endet und Fiktion beginnt. Im Rahmen von Testings können wir dann gegenprüfen, ob uns das auch gelungen ist.

Ich kann für mich selbst sagen, dass ich sehr glücklich bin mit dem Ergebnis. Sicherlich hätte hier und da noch etwas anders gemacht werden können. Ich denke zum Beispiel an eine offenere Spielwelt mit mehr Handlungsoptionen – beides übrigens Punkte, die zu Beginn der Entwicklung im Raum standen. Vielleicht wäre es perspektivisch auch spannend, neben der weiblichen Perspektive von Anna doch noch eine männliche Sicht darzustellen. Hinsichtlich Barrierefreiheit gibt es sicherlich auch noch Luft nach oben. Und doch sind wir mit dem Ergebnis mit Blick auf den Zeitrahmen und das begrenzte Budget, das uns zur Verfügung stand, sehr zufrieden.

Ich hoffe inständig, dass wir mit dem Spiel mögliche Bedenken anderer Gedenkstätten bezüglich einer spielerischen Annäherung an ihre ernstesten Themen nehmen können und wir künftig noch weitere Projekte in dem Bereich sehen werden. Ein Spiel wie *Spuren auf Papier* kann die Arbeit der Gedenkstätten nicht ersetzen – das ist auch nicht das Ziel. Doch es schafft neue Zugänge und erreicht so möglicherweise Zielgruppen, die vorher nicht erreicht wurden. Vor dem Hintergrund zunehmend schwindender Zeitzeug*innen kann es darüber hinaus einen wertvollen Beitrag zur Erinnerungskultur leisten. Damit die Verbrechen der NS-Zeit und das Thema »Euthanasie« auch über Generationen hinweg nicht in Vergessenheit geraten.

Medienverzeichnis

Fleißner, Alfred und Ingo Harms. »Die oldenburgische NS-»Euthanasie« und ihre Opfer«, *Einblicke* Nr. 46, 2007: 18–20.

Interviews

»Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe«

Ein Gespräch über Sexismus in der Videospielebranche

Nora Beyer, Natalie Lawhead

Manchmal handeln Spiele über Politik und manchmal werden Spiele selbst zum Politikum. Der Blockbuster-Titel Cyberpunk 2077 des Warschauer Studios CD Projekt Red leidet zwischenzeitlich unter massivem Review Bombing, weil das Spiel wegen des russischen Angriffskriegs gegen die Ukraine im Frühjahr 2022 in Russland und Weißrussland nicht mehr vertrieben wird. Der Indie-Horror-Titel Devotion des taiwanesischen Studios Red Candle Games wird zwei Tage nach seinem Release im Frühjahr 2019 von chinesischen Spielern massiv angegriffen – wegen eines Spiel-Amuletts, das angeblich den chinesischen Präsidenten Xi Jinping beleidigt. Innerhalb kürzester Zeit brechen die Reviews auf Steam ein. Trotz Patches und Änderungen im Spiel wird das Spiel schließlich noch im Release-Monat von Steam China entfernt. Die Publisher lösen die Verträge mit dem Studio auf – sämtliche Verluste aus der Politik-Kontroverse sind nun vom Studio selbst zu tragen. Nur ein paar Tage später nimmt Red Candle Games das Spiel ganz von der Plattform. Die Videospielebranche hat zutiefst (gesellschafts-)politische Sprengkraft: Immer wieder steht sie wegen ihrer sexistischen, rassistischen und transphoben Abgründe sowie eines insgesamt verbreiteten toxischen Arbeitsklimas in der Kritik. Wo Spiele stattfinden und entwickelt werden, werden auch politische und gesellschaftliche Themen verhandelt. In Studios als Arbeitsplätzen, in professionellen E-Sport-Kontexten und in sämtlichen Gaming-Communitys im digitalen öffentlichen Raum. Die Branche ist weniger divers, als behauptet und – wie die Klagen gegen Activision Blizzard, Riot Games, Ubisoft und Co. zuletzt in den Jahren 2021 und 2022 deutlich machen – noch sexistischer als befürchtet.

Einen Blick hinter die Kulissen der Branche gewährt Nathalie Lawhead. Die vielfach ausgezeichnete Netzkünstlerin und Game Designerin, wurde selbst mehrfach Zielscheibe von Belästigungen und Bedrohungen und machte 2019 Schlagzeilen, als sie den bekannten Skyrim-Komponisten Jeremy Soule der Vergewaltigung bezichtigte.

NB: Bitte erzähl doch ein wenig über dich und deinen Background in der Videospielebranche.

NL: Ich heiße Nathalie Lawhead, im digitalen Raum nenne ich mich alienmelon. Ich mache seit mittlerweile zwanzig Jahren experimentelle digitale Kunst – von Software über Webseiten bis hin zu Games. Diese Arbeit liegt mir sehr am Herzen – ich kann mir nicht

vorstellen, irgendetwas anderes zu machen. Meine Arbeit ist mehrfach ausgezeichnet worden, beim Independent Games Festival, auf der IndieCade, bei Communication Arts, AMAZE und vielen anderen. Aber die Arbeit selbst ist für mich die eigentliche Belohnung. Ich bin überzeugt davon, dass Software und Games eine Kunstform sind, dazu noch eine relativ junge und sehr aufregende mit endlosen Möglichkeiten! Games verdienen es, als Kunst anerkannt zu werden, weil sie kulturelle Bedeutung haben. Das ist für mich auch ein treibender Faktor: Mit meiner Arbeit will ich den Beweis dafür liefern. Ich liebe es zu beobachten, wie Menschen auf das, was ich erschaffe, reagieren. Wie viel Freude es ihnen bringt – wie Menschen sich in Games verlieben, weil sie ihnen helfen, unsere digitale Welt in einem neuen Licht zu sehen. Und wie es Menschen anspricht, ähnliches zu unternehmen.

NB: Wie war das damals, in den Anfängen, als du in die Branche gekommen bist?

NL: Als ich angefangen habe, das war mit meinem ersten Projekt im Jahr 1999, da gab es für das, was ich mache, noch gar keinen echten Begriff. Das hat man dann oft *Net Art* genannt, *literary hypermedia*, interaktive Fiktion, experimentelles Webseitendesign, immersive Online-Experience oder ganz anders. Irgendwann haben die Leute es dann einfach Games genannt. Das hat für einige Verwirrung gesorgt, weil Gamer*innen dann meinten, das, was ich da mache, wären doch keine Spiele und andere wiederum bestanden darauf, dass es doch Spiele seien. Es ist eine lange Geschichte mit vielen Höhen und Tiefen, aber am Ende haben die Übergriffe mir gegenüber aufgehört und die Mehrheit hat meine Arbeit als etwas Positives angenommen. Das hat mich auch ermutigt: Zu sehen, wie meine Arbeit verortet, bewertet und am Ende das Konzept Games entsprechend kulturell erweitert wird – dass es auch offen genug ist für die Perspektive, die ich mit meiner Kunst beitrage.

NB: Hat sich seitdem was verändert?

NL: Definitiv. Da gibt es Veränderungen zum Positiven in der Gameskultur, die mittlerweile auch diese nicht-klassische Ausrichtung anerkennen. Das ist gut, nachdem das Games-Verständnis meiner Arbeit sehr lange Zeit feindselig gegenüberstand. Inzwischen werden die Ansätze, die ich eingebracht habe, auch von denen genutzt, die mich früher dafür angegriffen haben. Ich empfinde das als Sieg [lacht]. Zu wissen, dass sich die Dinge ändern können, ist einer der Gründe, warum ich an der Hoffnung festhalte, dass sich auch Themen wie Missbrauch und Sexismus im Games-Umfeld ändern können. So schwer das auch ist: Ich sehe lieber das Licht am Ende des Tunnels und kämpfe mich langsam weiter voran in der Dunkelheit als auszubrennen und zu verschwinden.

NB: Dein interaktives Zine *Everything Is Going To Be OK* von 2017 handelt vom Umgang mit traumatischen Erfahrungen. Was war die Idee dahinter?

NL: Ich wollte etwas kreieren, das eine alternative Perspektive auf die Konzepte von Stärke und Macht gibt und wie diese definiert sind und ich wollte zeigen, wie wirkmächtig die Vorstellungskraft ist. Spiele sind ja regelrecht besessen davon, die Spieler*innen an erste Stelle zu setzen und sie dann die Welt retten zu lassen. Die Spieler*innen geben grundsätzlich den Ton an und es geht eigentlich immer ums Gewinnen. So großartig das ist – ich denke, die Art, wie wir Geschichten erzählen, egal, ob in Spielen oder in Fil-

men, schafft lebensferne Erwartungen: Nämlich, dass jede leidvolle Erfahrung bekämpft werden kann und bekämpft werden sollte. Wenn du am Ende nicht als Gewinner*in dastehst bist du ein*e Verlier*in. So gesehen handeln Spiele vor allem davon, das Scheitern zu verurteilen. Es gibt keine Alternative zum Sieg. Mit *Everything Is Going To Be OK* wollte ich einen Gegenpol dazu setzen. Und gleichzeitig das Ringen des Einzelnen als Stärke darstellen. Sozusagen eine alternative Machtfantasie. Das Spiel ist nicht zu gewinnen. Es lässt die Spieler*innen keinen Erfolg haben im klassischen Sinn. Es geht darum, einfach irgendwie durchzukommen. Und das ist genug. Das Leben ist hart. Für viele ist das Leben ein konstanter Kampf. Ich denke, die Art und Weise, wie wir üblicherweise Geschichten in Spielen erzählen, bringt Menschen dazu, dass sie ihr eigenes Ringen als etwas betrachten, für das sie sich schämen müssten. Ich sehe das anders: Ich finde, wenn man nur am Ende des Tages noch da ist, zeugt das von großer Stärke. Ich wollte die Geschichte aus der Perspektive von jemandem erzählen, der überlebt hat. Und die Spieler*innen in den Kontext solcher Metaphern setzen, ohne, dass das mit Scham verbunden ist. In so einem Raum liegt ein großes kathartisches Potenzial. Das haben die Reaktionen vieler Spieler*innen gezeigt. In *Everything Is Going To Be OK* geht es darum, anzuerkennen, dass es ein Zeichen von Stärke ist, traumatische Erfahrungen überhaupt zu überleben und dass es ein Zeichen unglaublicher Stärke ist, mit ihnen weiterzuleben.

NB: Du hast für das Spiel ein besonderes Format gewählt: Die einzelnen spielbaren Bereiche sind abgetrennt und in Form einzelner Vignetten anklickbar und dann spielbar. Das bricht mit den sonst üblichen, linearen und in sich geschlossenen, Games-Formaten. Warum hast du dich dafür entschieden?

NL: *Everything Is Going To Be OK* als alternative Machtfantasie ist schon von der Prämisse her so untypisch, dass ich die Geschichten darin nicht in einem traditionellen Design-Format hätte erzählen können. Wenn man im Game Design gegen den Strom schwimmt, bietet es sich an, mit den Erwartungen der Spieler*innen gleich zu Beginn radikal zu brechen, weil das die Voraussetzung dafür ist, dass sie dem Spiel gegenüber offen sind.

NB: Wie meinst du das?

NL: Um Beispiele zu nennen: In einem Jump&Run erwartet man, dass man sich fortbewegt, indem man nach rechts steuert. In einem Ego-Shooter wird erwartet, dass geschossen wird. Das sind grundsätzliche, genre-abhängige Mechaniken, die wir, ohne große Erklärung, in einer Art Games-Digitalkompetenz direkt begreifen. Das versteht, ganz unausgesprochen, jede*r und das ist dann auch mit entsprechenden Erwartungen verknüpft. Wenn ich ein Spiel wie *Everything Is Going To Be OK* mit traditionellen Spielmechaniken umsetzen würde, dann setzen diese Mechaniken ganz automatisch bestimmte Erwartungen. Wenn die erstmal gesetzt sind, ist es unglaublich schwer, sie wieder auszuhebeln. Das Risiko, fehlzukommunizieren ist dann enorm. Es ist also einfacher, neue Geschichten mit ebenso neuen und unverbrauchten Mechaniken zu erzählen. *Everything Is Going To Be OK* funktioniert gewissermaßen, weil es nicht funktioniert. Es ist seine interaktive Inkonsistenz, die von den Spieler*innen konstant Offenheit einfordert. Man muss ständig dem Spiel zuhören, um zu verstehen, wie es zu spielen ist. Man kann sagen, die Spieler*innen sind dem Spiel ausgeliefert. Es wird schnell klar, dass man nicht im traditionellen Sinn gewinnen kann. Es geht einfach darum, diese bizarre Erfahrung

zu überleben, da irgendwie durchzusteuern. Das macht das Spielerlebnis sehr viel effektiver als mit klassischem Game Design. Dieser Ansatz stellt die traditionelle Rolle der Spieler*innen, die die Kontrolle haben, in Frage und das gefällt mir. Es macht das Spiel zum Chef und die Spieler*innen zum Spielball, die sich die ganze Zeit darum bemühen müssen, zu verstehen, was denn da jetzt eigentlich passiert. Diese Umkehrung bietet enorm viel Potenzial, ganz neue Geschichten zu erzählen. Das wird noch zu selten genutzt.

NB: Gleich in der ersten Vignette – Page 1 – kontrollieren die Spieler*innen ein dauergrinsendes Kaninchen, das in ein Meer aus Dornen fällt. Die Spielmechanik erlaubt es nur, das Kaninchen in die Luft zu schleudern, von wo aus es dann notwendigerweise wieder zurück in die Dornen fällt und mit jedem Spielzug mehr Verletzungen davonträgt. Das Kaninchen kommentiert dabei, in krassem Widerspruch zu dem, was ihm da offensichtlich an Leid und Schmerzen widerfährt, in durchweg optimistischen Phrasen: ›Alles ist in Ordnung!‹ Oder ›Das läuft ja wunderbar!‹ Spielt diese Art toxischer Positivität deiner Meinung nach in der Videospielebranche und -Community eine Rolle?

NL: Absolut. Diese erste Vignette setzt den Ton für den ganzen Rest des Spiels und spiegelt auch wider, was ich selbst in der Branche erlebt habe. Man erträgt sehr viel Leid, aber man macht weiter und lacht dabei noch. So habe ich mich oft gefühlt bei den zahlreichen Übergriffen und Angriffen und dem Sexismus während meines Wirkens in der Spielebranche. Irgendwie rafft man sich immer wieder auf und macht weiter und lächelt dabei noch und bestätigt brav, dass das das großartigste Medium und die beste Branche überhaupt sei. Und auch wenn das jetzt sarkastisch klingt: Da ist ein Teil von mir, der das immer noch glauben will. Das Thema Sexismus und Missbrauch gelangt jetzt zwar immer mehr in die Öffentlichkeit. Lange Zeit war das aber ein Tabu-Thema. Die Reaktion auch innerhalb der Branche war oft: ›So läuft das hier eben und wenn es dir nicht passt, dann musst du eben woandershin gehen‹. Als wäre die leidtragende Person schlicht nicht tough genug für das Business. Die Branche fängt jetzt erst langsam an, diese Ansichten zu hinterfragen. Aber vielerorts wird diese positive Fassade immer noch erwartet. Wer sich gegen Übergriffe und Missbrauch ausspricht, wird als ›Nörgler*in‹ abgestempelt und oft gemieden. Ich empfinde das als zynisch: Man fühlt sich so, dass man Negatives und Destruktives mit einem Lächeln hinnehmen muss, um bloß zu zeigen, wie erfolgreich man ist – auch darin, das Negative zu überwinden. Diese toxischen Dynamiken versucht *Everything Is Going To Be OK* offenzulegen.

NB: Manchmal handeln Spiele von Politik – wie etwa *Tropico*, *Beholder*, *Papers, Please*. Und manchmal – oder vielleicht sogar immer? – sind Spiele selbst politisch. Was denkst du darüber?

NL: Meiner Meinung nach können weder Werk und Autor*in voneinander getrennt werden, noch das Produkt von den politischen Kontexten, in denen es produziert wird. Alles ist intrinsisch politisch, weil alles beeinflusst ist von und erschaffen auf dem Boden der politischen Normen und Kulturen, die jeweils herrschen. Auch der Akt, politische Neutralität für sich zu beanspruchen, ist nichtsdestotrotz ein politischer. Ich denke, die Videospielebranche zieht sich deswegen gerne auf die Position zurück, dass Spiele nicht politisch seien, weil das schlicht bequemer ist. Der Realität entspricht das deswegen aber

nicht. Fundamentalismus, Sexismus, *White Supremacy* und rechtsgerichtete Politik hat vielfach kulturelle Wurzeln auch in Spielen und das seit sehr langer Zeit. Schauen wir uns nur mal Ego-Shooter an: Da ist es selten, ein Spiel zu finden, das nicht Kriegs-Themen aufgreift und diese natürlich in einem ganz bestimmten politischen Kontext. Indie-Spiele wirken oft als Erweiterung dessen mit anderen Mitteln – oder aber als Kommentare auf die *Mainstream*-Titel.

NB: Wie bewertest du die Situation für Frauen in der Videospielebranche?

NL: Die Situation ist schrecklich. Und das war sie jetzt viel zu lange. Es bricht mir das Herz, all diese Geschichten zu hören, die nun ans Tageslicht kommen [Anm.: im Zuge des Skandals um große Games-Unternehmen wie Activision Blizzard und Co.]. Zugleich, und das ist entsetzlich, überraschen mich diese nicht. Selbst die absolut schockierendsten Erlebnisse, über die derzeit berichtet wird – sie sind traurige Normalität in der Branche. Und das so sehr, dass die Situation lange Jahre einfach akzeptiert wurde als »So ist das eben«. Die Machtdynamik ist so toxisch, dass selbst Menschen, die eigentlich als Ad*vo*kat*innen der Veränderung auftreten wollen, am Ende das System und mächtige Täter*innen nur mittragen – oder wegschauen. Auf Branchenveranstaltungen wird man ständig gewarnt vor diesem und jenem Mann. Was ich nicht verstehe: Warum dürfen diese Männer dann überhaupt hier sein? Wenn doch jede*r weiß, was sie Menschen angetan haben oder wozu sie fähig sind, ihnen anzutun. Wie kann man behaupten, sich für die Branche als einen sicheren Ort einzusetzen und zugleich wegsehen? Ich finde es herzzerreißend, dass die akzeptierte und anscheinend akzeptable soziale Reaktion hier ist, diese Dinge schlicht zu ignorieren. Niemand macht wirklich etwas dagegen. Es scheint tatsächlich, als wäre das meiste, was man machen kann, seine eigenen Erfahrungen auf den sozialen Medien wie Twitter öffentlich zu machen. Zumindest können so vor allem verletzte Menschen ihre eigenen Entscheidungen treffen, in welchen Umfeldern sie sich bewegen wollen. Ich habe aber so oft erlebt, wie jemand sein Leid öffentlich macht und die Täter am Ende diejenigen sind, denen geholfen wird. Sie bekommen weiterhin eine Plattform oder dürfen dennoch in ihrem Umfeld bleiben.

NB: Zuletzt wurde – gerade auch von den Konzernen, die von Skandalen besonders erschüttert wurden – viel Bannerwerbung für Diversität gemacht. Viel Lärm um nichts?

NL: Auch, wenn sich die Branche einen anderen Anstrich geben will: Letztlich tut sie alles dafür, diese Machtstruktur aufrechtzuerhalten. Es ist unmenschlich und nahezu unmöglich, in einem Raum zu existieren, in dem du quasi geächtet wirst, wenn du über diese Themen sprichst. Aber zu schweigen – das tut noch mehr weh. Eine Freundin meinte mal zu mir, dass es »wehtut zu wissen, dass die es wissen« und das trifft gut, wie es sich anfühlt, in diesem Kontext als Frau in der Videospielebranche zu arbeiten. Mit am schlimmsten ist es, wenn man sein Leid benennt und die Menschen, die du kennst und respektierst, erkennen dieses an. Und wenden sich dennoch nicht von denjenigen ab, die dieses Leid verursachen. Ich wünschte, es gäbe genug Anreize, damit sich diese Dynamik ändert. Ganz langsam setzt hier zwar eine Veränderung ein. Ich befürchte aber, das reicht nicht. Es schützt so viele nicht, die gerade in diesem Moment verletzt werden.

NB: Was denkst du über die Darstellung weiblicher Charaktere in Spielen? Gab es hier eine Entwicklung?

NL: Das ist ein gutes Beispiel, weil es zeigt, wie viel sich in nur ein paar Jahren ändern kann. Ich erinnere mich daran, dass ›Tropes vs. Women in Video Games‹¹ eine riesige Kontroverse ausgelöst hat. Mittlerweile ist das ganz normal geworden und wird von manchen sogar als zu wenig kritisch angesehen. Ich finde es großartig, dass es heutzutage nicht mehr einfach nur reicht, weibliche Charaktere in Spielen zu haben. Und es reicht auch nicht mehr, dass Studios nur aus weißen Hetero-Männern bestehen. Diversität wird zumindest eingefordert. Das finde ich ermutigend. Ich denke, dass diese Umbrüche in Richtung Diversität auch die Voraussetzung dafür sind, dass wir über Missbrauch und Sexismus überhaupt ernsthaft reden können. Die Machtstrukturen sind im Wandel, wenn auch sehr langsam. Ich hoffe sehr, dass sich das in eine Richtung entwickelt, in der wir destruktive Menschen irgendwann zur Verantwortung ziehen. Überhaupt hoffe ich, dass es Normalität wird, Verantwortung zu tragen und einzufordern. Aber hey, in der Darstellung des Weiblichen in Spielen haben wir zumindest mal einen Anfang gemacht. Das hätte man zu bestimmten Zeiten auch nicht gedacht, dass man diese Diskussion mal hinter sich bringt. Also: Alles ist möglich.

NB: Warum haben es Frauen in der Branche noch immer so schwer? Wo liegen hier die Ursachen?

NL: Dazu gibt es eine Menge Theorien. Gaming wurde in seinen Anfängen als männliche Aktivität vermarktet, da liegt sicherlich ein Grund. Die Gamesbranche hat die längste Zeit damit zugebracht, ein bestimmtes Bild davon zu entwerfen, was Gaming und was ein*e Gamer*in ist – und das war dezidiert männlich. Hinzu kommt, dass die Tech-Industrie, von der die Videospielebranche ja umgeben ist, männlich dominiert ist und mit denselben Problemen zu kämpfen hat. Diese Themen haben sich in jeden Bereich des Games-Raumes über die Jahre regelrecht eingebrannt – vom Spielejournalismus, über AAA-Studios bis hin zu Indie-Kontexten. Ich bin gar nicht sicher, ob man das Warum dahinter überhaupt umfassend verständlich machen kann. Da stecken viel zu viele psychoanalytische Ebenen mit drin. Fakt ist, wir haben viel verloren an den Missbrauch, der hier herrscht. Wir haben großartige, talentierte Menschen verbrannt, die sich abgewandt haben, weil ihnen unerträgliches Leid angetan wurde. Wir haben viel Potenzial eingebüßt, das wir nie wieder zurückbekommen. Spiele könnten noch so viel mehr sein, wenn das alles nicht gewesen wäre.

NB: Hat die zuletzt durch die Skandale bei Activision Blizzard und Co. zugenommene öffentliche Aufmerksamkeit auf die Themen Sexismus und Missbrauch denn etwas geändert?

1 Eine Videoreihe von Medienkritikerin und Gründerin von *Feminist Frequency*, Anita Sarkeesian, aus dem Jahre 2012 zur Darstellung des Weiblichen in Videospiele, in deren Nachgang sie mit sexistischen Kommentaren und Morddrohungen überflutet wurde. Es kursierten Fotomontagen, auf denen sie von Videospielefiguren vergewaltigt wird, Spiele tauchten auf, in denen man sie zu Tode prügeln konnte.

NL: Ich weiß, dass überhaupt das öffentliche Bewusstsein darüber, dass diese Dinge passieren, schon vielen Menschen hilft, selbst über eigene Erfahrungen sprechen zu können. Es gab eine Zeit, da war das anders: Wenn man da von seinen Erlebnissen berichtet hat, dann behaupteten die Leute, man würde übertreiben oder gar lügen. Weil es ja »nicht so schlimm sein könne«. Doch, ist es. Und das wird jetzt allgemein anerkannt.

NB: Wie hast du das selbst erlebt?

NL: Ich habe selbst sehr Unschönes erleben müssen. Zwei Jahre lang habe ich eine Medienplattform gebeten, einen Artikel zu entfernen, der den sexuellen Missbrauch, der mir angetan wurde, ausschaltete und Quellen fehlinterpretierte. Das Resultat war katastrophal. Ich versuchte gemeinsam mit meinem Anwalt, meinen Vergewaltiger zur Verantwortung zu ziehen und jemand, der dabei als Fürsprecher*in viel Gewicht gehabt hätte, wurde durch die falsche Berichterstattung eingeschüchtert. Als der Artikel erschien, enthielt er Details über meine Vergewaltigung, die ich nur unter der Versicherung berichtet hatte, dass sie eben nicht veröffentlicht würden. Erst eine Woche nach Veröffentlichung wurden diese Details dann nach einem gefühlt endlosen Kampf entfernt. Ein gefühlt weiteres Leben hat es gedauert, bis der gesamte Artikel schließlich gelöscht wurde. Menschen, denen ich vertraut habe, haben das schamlos ausgenutzt. Ich wurde von dem Journalisten, der den Artikel geschrieben hatte, als Lügnerin diffamiert und von verschiedenen Seiten angegriffen. Das ging so weit, dass ich an Suizid dachte. Als ich dem Ausdruck gab, wurde sich darüber lustig gemacht und mein Account wurde gemeldet. Das Ganze war mehr als grausam. Meine Erfahrungen haben leider dazu geführt, dass ich panische Angst vor Journalist*innen habe, die über mich berichten wollen. Ich habe die Sorge, dass über diese schrecklichen Geschichten zu berichten eine neue Industrie wird – die letztlich das Leid anderer instrumentalisiert und ausbeutet und am Ende dazu führen wird, dass dieses in der Branche verlängert wird, denn: Warum einen Missstand ändern, von dem man profitiert?

NB: Was hat dir geholfen, das durchzustehen?

NL: Ich bin noch am Leben, auch und vor allem wegen all der »kleinen Leute«, die mich damals wie heute unterstützt haben. Wegen all der vermeintlichen »Niemande«, die mir geholfen haben, das Dachunternehmen des Outlets anzuschreiben, die dann schließlich tätig geworden sind. Menschen, die vermeintlich kein Gewicht haben, die waren am Ende ausschlaggebend. Für mich liegt da eine große Hoffnung: Nicht in den scheinbaren großen, berühmten Persönlichkeiten der Branche und den vermeintlichen Verbündeten im Business – sondern die ganzen scheinbaren »Niemande«, die machen den Unterschied. Die Täter mögen die ganze Macht haben und all diese Verbindungen und vermeintlichen Vorteile in der Welt – aber das ist gar nichts im Vergleich zu dem, was wir mit unserer vereinten Stimme erreichen können, wenn wir nur alle zusammen laut benennen, was falsch ist.

NB: Was muss sich ändern und was muss die Industrie, die Gesellschaft, die Politik und jede*r Einzelne von uns dafür tun?

NL: Auf einer ganz individuellen Ebene sollten wir Missbrauchstätern keine Plattform mehr bieten und keine »zweiten Chancen«. Ich halte es für äußerst bedenklich, dass die

Kommunikation um *Restorative Justice* [Anm.: Wiedergutmachungsverfahren], Verantwortung und Rechenschaft oft von Täter*innen dominiert wird. Wir müssen den Fokus auf die Opfer legen und uns um deren Ermächtigung kümmern, nicht andersherum.

NB: Das hat sich auch in der Vergangenheit immer wieder gezeigt. Oft waren die Opfer, nicht die Täter*innen diejenigen, die von der Bildfläche verschwinden mussten. 2007 musste die Spieleentwicklerin und Bloggerin Kathy Sierra ihren Wohnort wechseln, nachdem sie Vergewaltigungs- und Morddrohungen erhielt. Sierra wendete sich an die Öffentlichkeit. Die Übergriffe nahmen dadurch sogar noch zu. Schließlich zog sie sich zurück und beendete ihre Karriere. 2012 forderte Tekken-Spieler und Kommentator Aris Bakhtanians während eines Capcom-Turniers der Serie *Cross Assault* die weibliche Team-Kollegin Miranda »Super Yan« Pakozdi auf, ihr Shirt auszuziehen, filmte ihre Brüste und ließ sich über ihr Aussehen aus. Alles per Live-Übertragung. Die Reaktion des Sponsoring-Unternehmens blieb aus. Pakozdi zog sich schließlich aus dem Wettbewerb zurück.

Im Zuge der Gamergate-Hasskampagne 2014 sind in der Branche tätige Frauen und non-binäre Personen wie Zoë Quinn, an der sich der Funke entzündet, Anita Sarkeesian, Brianna Wu oder Leigh Alexander massiven Übergriffen ausgesetzt. Viele von ihnen mussten den Wohnort wechseln, konnten sich nicht mehr sicher fühlen. Wu leidet seit den Übergriffen an einer posttraumatischen Belastungsstörung. Für viele der Frauen und non-binären Personen wirkten sich die Angriffe außerdem extrem berufsschädigend aus. Andere zogen sich komplett zurück. Die Cosplayerin Christine Sprankle etwa setzte 2017 ihre Karriere aus – wegen ständiger sexueller Belästigung. Die Konsequenzen tragen oft die Opfer, nicht die Täter*innen.

NL: Genau deswegen müssen wir die harten Entscheidungen treffen – Brücken niederbrennen und toxische Menschen konfrontieren. Das geht aber nur im Kollektiv und kann so simpel sein wie Konsumverweigerung oder die Werke von gefährlichen Menschen einfach nicht zu teilen, zu kaufen oder sonst wie zu unterstützen. Empörung wirkt! Wir müssen wütend bleiben. Wir müssen daran arbeiten, etwas, was wir lange Jahre als »notwendiges Opfer« verbrämt haben, wieder zu denormalisieren. Weil es um unsere Existenz im Games-Raum geht und die beginnt damit, das Leid anzuerkennen, das Menschen hier angetan wurde und diejenigen zu verurteilen, die dieses Leid verursachen.

NB: Du bist selbst wiederholt Opfer von Missbrauch geworden. Kannst du davon erzählen?

NL: Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe. Meine allererste Erfahrung in einem Games-Unternehmen hat mich beinahe zerstört. Die wollten unbedingt mit mir arbeiten, weil sie große Unterstützer meiner Arbeit waren. Ich habe hier darüber geschrieben: <https://www.nathalielawhead.com/candybox/calling-out>.

Als ich öffentlich über meinen Vergewaltiger gesprochen habe, wurde vielfach darüber berichtet. Es hat andere dazu ermutigt, von eigenen Erfahrungen zu erzählen. Die Presse hat da schon von einer #metoo-Bewegung gesprochen. Einer derjenigen, der im Zuge dieser Welle an schrecklichen und berührenden Geschichten beschuldigt wurde, – ich kannte ihn nicht – nahm sich das Leben. Ob aufgrund der Beschuldigung, ist nicht klar – aber natürlich unterstellten das viele. In der Presse wurde das dann auch so gedeu-

tet und schnell wurden die Opfer zu Täter*innen. Es gab sogar Versuche, mir das anzulasten, weil ich die Bewegung ja quasi verursacht hatte. Das ging dann monatelang hin und her. Die Verbindung, die zwischen meinem eigenen Erlebnis und der Tatsache, dass ich mit diesem an die Öffentlichkeit ging, dem Fakt, dass andere das anschließend ebenfalls taten und dem Verlust eines Menschenlebens gezogen wurde, war äußerst schmerzhaft und hat viel Schaden angerichtet. Ich stand da schon mitten im Kreuzfeuer wegen des Artikels, der unerlaubterweise Details über mich enthielt. Und dann noch das. Ich habe zu der Zeit fast jeden Tag Übergriffe, Beleidigungen und Drohungen erlebt. Das allererste Suchergebnis neben meinem Namen in der Google-Suche war das. Das hat mir extrem geschadet. Arbeit- und Auftraggeber*innen schauen so etwas nach. Ich kann heute gar nicht beschreiben, wie unglaublich schwierig diese Zeit für mich war. Es tut mir noch immer weh, wenn ich mich frage, wie man Menschen so etwas antun kann. Die Art und Weise, wie die mediale Öffentlichkeit meine Geschichte zugleich ausgeschlachtet wie fehlinterpretiert hat und der Schaden, der damit mir und anderen, die unter ihm [Anm.: Jeremy Soule] leiden mussten, angetan wurde und uns Gerechtigkeit verwehrt – das war alles schmerzhafter als der sexuelle Missbrauch selbst. Es ist die Gesellschaft, die am Ende den vernichtenden Schlag ausführt. Es fühlt sich hoffnungslos an: Wenn die Überlebenden von schrecklichen Erfahrungen in der Videospielebranche nicht mal von Journalist*innen der Branche ernstgenommen werden – wohin soll man sich als Betroffene*r dann wenden? Twitter war für uns eigentlich immer die einzige Möglichkeit, von dem zu berichten, was passiert. Was passiert damit jetzt [im Frühjahr 2022], wenn Elon Musk die Plattform kauft? Können wir dann immer noch offen sprechen? Wann ist das Leid groß genug, dass es Änderung erzwingt? Reicht es nicht, dass Menschen sterben? Ich erinnere mich daran, mitten in all dem Chaos und Schmerz, dass ein Journalist, der es zu seiner Aufgabe gemacht hatte, die Ethik des Löschens von Artikeln bestimmen zu wollen, mich attackierte und einer seiner Follower mir schrieb: »Halt's Maul, nimm deine Medikamente und geh zur Therapie«. Wie lange muss man sowas noch ertragen?

NB: Was war für dich persönlich die schmerzhafteste Erfahrung als Opfer von Missbrauch in der Videospieleindustrie? Was wünschst du dir von der Branche?

NL: Am schlimmsten für mich war es, das eigene Leid auszusprechen, mich damit hervorzuwagen und das aber für die Menschen um einen herum, die ganz genau wissen, dass jemand gewalttätig ist, keine Konsequenzen für ihr Handeln hat. Sie mit dieser Person dennoch weiterarbeiten, in aller Öffentlichkeit, als wäre nichts. Das ist für mich die schmerzhafteste Dynamik. Ich wünsche mir jeden einzelnen Tag, dass es irgendwann Normalität wird, dass Menschen für ihr Handeln zur Verantwortung gezogen werden. Was ich mir für Frauen in der Spieleindustrie wünsche? Es wäre wunderbar, wenn wir uns einfach sicher fühlen könnten. Wenn wir uns nur darum sorgen müssten, großartige Spiele zu machen. Das, was eigentlich ganz normal sein sollte. Nicht, dass wir Angst haben müssen, vergewaltigt oder belästigt zu werden. Dass wir uns nicht überlegen müssen, ob der Mann, mit dem wir da beim Event gerade sprechen, gefährlich ist oder nicht. Wir können nicht einfach nur Spiele machen. Frauen in der Branche befinden sich in einer Position, in der sie konstant für sich selbst kämpfen müssen. Es macht mich oft traurig, dass meine persönlichen Erlebnisse so verdreht und instrumentalisiert wurden. Bei den meisten Menschen bin ich bekannt als die, die von jemand Berühmten vergewal-

tigt wurde. Nicht für meine Arbeit. Ich empfinde das allein als unglaublichen Verlust. Es fühlt sich an, als könnte man den Gestank, den die Videospiegelindustrie an einem hinterlassen hat, nicht loswerden.

Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt

Zwischen Pauschalisierungen, Polemik und existierenden Verbindungslinien

Mick Prinz¹, Arno Görgen

AG: Mick, stell dich doch mal kurz vor. Wie lassen sich die Bereiche Rechtsextremismus und Gaming miteinander verbinden?

MP: Schon in meiner Jugend bin ich viel mit lokalen Neonazistrukturen im ländlichen NRW in Berührung gekommen. Obwohl ich als weißer, männlicher Jugendlicher definitiv nicht klassisches Feindbild der extremen Rechten bin, gab es hier viele unschöne Situationen, die mich darin bestärkt haben, stärker gegen Ungleichwertigkeitsvorstellungen und Stigmatisierungen vorgehen zu wollen. Im universitären Kontext habe ich mich dann auf einer wissenschaftlichen Ebene mit der Spannweite der rechtsextremen Ideologie beschäftigt: Die Selbstenttarnung des NSU, Pogrome in den 90er-Jahren, die Wirksamkeit staatlicher Repression, aber auch die Instrumentalisierung von verschiedenen Kulturbereichen durch die extreme Rechte stand auf der Themenliste. Gleichzeitig bin ich leidenschaftlicher Gamer und hab seit Jahren beobachtet, wie Neonazis auch hier versuchen, verschiedene Aspekte der Videospieldkultur zu instrumentalisieren.

2016 habe ich angefangen, im Digitalbereich der Amadeu Antonio Stiftung zu arbeiten. Einer NGO, die viel gegen Rassismus, Rechtsextremismus und Antisemitismus unternimmt, Probleme anspricht, aber gleichzeitig auch aufzeigt, wie sich Organisationen, Gruppen und Einzelpersonen gegen Neonazis zur Wehr setzen können. In den letzten Jahren habe ich dann verstärkt das Thema Gaming in unserer Stiftung platzieren können. Schon vor den rechtsterroristischen Anschlägen von Halle oder Christchurch gab es in Videospieldwelten einige Probleme, die im medialen Diskurs unzureichend oder eben extrem plakativ und polemisch bewertet wurden. 2020 haben wir daher das Projekt »Good Gaming – Well Played Democracy« gestartet, um quasi einen Spagat zu schaffen: Wir wollen auf das Problem von rechtsextremen Agitationen im Gaming hinweisen, ohne aber irgendwelche pauschalisierenden Äußerungen zu entstauben und Videospiele*r*innen und Gamingkultur abzuwerten. Neben der Durchführung eines Monito-

1 Mick Prinz ist Projektleiter von »Good Gaming – Well Played Democracy«, einem Projekt der Amadeu Antonio Stiftung.

rings, bei welchem wir zum Beispiel Neonazi-Gruppen auf Steam oder neurechte Strukturen auf Discord, Telegram und Youtube analysieren, organisiert unser Projekt Weiterbildungen für Gamer*innen, Spielefirmen oder die breite Zivilgesellschaft. Gleichzeitig gibt es auch ein pädagogisches Konzept, welches sich unter dem Begriff »Digital Streetwork« subsumieren lässt. Hier versuchen wir, mit toxischen, nicht eindeutig rechten Gamer*innen in den Austausch über Stereotype und Vorurteile zu gehen, indem wir beispielsweise in Twitch Streams oder in der Kommentarspalte auf Youtube diskutieren.

AG: Du hast gerade schon die rechtsterroristischen Anschläge von Halle und Christchurch angesprochen. Immer wieder werden solche Ereignisse mit der Gaming-Welt in Verbindung gebracht. Woher kommt das?

MP: Wenn ein so grauenvolles Ereignis wie ein Terroranschlag passiert, wird ein regelrechter Katalog von Fragen medial abgearbeitet: War der Anschlag politisch motiviert? Aus welcher ideologischen Richtung kamen Täter*innen? Hat die Person alleine agiert oder als Teil einer Gruppe? Was sind die möglichen Radikalisierungslinien? Vor allem die Diskussion um das Handeln als Einzeltäter*in finde ich dabei sehr mühselig. Politisch motivierter Extremismus, Rechtsterrorismus, ist Teil einer Denkstruktur, die auf Ungleichwertigkeitsvorstellungen beruht. Vernichtungsgedanken sind dabei Teil eines kollektiven Wahns und haben ihre Wurzeln in Verschwörungsideologien. Ein Beispiel dafür ist der rassistische Anschlag von Christchurch im März 2019. Der Attentäter betitelte sein Pamphlet »The Great Replacement« – der große Austausch. Damit ist ein Verschwörungsgedanke gemeint, der in der extremen und Neuen Rechten weit verbreitet ist. In seinem Kern behauptet der Mythos, es gäbe eine global agierende Elite mit dem geheimen Plan, die christlich-weiße Bevölkerung durch massive Einwanderung von nicht-weißen oder muslimischen Menschen schrittweise auszutauschen. Der Mythos knüpft dabei an die antisemitische Vorstellung einer jüdischen Weltverschwörung an. Nach Auffassung von vielen Akteur*innen der extremen Rechten forciert nämlich eine vermeintliche jüdische globale Elite diesen »Großen Austausch«. Auch der Attentäter von Halle berief sich ein halbes Jahr später auf dieses geläufige Narrativ einer breiten rechts-extremen Bewegung.

Was ich damit vor allem unterstreichen will: Viele Fragen, die unmittelbar nach einem Terrorakt aufkommen, lassen sich nicht unmittelbar und vor allem nicht monokausal beantworten. Trotzdem wird immer wieder der Versuch unternommen, einfache Antworten auf schwierige Fragen zu finden. Auch die Gaming-Kultur wird häufig als eine potenzielle Antwort auf grauenvolle Fragen platziert. Das haben wir auch beim rechtsterroristischen Anschlag von Buffalo gesehen. Ein Moderator des rechtskonservativen US-Senders Fox News postulierte, dass »solche Dinge so viel schlimmer geworden seien, seitdem Videospiele immer realistischer und gewalttätiger würden«. Einen ähnlichen Versuch, die Killerspielkeule zu entstauben, unternahm auch Horst Seehofer nach dem antisemitischen Anschlag in Halle. »Die Gamer-Szene« müsse jetzt stärker in den Blick genommen werden, formulierte er in einem ersten Statement und illustrierte damit seine große Unwissenheit mit Blick auf die Gaming-Kultur. Denn *die* homogene Gamer-Szene gibt es nicht. Dagegen gibt es ohne Frage problematische Communities im Gaming-Kosmos und xenophobe, antisemitische und misogynie Narrationen auf dazugehörigen Plattformen. Eine kausale Verbindung zwischen rechtsextremistischer Ge-

walt und Videospielen zu suggerieren, ist aber auf vielen Ebenen nicht valide und spielt toxischen Gamer*innen in die Karten, die mit einem geradezu pathologischen Beißreflex auf kritische Blicke auf Entwicklungen in der Gameswelt reagieren.

AG: Hatten Rechtsterroristen denn Bezüge zu Gaming-Welten? Gibt es auch reale Verbindungen?

MP: Was mich an der Seehofer-Aussage im Kontext von Halle vor allem gestört hat, war der unmittelbare Rückschluss des ehemaligen Innenministers. Der Rechtsterrorist hatte sein Attentat auf der bei Gamer*innen beliebten Plattform Twitch gestreamt. Das reichte scheinbar schon als Indiz aus. Tatsächlich gab es aber andere Bezüge in die Gaming-Welt, die deutlich spannender sind, meines Wissens nach aber erst nach dem Seehofer-Statement bekannt wurden. Wie viele Millionen andere Deutsche auch hatte B. ein Profil auf der Videospiele-Plattform Steam. Neben vielen geläufigen Spielen wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* hat er sich vor allem die Zeit mit Videospielen vertrieben, die im Zweiten Weltkrieg spielen und in denen er mit oder ohne Modifikationen die »deutsche« Perspektive spielen konnte. So weit, so unaufregend. Wenig überraschend spielen Neonazis vor allem Spiele und Modifikationen, die irgendwie in ihre extrem rechte Erlebniswelt gepresst werden können. Außerdem war in seinem »Manifest« eine Art Achievement-Liste angeführt, die Spieler*innen so eher aus Videospielen bzw. von Plattformen wie der Xbox oder von Steam kennen. Die zutiefst rassistischen und antisemitischen Achievements werde ich hier nicht rezitieren, sie beinhalten aber Gewaltaufrufe gegen Jüd*innen und Muslime und explizite Tötungsszenarien. In den hinterlassenen Dokumenten des Attentäters von Halle gibt es noch zahlreiche andere rechtsextreme Dogwhistles gepaart mit Begriffen aus der Imageboard- und Gaming-Kultur. Diese Codes sollen für Außenstehende unverdächtig erscheinen, für Involvierte aber eine deutliche Nachricht transportieren. So wird beispielsweise das Kürzel »ZOG« (»Zionist Occupied Government«) verwendet und damit die antisemitische Verschwörungsideologie einer angeblichen jüdischen Weltverschwörung platziert.

Vor allem die Achievement-Liste ist ein Beispiel für eine klassische Gamifizierung von Rechtsterrorismus. Gamifizierung oder Gamification hat dabei nicht explizit etwas mit Videospielen zu tun. Viel eher werden dabei nicht-spielerische Prozesse, in diesem Fall ein Terroranschlag, durch spielerische Elemente wie diese Erfolgsliste vergleichbar gemacht. Gamification dient der Motivationssteigerung und dafür, sich mit anderen Menschen zu messen. Das kennt man eigentlich von Sprachlern- oder Sport-Apps. Dass der Rechtsterrorist B. diese Art der Inszenierung wählte, muss dabei also nicht mit einer Leidenschaft für Videospiele zusammenhängen, sondern mit der rechtsextremen Intention, auch andere Menschen zu potenziellen Nachahmer*innen werden zu lassen.

Am 14.05.2022 wurde bei einem Attentat in Buffalo, USA, leider auf furchtbare Art verdeutlicht, dass er dieses Ziel auch erreichte. Erneut bringt ein Rechtsterrorist Menschen aus rassistischer Motivation um. Erneut streamt er seine Tat auf Twitch. Anders als bei Halle wird dieser aber nach etwa 2 Minuten unterbrochen. Neben Twitch nutzte der Attentäter auch noch diverse Imageboards und Discord-Server, um hunderte Seiten voller Hassnachrichten zu verbreiten. Sowohl im Stream, als auch in diesen »Manifesten« gibt es explizite Bezüge zu den Attentätern von Christchurch und Halle. Explizite Ga-

mingbezüge stechen nicht heraus– er nutzt auch Plattformen, die vor allem, aber eben nicht nur von Gamer*innen genutzt werden. Wie eben Discord und Twitch.

Ich muss hier allerdings noch ein letztes Attentat anführen, bei welchem der Bezug zu einer Gaming-Plattform noch deutlicher wird, und zwar das Attentat am Münchener Olympia-Einkaufszentrum (OEZ) 2016, bei dem neun Menschen von einem Rechtsterroristen erschossen wurden. Die Tat wurde dabei akribisch geplant und Ziele benannt, die in das rassistische Weltbild des Attentäters passten. Mit dem 22. Juli war selbst Datum und Uhrzeit nicht zufällig gewählt. Zur selben Zeit fand fünf Jahre zuvor der Massenmord von Norwegen statt. Der München-Attentäter hatte sich unter anderem auf »Steam« in einer Gruppe mit dem Namen »Anti-Refugee-Club« mit anderen Rechtsextremen vernetzt und ausgetauscht. Unter anderem kam er ins Gespräch mit einem 21-jährigen Schüler aus Aztec – New Mexico. Mit diesem tauschte er sich über Pläne zur Waffenbeschaffung und rassistische Mordfantasien aus. Wenige Monate später wurde der Amerikaner selbst zum Mörder und erschoss an einer Schule zwei Menschen und sich selbst. Die Steam-Gruppe, in der sich die beiden Attentäter vernetzten, wurde im Sommer 2017 von Valve, der Firma hinter Steam, gelöscht. Möglicherweise hätte also das Attentat in den USA verhindert werden können, wenn im Zuge der Ermittlungen zum OEZ-Attentat Steam-Kontakte und -Chatverläufe stärker mit einbezogen worden wären.

Es wird also deutlich: Ja, es gibt Gaming-Bezüge bei rechtsextremen Attentaten. Dabei sind es aber nicht die Videospiele und die Gaming-Kultur an sich, die hier im Fokus der Kritik stehen sollte, sondern vor allem unregulierte und wenig moderierte Gaming-Plattformen.

AG: Findet eine Glorifizierung von diesen Personen im Gaming-Kosmos statt?

MP: Auf jeden Fall lässt sich beobachten, wie die Täter aufeinander Bezug nehmen und sich gegenseitig abfeiern. Das Beispiel vom München-Attentäter, der bewusst eine Verbindung zum Anschlag von Norwegen herstellt, habe ich ja eben schon benannt. Aber auch der Attentäter von Buffalo bezog sich in Livestreams und in seinen hinterlassenen Dokumenten auf die Attentäter von Christchurch und Halle. Gerade die Glorifizierung von letzterem ist allerdings gar nicht so häufig aufgefallen. Viel eher wird davon gesprochen, dass er in Halle versagt habe und im Vergleich zu anderen den »Highscore« nicht geknackt habe.

Und hier fällt Steam wieder besonders negativ auf. Eigentlich nach jedem dieser menschenverachtenden Anschläge lässt sich beobachten, wie dutzende, wie hunderte Profile auf Steam ihre Profilbilder ändern und Ausschnitte von aktuellen rechtsterroristischen Anschlägen wählen. Auch Accounts werden umbenannt. Das war explizit bei Christchurch oder Buffalo zu beobachten, bei Halle dagegen eher weniger. Es gibt auch eigene Modifikationen oder sogar Spiele, die den Rechtsterroristen gewidmet werden. Gerade bei dem eher von einer jüngeren Zielgruppe gespielten Sandbox-Game *Roblox* verging lange kaum ein Tag, an dem nicht eine neue Abwandlung vom Christchurch-Attentat hochgeladen wurde. In einem anderen Spiel, dessen Namen ich hier auch nicht nennen werde, kann durch die Eingabe einer rassistischen Losung als Cheat-Code der Rechtsterrorist als spielbare Figur freigeschaltet werden.

Also ja, gerade der Anschlag von Christchurch wird in der toxischen und rechtsextremen Gaming-Bubble glorifiziert. Aber das ist natürlich nur eine verhältnismäßig kleine Zahl von Accounts, die auch dieses Medium und die entsprechenden Plattformen nutzen, um so an diese Menschenfeinde zu erinnern.

AG: Wie sieht es allgemein mit der extremen Rechten aus? Wie intensiv nutzen Neonazis das Kulturgut Games?

MP: Es gibt quasi drei Hauptmotive, für Neonazis auch Videospiele-Kontexte zu nutzen. Zum einen, um sich zu vernetzen. Wir sehen hier z.B. viele Wehrmächts-Fangruppen auf Steam oder Discord-Server, auf welchen sich Rechtsextreme zusammenschließen. Hier werden dann verschwörungsideologische Inhalte geteilt. Irgendwelche kruden Videos oder Links, die dann rechtsextreme Narrative verbreiten. Auch sehen wir hier Aufrufe zu sogenannten Hate Raids, bei denen digital Jagd auf Personen gemacht wird, die in ein rechtsextremes Feindbild passen. Teile der LGBTQIA-Streaming-Szene, weibliche Entwicklerinnen oder vermeintliche »Social Justice Warriors«.

Ein weiteres Motiv ist die Mobilisierung. Es gab in den letzten Jahren immer wieder Aufrufe, irgendwelche Videospiele-Abende aus rechtsextremen Kreisen zu organisieren, um sowohl die eigenen »Kameraden« mal wieder zu aktivieren, als auch neue potenzielle Menschen zu rekrutieren. Ein neurechtes Spielestudio organisiert hier z.B. auch alle paar Monate einen Spiele-Jam, bei dem dann rassistische und antisemitische »Spiele« programmiert werden. Letztlich versuchen sich Neonazis breit aufzustellen und das attraktive Thema Gaming zu nutzen und in ihre sogenannte »Metapolitik« einzubeziehen und durch die Wiederholung und Platzierung von Narrativen die Grenze des Sagbaren zu verschieben. Das ist quasi das letzte Motiv: Vor allem die sogenannte »Neue Rechte« baut klassische rechte Codes und Dogwhistles in eigene Spieleprojekte ein, um rassistische oder misogyne Weltbilder salonfähig zu machen. Bisher scheitern sie noch daran, hier gesellschaftliche Relevanz zu erlangen. Es fällt aber eben auf, dass Gaming immer mehr als relevantes digitales Feld identifiziert wird, um rechtsextreme Ziele umzusetzen.

AG: Was wäre dein Ratschlag? Wie müssen verschiedene Akteur*innen damit umgehen?

MP: Ganz wichtig ist erst einmal, wie an das Thema herantreten wird. Ich finde es enorm wichtig, nicht pauschalisierend über »die Gamerszene« zu berichten. Ja, es gibt hier eine laute Minderheit von Rechtsextremen und wir müssen gegen diese vorgehen. Es hilft aber nicht, wenn Sicherheitsbehörden und ihre Chefs generalisierend Videospiele*innen ein menschenverachtendes Weltbild attestieren oder hier größere Risiken sehen, als im Rest der Gesellschaft. Neonazis nutzen auch Gaming, ja. Und es ist wichtig, ihnen hier entschieden zu begegnen, Plattformen zu verstehen, zu moderieren und Hilfsangebote für Betroffene bereitzustellen.

Gerade mit Blick auf Rechtsterrorismus hat sich in den letzten Jahren schon einiges getan. Der Stream zum Buffalo-Attentat war beispielsweise deutlich schneller von Twitch entfernt, als es noch bei Halle der Fall war. Auch Discord wird immer verantwortungsvoller und versucht, Server mit rechtsextremen Inhalten schneller zu löschen. Wichtig ist es aber, dass vor allem Sicherheitsbehörden verstehen, was auf diesen Platt-

formen passiert und wie entsprechende Inhalte zu bewerten sind. Auch Online-Wachen müssen digitalen Hass und eben auch Anfeindungen im Gaming ernst nehmen und sich zu diesem Thema stärker positionieren und sichtbar sein. Auch die Videospiele*r*innen sollten hier nicht wegschauen, wenn Menschen angegriffen werden oder rechtsextremer Mist geteilt wird. »It's just a game – das juckt doch niemanden« ist eine häufige Maxime. Doch. Das juckt. Denn da, wo ein toxisches Klima vorherrscht, da wo rassistische, sexistische oder antisemitische Kommentare unkommentiert stehen bleiben, fühlen sich Neonazis besonders wohl. Und genau da vernetzen sich dann eben auch Menschen, die auf Worte Taten folgen lassen.

Letztlich sind es sowohl Plattformen als auch Sicherheitsbehörden, als auch der Spielejournalismus, Entwickler*innen und die breite Masse an Spieler*innen, die sich dem Problem annehmen müssen. Eine einfache Antwort zur Überwindung von Rechtsextremismus oder gar Rechtsterrorismus gibt es nicht. Am wichtigsten ist es, nicht wegzuschauen und es Neonazis so schwer wie möglich zu machen, wenn sie ihre Ideologie verbreiten und die Gaming-Welt zu instrumentalisieren versuchen.

AG: Lieber Mick, vielen Dank für das Gespräch.

»Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die alle Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt«

Stiftungsarbeit für digitale Spiele

Çiğdem Uzunoğlu¹, Arno Görger

AG: Frau Uzunoğlu, wie sieht die Stiftungstopografie in Deutschland aus, und was sind generell Aufgaben von Stiftungen?

CU: Deutschland hat sehr viele Stiftungen, bundesweit gibt es mehr als 24.000 rechtsfähige Stiftungen. Wir gehören in Europa zu den stiftungsreichen Ländern, sind jedoch im Vergleich bspw. zu den USA relativ »stiftungsarm«. Aber ich glaube, dass wir uns mit 24.000 rechtlichen Stiftungen in Deutschland auch sehen lassen können, insbesondere auch, weil 92% dieser Stiftungen auch gemeinnützige Zwecke verfolgen. Das zeigt, wie wichtig Stiftungen, ihr Engagement und ihr Vermögen, für das Gemeinwesen sind.

AG: Wie funktionieren Stiftungen denn überhaupt?

CU: In der Regel gibt es ein*e Stifter*in, dies können einzelne Personen oder auch Gesellschaften (Unternehmen, Verbände etc.) sein, die sich für einen gemeinnützigen Zweck engagieren und dazu Stiftungsvermögen einbringen. Das ist unantastbares Grundkapital. Über die Erträge aus diesem Grundkapital finanzieren die Stiftungen in der Regel ihre Arbeit. Größere Stiftungen können von diesen Erträgen gut ihre Arbeit finanzieren. Und dann gibt es kleinere Stiftungen, wie die unsere, die sich nicht von ihren Erträgen finanzieren können.

Man differenziert bei den Stiftungen auch zwischen fördernden und operativ tätigen Stiftungen. Die fördernden Stiftungen sind Stiftungen, die auch in ihrer Satzung verfügt haben, dass sie das Geld, das über das Stiftungskapital zur Verfügung steht, an dritte Personen weitergeben und so im Sinne ihres Stiftungsauftrags Projekte finanzieren.

Dann gibt es die operativ tätigen Stiftungen, wozu auch unsere Stiftung gehört.

Die beliebteste Rechtsform für Stiftungen ist eine rechtsfähige Stiftung bürgerlichen Rechts. Diese haben ein Stiftungskapital und ein*e Stifter*in im Sinne eines Unterneh-

1 Çiğdem Uzunoğlu ist seit 2018 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielkultur. Die Stiftung wurde 2012 auf Basis einer gemeinsamen Initiative der deutschen Games-Branche und des Deutschen Bundestages gegründet.

mens, einer Privatperson etc., der/die das das Stiftungskapital zur Verfügung gestellt hat. So gibt es Unternehmensstiftungen wie zum Beispiel die Vodafone-Stiftung oder die Robert-Bosch-Stiftung. Das sind Stiftungen, die durch Unternehmen gegründet worden sind.

Dann gibt es auch Stiftungen, die von Privatpersonen gegründet worden sind, die ihren Namen und ihr Vermögen hergeben, damit so eine Stiftung entstehen kann. Das sind dann rechtsfähige Stiftungen bürgerlichen Rechts oder Treuhandstiftungen. Und dann gibt es andere Rechtsformen, zu denen auch wir gehören. Das sind dann die Stiftungen die eine GmbH, eine gGmbH oder ein Stiftungsverein sind.

Wir sind eine gGmbH, also eine gemeinnützige Gesellschaft mit beschränkter Haftung, das ist eine Rechtsform für Unternehmen, deren Erträge ausschließlich für gemeinnützige Zwecke verwendet werden sollen. Wir vergeben keine Gelder, denn uns steht kein Geld zur Verfügung, das wir an Dritte weitergeben können. Wir entwickeln unsere Projekte mit Partner*innen, die zum größten Teil extern finanziert werden über Bundesministerien, Landesministerien, andere Stiftungen etc.

AG: Das heißt, der laufende Betrieb bei Ihnen wird von der Bundesrepublik und anderen Geldgebern finanziert?

CU: Die Finanziere sind bei uns vielfältig. Der game-Verband ist unser Gesellschafter. Über den Verband wird ein Teil der Sockelfinanzierung gewährleistet. Die Projekte, die Sie auf unserer Homepage finden, sind Drittmittel-finanzierte Projekte, das heißt, Personal wird zum Größtenteils über diese Projekte finanziert. Wir entwickeln unsere Projekte dabei entweder selber oder in Kooperation mit unseren Partnern. Wenn die zum Beispiel eine Idee haben, dann setzen wir uns zusammen, arbeiten diese Idee gemeinsam aus und beantragen das Geld.

AG: Was sind denn die Ziele speziell der Stiftung Digitale Spielkultur?

CU: Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die die Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt. Wie dieser Einsatz aussehen kann, erproben und veranschaulichen wir mit unseren Projekten.

Unsere Schwerpunkte, unsere drei Säulen, sind Bildung, Kunst und Kultur sowie Forschung und Wissenschaft. In diesem Sinne verstehen wir uns als Brückenbauerin zwischen der Games-Branche und der Politik, zwischen Games und der zivilen Gesellschaft, und das spiegelt sich auch in unseren Projekten wieder.

Wir arbeiten sehr eng mit Bundes- und Landesministerien, aber auch mit vielen zivilgesellschaftlichen Akteur*innen zusammen, die auf uns zukommen. Wir schauen uns dann an, welche Herausforderungen diese Akteur*innen im digitalen Zeitalter bei bestimmten Themen haben und welche Lösungsansätze das Gaming-Universum dafür anbietet. Wir schauen uns das gesamte Potenzial von Games an, vom kommerziellen Spiel bis zu Serious Games, also beispielsweise Education Games oder Health Games, die für einen bestimmten Zweck entwickelt und eingesetzt werden können.

Außerdem schauen wir uns auch Arbeitsformen und Kommunikationsweisen in der Games-Branche an und versuchen, diese in andere Branchen zu transferieren. Die inter- und transdisziplinäre Herangehensweise an Games zeichnet unsere Stiftung aus: Egal, welches Thema wir uns anschauen, es geht immer um »Games plus X«. Ein Beispiel:

Im November letzten Jahres [2021] kam die Berliner Universitätsklinik Charité auf uns zu. Sie wollten mit Spielen zum Thema Pflegefachberufe junge Menschen ansprechen, die sie mit Printmedien nicht mehr erreichen können. Wir haben daraufhin einen »Pitch Jam« veranstaltet, bei dem es uns darum ging, Expert*innen aus dem Bereich der Gesundheitsfachberufe in einen Dialog mit Games-Entwickler*innen zu bringen und gemeinsam Lösungen zu erarbeiten.

Ein anderes Beispiel ist das Thema Erinnerungskultur. Dazu arbeiten wir seit 2019, da wir der Meinung sind, dass man Games hervorragend in der erinnerungskulturellen Arbeit von Gedenkstätten, Museen etc., einsetzen kann. Frühe Vorbehalte gab es hierzu wegen der »Killerspiel-Debatte« und weil Games dadurch etwas »Verruchtes« anhaftete. Der Ansatz war deswegen, von vornherein beide Bereiche, also die Akteur*innen aus Gedenkstätten, aus Museen, aus Dokumentationszentren etc. mit der Games-Branche, mit Vertreter*innen von Studios und Publishern, und mit Geschichtswissenschaftler*innen zusammenzubringen. Mit diesem ganzen Potenzial und Knowhow wurde dann gemeinsam überlegt, wie Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter aussehen kann und wie man sie mit Games, gerade vor dem Hintergrund des Verschwindens der letzten Zeitzeugen der Shoah, lebendig halten kann.

Das Starten eines Dialogs zeichnet deshalb unsere Arbeitsweise aus. Wir kommunizieren mit unterschiedlichen Branchen und bringen sie zusammen. Wir moderieren die Prozesse, zeigen die Chancen und Potenziale auf und verstehen uns als Brückenbauerin. Natürlich sind wir auch mutig und versuchen, uns Themen anzusehen, die auf den ersten Blick ungewöhnlich scheinen.

Und wir müssen natürlich an der einen oder anderen Stelle dicke Bretter bohren und das Potenzial von Games für die relevanten Akteur*innen sichtbar machen.

AG: Sie haben ja von anfänglichen Vorbehalten gesprochen. Konnten Sie in Ihrer Zeit als Geschäftsführerin der Stiftung feststellen, dass sich sowohl bei den politischen Akteur*innen, aber auch bei den Akteur*innen in der Wirtschaft oder in der Wissenschaft sowohl gegenüber Ihnen als Stiftung wie auch allgemein gegenüber dem Thema Games Einstellungen verändert haben?

CU: Als ich die Stiftung übernommen habe, war das noch eine sehr kleine Institution mit ein paar Mitarbeiter*innen. Mittlerweile werden wir sowohl in der Stiftungslandschaft als auch in der Politik und in der Games-Branche als eine Stiftung wahrgenommen, die ein Gesicht hat und die das Medium Games in der Öffentlichkeit mit einem besonderen Zugriff vertritt. Vorbehalte bestehen tatsächlich immer noch. Aber sobald man mit den Vertreter*innen der Verwaltung, der Politik, von Stiftungen oder der Zivilgesellschaft ins Gespräch geht und aufzeigt, welche Potenziale Games für unterschiedliche Themenfelder bieten, habe ich zum Glück bisher nur Begeisterung und Zustimmung erlebt. Ich will damit nicht sagen, dass Games Allheilmittel für all unserer digitalen Probleme sind, das behaupten wir ja auch gar nicht. Aber Games bieten vielfältige Möglichkeiten für unterschiedliche Herausforderungen der Gesellschaft. Und eins dürfen wir auch nicht vergessen: Sie sind das Medium von jungen Menschen, das Medium des 21. Jahrhunderts. Und wenn man sich anschaut, wie viele Menschen alleine in Deutschland spielen, wäre es eine vertane Möglichkeit, Menschen über so ein Medium nicht erreichen zu wollen.

AG: Digitale Spiele werden in Deutschland – jetzt verstetigt – mit 50 Millionen € im Jahr gefördert. Geht Ihrer Meinung nach noch ein zu großer Anteil dieser Förderung an die rein wirtschaftliche, technologisch Seite? Will heißen, ist die gesellschaftliche, kulturelle Seite vielleicht noch etwas unterfinanziert?

CU: Nein. Das sehe ich überhaupt nicht so, ich würde sogar sagen, dass wir die Games-Förderung noch erhöhen sollten. Der game-Verband veröffentlicht ja regelmäßig aktuelle Zahlen dazu, wie viel Umsatz Spiele in Deutschland machen. Der Umsatzanteil deutscher Spiele ist im Verhältnis zu internationalen Produktionen dabei sehr gering.

Um den Markt in Deutschland konkurrenzfähig gegenüber dem Ausland zu machen und sicherzustellen, dass auch in Deutschland viele Spiele entwickelt werden, die im Ausland Anklang finden, brauchen wir diese Games-Förderung.

AG: Meine Frage rührt daher, weil mir die Institutionalisierung der Game Studies und der Forschung zu Games derzeit noch sehr marginal vorkommt.

CU: Das berührt einen anderen Punkt. Was wir definitiv in Deutschland brauchen, sind mehr Studiengänge, mehr Ausbildungsmöglichkeiten und auch mehr Gelder, die wir in die Forschung investieren können. Es gibt ja viele spannende Vorhaben an Hochschulen, die der Frage nachgehen, wo die Potenziale von Games, was Gesundheit, Bildung oder auch einfach Hochtechnologie angeht, aufgezeigt und eingesetzt werden können.

Eines meiner Lieblingsbeispiele stammt von Maik Masuch, Professor für Medieninformatik/Entertainment Computing an der Universität Duisburg-Essen, der mit seinem Team zusammen ein Spiel für den Gesundheitsbereich entwickelt hat. Verkürzt dargestellt, geht es darum, dass Kinder während einer Magnetresonanztomografie in der Röhre ein Spiel spielen können. Dadurch kann man die Sedierung der Kleinkinder, die in der Regel notwendig ist, weil sich Kinder nun mal viel bewegen, reduzieren. So können sowohl Kosten eingespart wie auch gesundheitliche Risiken verringert werden.

Man sollte also viel mehr in die Forschung investieren. Es gibt auch internationale Best Practice-Beispiele, wie Games zu Forschung beitragen können, etwa *FoldIt*, ein Citizen Science-Projekt, bei dem Proteinketten gefaltet werden müssen. Dieses kollektive Erforschen spart sehr viel Geld und vor allem Zeit, was, wie Corona gezeigt hat, ein immens wichtiger Faktor sein kann.

AG: Gibt es ein Projekt der Stiftung, in dem Sie die Stiftungsziele – das Brückenbauen oder das Potenziale aufzeigen – vielleicht am besten verwirklicht sehen?

CU: Das sehe ich eigentlich bei all unseren Projekten. Alle Projekte, die wir umsetzen, machen wir immer mit einer bestimmten Branche oder einem bestimmten Schwerpunkt und diesen übergeordneten Zielen.

Das Thema Erinnerungskultur hatte ich eingangs angesprochen. Anfangs wollten wir gerne eine Art Handbuch entwickeln. Aber es sollte nicht von uns als Stiftung oder der Branche beschrieben werden, wie man im erinnerungskulturellen Kontext Games entwickeln oder einsetzen sollte. Es sollte vielmehr gemeinsam mit den Expert*innen aus den Erinnerungskulturen entwickelt werden. Das ist ein komplexes, vielschichtiges Feld. Wir sind also zum Beispiel auf das Jüdische Museum in Frankfurt oder auch die Gedenkstätte Ravensbrück zugegangen. Das Besondere war, dass 15 bis 16 Fachleute kurz vor der Pandemie zusammengekommen sind. Ich kann mich noch sehr gut an den Tag

erinnern. Es war im Februar, es war kalt und alle sind morgens bei uns in der Stiftung angekommen und waren erstmal skeptisch, wie wir innerhalb eines Tages Kriterien für eine nachhaltige Erinnerungskultur mit Games entwickeln wollten. Es herrschte erst einmal ein Gefühl der Überforderung vor. Dann haben wir jedoch einen halben Tag miteinander diskutiert: Was ist *nice to have* und was muss unbedingt dabei sein, was muss unbedingt beachtet werden? Es war ein hochbesetztes Gremium u.a. mit Entwickler*innen von Ubisoft, Vertreter*innen des game-Verbandes, diversen Professor*innen wie Thomas Bremer, Professor für Game Design an der HTW Berlin oder Clemens Hochreiter, Professor für Game Design an der Hochschule Fresenius München. Wir haben es in der Folge geschafft, dass am Ende des Tages zehn Fragestellungen bzw. Thesen zu Erinnerungskultur und Games entstanden sind. Es kam vor, dass die Historiker*innen Sachen vorgeschlagen haben, bei denen die Games-Entwickler*innen gesagt haben, dass Spiele so nicht funktionieren. Es mussten Kompromisse gefunden werden. Es gab also ganz starke und interessante Diskussionen, bei denen ich auch viel gelernt habe. Zum Schluss ist nicht nur dieses Handbuch zustande gekommen, sondern auch eine Podcast-Reihe. Denn wir haben gerade bei diesen Diskussionen gemerkt, dass wir die Debatten, diesen Prozess und dieses Wissen nach außen transferieren müssen. Ich glaube, dass unsere Stiftung auch eine der ersten war, die überhaupt Fachleute dieser unterschiedlichen Bereiche so zusammengebracht hat.

Es geht uns darum, dass wir das Thema Erinnerungskultur inklusive des Gedenkens an die Shoa mit einer gewissen Sensibilität in die Öffentlichkeit tragen wollen, ohne es dabei zu trivialisieren, denn eine öffentliche Diskussion muss stattfinden und es ist notwendig hier keine Akteur*innen auszuschließen. Mittlerweile lassen selbst Gedenkstätten Games zur Vermittlung ihrer Arbeitsinhalte entwickeln. Wir stellen immer wieder fest, dass es manchmal Brückenbauer*innen oder auch Dolmetscher*innen wie die Stiftung braucht, um solche unterschiedlichen Welten zusammenzubringen.

AG: Kann man vielleicht sagen, dass die Unbekanntheit der Games in der breiten Gesellschaft gleichzeitig sowohl Nachteil wie auch Vorteil für Ihre Stiftung ist?

CU: Genauso ist es. Ich glaube, besonders in Deutschland wurden Games viel zu lange mit der Killerspiel-Debatte gleichgesetzt. Viele Leute wissen nicht, dass es wunderschöne, ästhetische Spiele gibt, in die man richtiggehend in die Welten eintauchen kann. Bei einigen Spielen sehe ich Parallelen zu Arthouse-Filmen. Es gibt auch Parallelen zu Fantasy-Filmen, die Möglichkeiten und Themenfelder und Genres sind unglaublich vielfältig. Das können wir als Stiftung vermitteln.

AG: Wenn Sie ganz selbstkritisch auf Ihre Stiftung schauen, würden Sie sagen, es gibt noch Leerstellen in der Stiftungsarbeit, die zukünftig unbedingt noch gefüllt werden müssen?

CU: Definitiv. Wir sind ja nur eine kleine, operativ tätige Stiftung, die stark auf finanzielle Zuwendungen angewiesen ist, sodass wir auch viele Bereiche und Themen gar nicht bedienen können. Für die Zukunft wünsche ich mir stärker das Thema Demokratie und politische Bildung, denn dafür bieten Games ganz viele Potenziale. Ich hoffe, dass wir dieses Thema auch mit anderen Stiftungen, aber auch anderen zivilgesellschaftlichen Akteur*innen, gerade im Kontext oder in Kombination mit Games, aufgreifen können.

Auch das Thema Nachhaltigkeit und Klimaschutz ist für uns ein Zukunftsthema. Hierzu haben wir unter dem Titel »One Planet Left« am 5. Mai 2022 eine Fachkonferenz ausgerichtet. Games sind ein wichtiges Tool der Wissensvermittlung und Aufklärung. Über Games kann man solche Themen kritisch beleuchten sowie Inhalte vermitteln. Im Zentrum der Fachtagung stand wie Games in diesem Kontext zur Umweltbildung eingesetzt werden können.

AG: Schaut man darauf, wie Games bisher in der Bundespolitik verankert waren, fällt auf, dass die Zuständigkeiten oft gewandert sind – vom Kultur- ins Verkehrs- und schließlich ins Wirtschaftsressort der jeweiligen Regierung. Das zeigt, dass Games zwischen zwei Fronten stehen, nämlich die der Games als Kulturgut auf der einen Seite und als Wirtschaftsgut auf der anderen Seite. Würden Sie sagen, dass sich dieser Widerspruch zu beiden Gunsten auflösen lässt?

CU: Ich sehe da gar keinen Widerspruch, denn alle Kulturgüter sind aus wirtschaftlicher Perspektive gesehen immer auch ein Wirtschaftsgut. Wenn in Hollywood ein Blockbuster gedreht wird, ist es auf der einen Seite, weil es ein Film ist, ein Kulturgut. Auf der anderen Seite haben die Studios daran Interesse, mit dem Film Geld einzuspielen. Wo fängt das wirtschaftliche Interesse an, wo hört es auf? Jeder, der sich künstlerisch betätigt, sieht sich in erster Linie als Künstler*in und schafft ein Kulturgut. Aber wenn der oder die Künstler*in von diesem Kulturgut nicht leben kann, dann sind sie oft gezwungen ihr künstlerisches Dasein aufzugeben.

Was bei Games in der Vergangenheit natürlich auffällig war, ist, dass sie in der Presse und in der Öffentlichkeit kaum als Kulturgut diskutiert worden sind. Da fand lange schlicht kein Diskurs statt. Das hängt auch damit zusammen, dass Games oft als Spielzeug oder reine Software kategorisiert und nicht in einem direkten Zusammenhang mit anderen Formen der Kunst, der Kultur, der Unterhaltung gebracht wurden. Da hat sich in den letzten zehn Jahren zum Glück viel gewandelt, weil grundsätzlich bei Games das gleiche wie bei Filmen oder anderen populären Medien gilt: Wirtschaftliche oder kulturelle oder inhaltliche Aspekte stehen in einer Wechselwirkung und beeinflussen sich gegenseitig. Das Interesse daran, Games als Kultur anzuerkennen, hatte also irgendwann eine kritische Masse erreicht, die zu ihrer Etablierung in der Gesellschaft führte.

AG: Liebe Frau Uzunoğlu, ich danke Ihnen für das Gespräch.

»Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?«

Digitale Spiele im Deutschen Kulturrat

Olaf Zimmermann¹, Arno Görger

AG: Lieber Herr Zimmermann, können Sie kurz Ihre Position im Deutschen Kulturrat beschreiben und welche, auch biografische Expertise sie hier hineinbringen?

OZ: Seit 25 Jahren bin ich der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Bevor ich dazu berufen wurde, war ich selbstständiger Kunsthändler und habe in dieser Funktion eine eigene Galerie in Köln und in Mönchengladbach geführt. Mit dieser Herkunft im Bereich der Bildenden Kunst musste ich nun plötzlich als Geschäftsführer des Kulturrates auf einmal alle Kulturbereiche gleichzeitig vertreten und mich mit Musik, darstellender Kunst und Literatur etc. auch kulturpolitisch beschäftigen. Das war spannend und am Anfang eine ziemliche Herausforderung. Aber ich konnte mich etablieren. Und so bin ich jetzt Geschäftsführer eines der größten Verbände und im Kulturbereich des größten Verbandes, denn der Deutsche Kulturrat zählt ganze 265 Bundeskulturverbände zu seinen Mitgliedern.

Das Spannende am Kulturrat ist dabei, dass wir nicht nur die verschiedenen künstlerischen Bereiche vertreten, also die Musik, die darstellende Kunst, die Literatur, die bildende Kunst, das Design, die Baukultur, den gesamten Medienbereich bis zu Computerspielen und die kulturelle Bildung. Zusätzlich vertreten wir auch gleichzeitig die Arbeitgeber- und Arbeitnehmerorganisationen. Dem Deutschen Kulturrat gehören so alle Gewerkschaften an, die etwas mit Kultur zu tun haben, angefangen vom Deutschen Gewerkschaftsbund über Verdi, bis zu den vielen kleinen Gewerkschaften, den Künstlerverbänden und den Berufsverbänden der Selbstständigen und der Angestellten im Kulturbereich. Aber uns gehören eben auch die Arbeitgeberorganisationen an. Das ist somit eine Struktur, die es sonst in anderen gesellschaftlichen Bereichen in dieser Form nicht gibt. Das macht es natürlich spannend, auch nach 25 Jahren und stellt letztlich eine wirkliche Herausforderung dar.

Meine primäre Aufgabe ist es deshalb erstmal, mit den 265 Bundeskulturverbänden festzustellen, was wir überhaupt wollen. Was sind unsere gemeinsamen Ziele und wie

1 Olaf Zimmermann ist ein deutscher Publizist, ehemaliger Kunsthändler und seit März 1997 der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates sowie Herausgeber und Chefredakteur der Zeitschrift »Politik & Kultur«.

wollen wir die Politik so gewinnen, damit sie unseren Vorstellungen folgt? Wie können wir uns überhaupt so positionieren, dass wir mit einer Stimme sprechen können?

Das spannende ist für mich auch nach 25 Jahren im Amt, dass wir uns dabei trotz unterschiedlichster Interessenlagen fast immer einigen. Der Grund dafür ist, dass der Kulturrat zunächst auf einer Metaebene ansetzt. Wenn also die Leute beispielsweise in kleineren Einheiten fachlich viel näher beisammen liegen, haben sie es auch viel schwerer, sich zu einigen. Das ist auf der Metaebene des Deutschen Kulturrates weniger der Fall, da hier viel mehr Spielraum für Kompromisse vorliegt als im eigenen Fachbereich.

Nach der Einigung und der Verschriftlichung unserer Vorhaben muss ich dann Klippen putzen gehen. Dieser Teil meines Amtes liegt mir, da ich auch bereits in meinem alten Leben als Kunsthändler den Leuten Sachen verkauft habe, die sie nicht zu brauchen glaubten. Auch hier musste ich bei den Kund*innen Lust und Freude daran wecken, damit sie am Ende Lust auf die Kunst entwickelten. Das ist im Kulturrat ähnlich: Natürlich muss mir kein*e Politiker*in zuhören und niemand muss tun, was der Kulturrat möchte. Politiker*innen und Ministerien sind frei in ihren Handlungen. Mein Ehrgeiz ist aber, sie zu überzeugen, dass sie unsere Ideen am Ende gerne unterstützen wollen. Nur dass meine Ware jetzt politische Positionen sind.

Dazu muss die Politik aber dem Deutschen Kulturrat und mir als Person in unseren Entscheidungen, Positionen und Vorhaben vertrauen. Daher empfinde ich die 25 Jahre im Amt durchaus als Votum für meine Person und den Kulturrat.

AG: Wie kann man sich die konkrete Arbeit im Deutschen Kulturrat dann vorstellen?

OZ: Zunächst einmal sind wir ein klassischer, gemeinnütziger Verein. Neben mir und meinen elf hauptamtlich angestellten Kolleginnen und Kollegen gibt es den viel wichtigeren Teil des Deutschen Kulturrates, nämlich die ehrenamtlichen Gremien. Das ist der dreiköpfige Vorstand des Deutschen Kulturrates, der alle drei Jahre gewählt wird. Dann gibt es den Sprecherrat des Deutschen Kulturrates, dieser besteht aus 16 Personen plus 16 Stellvertreter*innen. Und dann gibt es die Mitgliederversammlung des Deutschen Kulturrates. Die mächtigste Struktur ist der Sprecherrat, weil dort letztendlich die Positionierungen des Deutschen Kulturrates entwickelt werden. In diesem Sprecherrat finden sich die 265 Bundeskulturverbände wieder. Sie haben sich acht künstlerischen Sektionen angeschlossen, also entweder dem Deutschen Musikrat oder der Deutschen Literaturkonferenz oder dem Rat für Darstellende Kunst und Tanz oder dem Deutschen Kunstrat oder dem Deutschen Designrat oder dem Deutschen Medienrat oder dem Rat für Baukultur und Denkmalkultur oder dem Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung.

Aus diesen acht Sektionen werden immer zwei Delegierte mit Stimmrecht und zwei Stellvertreter*innen in unseren Sprecherrat geschickt. Die Delegierten haben sich also vorher in ihren Sektionen das Plazet geholt, dieser oder jener Position zustimmen zu können. Wir treffen uns mindestens viermal im Jahr, wo dann die Positionierungen des Deutschen Kulturrates besprochen werden.

Um die Positionierungen zu formulieren, brauchen wir zuvor die Fachausschüsse, die aus Vertreterinnen und Vertreter unserer Verbände, aber auch Gäste, Wissenschaftler*innen, Vertreter*innen von Ministerien etc. versammeln. Wir haben beispielsweise vor kurzem zum ersten Mal eine Stellungnahme beraten, wie wir langfristig mit dem Ukraine-Krieg umgehen, welche Kulturfolgen der Krieg haben wird, wie wir in der Zu-

kunft die Zusammenarbeit mit russischen Kulturinstitutionen und Künstlerinnen und Künstlern gestalten wollen. Zu dieser schwierigen Frage hatten wir insgesamt ungefähr 30 Personen in einem Zoom-Link versammelt. Es werden noch zwei weitere Sitzungen dazu stattfinden und im Juni [2022, Anm. der Hrsg.] noch wird dann der Sprecherrat eine Positionierung verabschieden. Meine Aufgabe ist die Moderation, damit alle ihre Vorstellungen einbringen können. Mein Ziel ist eine Sitzung, in der ich ohne Abstimmung zu einem Ergebnis komme, denn bei Abstimmungen gibt es immer Gewinner und Verlierer. Wenn ich es hinbekomme, dass wir uns alle einig sind, habe ich meinen Job gut gemacht. Wir als Geschäftsstelle verschriftlichen die Einigung, dann wird der Fachausschuss das Dokument noch einmal kontrollieren und dann wird über das Papier im Sprecherrat abgestimmt.

Das ist schließlich die Position des Deutschen Kulturrates und seiner 265 Bundeskulturverbände. Diese gemeinsame Stimme ist zugleich unser Kapital. Wir haben kein Geld und sind auch nicht, wie man sich Lobbyisten gemeinhin vorstellt. Die also zu großen Dinern einladen oder mit dem Geldkoffer winken. Die einfachste Möglichkeit der Überzeugung ist für uns, dass wir als der gesamte Kulturbereich einig sind. Ein solches Pfund kann die Politik nicht einfach ignorieren.

Der Deutsche Kulturrat wird zum allergrößten Teil von der Bundesregierung finanziert. Wir haben eine spezifische Beratungsvereinbarung mit der Bundesregierung. Wir beraten die Kulturstaatsministerin, die Ministerien der Bundesregierung, die Abgeordneten des Bundestages, die Länder, das heißt auch die Landeskulturminister*innen und die Abgeordneten der Landtage und bei EU-Themen auch das Europäische Parlament und die Europäische Kommission bei allen kulturpolitischen Fragen.

AG: Was sind in den vergangenen Jahren die großen Entwicklungslinien des Kulturrates gewesen?

OZ: Vor 25 Jahren, als ich in den letzten Jahren von Helmut Kohls Kanzlerschaft Geschäftsführer des, noch in Bonn sitzenden, Kulturrates wurde, habe ich schnell gemerkt, dass ich keine Ansprechpartner*innen und Strukturen hatte, auf die ich zugreifen konnte. Die CDU unter Kohl hatte den Unterausschuss Kultur des Innenausschusses im Bundestag abschaffen lassen, es gab niemanden auf der Bundesebene, der sich mit Kulturpolitik beschäftigt hat. Im Innenministerium gab es zwar eine Abteilung, aber auch die tat dies nur sehr halbherzig.

Das war zunächst einmal enttäuschend. Wir haben dann die Einrichtung eines Bundeskulturministeriums, wie sie es in jedem anderen europäischen Land gab, einen Kulturausschuss im Deutschen Bundestag und eine Enquete-Kommission Kultur gefordert. Mit der neuen rot-grünen Regierung ist 1998 ein Teil unserer Forderungen dann umgesetzt worden. Leider gab es zwar immer noch kein Kulturministerium, auch bis heute nach 25 Jahren nicht, aber immerhin wurde ein*e Kulturbeauftragte*r im Kanzleramt berufen. Als Kontrollorgan ist der Kulturausschuss im Deutschen Bundestag und kurze Zeit später die Enquete-Kommission gegründet worden.

Ein weiterer Punkt ist unsere Aufgabe, Kulturpolitik auf der Bundesebene zu einem wichtigen Politikfeld zu machen. Und da sind wir immer auch in einer gewissen Auseinandersetzung, weil die Bundesländer immer auf ihre kulturpolitische Hoheit pochen. Da sind wir anderer Meinung: Wir sagen, Kultur ist in erster Linie Aufgabe der Länder, aber

es gibt bestimmte Aufgaben, die auch der Bund zu erfüllen hat. Das gilt beispielsweise für das Urheberrecht. Dies ist eindeutig Bundesaufgabe, denn hier muss das Marktordnungsrecht des Kulturbereichs geregelt werden, damit überhaupt etwas im Kulturbereich verdient werden kann.

Die soziale, wirtschaftliche Lage des Kulturbereichs ist auch nach der Pandemie einer unserer zentralen Arbeitsschwerpunkte. Wir wollen, dass sich die soziale Lage der Künstlerinnen und Künstler verbessert, sind da sehr intensiv mit dem Bundesarbeitsminister im Gespräch und hoffen, dass wir – was die soziale Absicherung angeht – in dieser Legislaturperiode endlich einen größeren Schritt weiterkommen werden.

Ein weiteres großes Thema bei uns ist Geschlechtergerechtigkeit und Diversität. Dazu haben wir eigene Programme entwickelt, beispielsweise zu Frauen in Führung im Kulturbereich oder auch zu Antisemitismus und Rassismus. Wir haben eine eigene Initiative gegründet, die »Initiative kulturelle Integration«, die sich mit diesem Thema auseinandersetzt und wo sich viele Institutionen auch von außerhalb des Kulturbereiches engagieren.

Mein persönliches Interesse ist immer, über die Kulturblyse hinweg ein bisschen hinauszuschauen. Ich habe besonderes Interesse an Natur, Umweltfragen und so weiter. Deswegen arbeiten wir auch mit Umweltverbänden zusammen und entwickeln Projekte. Der Blick über den Tellerrand ermöglicht erst, auch noch mal das ein oder andere zu machen, was man bisher noch nicht gemacht hat.

AG: Ist so auch das Thema Computerspiele in den Fokus des Kulturrates gerückt?

OZ: Das war für mich von Anfang an ein Thema. Das hat viel mit meinem Sohn zu tun. Er bekam von mir mit vier Jahren einen Super Nintendo geschenkt, was meine damalige Frau gar nicht lustig fand. So kam es, dass in den ersten Jahren mehr ich mit der Konsole gespielt habe als mein Sohn. Irgendwann hat natürlich auch er mit diesem Super Nintendo gespielt und konnte es auch schnell besser als ich. Ich habe mich darüber sehr geärgert, weil ich dadurch gemerkt habe, wo meine Grenzen sind. Das heißt, es gab schon sehr früh eine positive Hinwendung zum Thema Computerspiel und auch zu Computerspielen, die ich ja auch nie als gewalthaltig erlebt habe, sondern die mir einfach Spaß gemacht haben.

Nach diesen schlimmen Amokläufen hat sich die Debatte um Computerspiele als Anfang der Gewaltspirale, also Computerspiele als einzigem Auslöser für Amokläufe entwickelt, weil der Täter irgendeinen Egoshooter gespielt hat. Daraus ergab sich eine heftige Debatte, die auf der Analogie basierte, dass du dir dieses oder jenes angeschaut hast und morgen gehst du in eine Schule und erschießt deine Mitschüler*innen. Das fand ich nicht tiefgehend genug. Gewalt ist ein Merkmal von Kunst. Man findet sie überall, egal ob im Theater, in der Literatur, im Film oder in der bildenden Kunst. Kultur hat immer auch Gewaltdarstellungen entwickelt, *Titus Andronicus* zum Beispiel, das für mich eines unserer klassischsten Stücke war. Ich kann mich noch heute an eine Inszenierung im Deutschen Theater erinnern – die verfolgt mich manchmal heute noch nachts. Hätte man das Stück dann nicht auch ab 18 freigeben müssen? Computerspiele sind also genauso gut oder schlecht wie andere Kulturgüter. Deswegen habe ich damals gesagt, wenn Computerspiele Kulturgüter sind und wenn sie eine gewisse Gestaltungshöhe haben, können sie auch Kunst sein. Dann gilt für sie auch die Kunstfreiheit, wie sie für Literatur, bildende

Kunst oder Theater gilt. Daraus ergab sich ein riesiger Aufschrei einer Empörung, ein ausgewachsener Shitstorm. Der damalige Landeskulturminister in Nordrheinwestfalen forderte in einer öffentlichen Kampagne meinen Rücktritt – das erste und einzige Mal in meiner Zeit als Geschäftsführer des Kulturrates. Daraus hat sich aber eine spannende Debatte entwickelt, denn unser Standpunkt war, dass trotzdem die Kunstfreiheit auch für Spiele gilt. Denn es ist nicht die Frage, wie man Spiele inhaltlich bewertet, das soll man auch nicht bei der Literatur, der bildenden Kunst oder der Musik zu tun. Es gibt natürlich Grenzen des Jugendschutzes. Natürlich kann Musik indiziert werden. Es kann Literatur indiziert werden, es können auch Computerspiele indiziert werden. Das sind aber enge Grenzen, weil wir Artikel fünf, Absatz drei des Grundgesetzes [»Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei.«, Anmerkung AG] haben. Und die Kunstfreiheit gilt eben auch für Computerspiele und aus dieser Grundidee hat sich dann die gesamte Debatte im Kulturrat entwickelt.

Zuspruch fand ich erfreulicherweise auch außerhalb des Kulturrates in den damals noch vorhandenen zwei Game-Verbänden. Die Debatte hat letztendlich dazu geführt, dass auch der game-Verband Mitglied des Kulturrates geworden ist. Da mussten beide Seiten überzeugt werden.

Viele Verbände des Deutschen Kulturrats haben am Anfang gesagt, »Was? game soll Mitglied des Deutschen Kulturrates werden? Wir wollen Hochkultur und edle Kultur und du willst, dass die Ballerspiele-Vertreter jetzt Mitglied werden?« Das hat sich in der Folge gelegt, weil die Verbände die Bandbreite erkannt haben. Aber auch der Games-Bereich war zunächst zurückhaltend. Er ist sehr wirtschafts- und unternehmensorientiert und viele der großen Unternehmen waren am Anfang sehr zögerlich, ob ihr Verband Mitglied des Deutschen Kulturrates werden soll, weil sie Angst hatten, dass sie in irgendeiner Form eingeschränkt würden und Einnahmeeinbußen haben könnten. Ich denke, auch wenn sie weiter ungehindert Geld einnehmen können, können sie tatsächlich nicht mehr alles machen, was sie wollen. Sie haben nun auch eine gesellschaftliche Verantwortung. Und die drückt sich auch dadurch aus, dass man Mitglied des Deutschen Kulturrates ist und mit den anderen zusammensitzt und die deutsche Kulturlandschaft mitgestaltet. Darum ringt man ja immer noch, das ist nicht abgeschlossen. Der Computerspielebereich ist immer noch ein Bereich, der nicht alle Attribute erfüllt, wie es andere kulturwirtschaftlichen Bereiche tun.

AG: Was wären das für Attribute, die sie da noch defizitär sehen?

OZ: Es gibt zum Beispiel keine normalen Vertretungen zwischen Arbeitgeber*innen und Arbeitnehmer*innen in diesem Bereich. Der game-Verband ist ja eigentlich der Verband der Publisher*innen. Diejenigen, die zum Beispiel Computerspiele schaffen, die sie sich ausdenken und entwickeln, die müssten eigentlich einen eigenen Verband als Gegengewicht zu diesem Arbeitgeberverband gründen. Das haben wir in allen anderen Bereichen: schauen Sie sich die Literatur an, da haben wir auf der einen Seite den Börsenverein des Deutschen Buchhandels, der vertritt die Verlage, und dann haben wir auf der anderen Seite den Schriftsteller-Verband oder den PEN-Club, die vertreten die Schriftstellerinnen und Schriftsteller. In der bildenden Kunst gibt es einerseits den Galeristenverband und andererseits den Bundesverband der Bildenden Künstlerinnen und Künstler. In der Darstellenden Kunst gibt es den Deutschen Bühnenverein, das ist die Arbeitge-

berorganisation im Theaterbereich. Aber auch die Orchestervereinigung, die Bühnengenossenschaft etc. Wir haben im Kulturbereich immer beide Seiten, die miteinander um bessere Arbeitsbedingungen, mehr Lohn etc. ringen. Der Computerspielebereich hat das noch nicht.

Ich glaube aber, dass wird sich irgendwann ändern. Das ist eine logische Entwicklung. In den vielen Diskussionen mit Entwicklerinnen und Entwicklern von Computerspielen sage ich immer, »ihr wisst schon, dass ihr Künstler*innen seid?« – »Nein, nein, nein, wir sind doch keine Künstler*innen, wir sind Angestellte, wir sind ein kleines Rädchen im großen Betrieb. Bei uns ist das alles ganz anders!«

Das ist natürlich Bullshit. Es ist bei den Games genauso wie bei anderen, nur dass die anderen sagen, dass sie Künstler*innen sind. Jede*r Regieassistent*in, jede*r Regisseur*in und jede*r Schauspieler*in bei einer Filmproduktion sagt von sich, dass er oder sie Künstler*in ist. Im Computerspielebereich wird dagegen noch das Märchen tradiert, das man keine Künstlerinnen und Künstler hätte, die mit eigener Kreativität bestimmte Sachen machen. Für die Unternehmen ist das eine bequeme Position, weil so unter dem Strich die Produktionskosten verringert werden können. Denn die Leute verdienen nicht nur weniger, sondern sie haben auch weniger Rechte an ihren Produkten. Das wirklich Spannende sind ja die Rechte an den Produkten. Also wenn ich ein Computerspiel habe, das der absolute Gewinner ist und ich dann die Rechte daran habe. Es macht eben einen Unterschied, ob ich als Künstlerin, als Künstler an einem Kunstwerk mitgearbeitet und damit eben auch Rechte erworben habe oder ob ich ein*e Angestellte*r bin, der keinerlei künstlerische Provision erhält. Eine der großen Zukunftsfragen für den Spielebereich lautet also: Wie wird sich dieses Selbstbewusstsein bei den Kulturschaffenden in dieser Branche entwickeln? Und wann?

Die großen Unternehmen haben verständlicherweise nur ein begrenztes Interesse daran, deswegen ist es auch ein Kampf um diese Rechte und um diese Positionierungen. Zur Unfreude von Felix Falk [Geschäftsführer des game-Verbandes, Anmerkung AG] sage ich immer, dass es hoffentlich irgendwann einen Verband der Computerspiele-Entwickler geben wird. Auch wenn ein solcher Verband am Anfang Spannungen auslösen mag, wird man sich innerhalb kürzester Zeit daran gewöhnt haben und sich gar nicht mehr daran erinnern, dass es mal anders gewesen ist.

AG: Sind denn mit dem Eintritt des game-Verbandes Games als Kulturgut anerkannt worden?

OZ: Na ja, es wurde immer so in den Medien kolportiert, dass der Deutsche Kulturrat beschlossen habe, dass Games Kulturgut seien. Das ist natürlich Quatsch, denn der Deutsche Kulturrat kann sowas gar nicht. Games sind Kultur, was sollen sie denn anderes sein? Es gibt ja nur zwei Kategorien, entweder Kultur oder Natur. Wenn etwas von Menschen geschaffen wurde, ist es Kultur. Die spannendere Frage ist deshalb nicht, ob Games Kultur sind, sondern ob und unter welchen Bedingungen sie auch Kunst sein können.

Und ja, es gibt Games, die eine solche, wie heißt es so schön im Urheberrecht, Gestaltungshöhe haben, dass sie ohne Zweifel Kunst sind. Es gibt aber auch Sachen, die einfach nur da sind. Aber das haben wir in allen anderen Bereichen auch. Schauen Sie sich die Literatur an, da haben Sie natürlich auch ganz hohe Kunst und Sie haben ganz viele Sachen, wo Sie sagen, okay, dass es das gibt, aber ist auch keine Schande, wenn es

das nicht geben würde. Aber das legt nicht der Deutsche Kulturrat, sondern das legt eine Gesellschaft fest, dadurch verändert sich eine solche Einschätzung auch immer mal wieder. Also Etwas ist mal hohe Kunst und übermorgen wird es schon gar nicht mehr wahrgenommen.

Die Medien haben also berichtet, dass der Deutsche Kulturrat entschieden habe, das Games Kunst und Kultur sind, was wir schlicht nicht können. Ich glaube, die Diskussion über Computerspiele und dass sie im organisierten Kulturbereich geführt wurde, hat aber die Sichtweisen verändert.

AG: Welche Vorteile hat denn eine Mitgliedschaft im Kulturrat? Ist sie bspw. wichtig, um an Fördermittel zu kommen?

OZ: Nein, das hat damit nichts zu tun. Es kann die Sache deshalb erleichtern, weil man sich in einem politischen Kontext bewegt, in dem die Leute einen kennen. Das ist ein ganz wichtiger Punkt: Wir befördern uns ja untereinander. Das heißt also, wir haben uns auch zu Games und Finanzierung schon geäußert und gesagt, dass es wichtig ist, dass der Bund mehr Games-Finanzierung übernehmen muss. Eine solche Aussage tätigt dann nicht nur der Kulturrat, sondern dann sagen das 265 Bundeskulturverbände aus allen Genres.

Aber man muss nicht Mitglied des Deutschen Kulturrates sein, um öffentliche Förderung zu bekommen. Wir sind kein Kartell, sondern ein offener Verband, bei dem es sich meiner Ansicht nach lohnt, Mitglied zu sein, weil man mehr herausbekommt als man reinsteckt.

AG: Was sind in den nächsten Jahren die großen kulturpolitischen Herausforderungen für digitale Spiele?

OZ: Ich glaube, dass man die sogenannten Indies, also letztendlich die innovativen Kerne einer lebendigen Games-Landschaft, so fördern muss, dass sie die Möglichkeit haben, ihre Ideen so frei wie möglich umzusetzen. Es gibt ein einfaches Credo im Kulturbereich: es soll das mit öffentlichen Mitteln gefördert werden, was es ansonsten schwer hat, finanziert zu werden. Bisher ist das Diktum im Computerspielebereich viel zu sehr auf Zugänglichkeit ausgerichtet. Das haben wir in anderen künstlerischen Bereichen so nicht. Natürlich, das wird manchmal vergessen, ist auch der größte Teil des Kulturbereichs marktzentriert. Da gibt es verhältnismäßig wenig öffentliche Förderung. Im Bereich der Musik sind die großen Sachen alle marktzentriert. Im Bereich der Literatur genauso. Aber es gibt überall Strukturen, die diejenigen, die etwas machen, was nicht auf den Markt ausgerichtet ist, unterstützen. Bei den Spielen fehlt das bisher in einem größeren Umfang.

Ich versuche, das politisch einzufangen. Dabei ergeben sich auch Auseinandersetzungen mit dem game-Verband. Ich finde zum Beispiel nicht, dass Großkonzerne wie EA Games, Nintendo oder andere öffentliche Mittel bekommen sollten. Die sind groß genug und können sich selber finanzieren, die brauchen keine Unterstützung von uns. Förderung sollte also zielgerichtet sein und vor allem Indie-Studios und deren Entwicklung stärken. Wir haben in den anderen künstlerischen Bereichen spezifische Fonds, die vom Bund Geld bekommen, wo aber dann die Zivilgesellschaft selbst in eigenen Struk-

turen diese Mittel verteilt. Es bräuchte also einen Games-Fonds, der unabhängig vom Staat Mittel, zum Beispiel in den Indie-Bereich hineingeben könnte.

Ein weiterer Punkt neben der Förderung ist, dass der Gamesbereich noch offener als bisher die Qualitätsfrage auch im eigenen Bereich diskutieren muss. Ich habe manchmal das Gefühl, dass die Computerspielebranche selbst glaubt, dass alle Spieler*innen ein bisschen blöd sind. Das zeigt sich beispielsweise auch in der Art der Präsentation des Deutschen Computerspielepreises (DCP). Ich würde meine eigenen Kund*innen nicht so einschätzen und darauf hinarbeiten, dass man das Niveau erhöhen kann. Warum kann der DCP nicht auf demselben Niveau vergeben werden wie der Deutsche Filmpreis? Es geht aber durchaus auch um Inhalte.

Es gibt sehr vielfältige Computerspiele und dadurch wird der Zugang zu Spielen auch für Gelegenheitsspieler wie mich einfacher. Dennoch gibt es viele Spiele, die mich als Spieler von vornherein ausschließen. Ich bin zu alt oder habe die falsche Sozialisation erhalten, um bestimmte Spielmechaniken zu bedienen. Da fehlt mir Empathie und ein Sinn für die Inklusion solcher Bevölkerungsgruppen. Klar, in Spielen muss man sich manchmal anstrengen, um etwas zu erreichen. Aber zusätzliche Hürden, die für bestimmte Bevölkerungsgruppen unüberwindbar sind, halte ich für unzeitgemäß. Ein Nebenschauplatz dieser Diskussion sind auch die Spieler*innen, denen der Ausschluss von Spielergruppen egal ist, weil es für sie zum Spiel gehört, dass nicht alle ein Spiel erfolgreich spielen können. Das ist eine Form von Dünkel, vor dem auch niemand gefeit ist. Die Spieler*innen verhalten sich hier also genau so wie die weißhaarige Frau mit ihrem glatzköpfigen Mann, die allen erklären, dass sie nur die Opern-Inszenierungen auf Italienisch als einzig wahre Oper anerkennen.

AG: Denken Sie, dass eine deutsche spezifisch deutsche Games-Kultur gibt?

OZ: Eine nationale Spielidee in dem Sinne sehe ich nicht, auch nicht in Geschichtsfragen, weil wir eher Schwierigkeiten haben mit der Umsetzung von Geschichtsthemen wie Faschismus oder Holocaust. Ich glaube aber, dass es zu einer immer stärkeren Ausdifferenzierung kommen wird. Es gibt immer die großen Majors, also Hollywood im Spielmarkt. Nicht falsch verstehen: ich bin ein absoluter Fan von Hollywood. Aber sie sind auch nur ein Teil der Filmkultur. Es gibt dann eben auch lokale Besonderheiten wie deutsche Krimis, wo ich mir nicht vorstellen kann, dass man in Amerika oder in Australien dafür irgendjemanden begeistern kann. Aber ich finde sie trotzdem toll. Diese Lokalisierung wird auch noch stärker im Computerspiel aufkommen. Und es ist im Computerspiel auch einfacher zu realisieren als in vielen anderen Kunstformen.

Die Unternehmen haben natürlich ein Interesse daran, letztendlich Sachen zu produzieren, die mit so wenig Veränderung wie möglich weltweit eingesetzt werden können. Dabei kann ich nicht verstehen, dass viele Spiele nicht auch in Deutsch oder in anderen Sprachen angeboten werden. Das ist eigentlich eine Beleidigung für die Größe der Märkte. Im Filmbereich wäre das undenkbar. Klar, die Niederländer bekommen in der Regel keine Synchronisierung, weil sie ein zu kleiner Markt sind. Aber zum Beispiel in Deutschland, Frankreich oder auch anderen großen Ländern, da halte ich das für eine falsche Einsparung.

Aus diesem Pragmatismus resultiert dann die Behauptung, alle sprächen Englisch. Das widerspricht der derzeitigen kulturellen Entwicklung, die sich mehr auf nationale

Kultur besinnt. Wenn aber Spiele angeboten werden, die einen spezifischen Kulturkreis als Setting nutzen, tragen die Entwickler wiederum eine höhere Verantwortung, diese Kulturen auch authentisch umzusetzen. Bei der Nutzung von Stereotypen in AAA-Titeln mag das egal sein, bei bestimmten lokalen Spielen gewinnen solche Themen plötzlich an Wichtigkeit.

Das heißt, da wächst ganz offensichtlich eine große Verantwortung heran. Wir haben nicht umsonst beispielsweise die Debatte um Darstellungen von Kolonialismus in Spielen und es ist gut, dass sich der Computerspielebereich hier genauso erklären muss wie alle anderen Bereiche auch. Also was ich glaube, ist, dass der Computerspiele-Bereich als Kunstbereich immer mehr an Bedeutung gewinnt, aber damit auch die Verantwortung der Akteure steigt. Ich hoffe, dass die Branche sich dessen auch wirklich in Gänze bewusst ist. Es geht längst nicht mehr nur darum, Shooter zu machen und Geld zu verdienen, sondern es geht längst auch darum, dass Spiele einen großen kulturellen Beitrag leisten. Und dafür muss man dann auch die Verantwortung übernehmen.

AG: Das ist doch ein schönes Schlusswort. Herr Zimmermann, vielen Dank für das Gespräch.

»Wenn ein Medium erwachsen wird, muss man auch diskutieren, wie es wirkt«

Digitale Spiele und Politische Bildung

Matthias Thanos¹, Arno Görger

AG: Was ist die vorderste Aufgabe der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und wie hat sich die bpb historisch entwickelt?

MT: Die Bundeszentrale wurde 1952 gegründet als Bundeszentrale für Heimatdienst. Sie hat zum einen die Aufgabe, das demokratische Bewusstsein aller Bürgerinnen und Bürger zu festigen. Zweitens soll sie über politische Sachverhalte informieren und die Bereitschaft zum politischen Engagement stärken. Dies lässt sich letztlich auf den Slogan »Demokratie stärken und Zivilgesellschaft fördern« kondensieren. Wir können diese Mammutaufgabe natürlich nicht alleine stemmen, sondern wir fördern auch Träger der politischen Bildung, freie Träger oder Vereine, die beispielsweise politische Bildungsprojekte machen möchten. Wir helfen zum einen durch finanzielle Förderung, aber auch durch direkte Zusammenarbeit.

Was unsere konkrete Arbeit angeht, sind wir erstens klassischerweise sehr stark im Bereich der Buchpublikationen vertreten, überwiegend in Form von Monografien oder Sammelbänden, die wir in Kooperation mit Verlagen oder als Eigenproduktion publizieren. Und wir veröffentlichen viele didaktische Materialien und Zeitschriften, darunter die sehr bekannten *Informationen zur politischen Bildung*, auch bekannt als die schwarzen Hefte, die Sie vielleicht auch aus der Schule noch kennen, auf denen man wunderbar Referate aufbauen kann. Ein besonderes Flaggschiff ist unsere wissenschaftliche Zeitschrift, die *APuZ (Aus Politik und Zeitgeschichte)*.

Daneben haben wir zweitens einen sehr großen Veranstaltungsbereich. Wir führen Festivals durch, zum Beispiel das Festival »Politik im Freien Theater«, das alle drei Jahre stattfindet, dieses Jahr [2022, Anmerkung AG] in Frankfurt a.M.

1 Matthias Thanos ist wissenschaftlicher Referent im Fachbereich Zielgruppenspezifische Angebote der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Er leitet für die bpb unter anderem die Eltern-LAN, eine an Eltern und pädagogische Fachkräfte gerichtete medienpädagogische Veranstaltungsreihe, und spielbar.de, das Onlinemagazin der bpb zu Games.

Drittens machen wir Veranstaltungsreihen wie beispielsweise die Eltern-LAN, die ich verantworte. Das ist eine Veranstaltungsreihe, die es mittlerweile schon seit über zehn Jahren gibt, mit der wir in Schulen hineingehen und dort Elternabende machen, bei denen Eltern digitale Spiele ausprobieren und wir mit den Eltern darüber diskutieren.

Darüber hinaus stellen wir eine Vielzahl von Angeboten bereit, die spezifische Bedarfe abdecken. Unser Fachbereich soll zum Beispiel all jene abholen, die nicht eigenständig zu uns, zum Beispiel ins Medienzentrum, kommen oder auch nicht unbedingt auf unsere Webseite gehen.

Wir versuchen, über Freizeitinteressen, über mediale Ankopplungen, über Communities, in welchen sich unsere Zielgruppen potenziell aufhalten, Anschlussmöglichkeiten zu finden und so politische Bildung anzuschieben. Das ist *in a nutshell*, was wir so machen. Ein kleiner Bereich davon sind die Gaming-Communities. In diesem Bereich bin ich als Referent für medienpädagogische Projekte und Games-Projekte tätig.

AG: Macht die bpb auch Forschung?

MT: Forschung machen wir in dem Sinne nicht, zumindest nicht als Kernauftrag. Forschung soll ja frei und unabhängig sein und sollte in der Uni stattfinden, nicht in einer Behörde. Das ist sowohl geltender Grundsatz als auch meine persönliche Meinung. Es gibt allerdings schon mal Ausnahmen, wo wir eine Forschung kofinanzieren, insbesondere, wenn sie unsere Arbeit direkt berührt bzw. untersucht, denn wir haben natürlich ein Interesse daran, unsere eigene Arbeit zu evaluieren und zu verbessern.

AG: Wer finanziert die bpb?

MT: Die Bundeszentrale ist eine sogenannte nachgeordnete Bundesbehörde und untersteht dem Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI). Die Finanzierung kommt aber nicht aus dem Innenministerium, sondern erfolgt durch den Bundestag. Da gibt es dann eine Haushaltslesung, in der die Stellen und die Gelder für die bpb festgelegt werden. Das Innenministerium dient in diesem Fall als Aufsichtsbehörde. Es gibt also ein Aufsichtsreferat beim BMI und dieses kontrolliert unsere Arbeit. Übrigens genau so, wie es auch einen wissenschaftlichen Beirat gibt, der sich aus Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen aus dem Bereich der politischen Bildung, aber auch aus dem Bereich der Pädagogik, der Geschichtswissenschaften etc. zusammensetzt, und der unsere Arbeit unterstützt. Schließlich gibt es noch ein Kuratorium, das sich paritätisch aus Abgeordneten des Deutschen Bundestages zusammensetzt und die politisch ausgewogene Haltung und die politische Wirksamkeit der Arbeit kontrolliert. Das soll garantieren, dass die Bundeszentrale überparteilich, unparteiisch und multiperspektivisch Bildungsprojekte angeht.

AG: Wie sieht dann die konkrete Arbeit in der bpb aus?

MT: Die bpb ist ja mit 300 Beschäftigten nicht sehr groß. Zum Vergleich: Das Bundesverwaltungsamt zum Beispiel hat rund 6000 Beschäftigte. Wir sind also eine kleine Behörde und man hat fast jeden schon mal gesehen und kennt sich. Die meisten von uns arbeiten in Bonn, es gibt aber auch einige, die in Berlin und in Gera arbeiten. Allerdings ist

die Arbeit in Fachbereichen organisiert. Entsprechend sind die Begegnungen und der Austausch innerhalb der Fachbereiche intensiv.

AG: Wie kommt man nun von politischer Bildung zu digitalen Spielen?

MT: Das hat eine lange Tradition in der bpb. Angefangen hat das tatsächlich schon 1988, als fast niemand außer ein paar Eingeweihten sich über Games ausgetauscht haben. Da gab es schon eine erste Veröffentlichung in der hauseigenen Buchreihe, »Programmiert zum Kriegsspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel«, herausgegeben vom Medienpädagogen Jürgen Fritz.

Diesen Band kann man als Geburtsstunde der Beschäftigung der bpb mit digitalen Spielen betrachten. Wie man sieht, zu einem sehr kontroversen Thema, das in gewisser Weise aber auch heute noch aktuell ist. Dann startete im Anschluss 1992 der Newsletter »Computerspiele auf dem Prüfstand«, ein direkter Vorgänger unserer aktuellen Seite spielbar.de. Auf »Spielbar« wird sich einzelnen Titeln gewidmet, wir bieten eine pädagogische Einschätzung an, sowohl was die Chancen als auch die Risiken der Titel angeht.

Die Geburtsstunde dieses aktuellen Projektes liegt also im Jahr 1992. Das Projekt war ganz pfiffig: Es hat sich hierbei um keinen Newsletter gehandelt, sondern um eine Loseblattsammlung. Man kriegte da monatlich ein paar Blätter zugeschickt und konnte die an geeigneter Stelle im Ordner einheften. Über die Jahre hinweg wurde das zu einer Sammlung, in der die einzelnen Spiele pädagogisch besprochen wurden.

Die Besprechungen wurden auch damals schon mit jugendlichen Spieletestergruppen erstellt, das heißt, die Verantwortlichen sind damals in die offene Jugendbetreuung gegangen und haben dort die Spiele mit den Kindern ausprobiert. Die Kinder haben dann ihre Meinung dazu geäußert und die pädagogischen Fachkräfte haben die Titel schließlich rezensiert.

AG: Das scheint mir sogar recht progressiv?

MT: Ja, absolut. Ich meine, wenn das nicht seiner Zeit voraus gewesen wäre, würden wir es heute auch nicht mehr machen. Wir machen es natürlich ein bisschen anders und der Fokus hat sich verschoben. Die Sammlung habe ich im Regal stehen und hüte sie wie Smaug seinen Goldschatz. Es ist wunderbar, wenn man da durchblättert und wie ich in den Neunzigern groß geworden ist. Man sieht da alle Spiele, die man jemals mit neun oder zehn gespielt hat, aber auch indizierte Sachen wie *Duke Nukem* oder Klassiker wie *Doom*, *Lemmings*, *Civilization*, *Command & Conquer*. Das ist heute in dieser Breite natürlich nicht mehr möglich. Heute kommen ja nicht mehr nur zwei Spiele im Monat raus, sondern Schätzungen zufolge hunderte bis tausende.

Die Reihe wurde dann später auf 3,5 Zoll-Disketten transferiert und über unseren bpb-Shop vertrieben. 1995 sind wir auf CD-ROM umgestiegen und 1999 haben wir den Newsletter dann in eine Online-Datenbank überführt. Danach hat sich das irgendwann verselbständigt und ist zu einem Online-Magazin geworden. 2007 ist das Format in spielbar.de übergegangen. Ich bin dann 2013 dazugekommen und habe einen großen Relaunch gemacht, das Ganze responsiv gestaltet und Sachen umsortiert, entrümpelt. Heute ist es so, dass wir zwei große Bereiche haben: Wir testen einmal Spiele, deren Potenzial für die politische Bildung besonders groß ist, also in der Regel Serious Games, wie zum Beispiel *Train to Sachsenhausen*, wozu wir kürzlich einen Artikel veröffentlicht

haben. Und dann haben wir Spiele, die sehr beliebt sind und wo es einen großen medienpädagogischen Informationsbedarf gibt, also zum Beispiel *Fortnite*. Das spielen sehr viele Kinder und obwohl es ab 12 freigegeben ist, spielen Kinder es jetzt schon deutlich früher. Dadurch haben Eltern Informationsbedarf.

AG: Wie positioniert sich die bpb denn zu Games und was sind die wichtigsten Zielsetzungen für die nächsten Jahre?

MT: Also schon in diesen frühen Publikationen, die ich eben angerissen habe, war eigentlich immer klar, dass man nicht pauschal zum Medium Games Urteile fällen kann, dafür ist es einfach zu vielfältig. Man wusste damals schon, dass man *Doom* nicht einfach mit *The Secret of Monkey Island* vergleichen kann. Das sind völlig verschiedene Inhalte, Arten des Spielens und Motivationen, diese zu spielen. Man muss immer den einzelnen, konkreten Inhalt analysieren, aber auch wie man damit umgeht. Betrachtet man zum Beispiel das weitverbreitete Spiel *Minecraft*: Darin kann ich genau so fröhlich vor mich hin siedeln oder komplexe Redstone-Artefakte erschaffen, wie ich auch Battle Royale spielen kann. Es sind völlig verschiedene Sachen möglich, gerade bei Spielen, die sehr Modding-freundlich sind wie eben *Minecraft*. Das heißt, man muss immer konkret das Game betrachten, aber auch den Umgang damit und auch den sozialen Umgang innerhalb der Community dieses Games. Man darf nicht vergessen, dass sich auch die Zielgruppen von Spiel zu Spiel unterscheiden. Die von *Minecraft* ist anders als die von *Fortnite*, *FIFA* oder *Call of Duty*. Entsprechend haben auch die Communities verschiedene Kommunikationskulturen. Überall, wo Menschen zusammenkommen, kann man sich aber auch Abwertungen an den Kopf werfen. Es gibt also auch, je nach Spiel, toxische Kommunikationskulturen, die teilweise auch von Trollerei geprägt sind. Das betrifft meinem Eindruck nach vor allem die Spiele, die kompetitiv sind, auch kriegerische oder gewalttätige Inhalte können eine Rolle spielen. Es kommt dabei aber eigentlich weniger auf die Art der Darstellung an, sondern darauf, was man tatsächlich tut in diesem Spiel, also im Sinne prozeduraler Rhetorik nach Ian Bogost. Das heißt, man muss sich diese Communities anschauen. Ich glaube, wir sehen einen wichtigen Bedarf darin, in solche Communities reinzugehen und zu schauen, wie man dort über digitale Streetworker, über gemeinsame Codes of Conduct und Ähnliches Awareness generieren und die Kulturen ändern kann. Die Frage ist zum Beispiel, wie kann man eine Verbesserung in diesen Communities für alle erreichen und die Inklusivität erhöhen? Denn Diversität kann es erst geben, wenn ein Spiel wirklich auch inklusiv ist, denn eine exklusive Community hat tendenziell immer Schwierigkeiten, divers zu werden. Man muss also sehen, dass sich nicht eine Community bildet, die gewisse Gruppen ausschließt und dadurch zu einer Echokammer wird.

Ebenso wichtig ist, dass auch bei den Entwicklern und Entwicklerinnen, bei den Kreativen, eine gewisse Diversität herrscht, damit eine multiperspektivische Sicht auf das Spiel, auf das das Produkt da ist. Nur so können die Spiele inklusiver und offener für alle werden und eine sichere Kommunikationsumgebung bieten, in der sich alle wohlfühlen können und niemand abgewertet wird.

AG: Das heißt, Sie sprechen die verschiedenen Gruppen direkt an?

MT: Das steckt noch in den Kinderschuhen und ist ein neuer Arbeitsbereich, den wir

aufbauen. Aber wir denken, dass unsere Gesellschaft dort Verbesserungen herbeiführen kann. Wie genau, das wird sich im Detail dann noch zeigen. Aber wir versuchen natürlich, Kontakte zu den Communities, sowohl den Entwicklern und Entwicklerinnen wie den Spielern und Spielerinnen, aufzubauen.

Beispielsweise haben wir seit 2016 Game Jams veranstaltet. Die Jams dauern drei Tage, wir geben ein Thema vor und versuchen, uns mit den Teilnehmern und Teilnehmerinnen auszutauschen und dann dazu vor Ort die Spiele zu prototypisieren. Das ist ein sehr konstruktiver, fruchtbarer Austausch der wirklich sehr viel Spaß macht. Die Gespräche sind sehr wertvoll, die wir dort führen. Und wir haben auch das Gefühl, dass die Leute aus der kreativen Gaming-Community sehr interessiert an politischen Themen sind und dass sie sehr gut dazu in der Lage sind, schwierige politische Themen adäquat in Spielen aufzugreifen. So gesehen ist das ein sehr wertvolles Projekt, nicht nur bezüglich der Spiele, die dabei rauskommen, sondern auch wegen des Kontaktes zu Community und wegen des Austauschs.

AG: Um noch mal zurück auf die Spieler*innen zu kommen, ist das dann tatsächlich geplant, in die Spiele einzusteigen und die Spieler*innen dort anzusprechen?

MT: Es ist schon wichtig, dass man die Communities nicht alleine lässt. Ob das dann durch die Plattformbetreiber oder durch Bildungsinstitutionen geregelt wird, muss die Gesellschaft noch ausverhandeln. Klar ist: So eine Plattform ist riesengroß. Steam hat Millionen von Usern, Digital Streetworking durch eine kleine Behörde wie die unsere ist da utopisch. Selbst wenn wir unser ganzes Personal darauf werfen würden, Streetwork in Steam zu machen, bleibt es eine absolut unrealistische Angelegenheit. Was man eher machen könnte – hier spekuliere ich aber etwas – ist, einen partizipativen Prozess anzustoßen, in dem die Regeln dieser Plattformen für alle inklusiver geregelt werden. Ein quasi-demokratisch legitimierter Code of Conduct, der innerhalb der Communities festgelegt wird und dadurch eine neue Wertigkeit erhält. Das wäre eher unsere Idee, also weniger durch harte, durchzusetzende Regelwerke, sondern eher über Aufmerksamkeit, Diskurs und Partizipation eine andere Sicht und Perspektive dazu zu vermitteln.

AG: An wen richtet sich das Angebot der bpb denn in erster Linie? Nur Schüler und Eltern?

MT: Wir haben ja die Eltern-LAN-Veranstaltungsreihe eingerichtet, die, wie der Name schon sagt, sich hauptsächlich an Eltern richtet. Aber es dürfen selbstverständlich auch Menschen kommen, die keine Kinder haben. Und es sind viele Lehrkräfte dabei, die einfach wissen wollen, was gespielt wird und wie man damit umgehen kann, was sie vielleicht auch den Eltern ihrer Klasse raten können, wie sie damit in der Klasse umgehen können, wie sie sowas vielleicht auch mal im Unterricht aufgreifen können. Wir versuchen uns an Menschen zu richten, die also einen besonderen Informationsbedarf haben. Unser Dossier »Digitale Spiele« hingegen, das 2022 erschienen ist, richtet sich an die interessierte Öffentlichkeit, also an alle. Das Dossier haben wir extra so gestaffelt, dass wir einen gewissen Kanon an einsteigerfreundlichen Artikeln haben, wo es dann erst mal um Grundsätzliches geht: Was sind das für Technologien, wo kommen Games eigentlich her, welche Spielweisen gibt es, wie werden Spiele genutzt und was ist eSport? Es sind solche Fragen, an die wir dann in tieferen Artikeln anschließen und die einzelne Problemberei-

che thematisieren, wie zum Beispiel prozedurale Rhetorik, also wie beeinflusst das Gameplay des Spiels die Wahrnehmung dieses Spiels, oder Spezialfragen wie zur Nutzung von Hakenkreuzen in Spielen, bei denen es schon ins Fachlich-Juristische reingeht. An alle gerichtet ist der Ratgeber auf Spielbar.de, den es auch ganz niederschwellig als Print-Broschüre zum Bestellen gibt. Hier werden die Grundlagen erklärt, ergänzt mit einem Glossar, das Gaming-Begriffe wie Kill und Respawn erklärt. Wenn man keine digitalen Spiele kennt, kann man ja mit solchen Vokabeln tendenziell nichts anfangen.

Spielbar.de richtet sich auch ein Stückweit an alle diejenigen, die sich für Bildungszwecke und die Risiken und Chancen von digitalen Spielen interessieren. Der Fokus liegt hier auf Menschen, die daran interessiert sind, mit, zu und durch Games Bildungsprozesse zu initiieren.

AG: Inwiefern hat die sehr öffentlich geführte politische Debatte um »Killerspiele« die Arbeit der bpb beeinflusst?

MT: Die bpb hat lange vor meiner Zeit erkannt, dass das Medium Games sehr differenziert betrachtet werden muss. Es gab ja viele Stimmen, die sehr pauschalisierend das Medium für Gewalttaten verantwortlich gemacht haben und das wurde in Studien, die Games zwar als Faktor mitbedacht haben, in dieser Pauschalität widerlegt. Ich glaube, dass es allen, die sich damit intensiver befassen, klar ist, dass dies immer mit einer Kombination aus komplizierten persönlichen Prädispositionen, Lebensverhältnissen, Erfahrungen und Sozialisierung, mit Bildungslebensläufen und mit einem Gefühl des Scheiterns zu tun hatte.

Ob Spiele dann einen kanalisierenden oder einen kathartischen Effekt haben ist nicht eindeutig feststellbar. Dieses Spannungsfeld und diese Uneindeutigkeit haben wir sehr früh aufgegriffen, etwa bei den Eltern-LANs, bei denen wir bewusst am Anfang *Counter-Strike* gespielt haben. Dadurch konnten wir im begrenzten Kreis dieser Eltern dieses Spiel ausprobieren und dann eine informierte Diskussion führen und den Diskurs versachlichen. Das Thema hat die bpb also stetig begleitet, wobei mein Eindruck ist, dass spätestens seit den späten 2010ern das Thema von untergeordneter Wichtigkeit geworden ist. Wichtigstes Thema sind nun die Spielzeiten, also wie lange soll ein Kind spielen und ab wann werden Spielzeiten zum Problem? An die Stelle des Diskurses Killerspiele trat also der Diskurs Spielsucht. Aus pädagogischer Sicht macht es ja auch Sinn, dass die sogenannte *Internet Gaming Disorder* das wichtigere Thema ist, denn die durchschnittlichen individuellen Spielzeiten sind ja stark angestiegen. Die JIM-Studie, die das Spielverhalten und Medienverhalten von 12- bis 19-jährigen untersucht, zeigt deutlich, dass Jugendliche im ersten Coronajahr während der Lockdowns montags bis freitags rund 260 Minuten täglich online waren. Das ist ein Anstieg von ca. einer Stunde im Vergleich zum Vorjahr. Das ist ein sehr hoher Wert und da kommt dann noch die sonstige Internet- und Mediennutzung hinzu.

Das heißt, dass das einfach ein wichtiges Thema ist und ich glaube, dass, wenn ein Medium erwachsen wird und eine so weite Verbreitung findet, man auch verstärkt diskutieren muss, wie es wirkt. Denn Spiele wirken auf die eine oder andere Weise auf Spielerinnen und Spieler – wie genau das hängt natürlich vom Inhalt und dem Umgang damit ab, aber auch davon, wie die Spielkultur beschaffen ist.

Man kann also nicht behaupten, Spiele wirken gar nicht und es ist völlig egal, was man da tut. Nein, die Inhalte sind wichtig und dafür muss man sich die Inhalte eben auch anschauen. Das müssen nicht nur wir in der politischen Bildung, sondern auch Lehrkräfte tun, das müssen auch Eltern tun. Und natürlich auch diejenigen, die selber spielen.

AG: Digitale Spiele werden ja, obwohl sie mittlerweile schon recht alt sind, immer noch als ein recht innovatives Medium wahrgenommen. Machen Sie sich das in der politischen Bildung auch zu Nutzen und entwickeln bspw. selbst Serious Games zu bestimmten Bereichen?

MT: Digitale Spiele sind in der Produktion sehr teuer, das ist klar. Wir können also jetzt nicht das nächste *GTA* programmieren. *GTA V* hat 265 Millionen Dollar gekostet, wenn man das Marketing hinzuzählt. Das heißt, wenn wir etwas machen, kann das nicht mit den Gewohnheiten der aktuellen Gamingkultur konkurrieren. Dafür ist Bildung aber auch nicht unbedingt da. Was wir allerdings machen, sind Entwicklungsworkshops, also die Game-Jam-Reihe.

Da haben wir zum Beispiel 2021 einen Online-Game-Jam zum Thema Gender gemacht. Es war sehr spannend zu sehen, wie engagiert die Leute waren, die teilgenommen haben. Dort wurde unter anderem das Spiel *What's your gender?* entwickelt. Das ist ein exploratives Spiel, das auf eine sehr künstlerische, interessante Weise nonbinäre Begrifflichkeiten erklärt. Das sind nicht euklidische, geometrisch verwirrende Räume, die man dort erkundet. Dieses Spiel zum Beispiel halte ich für sehr geeignet, politische Bildung zu machen – das Spiel kann jeder nutzen. Es hat sogar 2021 den Bronze Award des australischen Melbourne Queer Games Festivals gewonnen.

Wir haben auch die deutsche Version von *Fake it to Make it* veröffentlicht. Das ist ein Spiel, wo es darum geht, für Fake News und die ökonomischen Zusammenhänge und Motivationen dahinter zu sensibilisieren. Oder auch *Moderate Cuddlefish*. Das ist bei unserem allerersten Game Jam entstanden. Darin wird das Spannungsfeld Meinungsfreiheit und Zensur bzw. Plattform-Regeln in sozialen Netzwerken auf eine sehr kurzweilige und, wie ich finde, auch Diskussionen anstoßende Weise vermittelt. Darin spielt man einen Tintenfisch, der einen Kommentar-Feed moderieren muss.

Also ja, wir arbeiten daran, digitale Spiele für die politische Bildung zu nutzen, und haben auch schon ein paar Sachen veröffentlicht.

AG: Lieber Herr Thanos, vielen Dank für das spannende Gespräch.

Die Autor*innen

Nora Beyer ist freie Journalistin und Autorin und schreibt unter anderem für Spiegel Online, Deutschlandfunk Kultur und Der Freitag über Gameskultur. Sie ist Mitglied der Jury des Deutschen Computerspielpreises und Teil der Chefredaktion des GAIN Magazin. Ansonsten radelt sie durch die Welt – zuletzt von Nürnberg zum Nordkap – oder reitet im mongolischen Hinterland gen Horizont, Stoff für ihre Bücher sammelnd – drei hat sie schon geschrieben.

Aurelia Brandenburg hat Geschichte, Digital Humanities und Cultural Landscapes in Würzburg studiert und arbeitet inzwischen als Doktorandin im Projekt »Confederatio Ludens« an der Hochschule der Künste Bern. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen besonders in den geschichtswissenschaftlichen Game Studies, meist mit Schwerpunkt auf Gender und Queerness. Sie ist außerdem sowohl Mitglied im Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele als auch Teil der Redaktion von Language at Play.

Nils Bühler ist Medienkulturwissenschaftler und promoviert an der Universität zu Köln zur Geschichte des Umgangs von Medienkontrollinstitutionen mit Spielautomaten und Computerspielen. Seine Forschungsinteressen sind die historische Diskursanalyse medialer Kontrolle, Game Studies, Imagologie und politische Philosophie. Seit 2022 ist Bühler Stipendiat an der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne.

Peter Färberböck studierte Informatik und Geschichte an der Paris Lodron Universität Salzburg. Er arbeitet beim Institut für Realienkunde des Mittelalters und der Frühen Neuzeit und ist Teil des Interdisziplinären Zentrums für Mittelalter und Frühneuzeit der Universität Salzburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Medievalisms, historische Game Studies und Magie in Spielen sowie Tools und Methoden der Digital Humanities.

Martin Göllnitz ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Sonderforschungsbereich/Transregio 138 »Dynamiken der Sicherheit. Formen der Versicherheitlichung in historischer Perspektive« der Universitäten Marburg und Gießen. Seine Forschungs-

schwerpunkte umfassen die nordeuropäische Sicherheits-, Terrorismus- und Wissenschaftsgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts sowie Fragen zu Kultur, Geschichte und Geschlecht im digitalen Raum.

Arno Görgen, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000« an der Hochschule der Künste Bern. Zuvor war er von 2018 bis 2022 Mitarbeiter des SNF-Ambizione-Projektes »Horror-Game-Politics«. Zwischen 2009 und 2017 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter an den Instituten für Geschichte, Theorie und Ethik der Medizin der Universitäten Ulm, Köln und der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Von 2012–2017 war er Fellow des Fellowship-Programmes »Innovationen in der Hochschullehre« des Deutschen Stifterverbandes (Projekt: Medizin und Medizinethik im Computerspiel). Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, Medikalisierung digitaler Spiele, Systemtheorie und Ideengeschichte.

Christian Günther ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digital Humanities der Bergischen Universität Wuppertal. Er promoviert an der Universität Köln mit einer Arbeit zu Virtual Reality Anwendungen in Gedenkstätten. Er forscht zu den Themen Gestapo, Widerstand gegen den Nationalsozialismus, Zwangsarbeit und Geschichtsvermittlung im digitalen Raum.

Manuel Günther war neben seinem Studium der Germanistik und Medienwissenschaft in Leipzig und Berlin in der Gamesbranche tätig. Sein Beitrag ist aus einem Kapitel seiner Masterarbeit über Tischrollenspiele als medienbedingte Schnittstelle zwischen Fiktion und Simulation entwickelt. Seine Forschungsschwerpunkte sind Computerepistemologie, die Medienarchäologie der Computerspiele, die Algorithmisierung von Tätigkeiten sowie Schrift und Philologie in der Digitalität.

Lobna Hassan ist Associate Professor für soziotechnische Übergänge im Dienstleistungsbereich (Tenure-Track) an der Lappeenranta-Lahti University of Technology, Campus Lahti. Sie ist auch Mitglied der Arbeitsgruppe für digitale Spielkultur des Europarats. Dr. Hassan leitet die Forschungsgruppe SIA Lab, die sich mit der Nachhaltigkeit, Inklusion und Zugänglichkeit von Spielen beschäftigt. Zu ihren Interessen gehören: Zugänglichkeit von Spielen, Inklusion in der Spieleindustrie, Gamification, Storification und bürgerschaftliches Engagement.

Mathias Herrmann studierte an der TU Dresden Lehramt an Oberschulen für die Fächer Deutsch/Geschichte und promovierte anschließend an der TU Chemnitz im Rahmen eines Projekts zu musealen Beständen in sächsischen Museen. Zurzeit ist er als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur für Neuere und Neueste Geschichte und Didaktik der Geschichte der TU Dresden tätig und widmet sich unter anderem dem Thema der Implementierung analoger und digitaler Spiele in den Geschichtsunterricht.

Benjamin Kirchengast (er/ihn) arbeitet derzeit im Bereich der Holocaust Education und Erinnerungskultur beim Verein GEDENKDIENTST. Nebenbei ist er dabei zwei Master-

studiengänge in Zeitgeschichte und Medien sowie in Game Studies abzuschließen und beschäftigt sich dabei mit Diskursen über sowie der Repräsentation von Geschlecht und Queerness in zeithistorischen Spielwelten.

Laura Laabs ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin am Graduiertenkolleg »Konfigurationen des Films« an der Goethe-Universität in Frankfurt a.M. In ihrer Dissertation untersucht sie Kultur- und Körpertechniken in Momenten der Kontaktaufnahme mit digitalen Spielen. Außerdem ist sie Redakteurin beim Online-Journal PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung.

Nathalie Lawhead ist Game Designerin und vielfach ausgezeichnete Netzkünstlerin. Ein wiederkehrendes Thema in ihrer künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Thema Videospiele und digitale Welten ist die Ikonografie der 1990er Jahre. Lo-fi Optiken, Glitches, Fehlermeldungen und Pop-up Ads sind Teil ihrer Spiele Tetrageddon Games oder Everything is Going to be OK – letzteres ist Teil der Dauerausstellung zu Videospiele des Museum of Modern Art. Trans- und intermedial setzen Lawheads Spiele sich mit Themen wie Missbrauch, Traumata und Toxizität auseinander. 2019 stand sie in der Öffentlichkeit, weil sie den Videospiele-Komponisten Jeremy Soule der Vergewaltigung bezichtigte.

Elysebeth Leigh ist eine professionelle Pädagogin, die in Unternehmen und akademischen Kontexten arbeitet. Sie hat an simulationsbasierten Bildungsprogrammen in vielen Ländern mitgewirkt. Sie ist Praktikerin/Forscherin bei der Entwicklung von Simulationen komplexer adaptiver Systeme, Gastwissenschaftlerin an der UTS (Sydney) und Mitglied des Vorstands von Simulation Australia. Sie hat Bücher und Artikel über den pädagogischen Einsatz von Simulationen veröffentlicht.

Ferdinand Müller arbeitet schon seit seinem Studium der Rechtswissenschaften in Leipzig an den Interdependenzen von Digitalisierung und Recht; daneben gründete er kurz nach seinem Examen ein Start-Up im Digitalbereich. Mit seiner Dissertation zum Einsatz Künstlicher Intelligenz im Rechtsverkehr am Deutschen Internetinstitut (Weizenbaum-Institut für die vernetzte Gesellschaft e.V.) verfolgt er diesen Weg weiter. Als leidenschaftlicher Gamer beschäftigen ihn dabei auch immer wieder die Formen automatisierter Entscheidungsfindung im eSport.

Seit 2018 erforscht und praktiziert **Leonhard Müllner** als Spieleforscher und Teil des Medienkollektivs Total Refusal Strategien mittels Text, Film und Installation zur künstlerischen Intervention in zeitgenössischen Videospiele. Die Filme und Performances des Kollektivs wurden u. a. auf der Berlinale '20, Locarno 22/23 und im MoMA in NYC präsentiert und erhielten bisher über 50 internationale Filmpreise und lobende Erwähnungen, darunter den Best Short Direction Award im Locarno Film Festival.

Lorenz Prager ist Universitätsassistent am Institut für Geschichte der Universität Wien und forscht zu Digitalen Spielen und Nationalsozialismus. Weitere Schwerpunkte: Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Holocaust Education.

Alexander Preisinger ist Senior Lecturer an der Didaktik der Geschichte der Universität Wien. Er leitet das GameLab (gamelab.univie.ac.at), das Infrastruktur bereitstellt, um spielbasiertes Lehren und Lernen in Forschung, Unterricht und Lehre zu ermöglichen. Seine Forschungsschwerpunkte sind die historischen Game Studies, spielbasiertes Lernen und geschichtsdidaktische Methodik.

Mick Prinz ist Sozialwissenschaftler mit dem Schwerpunkt Rechtsextremismusforschung. Seit 2016 arbeitet er in der Amadeu Antonio Stiftung und untersucht mit dem Projekt »Good Gaming – Well Played Democracy«, wie die extreme Rechte die Gaming Kultur instrumentalisiert.

Anne Sauer, Medienpädagogin und Game Designerin bei Playing History. Sie beschäftigt sich seit über 15 Jahren mit Spielen und deren pädagogischen Einsatz. Seit 2009, entwickelt sie Spiele für Bildungseinrichtungen und Unternehmen. Schwerpunkt ihrer Tätigkeit liegt dabei im Game-Design sowie der Projektorganisation, -planung und -kommunikation zur Umsetzung der Spiele.

Finn Schädlich studierte Rechtswissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin und am King's College London. Während des Studiums arbeitete er u.A. am Weizenbaum Institut für die vernetzte Gesellschaft und entwickelte Open Source Software. Nach Abschluss des Studiums gründete er ein Startup, das Software zur Automatisierung von Rechtsberatungsprozessen entwickelt.

Simon Schrör ist Soziologe und Forschungsgruppenleiter am Weizenbaum Institut für die vernetzte Gesellschaft. Er forscht zu Fragen der Regelsetzung und -durchsetzung in digitalen Kultur- und Wirtschaftsbereichen, unter anderem in Online-Spieleindustrien. Zudem interessiert er sich für Fragen des (geistigen) Eigentums an der Schnittstelle immaterieller und materieller Güter sowie für deren theoretische Zugänge.

Regine Strätling ist seit 2022 DAAD-Gastprofessorin am Département de langues et littératures du monde der Université de Montréal, Kanada, zuvor war sie von 2015 bis 2022 Wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung für Komparatistik der Universität Bonn. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Geschichte und Theorie der Autobiografie, Medien der Trauer, westeuropäische Intellektuellengeschichte des 20. Jahrhunderts, Maoismus-Faszination in den Künsten und Wissenschaften, ludische Ästhetik.

Matthias Thanos ist wissenschaftlicher Referent im Fachbereich Zielgruppenspezifische Angebote der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Er leitet unter anderem die Eltern-LAN, eine an Eltern und pädagogische Fachkräfte gerichtete medienpädagogische Veranstaltungsreihe, und spielbar.de, das Online-Angebot der bpb zu digitalen Spielen.

Stefan Udelhofen ist Medienwissenschaftler und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB). Seine Forschungsschwerpunkte sind: Ge-

schichte und Geschichtsschreibung des digitalen Zeitalters, Medienindustrie- und Produktionsforschung, (digitale) Transformation von Arbeitswelten und (Medien-)Berufen. Letzte Publikation: Produktionskulturen audiovisueller Medien (Hg. mit D. Göttel und A. Riffi), Wiesbaden: Springer, 2023.

Tobias Unterhuber ist Post-Doc an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck am Institut für Germanistik, Bereich Literatur und Medien. Er ist Herausgeber der Zeitschrift PAIDIA sowie der Zeitschrift für Fantastikforschung und Co-Leiter der Forschungsgruppe »Game Studies« der Universität Innsbruck. Forschungsinteressen: Literaturtheorie, Diskursanalyse, Literatur & Ökonomie, Arbeit & Spiel, Gender Studies, Medienkulturgeschichte und kulturwissenschaftliche Computerspielforschung.

Çiğdem Uzunoglu ist seit Februar 2018 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Davor war sie Geschäftsführerin von »Die gelbe Villa« der Stiftung Jovita. Zuvor sammelte sie umfangreiche Erfahrungen in Leitungspositionen als Mitglied der Geschäftsleitung bei der Walter-Blüchert-Stiftung sowie als Bereichsleiterin bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft. Sie studierte Politikwissenschaft an der Freien Universität in Berlin.

Pascal Marc Wagner ist kognitiver und kultureller Linguist (M.A.), Anglist und Rechtswissenschaftler (B.A.). Auf seiner Webseite languageatplay.de und als Autor und Herausgeber, zuletzt von #GameStudies: 20 Jahre Forschungsfantasie im Böhner-Verlag, forscht er an der Schnittstelle von Sprachwissenschaft und Games. Er arbeitet als Fachredakteur in der Gamesbranche und hat das antifaschistische Netzwerk Keinen Pixel dem Faschismus mitgegründet.

Sophie Walker ist seit 2019 Projektleiterin des PROJEKT CH+ Games for Democracy. Sie hat an der Hanzehogeschool Groningen Communication & Multimediadesign mit Vertiefung Game Design studiert und an der ZHdK den Master in Game Design abgeschlossen. Mit ihrem Studio Mira LUX Creations, hat sie sich auf die Entwicklung von Bildungs-Spielen, Civic Tech und Scientainment Erlebnissen spezialisiert. Games are fun, knowledge is power – let's combine the two.

Olaf Zimmermann, Publizist, 2020 ausgezeichnet mit dem Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland. Er war Kunsthändler und Galerist. Seit März 1997 ist er Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Er ist Herausgeber und Chefredakteur von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates. Er ist Vorsitzender des Beirates der Stiftung Digitale Spielekultur und Vorsitzender des Stiftungsbeirates der Kulturstiftung des Bundes und Sprecher der Initiative Kulturelle Integration.

Editorial

In heimischen Wohnzimmern, auf Streamingseiten und auf Conventions sind Videospiele seit Anfang des 21. Jahrhunderts vom Nischenprodukt zum zentralen (pop-)kulturellen Phänomen avanciert – und auch analoge Spiele sind nach wie vor fester Bestandteil sozialer Praxis. Ebenso haben Games unstrittig den Rang eines wertvollen und ergiebigen Gegenstands der Geistes- und Sozialwissenschaften inne. Dieser Relevanz trägt die Reihe **Game Studies** Rechnung und versammelt interdisziplinäre Perspektiven sowie Forschungsarbeiten in Form von Qualifikationsschriften, Monografien, Sammelbänden und längeren Essays.

Als Medium, in dem gleichermaßen *über* und *mit* Spielen gedacht wird, verhandelt sie Fragen nach dem Sein und Wirken von Games in drei Schwerpunktprofilen: Das Profil »Theorie und Ästhetik« umfasst textuell und philosophisch gewichtete Analysen. Ferner wird in dessen Rahmen erörtert, in welcher Weise Games literarisch, filmisch, erzählend, künstlerisch und performativ sind. Der Strang »Kultur und Geschichte« widmet sich der Frage, wie Spiele an lebensweltlichen, kulturellen und historischen Diskursen partizipieren. Des Weiteren finden dort Arbeiten ihren Platz, welche die didaktischen, vermittelnden und transformatorischen Potenziale von Games ausloten. Schließlich bilden Codeaspekte, Spielstrukturen, technische Bedingungen und die gamespezifische Produktionsästhetik den Mittelpunkt des Profils »Design und Mechanik«.

Arno Görgen (Dr. biol. hum.) ist Postdoc am Institute of Design Research an der Hochschule der Künste Bern. Er ist Co-Lead des SNF-Sinergia-Projekts »Confoederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000«. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen Krankheit und Gesundheit im Digitalen Spiel und Popkultur, Politische Ideengeschichte, Systemtheorie und Medikalisation.

Tobias Unterhuber (Dr. phil.), geb. 1987, ist Postdoc für Literatur und Medien an der Universität Innsbruck am Institut für Germanistik. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen Popliteratur, Literaturtheorie, Mediengeschichte, Kulturgeschichte, Gender Studies und Game Studies.

[transcript]

WISSEN. GEMEINSAM. PUBLIZIEREN.

transcript pflegt ein mehrsprachiges transdisziplinäres Programm mit Schwerpunkt in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Aktuelle Beiträge zu Forschungsdebatten werden durch einen Fokus auf Gegenwartsdiagnosen und Zukunftsthemen sowie durch innovative Bildungsmedien ergänzt. Wir ermöglichen eine Veröffentlichung in diesem Programm in modernen digitalen und offenen Publikationsformaten, die passgenau auf die individuellen Bedürfnisse unserer Publikationspartner*innen zugeschnitten werden können.

UNSERE LEISTUNGEN IN KÜRZE

- partnerschaftliche Publikationsmodelle
- Open Access-Publishing
- innovative digitale Formate: HTML, Living Handbooks etc.
- nachhaltiges digitales Publizieren durch XML
- digitale Bildungsmedien
- vielfältige Verknüpfung von Publikationen mit Social Media

Besuchen Sie uns im Internet: www.transcript-verlag.de

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter: www.transcript-verlag.de/vorschau-download

