



## **10 Leitfragen zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zu Außenpolitik**

Der vorliegende Leitfragenkatalog widmet sich der Schnittstelle von digitalen Spielen und Außenpolitik. Er lädt alle Interessierten aus der Entwicklung, Vermittlung und Forschung sowie der (Spiel-)Praxis dazu ein, ihn als Impuls für Reflexion und Austausch über die Thematik digitale Spiele und Außenpolitik zu nutzen. Die Leitfragen sind dabei anhand der Schwerpunkte „Grundverständnis von Außenpolitik“, „Narrative & Darstellung“, „Regelsysteme & Werte“ sowie „Vermittlungsfunktion“ gegliedert und werden jeweils um beispielhafte Erörterungsfragen ergänzt.

Der Leitfragenkatalog wurde im Rahmen des vom Auswärtigen Amt geförderten Pilotprojekts „Auswärtsspiel“ der Stiftung Digitale Spielekultur von interdisziplinären Expert\*innen entwickelt. Der Fragenkatalog soll als Orientierung dafür dienen, digitale Spiele als außenpolitische Vermittlungsmedien zu untersuchen und zugleich für außenpolitische Narrative und Motive in Games zu sensibilisieren.

### **Grundverständnis von Außenpolitik in digitalen Spielen**

#### **1) Welche Anknüpfungspotenziale bietet das Spiel zu außenpolitischen Inhalten und Strukturen?**

- Gibt es im Spiel (fiktive) Staaten, nicht-staatliche Akteure, Königreiche oder unterschiedliche soziale Gruppen und wie gestaltet sich ihr Austausch?
- Existieren verschiedene Akteur\*innen, die sich hinsichtlich ihrer Kulturen und Werte, (historischen) Selbstidentität und/oder ihrer jeweiligen Interessen unterscheiden?
- Werden zwischenstaatliche Institutionen wie die UNO, EU oder die Afrikanische Union bis hin zur „Fantasy-Völkerversammlung“ dargestellt?

#### **2) In welchen Wechselbeziehungen stehen außenpolitische Bezugspunkte, Formate und Akteur\*innen im Spiel zueinander?**

- Wird der Bezug zu Außenpolitik im Spiel mit Vermittlungsintention (als „Serious Game“) oder als Teil der erzählten und zur Unterhaltung angelegten Spielwelt (als „Flow Game“) hergestellt?
- Werden Widersprüche zwischen Spielsystem und außenpolitischem Geschehen offengelegt, moderiert oder übergangen?
- Macht das Spiel die Komplexität von Außenpolitik sichtbar und sensibilisiert es hierbei für mögliche populistische oder propagandistische Narrative?



## Narrative & Darstellung von Außenpolitik in digitalen Spielen

### 3) Welche außenpolitischen Motive und Narrative greift das Spiel auf?

- Welche historischen und/oder aktuellen, ökonomischen und/oder sozialen Bedingungen motivieren die Spielfiguren (Spieler\*in-gesteuert und System-gesteuert) in ihrem Handeln?
- Welcher Grundkonflikt, z. B. Expansion vs. Bewahrung, Wohlstand vs. Ausbeutung, wird dabei erspielt?

### 4) Bietet das Spiel in seiner spielregelbasierten Darstellung kollaborative, konfrontative und/oder multiperspektivische Elemente?

- Erlaubt das Spiel den Wechsel von Perspektiven und Handlungspositionen?
- Geht es z. B. um Handel, Krieg, diplomatische Konfliktlösung und/oder das Abwägen solcher unterschiedlichen Motive?

### 5) Welche Ursprünge haben die ästhetischen Elemente der Spielwelt und welche Gefühlswelten werden dadurch transportiert?

- Aus welchen historischen und kulturellen Zusammenhängen stammen Bildelemente, Ton und Musik?
- Welche emotionale Erlebnisperspektive wird für die Spielenden erschaffen (Abenteuer, Lernerlebnis, Machterfahrung, etc.)?
- Sind die handelnden Figuren komplexe Charaktere, deren Motive nachvollziehbar sind und welchen mit Empathie und Respekt begegnet werden kann?

## Regelsysteme & Werte von Außenpolitik in digitalen Spielen

### 6) Können die Spieler\*innen die Geschichte, Spielwelt und Spielmechaniken selbstwirksam gestalten?

- Inwieweit können die Spieler\*innen als Subjekt oder Objekt in der Geschichte agieren?
- Welche außenpolitische Handlungs- und Entscheidungsoptionen bietet das Spiel den Spieler\*innen?

### 7) Nach welchen ethischen Prinzipien funktioniert das Spiel?

- Werden Spieler\*innen-Handlungen durch mechanische oder narrative Bewertungen des Spiels ethisch eingeordnet?
- Setzt das Spiel einen verbindlichen Rahmen oder erlaubt es Bruchmomente des spielerischen Ausprobierens?
- Bietet das Spiel z. B. bei Regelbrüchen moderative oder sanktionierende Strukturen, die außenpolitischen Institutionen (z. B. UN-Charta und Völkerrecht) entsprechen?



## Außenpolitische Vermittlungsfunktion von digitalen Spielen

### 8) Welche außenpolitischen Szenarien vermittelt das Spielsetting?

- Wie drücken sich außenpolitische Szenarien in der dargestellten Spielwelt (Game Design, Ästhetik und Narration) aus?
- Nach welchen Regeln funktionieren Spieler\*innen-Handlungen im Spiel und wie werden deren Folgen an die Spielenden kommuniziert?

### 9) Spiegeln die Belohnungs- und Sanktionssysteme der Spielmechanik Grundstrukturen der Außenpolitik wider?

- Enthält das Spiel Rechtfertigungs- oder Moderationssituationen analog etwa zum UN-Sicherheitsrat, zum Europäischen Gerichtshof oder dem UN-Menschenrechtsrat?
- Wie bewertet es das Spiel, wenn Rechtfertigungsmechanismen implementiert oder ignoriert werden?
- Gibt es im oder über das Spiel hinaus Material zur weiterführenden Beschäftigung mit Außenpolitik?

### 10) Bildet das Spiel selbst Gegenstand außenpolitischer Diskurse?

- Bietet das Spiel Erfahrungs- und Dialogräume zur Diskussion außenpolitischer Themen und Mechanismen – im Spiel wie auch zwischen den Spieler\*innen über das Spiel hinaus?
- Kann aus dem Spielerlebnis ein Diskurs über wertebasierte, interessengeleitete und/oder machtpolitische Interaktion entstehen?
- Können die Spieler\*innen selbst durch das Spiel bzw. dessen Ökosystem eigene Inhalte mit außenpolitischer Aussagekraft generieren?

