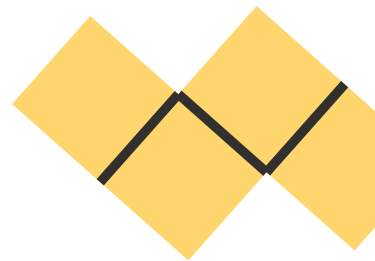
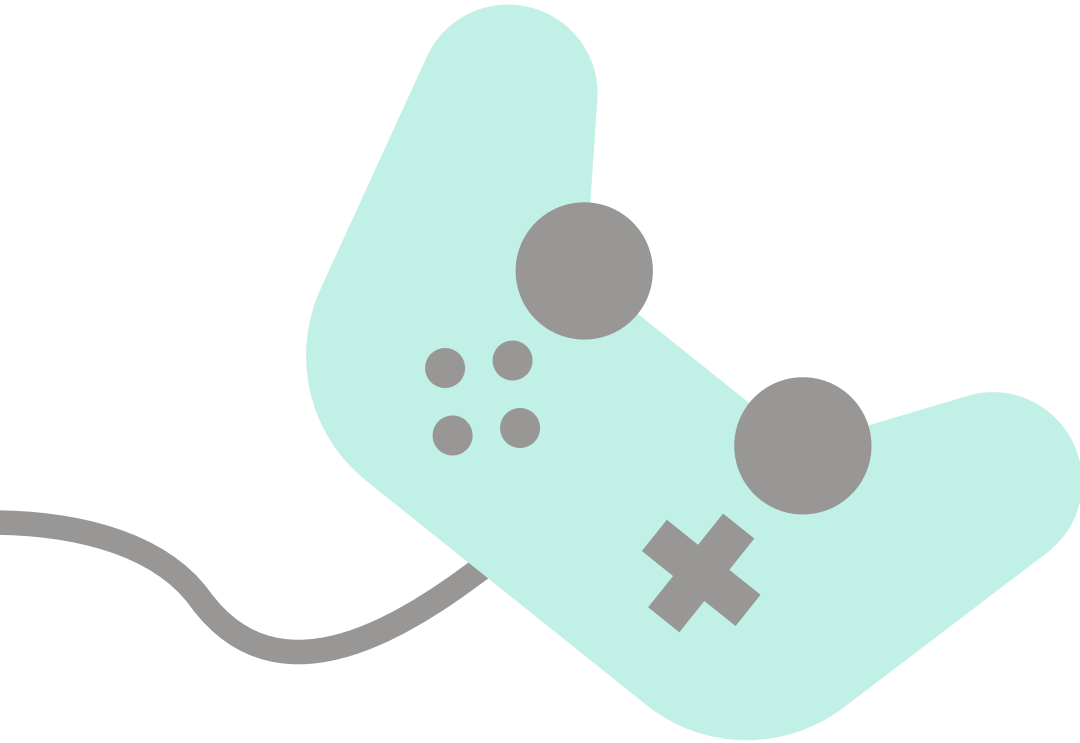




Handbuch **Auswärtsspiel**

**Außenpolitik mit Games
vermitteln und erleben!**





Inhalt

Grußwort	6
Vorwort	8
Außenpolitische Spiele und gespielte Außenpolitik?	10
Die Expert*innen von „Auswärtsspiel“	16
Zehn Leitfragen zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zu Außenpolitik.	18
01 Welche Anknüpfungspotenziale bietet ein Spiel zu außenpolitischen Inhalten und Strukturen?	20
Prof. Dr. Thomas Risse: Oder: Was ist eigentlich Außenpolitik?	21
02 In welchen Wechselbeziehungen stehen außenpolitisch Bezugspunkte, Formate und Akteur*innen in einem Spiel zueinander?	24
Mirko Kruppa: Diplomatischer Einsatz beim CIV-Gipfel.	25
03 Welche außenpolitischen Motive und Narrative greift ein Spiel auf?	28
Stefanie Kastner: Games als Brücke zwischen dem Globalen Norden und Süden	29
04 Bietet ein Spiel in seiner regelbasierten Darstellung kollaborative, konfrontative und/oder multiperspektivische Elemente?	32
Prof. Clemens Hochreiter: Multiperspektivität und Co-op Modus für (außenpolitisches) Narrative Game Design	33

05	Welche Ursprünge haben die ästhetischen Elemente einer Spielwelt und welche Gefühlswelten werden dadurch transportiert?	36
	Lena Falkenhagen: Kontexte und Assoziationen in digitalen Spielwelten	37
06	Können die Spieler*innen eine Spielwelt selbstwirksam gestalten?	40
	Prof. Thomas Bremer: Außenpolitische Handlungs- und Entscheidungsoptionen in Spielen – Wechselspiel zwischen Regelwerk und Narration	41
07	Nach welchen ethischen Prinzipien funktioniert ein Spiel?	44
	Dr. Felix Zimmermann: Außenpolitisch (un-)ethisches Handeln in <i>Civilization 6</i> ?	45
08	Welche außenpolitischen Szenarien vermittelt ein Spielsetting?	48
	Nora Müller: Außenpolitik mit und in digitalen Spielen	49
09	Spiegeln die Belohnungs- und Sanktionssysteme einer Spielmechanik Grund-strukturen der Außenpolitik wider?	52
	Jan Wagner: Wider eine Nullsummen-Logik von (digitalen) Spielen	53
10	Bildet ein Spiel selbst Gegenstand außenpolitischer Diskurse?	56
	Daniel Budiman: Jedes Spiel kann Gegenstand außenpolitischer Diskurse bilden	57
	Spieleverzeichnis der Beiträge	60
	Außenpolitische Spielideen –	
	Ergebnisse des Game & Mod Jam „Auswärtig gespielt“	62
	Die Jury von „Auswärtig gespielt“	64
	Bee Cooperative	66
	Culture Carom	68
	Divide & Rule	70
	Impact	72
	Liar, Liar, Forest Fire!	74

mitMACHTmuseum	76
Mutter Erde	78
Niemand hat die Absicht eine Mauer zu bauen	80
Special Cargo	82
Spilled Milk.	84
The Blessings They Brought Us	86
Zombie Attack!	88
Auf einen (außenpolitischen) Blick – Games-Steckbriefe zur Anwendung der Leitfragen	90
Call of Duty Modern Warfare 2	92
Chants of Sennaar.	94
Crusader Kings III	96
EVE Online	98
Plague Inc. Evolved	100
The Witcher III: Wild Hunt	102
Valiant Hearts: Coming Home	104
Verzeichnis der Autor*innen	106
Weiterführende Informationen	110
Impressum	112

Grußwort



Liebe Leserinnen und Leser,

was hat das Auswärtige Amt mit Gaming zu tun? Als Auswärtiges Amt beschäftigen wir uns tagtäglich mit den Ereignissen auf der ganzen Welt. Doch diese beschränken sich längst nicht mehr auf den analogen Raum in Konferenzräumen und Regierungsgebäuden. Gaming ist mittlerweile wohl der weltweit größte Raum für Kommunikation und Begegnung unserer Zeit. Primär als eigene Entertainment-Welt konzipiert, finden hier, vom Spieleabend bis zum Gaming-Chat, unterschiedlichste Debatten statt.

Doch Games produzieren allein über ihr Design auch selbst politische Inhalte. Gerade digitale Spiele erschaffen bildgewaltige Erlebniswelten, die uns durch ihre immersive Kraft in unseren Weltbildern prägen und somit – häufig unbewusst – auch politische Stereotype und Narrative transportieren. Denn in den virtuellen Welten von Videospiele sehen wir mehr als nur

Pixelgrafiken und unterhaltsame Missionen. Wir erleben komplexe soziale Strukturen, knüpfen Beziehungen zu Menschen rund um den Globus und stehen vor Herausforderungen, die oft erstaunliche Parallelen zur Realität aufweisen. Diplomatische Verhandlungen, Bündnisse, Handelsbeziehungen – all das findet nicht nur in Regierungsgebäuden statt, sondern auch in den Universen von *World of Warcraft*, *EVE Online* und vielen anderen Spielen. Viele Games finden beispielsweise in einem Setting kolonialer Machtlogiken statt, hin und wieder mit „Barbaren“, denen keine eigene Kultur geschweige denn eine Rolle als gleichberechtigtes Handlungssubjekt zugestanden wird. Staaten und politische Organisationen nutzen Video-spiele zunehmend als Werkzeug ihrer Soft Power, um ihre Botschaften und Sichtweisen zu verbreiten. Damit sind auch Risiken für unser demokratisch-freiheitliches Zusammenleben verbunden, wie durch

die Verbreitung autoritärer Narrative, Propaganda oder Desinformation. Diese gilt es bewusst zu machen, ohne dabei den Spielspaß zu trüben.

Das Projekt „Auswärtsspiel“ will beitragen, dieses Bewusstsein aus einer außenpolitischen Perspektive zu schaffen. Kernergebnis von „Auswärtsspiel“ ist dabei der interdisziplinär erarbeitete Fragenkatalog, der in diesem Handbuch dargelegt wird. Er erlaubt es allen Interessierten – ob Gaming-Community, Gamedesignenden und -publisher, Eltern und Lehrkräften oder Medien und Kulturschaffenden – strukturiert eine analytische Debatte über Games zu führen. Der Fragenkatalog soll als ein Impulsgeber für selbstbestimmte Feuilleton-Debatten im Gaming dienen, tiefere Inhalte im Gaming-Erlebnis offenlegen und Inspiration für neue Gaming-Idee anbieten.

Die Gaming-Welt bietet uns die Möglichkeit, kulturelle Grenzen zu überwinden und voneinander zu lernen – Spielen ist schließlich die älteste Kulturtechnik des Lernens. In

Spielen tauchen wir in verschiedene Welten und Perspektiven ein, was zu einem besseren Verständnis und einer tieferen Wert-schätzung für die Vielfalt unserer globalen Gemeinschaft führen kann. Wäre es nicht spannend, wenn man in einem Game in die Rolle und in den Handlungskontext eines hochrangigen chinesischen Staatsbeamten in Peking oder eines russischen Oligarchen im Kreml schlüpfen könnte?

Als Auswärtiges Amt ist es unsere Verantwortung dorthin zu gehen, wo Diskurse stattfinden, die unsere außenpolitische Arbeit betreffen. Unsere tägliche Kommunikation und Interaktion werden immer weitreichender von neuen technischen Entwicklungen und Möglichkeiten beeinflusst. Dies macht die Erschließung neuer, innovativer Kommunikationsformate und -wege unerlässlich. Das Projekt „Auswärtsspiel“ wird genau diesem Anspruch gerecht und schafft es, digitale Spiele zu einem Vermittlungsmedium zwischen Spielspaß und Außenpolitik zu machen. Außenpolitik wird dadurch greifbarer – Games helfen uns, diskursiv über viele Grenzen hinweg und durch ihr Simulationspotential die Brücke in die außenpolitische Praxis zu schlagen. „Auswärtsspiel“ bietet die Möglichkeit, den Entertainmentraum Gaming mit ein

wenig Infotainment zu bereichern. Und auch wir finden dabei im Diskurs neue Ideen.

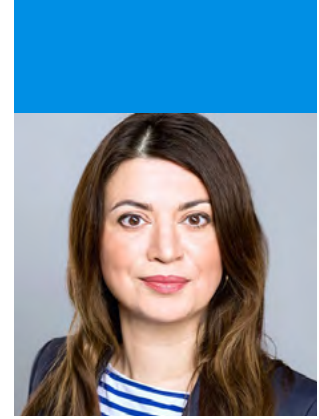
Wir bedanken uns herzlich bei der Stiftung Digitale Spielekultur als Projektträgerin und freuen uns, dass der Fragenkatalog „Auswärtsspiel“ entstanden und in die Gaming-Welt eingebracht worden ist. Getragen vom Engagement vieler projektbegleitender Fachleute aus diversen Fachbereichen und vieler Gaming-Aktiven hat dieses Projekt schon jetzt neue Konzepte, Ideen, Kooperationen und Blickwinkel angestoßen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß, inspirierende Impulse und spannende Erkenntnisse bei der weiteren Anwendung des Fragenkatalogs „Auswärtsspiel“ und der Lektüre des Handbuchs!

Mirko Kruppa

Referatsleiter für Inlandskommunikation und
Bürgerdialoge Auswärtiges Amt

Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

Außenpolitik und digitale Spiele: Warum bringen wir diese Themen zusammen bzw. warum sind diese Themen bereits miteinander verflochten? Die Antwort wird deutlich, wenn man sich der Frage aus der Perspektive beider Themen nähert.

Die außenpolitische Lage in Europa und auf globaler Ebene wird immer komplexer. Klimakrise und Kriege sowie Flucht und Migration sind nur einige der Themen, die unser aller Zusammenleben zunehmend beeinflussen. Denn diese Entwicklungen haben Auswirkungen auf die Innenpolitik von Ländern und in letzter Konsequenz auch auf internationale Bündnisse. Umso wichtiger wird die Aufgabe, die mehrschichtigen und komplexen Zusammenhänge dieser Themen verständlich aufzubereiten und darzustellen – besonders für Menschen, die im Alltag kaum Berührungspunkte mit diesen Themen haben. Prozesse der Digitalisierung und Globalisierung verstärken die Komplexität der Themen zunehmend – dafür sorgt allein schon die Masse an verfügbaren Informationen, Medienkanälen und digitalen Plattformen. Die immer engmaschigere globale Vernetzung erzeugt zwar einerseits Räume für mehr Dialog und Austausch, kann andererseits aber auch zu Orientierungslosigkeit und Überforderung führen. Um Orientierung zu schaffen, müssen wir deshalb genau verstehen lernen, welche digitalen Tools

einen Mehrwert für Aufklärung und Meinungsbildung leisten können und wie dieser Einsatz gestaltet werden kann und sollte.

Hier kommen Games und die Stiftung Digitale Spielekultur ins Spiel. Digitale Spiele verbinden Menschen, schaffen Räume der Begegnung und sind das Herz einer pulsierenden Popkultur. Kurzum: Games verändern die Welt. Die Stiftung Digitale Spielekultur lädt Akteure aus Politik, Wissenschaft und Zivilgesellschaft dazu ein, diese Veränderung mitzugestalten. Wir sind der Überzeugung, dass sich Games dazu einsetzen lassen, positive Impulse in unserer Gesellschaft freizusetzen. Und diese Ansicht vertreten auch andere. Velerorts haben sich inzwischen Initiativen und Netzwerke gegründet, die sich mit der Frage auseinandersetzen, wie digitale Spiele über komplexe Sachverhalte aufklären und Menschen in ihren Fähigkeiten bestärken können. Unter Stichworten wie „Serious Gaming“ oder

„Games for Impact“ gehen Wissenschaftler*innen und Entwickler*innen der Frage nach, wie die Geschichten, Figuren und Spielmechaniken von Games Empathie und Verständnis für bestimmte Themen fördern können. Einerseits, weil Games als popkulturelles Phänomen eine sehr hohe Reichweite haben – und zwar durch alle sozialen Milieus hinweg. Andererseits, weil Games viele einzigartige Qualitäten mit sich bringen, wie z.B. Interaktivität, Multimedialität und das Erfahren von Selbstwirksamkeit.

Aus diesem Grund haben wir uns die Frage gestellt, ob die regelsystematischen Welten und interaktiven Szenarien digitaler Spiele dazu beitragen können, außenpolitische Handlungsweisen und Themen besser zu verstehen. Um Antworten zu finden, haben wir das Pilotprojekt „Auswärtsspiel“ ins Leben gerufen, gefördert durch das Auswärtige Amt der Bundesrepublik Deutschland. Das Projekt hat sich zur Aufgabe gemacht, die Rolle digitaler Spiele als Vermittlungsmedien für deutsche Außenpolitik zu untersuchen.

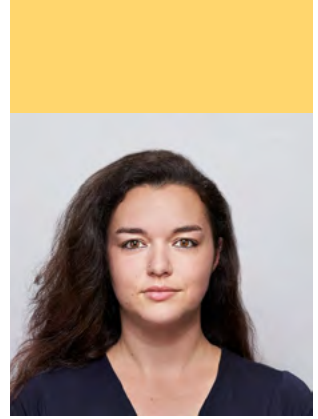
Unser Projekt hat sich in einem Zeitraum von der Idee zum konkreten Vorhaben entwickelt, in dem geopolitische und gesamtgesellschaftliche Gewissheiten wie selten zuvor auf die Probe gestellt wurden und werden. Es ist in diesem Sinne auch ein Projekt einer Zeitenwende, welche die Vermittlung außenpolitischer Themen und politischer Bildung noch relevanter gemacht hat. Ich freue mich deshalb umso mehr, Ihnen auf den folgenden Seiten die Ergebnisse von „Auswärtsspiel“ in Form einer umfassenden Übersicht zu den grundlegenden Theorien sowie praktischen Umsetzungsbeispielen zu präsentieren.

Mein herzlicher Dank gilt dem Auswärtigen Amt für die Förderung von „Auswärtsspiel“ sowie unserer Projektleiterin Dr. Tabea Widmann für die inhaltliche und organisatorische Leitung. Großer Dank gilt ebenso den Mitgliedern unseres Expert*innen-Gremiums und den vielen weiteren Menschen aus Games-Branche, Forschung und außenpolitischen Fachwelt, die ihre Ideen und Stimmen bei unseren Formaten und Veranstaltungen mit eingebracht haben.

Ich wünsche Ihnen eine erkenntnis- und abwechslungsreiche Lektüre!

Çiğdem Uzunoglu

Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielekultur



Ein Beitrag von Dr. Tabea Widmann

Außenpolitische **Spiele** und gespielte Außenpolitik?

Seit jeher sind Spiele und (Außen-) Politik in unseren kulturellen Vorstellungen miteinander verknüpft. In der Wissenschaft ist diese Verschränkung längst anerkannt: So bilden Spieltheorien Teil der politikwissenschaftlichen Lehre und werden genutzt, Momente politischer Entscheidungen nachvollziehbar zu beschreiben oder prognostisch Verhandlungsergebnisse vorherzusagen. Ähnlich verfahren Politsimulationen und Planspiele: Das Medium „Spiel“ fungiert dabei stets als ein Raum des Ausprobierens. Hier kann man Fragen nachgehen, wie das Aufeinandertreffen zweier oder mehrerer Parteien mit verschiedenen Interessen oder Werten ablaufen könnte und wie diese miteinander interagieren. Diese Spielräume können damit als Testräume außenpolitischer Erfahrungen begriffen werden.

Aber auch in unserer alltäglichen Sprache können wir der Verbindung von (Außen-)Politik und Spiel nachspüren: Wenn wir uns z.B. fragen, ob ein*e Spitzenpolitiker*in etwa ein „falsches Spiel spielt“? Oder ob jemand auf der politischen Weltbühne „Schach matt“ gesetzt wurde? Solche Analogien um Spiel und Spielen durchziehen unser

Sprechen über außenpolitisches Geschehen.

Gleichzeitig ermuntern solche Überlegungen dazu, die Prozesse auf der außenpolitischen Weltbühne bewusster durch das Medium Spiel zu reflektieren: Ist es nicht so, dass global-politische Prozesse ebenfalls „Spielregeln“ verfolgen, die durch internationale Gesetzgebung, Völkerrecht, Verfassung etc. gesetzt werden? Vor diesem Hintergrund ist auch eine Frage, wie sie Moderator Daniel Budiman auf der Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“ an Public Diplomacy-Experten Dr. Hendrik Ohnesorge richtete, ganz legitim: Spielen wir in den verschiedenen nationalen Außenpolitiken Schach miteinander? Oder das chinesische Spiel Go? Oder bedarf es mittlerweile eine neuen Spielmetapher, um den komplexen, global vernetzten Beziehungen gerecht zu werden?¹

Folgt man dem Gedankengang des Kulturwissenschaftlers Johan Huizinga,² dann sind wir als „homo ludens“ (spielender Mensch) in unserem Sozialverhalten und damit auch unseren Verhandlungen des kollektiven Zusammenlebens noch tiefer vom Spielen

geprägt. Das Spielen ist Teil unserer Natur. Wir sind spielende Wesen, für die der regelmäßige Eintritt in diesen Schutzraum des Spiels unbedingt notwendig ist. Hier können wir uns – gerade auch unsere Beziehungen untereinander – austesten, Idealzustände konstruieren und destruieren, Verhaltensmöglichkeiten ausloten und so letztlich über unsere Lebensrealitäten und Beziehungen zu anderen (Kollektiven) reflektieren.

Kurzum: Die Begriffe „Spiel“ und „Außenpolitik“ stehen miteinander in traditionsreichen und vielschichtig gestalteten Wechselbeziehungen. Wie bereits der Projekttitle „Auswärtsspiel“ anklingen lässt, zeigt sich diese Nähe heutzutage wohl am deutlichsten im Spitzensport: Gerade im Kontext von internationalen Events wie den Olympischen Spielen und Fußball-Weltmeister*innenschaften verstärken sich auch die Diskussionen um die Beziehungen der beteiligten Länder. Leider werden dabei häufig gerade stereotype Vorurteile wieder belastet. Aber würden wir dies nicht gerne in Kauf nehmen, wenn ein globales Fußballturnier – eine GM“ also – dafür sorgen könnte, dass wir ansonsten weltweit friedliche Be-

¹ Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“ am 13. Juni 2023. Zugriff via <https://www.youtube.com/watch?v=XEG7ZgheckY>. ab 00:33:00 [14.11.2023]

² Vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Nachdruck. Reinbek bei Hamburg, 1956.

ziehungen zueinander pflegen? Müssten wir in einer Zeit der immer vielschichtigeren globalen Vernetzung und damit unendlich vielen potenziellen politischen Reibungspunkten Spiele nicht bewusster als kompensatorische Erfahrungsräume einsetzen? Oder – die Perspektive gewendet – ist es nicht höchste Zeit, Spiele als wirkungsmächtige Lernräume über unsere außenpolitischen Themen und Praktiken sowie gerade Werte zu reflektieren?

Eben dieser Gedanke bildet den Grundstein von „Auswärtsspiel“, dem interdisziplinären Pilotprojekt der Stiftung Digitale Spielekultur, das unter Förderung des Auswärtigen Amtes von September 2022 bis Dezember 2023 umgesetzt wurde. Anders als es der Projekttitel auf den ersten Blick vermuten lässt, standen hierbei jedoch nicht Sportspiele im Blick. Vielmehr widmete sich das Projekt dem prägendsten Erzählmedium des 21. Jahrhunderts, dem digitalen Spiel.

Games, Außenpolitik und das Pilotprojekt „Auswärtsspiel“

Nach dem aktuellen Jahresreport des game – Verbands spielen in Deutschland 6 von 10 Menschen im Alter zwischen 6 und 69 Jahren digitale Spiele.³ Somit kommt diesem Medium mittlerweile eine umfangreiche gesellschaftliche Wirkungsmacht und Reichweite zu, allein durch die Menge seiner Konsument*innen. Alltäglich bewegen sich Menschen in digitalen Spielwelten und stellen sich den Abenteuern und Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Der große Reiz dabei? Eigenmächtigkeit erfahren, Handlungsverantwortung, aber auch Freiheiten und Unkonventionalitäten, Grenzübertritte – sowie der Genuss von mittlerweile grandiosen Atmosphären und intensiven Begegnungsmöglichkeiten.

Die Spielwelten und diversen Erzählsituationen von Games überwinden dabei mittlerweile die rein analogische Verbindung von Spielen und Außenpolitik. Denn jetzt können historische Schlachten nachempfunden, die Verhandlungen einer eigenen Ethnie in einer Fantasy-Welt selbst geführt oder über begleitende Chat-Funktionen mit

anderen Mitspieler*innen Allianzen geschmiedet werden – so temporär und zweckgebunden sich diese auch gestalten mögen. Involvierend und auch emotional berührend vermitteln Spielszenarien an ihre Gamer*innen Verantwortung gegenüber Mitspieler*innen oder Charakteren. Man denke nur an die tiefe Verbindung von Link und Zelda aus der The Legend of Zelda-Serie (Nintendo u.a., 1986–2023). Oder Spieler*innen werden mit Entscheidungsdilemmata konfrontiert, wie dies BioShock (2K Games u.a., 2007) mit seinen Little Sisters eindrücklich tut: Beraube ich diese wehrlosen Geschöpfe ihrer Energie, um daraus eigene Vorteile zu ziehen und letztlich meine Gewinnchancen zu verbessern? Häufig müssen Spieler*innen also in den fantasievollen Welten der digitalen Spiele nicht nur an ihren Controllern Fingerspitzengefühl beweisen.

Und nicht nur das: Je mehr Datenvolumen die zugrunde gelegten Systeme bewältigen können, desto differenzierter können sich Spielwelten auch gestalten. Dies bedeutet, dass sie sich sowohl in ihren ästhetischen Ausgestaltungen aber auch in ihren Regelkomplexen und Mechaniken mehr und mehr den Verflechtungen und Nuancen

³ Vgl. Jahresreport der Deutschen Gamesbranche 2022, Online-Fassung, Zugriff via <https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-gamesbranche-2022/01-spielerinnen-und-spieler-in-deutschland/> [14.11.2023].

realweltlicher außenpolitischer Prozesse anzunähern vermögen. Können die involvierenden Mechanismen von digitalen Spielen dann dazu eingesetzt werden, ein tieferes Verständnis von außenpolitischen Themen bzw. außenpolitischer Praxis zu vermitteln? Und wie kann zugleich (kritische) Reflexion gegenüber außenpolitischen Figuren, Bildern und Erzählungen in Games motiviert werden?

Diese Fragen bilden die Grundlage des interdisziplinären Pilotprojekts „Auswärtsspiel“. Das Projekt widmete sich ihnen während seiner Laufzeit multiperspektivisch sowie mit verschiedenen Schwerpunkten und nahm dabei diverse Zielgruppen in den Blick. Es hatte zum Ziel, digitale Spiele als Vermittlungsmedien für außenpolitische Themen und Fragestellungen zu erschließen und einen Diskurs über diese Schnittstelle sowohl in der deutschen Games-Branche als auch in außenpolitischen Institutionen anzuregen.

Die drei zentralen Meilensteine des Projekts bildeten aus diesem Grund die Entwicklung eines Leitfragenkatalogs sowie die Durchführungen einer Fachkonferenz und schließlich eines Game & Mod Jams.

Das Expert*innen-Gremium und die Leitfragen

Die Entwicklung des Leitfragenkatalogs bildete den ersten Impuls in „Auswärtsspiel“, um sich digitalen Spielen als außenpolitischen Vermittlungsmedien anzunähern. Hierfür wurde ein interdisziplinäres Expert*innengremium einberufen: Im Rahmen eines eintägigen Workshops kamen Vertreter*innen der Außenpolitik, aus der Wissenschaft – sowohl politikwissenschaftlicher Disziplinen als auch der Game Studies –, Akteur*innen der Gamesbranche sowie von zivilgesellschaftlichen Institutionen zusammen. Kollaborativ erarbeiteten sie einen Katalog von 10 Leitfragen, der für den Einsatz von Games als außenpolitische Vermittlungsmedien, deren (wissenschaftliche) Untersuchung wie auch im Entwicklungsprozess von digitalen Spielen als Impuls für Reflexion sowie Austausch dienen soll. Stets gedanklich an ein konkretes Spiel ausgerichtet und jeweils um beispielhafte Erörterungsfragen ergänzt, ermöglichen es diese Leitfragen, verschiedene Spielelemente wie Bilder, Figuren aber auch Regeln und Dialogräume aus einer außenpolitischen Perspektive zu analysieren. Ebenso zielen sie darauf

ab, Einsatzmöglichkeiten eines Spiels in der außenpolitischen Vermittlung bereits konkreter zu untersuchen. Somit soll der Katalog seinerseits in allen an der Entwicklung beteiligten Disziplinen zum Einsatz kommen können.

Die Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“

Die Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“ am 13. Juni 2023 diente zum einen dazu, den initiierten Diskurs zu Games als außenpolitischen Vermittlungsmedien für eine interessierte Fachöffentlichkeit zu öffnen. Zum anderen ermöglichte sie auch spielerische Erfahrungsräume, indem der Leitfragenkatalog anhand von live gespielten Gaming-Sessions mit begleitenden Expert*innen-Diskussionen bereits eine erste Anwendung fand. Fokussiert auf ausgewählte außenpolitische Themenfelder, wie diplomatische Verhandlungsprozesse oder auch feministische Außenpolitik, zeichneten die Speaker*innen konkrete Berührungspunkte dieser Themengebiete mit Games nach und entwickelten Perspektiven, wie digitale Spiele hier noch bewusster als Vermittlungsmedien eingesetzt werden können. Die Konferenz wurde in Kollaboration mit dem öffentlich-rechtlichen ALEX Offener Kanal Berlin durchgeführt und steht nach wie vor allen Interessierten als YouTube-Video mit deutschen und englischen Untertiteln zur Verfügung.⁴

Der Game & Mod Jam „Auswärtig gespielt“

Im Rahmen von „Auswärtig gespielt – ein Game & Mod Jam zu Außenpolitik“ stellten sich 50 Teilnehmer*innen der Aufgabe, innerhalb von zwei Tagen einen digitalen oder analogen Prototypen zu einem von vier vorgegebenen außenpolitischen Themenkomplexen zu entwickeln. Die Veranstaltung fand vom 09. bis 11. November in Kooperation mit der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin in den Räumlichkeiten des DE:HIVE Instituts der HTW statt. Für „Auswärtsspiel“ stand hierbei das Ziel im Vordergrund, den entwickelten Leitfragenkatalog einem ersten praktischen Test zu unterziehen. Dementsprechend bildete es Teil der Aufgabenstellung für die teilnehmenden Teams, die Leitfragen in ihren Entwicklungsprozess zu integrieren und dies zu dokumentieren. Es entstanden dabei u.a. Projekte, die sich mit Klimaaußenpolitik und der Aufarbeitung kolonialistischer Vergangenheiten auseinandersetzen. Eine interdisziplinäre Jury, die sich ebenso aus den Expert*innen des Gremiums zusammensetzte, zeichnete dabei drei Projekte mit jeweils 5.000 Euro aus: *Mother Earth* – ein Brettspiel, das die

Spielenden mit Handlungsdilemmata zwischen Klimaschutz und Wirtschaftsinteressen konfrontiert, *Bee Cooperative* – ein Brettspiel, bei dem es gilt, sich als verschiedene Fraktionen eines Bienenschwarms für eine gemeinsame Flugrichtung zu entscheiden und dabei möglichst menschengemachten Zerstörungen der Umwelt zu entgehen – sowie *Divide & Rule* – ein digitales Strategiespiel, welches sich mit europäischen Kolonialpolitiken auseinandersetzt, indem die Spielenden durch arbiträre Grenzziehungen und das Schüren von Interessenskonflikten die Oppositionsfähigkeit lokaler Bevölkerungen unterdrücken und dadurch ihren Einfluss sichern.

⁴ Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“ am 13. Juni 2023, Zugriff via <https://www.youtube.com/watch?v=XEG7ZgheckY> [14.11.2023].

Das Handbuch „Auswärtsspiel – Außenpolitik mit Games vermitteln und erleben!“

Mit diesem Handbuch halten Sie nun die Ergebnisse des Projekts „Auswärtsspiel“ in den Händen. Es bietet zum einen eine Einordnung der zehn Leitfragen aus Sicht von Wissenschaft und Praxis und beinhaltet zum anderen Kurzvorstellungen der im Game & Mod Jam „Auswärtig gespielt“ erstellten Prototypen sowie weitere Materialien für die Schnittstelle von Games und Außenpolitik.

Zehn Expert*innen des Gremiums übernehmen in diesem Handbuch „Patenschaft“ für jeweils eine der Leitfragen: Vor dem Hintergrund ihrer individuellen Expertise kontextualisieren sie die Leitfragen, die sie mitentwickelt haben, ordnen sie in bestehende Diskurse ein und illustrieren das Thema anhand ausgewählter Spiele. Gerade der sechste Teil aus der *Sid Meier's Civilization*-Reihe (Firaxis Games u.a., 1991–2016) wird dabei wiederholt in dieser ersten Anwendung und Erörterung der Leitfragen herangezogen. Es bildet damit ein erstes überzeugendes Beispiel, bei dem unterschiedliche

Facetten der Schnittstelle von Außenpolitik und Games fruchtbar wie multiperspektivisch nachvollzogen werden können.

Darüber hinaus finden Sie im „Handbuch Auswärtsspiel“ auch die Ergebnisse unseres Game & Mod Jams „Auswärtig gespielt“. Mit deskriptiven Texten und Bildern versehen können Sie sich über alle entwickelten Ideen und Prototypen informieren und sich womöglich selbst durch diese Best-Practice-Beispiele inspirieren lassen. Zuletzt sind am Ende des Handbuchs auch eine Reihe von „Games-Steckbriefen“ aufgeführt. Überblicksartig stellen diese einige ausgewählte Games mit ihren jeweiligen Anknüpfungspunkten zu außenpolitischen Themen oder Praktiken vor und ordnen ihnen jeweils drei Leitfragen des Katalogs bei, die für den jeweiligen Titel besondere Geltung haben können.

Ob Entwickler*innen, Forschende der Game Studies oder auch politisch interessierte Gamer*innen – das „Handbuch Auswärtsspiel“ möchte allen als Impuls und Orientierungshilfe dienen, sich tiefer mit der Schnittstelle von Games und Außenpolitik zu beschäftigen.

Die
Expert*innen
von
„Auswärtsspiel“

Michaela Bartelt

Electronic Arts

Prof. Thomas Bremer

Hochschule für Technik und Wirtschaft
Berlin

Daniel Budiman

RocketBeans TV

Riad Djemili

Maschinen Mensch

Lena Falkenhagen

Freischaffende Autorin

Prof. Clemens Hochreiter

Hochschule Fresenius

Stefanie Kastner

Goethe-Institut

Karsten Lehmann

Ubisoft Blue Byte

Hendrik Lesser

Remote Control Productions

Nora Müller

Körper Stiftung

Ata Sergey Nowak

Torpor Games

Prof. Mareike Ottrand

Hochschule für Angewandte
Wissenschaft Hamburg

Dr. Eugen Pfister

Hochschule der Künste Bern

Mick Prinz

Amadeu Antonio Stiftung

Marcus Richter

Freischaffender Journalist & Moderato

Prof. Dr. Thomas Risse

Otto-Suhr-Institut,
Freie Universität Berlin

**Zoran Roso & Maximilian
Bock**

Level Infinite & Tencent

Dr. Joachim Rother

Bertelsmann Stiftung

Dr. Matthias Schulze

Stiftung Wissenschaft und Politik

Manouchehr Shamsrizi

Humboldt-Universität Berlin &
Leuphana Universität Lüneburg

Jan Wagner

Ulisses Spiele

Sarah Widmaier

Institut für Auslandsbeziehungen

Gabriele Woidelko

Körper Stiftung


Franziska Zeiner

Fein Games

Dr. Felix Zimmermann

Bundeszentrale für politische Bildung

Zehn Leitfragen zum Einsatz von Games an der Schnittstelle zu Außenpolitik



Die folgenden Leitfragen widmen sich der Schnittstelle von digitalen Spielen und Außenpolitik. Sie laden alle Interessierten aus der Entwicklung, Vermittlung und Forschung sowie der Spielkultur und -praxis dazu ein, sie als Impuls für Reflexion und Austausch über die Thematik digitale Spiele und Außenpolitik zu nutzen. Die Leitfragen dienen als Orientierung dafür, digitale Spiele genauer als außenpolitische Vermittlungsmedien zu untersuchen und zugleich für außenpolitische Narrative und Motive in Games zu sensibilisieren.

Entwickelt wurden die Leitfragen von dem interdisziplinären Expert*innen-Gremium des Projekts „Auswärtsspiel“. Die folgenden Fachbeiträge, die von zehn Mitgliedern dieses Gremiums verfasst wurden, nähern sich aus der jeweiligen Expertise des*der Verfasser*in heraus den Leitfragen genauer an. Ausgerichtet auf jeweils eine der Leitfragen zeichnen die Beiträge mögliche Anwendungsschwerpunkte nach und eröffnen zudem weitere Reflexionsräume an der Schnittstelle von Games und Außenpolitik.*

* Die in den Beiträgen benannten analogen und digitalen Spiele werden alphabetisch geordnet und mit Studios, Publishern sowie Erscheinungsjahr ergänzt am Ende der Fachbeiträge auf S. 61 aufgeführt.

01 Welche Anknüpfungspotenziale bietet ein 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-Völker-versammlung“ dargestellt?**

Ein Beitrag von Prof. Dr. Thomas Risse

Oder: Was ist eigentlich Außenpolitik?



Wer Spiele zu außenpolitischen Inhalten und Strukturen entwickeln will, muss im Vorfeld mindestens zwei Fragen beantworten: 1. Wer „macht“ im Spiel Außenpolitik? 2. Wie wird Außenpolitik gemacht, und welche Grundannahmen über die Interessen und Motive der Akteure kommen dabei zum Tragen? Dazu im Folgenden einige Überlegungen!

Wer macht Außenpolitik?

Wer (gelegentlich) Nachrichten sieht oder liest, könnte den Eindruck gewinnen, dass die Antwort ganz einfach ist: Außenpolitik ist das, was unsere Außenministerin so macht, also fremde Länder bereisen, andere Außenminister*innen treffen, auf internationalen Konferenzen auftreten, in die Krisenherde der Welt fliegen – von der Ukraine bis Israel – und dort sehr ernste Erklärungen abgeben usw. Diese Einschätzung ist sicher richtig, denn ein Großteil der Außenpolitik wird in der Tat von Staaten gemacht – und unsere Außenministerin repräsentiert hier die Bundesrepublik Deutschland. Unterstützt wird sie dabei von mehr als 12.000 Mitarbeiter*innen im Aus-

wärtigen Amt und den mehr als 220 Auslandsvertretungen Deutschlands so-wie von zahlreichen anderen Ministerien in Bund und Ländern. Das ist die Staatenwelt.

Dazu kommen mehrere tausend internationale (zwischenstaatliche) Organisationen. Einige sind global unterwegs, wie etwa die Vereinten Nationen (UNO) und ihre Unter-Organisationen wie z.B. die Weltgesundheitsorganisation (WHO). Einige internationale Organisationen haben Tausende von Mitarbeiter*innen, wie etwa die Weltbank oder der Internationale Währungs-fonds (IWF). Andere sind klitzeklein, wie das in Bonn angesiedelte „Fledermaussekretariat“ zur Überwachung des Abkommens zum Fledermaus-Schutz beim UN-Umweltprogramm UN-EP.

Hinzu kommen internationale Organisationen mit regionaler Reichweite, etwa die Europäische Union (EU), das transatlantische Verteidigungsbündnis (NATO), die Afrikanische Union (AU) oder die Organisation amerikanischer Staaten (OAS).

Noch unübersichtlicher wird es, wenn wir uns anschauen, was man die „Gesellschaftswelt“ der internationalen Politik nennen könnte: Mehrere zehntausend sog. Internationale Nicht-Regierungs-Organisationen (INGO) werden gezählt, die nicht profit-, sondern gemeinwohlorientiert arbeiten (zumindest in der Selbstbeschreibung). Amnesty International gehört dazu, Greenpeace oder Ärzte ohne Grenzen. Weit mehr als 50.000 multinationale Unternehmen mit mehr als einer halben Million Tochtergesellschaften insgesamt kommen hinzu, die gewinnorientiert arbeiten.

Wenn man sich Staatenwelt und Gesellschaftswelt mit ihren Abertausenden von Beziehungen untereinander bildlich vorstellt, dann erhält man ein riesiges globales Netzwerk von Akteuren, die alle irgendwie Außenpolitik „machen“. Nicht alle sind so wichtig oder relevant wie die deutsche Außenministerin, aber die Macht von

Konzernen, aber auch von INGOs, sollte man nicht unterschätzen. Wenn z.B. der Apple-Konzern ein Staat wäre und man seinen Marktwert mit dem Bruttoinlandsprodukt eines Staates vergliche, dann müsste Apple Mitglied des G7-Clubs der reichsten Industrienationen werden. Das ist natürlich ein grober Vergleich, aber er zeigt, dass man die Macht der Gesellschaftswelt gegenüber der Staatenwelt als Akteure der Außenpolitik in die Überlegungen einbeziehen muss.

Wie wird Außenpolitik gemacht, und welche Grundannahmen über die Interessen und Motive der Akteure kommen dabei zum Tragen?

Sehr oft wird Außenpolitik als eine Art gigantischer Wettbewerb zwischen mächtigen Staaten dargestellt, bei dem es um nichts anderes als Gewinn oder Verlust geht. Man nennt das auch ein Nullsummenspiel: Der Gewinn des einen ist der Verlust des anderen. Es geht dann in der Außenpolitik um Krieg oder Frieden, um Machtgewinn oder -verlust.

Oben habe ich bereits versucht zu zeigen, dass diese Beschreibung schon auf der Ebene der Akteure falsch ist. Sicher, das Thema Krieg und Frieden ist zentral für die Außenpolitik. Aber warum regen wir uns eigentlich über die russische Aggression gegen die Ukraine oder das Massaker der Hamas in Israel auf, wenn Kriege zwischen oder innerhalb von Staaten doch „normal“ sind? Es geht hier nicht nur um moralische Empörung, sondern auch darum, dass zentrale Normen und Regeln des Zusammenlebens der Völker verletzt wurden, nämlich das Verbot eines Angriffskrieges sowie grundlegende Menschenrechte. Diese Regeln sind unter anderem in der Charta der Vereinten Nationen sowie in unzähligen internationalen Abkommen festgelegt. Diplomatie und Außenpolitik – ob in der Staatenwelt oder der Gesellschaftswelt – können nur funktionieren, wenn diese im Völkerrecht verankerten Regeln auch eingehalten werden, zumindest von der Mehrheit der Akteure.

Eine Welt des Nullsummenspiels, in der das Recht des Stärkeren ständig die Stärke des Rechts bricht, ist auch nicht in der Lage, die globalen Probleme der Menschheit auch nur anzugehen, geschweige denn zu lösen. Nehmen wir das Pariser Klima-

schutzabkommen von 2015, bei dem sich 197 Länder (sowie die EU) dazu verpflichtet haben, die Erderwärmung auf deutlich unter zwei Grad Celsius im Vergleich zur vorindustriellen Zeit zu beschränken: Ohne Kooperation und Kompromiss wäre dieses weltweite Abkommen nie zustande gekommen. Natürlich versuchen Staaten und andere internationalen Akteure, in Verhandlungen ihre eigenen Ziele und Interessen durchzusetzen. Aber Außenpolitik gelingt erst, wenn die Bereitschaft hinzukommt, durch Kooperation gemeinsame Probleme zu lösen. Mit anderen Worten, in vielen Handlungssituationen der internationalen Politik macht es keinen Sinn, die Akteure als Nullsummenspieler*innen darzustellen, sondern als Spieler*innen mit sowohl gemeinsamen als auch konfligierenden Interessen. Die Kunst der Diplomatie bzw. der Außenpolitik besteht dann darin, Verhandlungen so zu führen, dass die Eigeninteressen der „Mitspieler*innen“ gewahrt werden und gleichzeitig die gemeinsamen Ziele erreicht werden können.

Zum Schluss möchte ich noch auf ein weiteres Thema hinweisen, dass bei der spielerischen Modellierung außenpolitischen Verhaltens bedacht werden muss: Im wirklichen Leben

hat es Außenpolitik fast immer mit Zielkonflikten zu tun. So lassen sich z.B. die obersten Ziele der deutschen Außenpolitik – der Dreiklang von Frieden, Freiheit und Wohlstand – fast nie gleichzeitig und ohne Abstriche verwirklichen. Nehmen wir das Beispiel des deutschen Verhältnisses zur Volksrepublik China: Einerseits ist die deutsche Außenpolitik der Wahrung der Menschenrechte verpflichtet und darf deshalb gegenüber den gravierenden Menschenrechtsverletzungen der chinesischen Regierung (z.B. gegenüber der Minderheit der Uiguren) nicht neutral bleiben. Andererseits sind zahlreiche deutsche Unternehmen in China tätig oder exportieren dorthin, eine vollständige Aufgabe des chinesischen Marktes würde Tausende von Arbeitsplätzen auch in Deutschland kosten und damit unsere Wohlfahrtsinteressen nachhaltig beschädigen.

Schließ-

lich würde eine chinesische militärische Aggression im südchinesischen Meer oder gegenüber Taiwan sowohl unsere Sicherheits- als auch unsere Wohlfahrtsinteressen beschädigen. Wie soll sich also Deutschland gegenüber der immer autoritärer werdenden chinesischen Führung verhalten, ohne unsere Werte und Interessen in Bezug auf Frieden, Freiheit und Wohlstand nachhaltig zu beschädigen? Kluge Außenpolitik besteht also darin, immer wieder konfligierende Werte und Interessen auszutarieren. Auch dies ist bei der Entwicklung von Spielen zu beachten, die außenpolitische Handlungssituationen wirklichkeitsnah darstellen wollen.



02 In welchen Wechselbeziehungen stehen außenpolitisch Bezugspunkte, Formate und Akteur*innen in einem Spiel zueinander?

- Wird der Bezug zu Außenpolitik in einem 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 ein Spiel die Komplexität von Außenpolitik sichtbar und sensibilisiert es hierbei für mögliche populistische oder propagandistische Narrative?

Ein Beitrag von Mirko Kruppa

Diplomatischer Einsatz beim CIV-Gipfel



Sobald in Games unterschiedlich gestaltete Spielfiguren existieren, sind bereits Bezüge zu außenpolitischen Realitäten leicht herstellbar. Je nach Regelsystem mit den Spielmechaniken zur Interaktion der Spielenden, bei unterschiedlichen Interessen oder Zielaufgaben der Spielfiguren oder auch nur durch das vom Grafikdesign geschaffene Setting eines Games lassen sich außenpolitische

Machtmechanismen oder historisch verwurzelte Außenpolitikthemen mit wenig Fachwissen und etwas Phantasie leicht ableiten. Dennoch scheint es wenig intuitiv, diese Nähe von Games zu außenpolitischen Perspektiven auch tatsächlich im Gaming-Alltag aktiv zu nutzen. Das Entertainment steht im Vordergrund.

Plötzlich als Beamter im Auswärtigen Amt erstmals die Co-Moderation eines Gaming-Events mit realen außenpolitischen Perspektiven zu ergänzen, war somit nicht naheliegend. Auf Einladung von Rocket Beans TV in Hamburg sollte ich als „echter Diplomat“ aber genau das tun und die Live-Sendung „G8-CIV-Gipfel“ im November 2021 mit moderieren: Ein online-Event basierend

auf Sid Meier's *Civilization VI* (*Civ6*). Nun gab es die G8 mit der russischen Aggression gegen die Ukraine schon seit 2014 nicht mehr (heutige G7). Aber es sollte weiterhin primär um Entertainment gehen, nicht um Faktenchecks. Außenpolitische Bezüge sollten nur dort einfließen, wo sie einen Publikumsmehrwert im Sinne des Entertainment hatten. Wir wollten ein neues Format von dezentem Infotainment im Gaming gestalten. Aufbauend auf die Erfahrungswerte dieser Veranstaltung erscheint *Civ6* ein geeignetes Beispiel, um sich konkret mit der Fragestellung nach außenpolitischen Bezugspunkten, Formaten und Akteur*innen zu befassen.

Wird der Bezug zur Außenpolitik durch *Civilization VI* mit (pädagogischer) Vermittlungsintention oder als reines Unterhaltungsspiel hergestellt?

Civilization VI simuliert die Entwicklung von (historischen) „Nationen“ aus der Steinzeit über unzählige Spielrunden bis hinein ins Atomzeitalter und dient primär der Unterhaltung. Den „Nationen“ werden (stereotype) Eigenschaften zugeschrieben. Und sie werden angeführt von historischen Persönlichkeiten, so dass beispielsweise Ägyptens Kleopatra mit Deutschlands Ludwig II. oder dem Azteken-Führer Montezuma interagieren. Die *Civ6*-Entwickler*innen haben viel historische Recherche betrieben, um diese Figuren und ihre „Nationen“ zu programmieren. Historisch betrachtet ist allerdings allein schon der Begriff „Nation“ eine Projektion unserer Gegenwart auf die Vergangenheit. Denn der Begriff „Nation“ stammt aus dem Europa des 19. Jahrhunderts, als Ständeordnungen, Kastensysteme und Feudalstrukturen im Zuge wachsender politischer

Gleichberechtigung zunehmend zerfielen und die europäische Gesellschaft begann, sich prioritär über gemeinsame Sprache und Kultur zu definieren. Allerdings machen diese „Nationen“ das Game für die Betrachtung von außenpolitischen Funktionsweisen und Grundmechanismen von Machtlogik eben auch sehr interessant. Auch gibt es Optionen wie „Religionssieg“ oder „Diplomatiesieg“, sowie Features wie Handels- oder Freundschaftsverträge, die viel Raum geben für Diskussionen zur realen Außenpolitik. Somit ist der Anspruch der Game-Entwickler*innen auf eine gewisse Realitätsnähe durchaus erwünscht und sicher ein wichtiger Grund dafür, dass *Civ6* zu den weltweit erfolgreichsten Games gehört mit mehreren Millionen Downloads und zeitweise bis zu 160.000 Live-Gamer*innen in Spitzenzeiten. Und dem kritischen Auge bieten sich auch genügend Anknüpfungspunkte für Debatten bspw. zum Kolonialismus u.a. mit Blick auf das Design der „Barbaren“ im Game.

Werden Widersprüche zwischen Spielsystem und außenpolitischem Geschehen offengelegt, moderiert oder übergangen?

Civilization VI greift außenpolitische oder historische Kontexte zwar auf, diskutiert sie aber nicht. Es ist ein sogenanntes 4X Strategiespiel (explore, expand, exploit, exterminate) und folgt damit einer kolonial-expansiven und imperialistischen Politik mit Machtlogiken eines (europazentrierten) 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Nur am Rande werden beispielsweise innenpolitische Zwänge abgebildet, so dass die realpolitische Faustregel „Außenpolitik ist immer eine Funktion der Innenpolitik“ durch die Spielmechanik nicht offengelegt werden. Die heutige Außenpolitik prägende Komplexität und Interdependenz wie sie in multilateralen Strukturen von EU oder Afrikanischer Union, den Vereinten Nationen, der Nato, der Welthandelsorganisation in Genf oder über regionalen Freihandelszonen gelebt wird, existiert in *Civ6* nicht. Gleichzeitig kann man in Zeiten von Ukraine-Krieg und Großmachtlogiken folgenden aktuellen Debatten um eine „neue multipolare Weltordnung“

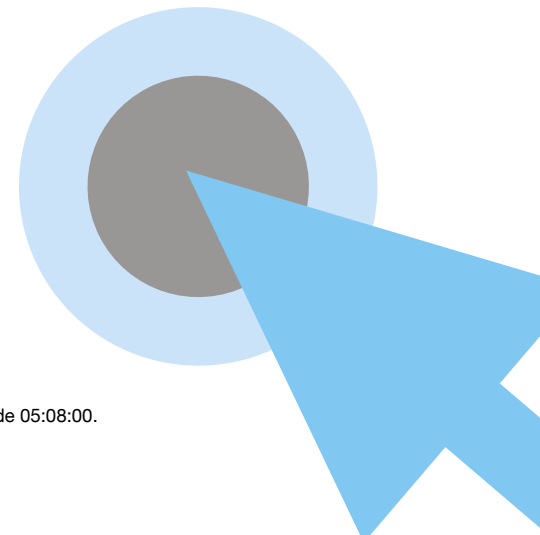
aber auch behaupten, dass diese Denkweisen trotz aller außenpolitischer Strukturen weiterhin aktuell und relevant sind. Das Spiel öffnet den Raum, dies zu diskutieren.

Macht das Spiel die Komplexität von Außenpolitik sichtbar und sensibilisiert es hierbei für mögliche populistische und propagandistische Narrative?

Civilization VI selbst leistet diese Debattenarbeit nicht und bietet auch kaum Features für die Moderation solcher außenpolitischen Wirkmechanismen. Es bietet aber eine Fülle von Anknüpfungspunkten, um aus der Spielsituation heraus reale außenpolitische Kontexte mit historischer bzw. tagespolitischer Perspektive zu reflektieren. Spätestens die Möglichkeit in *Civ6* einen Sieg mit einem „Atomschlag“ erringen zu können, bietet genug Anlass für weiterführende, nicht nur außenpolitische Debatten.

Bei den beiden „CIV-Gipfeln“ nutzte Rocket Beans TV das Fehlen multilateraler Strukturen in *Civ6* und führte einen „Diplomatie-Tisch“ ein: So wurden – in Anlehnung an die Vereinten Nation in New York – Konflikte zwischen den in der Gaming-Community bekannten Gamer*innen für das Publikum transparent verhandelt. Dabei kam mir als Diplomat die Aufgabe zu, Kriege zu verhindern und für Kompromisse zu werben – also nicht unbedingt das, was ein Entertainment-Format dramatischer macht. Dem „populistischen“ Ruf nach „Action“ wurde also eine „diplomatische Konflikt-Mediation“ entgegengestellt, was nur dank der Spielmechaniken von *Civ6* möglich ist. So entstand beim zweiten „CIV-Gipfel vom 15. Oktober 2022“ eine Situation, in der das gesamte Spiel in einen Krieg aller gegen alle hätte eskalieren können. *Civ6* bot damit die Möglichkeit, den russischen Angriffskrieg gegen die Ukraine und damit außenpolitische Regelsysteme indirekt zu thematisieren.* Beim ersten „CIV-Gipfel 2021“ spiegelte der Gaming-Verlauf die Mechanismen und Anreizmustern wider, die Europas Imperien in die Katastrophe des 1. Weltkriegs führten.

Das Rocket Beans TV-Format „CIV-Gipfel“ steht so beispielhaft für Optionen zur Umsetzung des „Auswärtsspiel“-Fragenkatalogs. Es ist gelungen, außenpolitische Bezugspunkte im Laufe der Gaming-Action überraschend deutlich erkennbar zu machen und das Publikum zu begeistern. Ähnliche Ansätze sind denkbar für andere Games, Modding-Wettbewerbe oder Game Jams. So enthält beispielsweise die *Witcher*-Serie mit ihren heterogenen Spielfiguren wie auch mit der gezielten Erzeugung von Game-Situationen mit nur schlechten Handlungsoptionen viele Ansatzpunkte zu außenpolitischen Betrachtungen. In diesem Kernprodukt der polnischen Gaming-Industrie lassen sich auch zentrale historische Erfahrung Polens und seiner langen Geschichte des Leids verursacht durch Großmächte aufzeigen.



* Zu sehen auf <https://youtu.be/xBBn-kNO0eE?si=wqoGo6MbQLwkGWC8> von Stunde 04:48:00 bis Stunde 05:08:00.

03 Welche außenpolitischen Motive und Narrative greift ein 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?

Ein Beitrag von Stefanie Kastner

Games als Brücke zwischen dem Globalen Norden und Süden



Digitale Spiele verfügen über einzigartige Stärken, die sie von anderen Medien unterscheiden: Spiele sind interaktiv, sie erlauben Identifikation und das Treffen eigener Entscheidungen, sie fördern Engagement, entfalten eine emotionale Wirkung, können zum eigenen Empowerment beitragen, sie helfen uns beim Lernen, fördern soziale Interaktion und Inklusion und können kulturelle

Vielfalt vermitteln. Digitale Spiele geben uns die Möglichkeit, in die Haut eines anderen Menschen zu schlüpfen und in dieser Rolle Erfahrungen zu machen, die normalerweise außerhalb unseres Erfahrungshorizontes liegen. Sie eignen sich deswegen in besonderem Maße dazu, außenpolitische Motive und Narrative aufzugreifen und diese erlebbar zu machen. Games helfen uns, uns in historische oder soziale Rahmenbedingungen einzudenken zu können, verschiedene Rollen auszuprobieren und zu schauen, wie sich unterschiedliche Verhaltensweisen und Entscheidungen anfühlen.

Bei der Vermittlung außenpolitischer Werte durch Games ist es wichtig zu

überprüfen, ob ein ausreichendes Maß unterschiedlicher kultureller Rollen zur Verfügung steht und zu schauen, wie diese Rollen im Spiel gestaltet sind. Welche historischen oder aktuellen, ökonomischen oder sozialen Bedingungen motivieren die Spielfiguren in ihrem Handeln? Welcher Grundkonflikt wird erspielt, geht es im Spiel um Expansion oder Bewahrung, um Wohlstand oder Ausbeutung? Mit welchen Methoden werden diese Grundkonflikte erspielt: gibt es die Möglichkeit zu handeln, zu verhandeln, in den Krieg zu ziehen, Frieden zu stiften, demokratisch zu wählen, Regierungen abzuwählen...? Inwieweit sind im Spiel Charaktere des sogenannten Globalen Südens und seiner politischen Systeme und Strukturen repräsentiert? Wie

werden diese Charaktere dargestellt? Gerade die letztgenannten Fragestellungen sind aus meiner Perspektive im Kontext von möglichen außenpolitischen Motiven und Narrativen in digitalen Spielen von großer Relevanz.

Denn häufig werden Spiele von Spielstudios und Entwickler*innen des sogenannten Globalen Nordens konzipiert und in wenig diversen Teams entwickelt. Spielstudios des afrikanischen Kontinents zum Beispiel sind auf dem europäischen Markt und dem Weltmarkt deutlich unterrepräsentiert. Diese Tatsache wirft zwei Probleme auf:


1. Realitäten des Globalen Südens werden im Globalen Norden nur wenig wahrgenommen und verstanden und können nicht „erspielt“ und emotional erfasst werden und
2. Menschen des Globalen Südens fühlen sich mit ihren Lebensrealitäten in Spielen nicht repräsentiert.

Der Leitfragenkatalog kann in diesem Kontext helfen, Spiele zu identifizieren, die möglichst diverse Charaktere und Spielszenarien aufweisen.

Spiele sind ein wirkungsvolles Medium für kulturellen Ausdruck und Verständnis. Durch die Einbeziehung von Charakteren aus dem globalen Süden können Spieleentwickler*innen Vielfalt und Inklusion fördern und so ein Gefühl der Repräsentation und Zugehörigkeit für Spieler*innen aus Ländern der Südhalbkugel fördern. Dies kann dazu beitragen, Stereotype abzubauen und das interkulturelle Verständnis zu fördern.

Die Einbeziehung von politischen und historischen Szenarien außerhalb der „westlichen Welt“ verleiht den Spielwelten darüber hinaus Authentizität und Realismus. Es ist wichtig, unterschiedliche Schauplätze, Kulturen und historische oder aktuelle Kontexte darzustellen und die Vielfalt unserer Welt abzubilden.





Die Gaming-Branche hat eine globale Reichweite und Spieler*innen aus der ganzen Welt beschäftigen sich mit Games. Durch die Einbeziehung von Charakteren und Geschichten aus dem globalen Süden kann ein vielfältigeres Publikum angesprochen werden und es kann die Bandbreite der Erfahrungen, die im Spiel gemacht werden können, erhöht werden.

Charaktere aus dem globalen Süden als Held*innen, Anführer*innen, König*innen und Protagonist*innen dargestellt zu sehen, kann für Spieler*innen of Color unglaublich empowernd und inspirierend sein. Dies sendet eine

positive Botschaft, dass jede und jeder wichtiger Teil einer Spiel-Handlung sein kann.

Games können darüber hinaus pädagogische Instrumente sein, die Spieler*innen mit verschiedenen Perspektiven vertraut machen, die sich vom eigenen Erfahrungshorizont unterscheiden. Spiele tragen dazu bei, Spieler*innen über die Vielfalt der Welt aufzuklären und sie zu ermutigen, mehr über andere Länder, deren politische Systeme und ihre Geschichte zu erfahren.

In den Medien im Allgemeinen und in Games im Speziellen gibt es eine Tendenz, sich bei der Darstellung von Charakteren aus dem globalen Süden auf Stereotype zu verlassen. Durch die Einbeziehung vielfältiger und differenzierter People of Color-Charaktere in Spielen können diese Stereotype

herausgefordert, diversifiziert und unterwandert werden, was zu besseren und nachvollziehbareren Darstellungen führt.

Die Einbeziehung von Charakteren aus dem globalen Süden kann die Zusammenarbeit mit Entwickler*innen, Künstler*innen und Autor*innen aus diesen Regionen fördern. Dieser Austausch von Ideen und Erfahrungen kann zu detaillierteren und authentischeren Spielerzählungen und -settings führen.

Spielerentwickler*innen haben durch ihre Games die Möglichkeit, soziales Bewusstsein und positive Veränderungen zu fördern. Die genaue Darstellung von PoC-Charakteren aus dem globalen Süden steht im Einklang mit dieser Verantwortung und trägt zu einer gerechteren Darstellung der Weltbevölkerung bei. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Darstellung von Menschen aus dem globalen Süden als PoC-Charaktere in Spielen ein Schritt zur Schaffung einer integrativeren, vielfältigeren und kulturell reichhaltigeren Spielelandschaft ist. Dies kommt den Spieler*innen, der Branche und der Gesellschaft als Ganzes zugute, indem es Verständnis, Selbstbestimmung und positive soziale Auswirkungen fördert.

04 Bietet ein Spiel in seiner regelbasierten Darstellung kollaborative, konfrontative und/oder multiperspektivische Elemente?

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

Ein Beitrag von Prof. Clemens Hochreiter

Multiperspektivität und Co-op Modus für (außenpolitisches) Narrative Game Design



Die Leitfrage nach kollaborativen, konfrontativen und/oder multiperspektivischen Spielelementen betrifft zum einen das Regelwerk des Spiels und zum anderen die Perspektive, welche die Spielenden dabei einnehmen. Sie ist somit besonders relevant für Narrative Designer*innen, Game Designer*innen und Autor*innen. Da die Antwort auf die Frage sehr tiefgreifende Auswirkungen

gen auf die Entwicklung des Spiels hat, sollte man sie grundsätzlich zu Beginn einer Spielproduktion stellen. Aber warum ist diese Frage gerade im Kontext von außenpolitischen Themen von solch besonderer Relevanz, dass sie hier im Leitfragenkatalog erscheint?

Dazu folgendes Gedankenspiel: Ein*e Entwickler*in möchte ein Strategiespiel zu einem realen Konflikt machen. In diesem Spielgenre ist es absolut üblich, Konflikte aus mehreren Perspektiven darzustellen. So erleben wir beispielsweise in *StarCraft* einen Krieg aus der Sicht verschiedener „Rassen“. Spätestens hier können wir zum ersten Mal aufhorchen. Bei *StarCraft* wird schmerzfrei von „Rassen“ gespro-

chen, im Kontext der Außenpolitik wäre allein schon der Begriff schwierig.

Aber zurück zur Spielmechanik: Wir können *StarCraft* als „Single Player“-Spiel in Form einer Kampagne erleben; auch in diesem Fall ist sie multiperspektivisch. Der*die Spieler*in erlebt nämlich den dargestellten Konflikt nacheinander aus der Sicht der unterschiedlichen „Rassen“. *StarCraft* hält seine Spieler*innen stets dazu an, sich mit unterschiedlichen Perspektiven zu befassen und das eigene Handeln dementsprechend zu bewerten – ein durchaus außenpolitisches Anliegen.

Das Spiel kann aber auch im „Multiplayer“-Modus gespielt werden. In dieser Form ist die *StarCraft*-Serie ein wichtiger Bestandteil des E-Sports geworden und wird für internationale E-Sport-Turniere verwendet. Im Multiplayer-Modus werden unterschiedliche Spielmodi angeboten. In unserem Kontext ist dabei besonders relevant, dass das Spiel sowohl gegeneinander als auch kooperativ (daher: Co-op Modus) gespielt werden kann und dabei jeweils ganz unterschiedliche Erfahrungsräume im Kontakt mit den Mitspieler*innen eröffnet.

Das Spiel bietet also zahlreiche Möglichkeiten, es zu erleben. Dies ist sowohl von der Spielmechanik als auch von der Narration her sehr interessant. Aber können wir bei der Darstellung eines realen Konflikts genauso vorgehen?

Die kurze Antwort ist: Ja, natürlich können wir das, aber wir werden uns dann mit ethischen Fragen auseinandersetzen müssen.

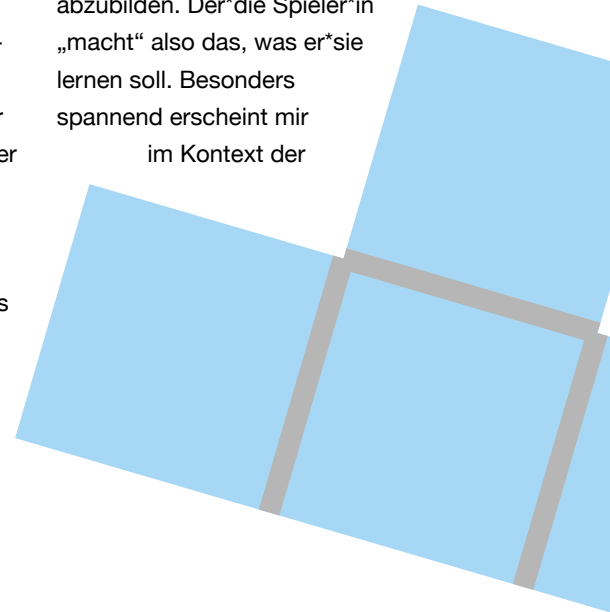
Die Erzählperspektive im Spiel orientiert sich in großem Maße an den Konventionen, die wir in anderen Medien gelernt haben. Die im Film übliche Held*innenreise schickt eine*n Prota-

gonist*in in eine fremde Welt, die er*sie am Ende des Films, angereichert durch neues Wissen und neue Erfahrungen, wieder verlässt. Diese Erfahrungen nimmt er*sie mit in die „alte Welt“ und entwickelt sich dadurch weiter.

Nehmen wir als Beispiel den Spielfilm „Das Reich der Sonne“ (1987) von Steven Spielberg, der sich mit der Rolle Japans im Zweiten Weltkrieg beschäftigt. Eine Stärke dieses Films ist mit Sicherheit die gewählte Erzählperspektive. So erleben wir die Kriegssituation aus der Sicht eines britischen Jungen, der in Shanghai aufwächst. Ein Kind, das nur einen sehr begrenzten Einblick in die Konflikte hat und entsprechend naiv ist. Die Zuschauer*innen haben aufgrund ihres Vorwissens einen erheblichen Wissensvorsprung gegenüber dem Protagonisten. So beobachtet das Kind fasziniert die Flugzeuge, während das Publikum die Gefahr der Luftangriffe sieht. Wiederholt bringt der Junge sich dadurch selbst in Gefahr. Der Wissensunterschied zwischen Rezipient*innen und Protagonist schafft eine enorme Spannung, die als Suspense bezeichnet wird. Am Ende des Films hat das Kind weit mehr durchlebt als die durchschnittlichen Rezipient*innen. Nun ist es das Kind, das über mehr Erfahrungen

verfügt als sie, obwohl das Publikum die Film-Erfahrung selbst als Teil des eigenen Lebens stets mit sich tragen wird.

Mit Spielen haben wir die Möglichkeit, dieses Prinzip auf die Spitze zu treiben. Es sind die Spielenden selbst, die diese Erfahrungen durchleben. Im einfachsten Fall können wir als Entwickler*innen ihnen Erfahrungen aus einer fremden Welt vermitteln, die sie in ihre Leben integrieren können. Im Narrative Design geht es darum, die Spielmechanik und die Narration geschickt zusammenzuführen. Dies bietet uns weitere Möglichkeiten, als wir sie von linearen Medien kennen. Im Lernspiel wird häufig versucht, den Lerninhalt als Game-Mechanik abzubilden. Der*die Spieler*in „macht“ also das, was er*sie lernen soll. Besonders spannend erscheint mir
im Kontext der



Außenpolitik, hier noch einen Schritt weiterzugehen. So entsteht ein interessanter Konflikt, wenn die Spielmechanik gegen die ethischen Vorstellungen der Spielenden oder die der Narration geht. Ein Prinzip, das mit dem Spiel *Papers, Please* hohe Bekanntheit erreicht hat. Die Spielenden schlüpfen dabei in die Rolle eines Grenzbeamten. Um seine Familie ernähren zu können, muss er sich an die staatlichen Vorgaben halten und Entscheidungen treffen, die gegen unsere moralischen Vorstellungen gehen. Generell kann man festhalten, dass die Beurteilung, ob eine spielerische Handlung angemessen ist oder nicht, zwar von den Regeln des Spiels bestimmt wird, die Spielenden werden jedoch immer einen Abgleich mit seinem eigenen moralischen Kompass vornehmen. Im Zweifel hat jede Handlung im Spiel eine Konsequenz. Möglicherweise würde eine klare Genredefinition des „Dokumentarspiels“ mit festgelegten Konventionen, wie es sie in den Filmwissenschaften bereits gibt, noch konkreter dabei helfen, wie solche Reflexionsprozesse in der Spielentwicklung angelegt werden können.

Es ist offensichtlich, dass es enorme Möglichkeiten bietet, einen

Konflikt multiperspektivisch spielbar zu machen. Der Perspektivwechsel ist nicht umsonst ein fester Bestandteil von Verhandlungsführung. Als Spielentwickler*in sollte man sich also die Frage stellen: Möchte ich wirklich nur eine Seite zeigen, und warum? Wähle ich beispielsweise die Sichtweise des Widerstandskämpfers, weil sie vermeintlich einfacher zu erzählen ist, oder weil sie spielerisch interessanter ist?

Im Kontext der Außenpolitik erscheint mir besonders der Spielmodus „Multiplayer Co-op“ interessant. Unsere Welt ist voller Konflikte, die sich nur lösen lassen, wenn wir gemeinsam daran arbeiten. Ein Spiel zur Klimakrise schreit geradezu nach einem kooperativen Ansatz. In dem von meiner Firma produzierten Spiel *Utopolis* werden die Spielenden durch eine Umweltkatastrophe bedroht. Sie können gewinnen, indem sie kooperieren, kommunizieren und gemeinsam kluge Regeln festlegen. Dies geschieht durch das Vorschlagen und Wählen von Gesetzen. Kürzlich hatte ich die Gelegenheit, ein Prototyp zu spielen, der zum selben Thema alles anders macht. Hier muss man konfrontativ seine Interessen als Fracking-Tycoon gegen die „nervigen Umweltschützer*innen“ durchsetzen.

Auch dieser Spielmodus funktioniert gut, weil es wieder einen Abgleich mit dem eigenen Wertesystem der Spieler*innen gibt.

Zusammenfassend bieten uns Spiele neben dem intuitiv richtigen Spielmodus und der richtigen Perspektive zahlreiche andere Modi. Daher lohnt es sich, die Frage zu stellen, ob am Ende nicht ein anderer Modus zur Vermittlung eines (außenpolitischen) Themas interessanter ist, selbst wenn er für uns als Entwickler*in schwieriger ist und uns dem Risiko aussetzt, angreifbar zu sein.

05 Welche Ursprünge haben die ästhetischen Elemente einer 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?**

Ein Beitrag von Lena Falkenhagen

Kontexte und Assoziationen in digitalen Spielwelten



Viele Spielwelten und Spiele-Erzählungen hinterlassen einen tiefen, oft auch emotionalen Eindruck auf die Spielenden vor dem Monitor. Besonders bei sogenannten „Serious Games“, also den Spielen, die im Gesundheits-/Sportbereich, im Lernbereich unterstützen wollen oder ernsthafte Thematiken wie territoriale Konflikte, psychische Krankheiten (Depressionen o.ä.) aufgreifen, spielt die gewählte Thematik des Spiels eine große Rolle. Das Thema, die erste Ebene, die das Publikum

„liest“, wenn es sich fragt, worum es in dem Spiel geht, steht im Zentrum der 5. Leitfrage und bildet den Gegenstand dieses Beitrags.

Die Erzählung eines Spiels wird durch die Summe der im Spiel vollführten Handlungen (das Gameplay) und Quests, die grafische Ebene und die Soundebene erzeugt. Wenn sie gut aufeinander abgestimmt sind, bilden sie in ihrer Gesamtheit den verwobenen Teppich der Wahrnehmung der Spielenden vom Spiel.

Aus welchen historischen und kulturellen Zusammenhängen stammen Bildelemente, Ton und Musik?

Ästhetiken – seien sie erzählender, grafischer oder musikalischer Natur – tragen immer zur Verortung der Spielenden in einen historischen oder

kulturellen Kontext bei. Sie suggerieren bestimmte Themen; ikonische Bilder können wie Touristik-Attraktionen in einer Stadt verstanden werden. Wer denkt beim Brandenburger Tor nicht an Berlin, beim L’Arc de Triomphe nicht an Paris? In Computerspielen werden sie oft als „Landmarks“ bezeichnet und dienen der Orientierung im Spiel. Gleichzeitig können die Landmarks aber zum Beispiel eine historische Ära nahelegen (besonders im Bereich Kleidung, Frisuren), oder bestimmte historische Ereignisse evozieren (wie bestimmte Gebäude oder Gesten, zum Beispiel eine spezifische Verbeugung).

Viele spezifische „Assets“, also Elemente eines Computerspiels, bringen über das sogenannte „Environmental Storytelling“ (das Erzählen von Kontext über audiovisuelle Elemente) in ein Spiel ein. Cembalo-Musik und ein üppig verzierter Springbrunnen erwecken vermutlich bei vielen Assoziationen an das 18. Jahrhundert.

Diese Form des Erzählens bedingt jedoch auch, dass jeder Mensch seinen eigenen kulturell geprägten Erfahrungshorizont, seine eigene Erlebniswelt in die Interpretation solcher ästhetischen Elemente mitbringt.

Je spezifischer das Element, desto mehr ähneln sich die Assoziationen der Spielenden. Hakenkreuze als Extrembeispiele (nach der Sozialadäquanzklausel inzwischen auch in künstlerischen Computerspielen akzeptiert) sind ein grafisches Element, das weltweit außerordentlich vorbelastet ist und in der Regel gleich interpretiert wird, nämlich als Markierung eines Ortes oder der Nähe eines Menschen zur deutschen Nazizeit und NSDAP, oder alternativ zur neuen Rechtsextremen.

Ob Spielende Darstellungen und Symbole positiv oder negativ interpretieren, hängt sicher von der eigenen politischen Einstellung sowie dem „Framing“, also der spezifischen Darstellung der Situation ab. Eine Charakterisierung von Symboliken mit düster inszenierter Musik stellt sie bedrohlich dar. Auch der Tonfall der Erzählung, also des Narrativs, spielt eine Rolle. Eine eher apologetisch angelegte Erzählebene wird sicher weniger Empathie in den Spielenden erzeugen, sondern politische Positionen einnehmen, als eine differenzierte Handlung.

Auch ikonische musikalische Bestandteile von Computerspielen sorgen für eine solche narrative Verortung. Spielt man das Spiel *Herbst 89*. Auf den Straßen von Leipzig des Studios Playing History und hört die Sprechchöre von den Montagsdemonstrationen, die „Wir sind das Volk!“ skandieren, dann löst dies in Menschen, die die Wendezeit erlebt haben oder damit viel verbinden, emotionale Reaktionen aus, die an machtvoll Gefühle anknüpfen. Für Spielende, die diese Zeit nicht erlebt haben, mag das Spiel dann als erinnerungskulturelles Medium dienen.

Welche emotionale Erlebnisperspektive wird für die Spielenden erschaffen (Abenteuer, Lernerlebnis, Machterfahrung, etc.)?

Computerspielen wird des Öfteren unterstellt, den Spielenden positive Erfahrungen durch eine eskapistische Überhöhung seiner selbst zu bieten. Sicherlich gibt es solche Spiele, als Gegenbeispiel sei *This War of Mine* erwähnt: darin spielt man normale Menschen;

Zivilist*innen, die, selbst relativ hilflos, unter einem Krieg leiden, den sie nicht selbst führen. Die Handlungen, die sie vollbringen müssen, um in dieser Extremsituation zu überleben, überhöhen die Figuren (und die Spielenden) aber nicht, sondern zeigen das Leid und die Verzweiflung der Menschen in einer multiperspektivischen Betrachtung auf.

Sind die handelnden Figuren komplexe Charaktere, deren Motive nachvollziehbar sind und welchen mit Empathie und Respekt begegnet werden kann?

Bei der Betrachtung von Computerspielen gilt wie bei anderen Medien die erzählerische Perspektive, mit der man die Handlung durchlebt. Durchlebt man die Handlung des Spiels als spezifischer Charakter, oder bietet es (auch wie bei *Herbst 89*) einen multiperspektivischen Ansatz? Sind die Charaktere komplexe Charaktere, deren Motive nachvollziehbar sind? Ein wesentlicher Aspekt ist hier die Vermittlung von Motivation und Tiefe der Figuren, die Einblick in die historische Ära oder eine bestimmte Situation geben. Oft gilt, dass Spiele, die Täter*innenfiguren als Identifikationsträger anbieten, zur Vereinfachung neigen. Schlägt die Charakterisierung von Figuren in eine eher apologetische Richtung von

Gräueltaten, kann man vielleicht gar eine politische Botschaft vermuten.

Als ein Beispiel aus Deutschland sei hier das Spiel *Through the Darkest of Times* des Berliner Studios Paintbucket Games genannt. Darin spielt man die Mitglieder einer Widerstandszelle gegen die erstarkende NSDAP. Die handelnden Figuren (es sind mehrere, die man spielt) organisieren Aktionen, sammeln Materialien und Gelder und versuchen, gegen die wachsende Bedrohung von SA und SS Unterstützer*innen für den Widerstand zu rekrutieren. Das Spiel verschränkt eine Visual Novel – also ein erzählendes Spiel, das die politischen Stationen des Erstarkens der NSDAP in zweidimensionalen Grafiken deutlich macht – und ein Strategiespiel (die Organisation des Widerstandes). Ein kampforientierter Shooter auf derselben historischen Folie oder ein fähigkeitenorientiertes *Indiana-Jones-Adventure* bieten Spielenden oft eine weniger differenzierter Erlebnisperspektive.

Through the Darkest of Times kann auch für den ästhetischen Bereich als gutes und reflektiertes Vorbild dienen: Der Art Director des Spiels, Sebastian Schulze, nahm sich vor, das Spiel in einer Optik zu gestalten, die in der

Nazi-Zeit als „entartet“ gegolten hätte. Damit vermeidet das Spiel die Wiederholung der erhöhenden und glorifizierenden Ästhetik der Nazi-Zeit im Stil von Leni Riefenstahl und anderen, in denen der deutsche Mann als Ikone der Männlichkeit, die Frau als überhöhte Mutterfigur verstanden wird. *Through the Darkest of Times* betont hingegen die Individualität der Menschen einerseits und die Wichtigkeit der Zusammenarbeit in der Gruppe andererseits. Jeder dieser Menschen ist klar erkennbar nicht das deutsche Idealbild. Der Fokus liegt auf der Gruppe, nicht auf dem Einzelnen.

Natürlich können Spiele auch wertvoll sein und als Visitenkarte für die Außenpolitik eines Staates dienen, wenn sie einfach Spaß machen, oder weniger erzählerisch angelegt sind. Bei narrativen Spielen allerdings lohnt sich der zweite und dritte Blick auf die Darstellung der ästhetischen Elemente und ihr Framing.

06 Können die Spieler*innen eine Spielwelt selbstwirksam gestalten?

- Inwieweit können die Spieler*innen als Subjekt oder Objekt einer Geschichte agieren?
- Welche außenpolitischen Handlungs- und Entscheidungsoptionen bietet ein Spiel den Spieler*innen?

Ein Beitrag von Prof. Thomas Bremer

Außenpolitische Handlungs- und Entscheidungsoptionen in Spielen – Wechselspiel zwischen Regelwerk und Narration



Außenpolitik ist die strategische Gestaltung und Umsetzung von Maßnahmen und Interaktionen eines Staates auf internationaler Ebene, um seine nationalen Interessen zu fördern und zu schützen. Sie ist ein grundlegender Bestandteil der politi-

schen Gesamtführung eines Landes und beeinflusst die Beziehungen zu anderen Staaten sowie die Positionierung auf der Weltbühne. Außenpolitik verfolgt verschiedene Ziele, darunter Sicherheit und Verteidigung, Förderung wirtschaftlicher Interessen, diplomatische Beziehungen, Förderung von Menschenrechten und Werten, Steigerung des Einflusses und Prestiges, Konfliktlösung und Friedenssicherung sowie Bewältigung globaler Herausforderungen wie Umweltschutz und Gesundheitspandemien.

Die mathematische Spieltheorie ist eine mathematische Theorie zur Modellierung von Entscheidungssituationen, bei denen mehrere Beteiligte interagieren. Sie erfasst das rationale Entscheidungsverhalten in sozialen Konfliktsituationen und findet Anwendung in verschiedenen Bereichen. In ihrem Sinne könnte Außenpolitik auch als eine Ansammlung von Spielen betrachtet werden, bei denen es um das Zusammenspiel von Interessen, Werten, Diplomatie und Machtverhältnissen zwischen verschiedenen Spielenden geht. Die genauen Ziele

und Prioritäten können von „Spielenden zu Spielenden“ variieren, abhängig von den sich verändernden globalen Gegebenheiten und nationalen Prioritäten. Der folgende Beitrag richtet den Blick daher auf die spielerische Wirkungsmacht zwischen Regelwerk und Narration in besonderem Bezug zur Spieltheorie.

Eine der ältesten noch heute gespielten Spiele ist Schach. Schach ist trotz aller Abstraktion ein Kriegsspiel, bei dem es im Duell zweier Spieler darum geht, den König, den Herrscher, matt zu setzen. Obwohl der Spielverlauf komplex ist, ist er berechenbar, da alle Informationen offen liegen. Die Figuren sind Zeichen, die auf Krieg verweisen, aber letztlich hat das Spiel Schach mit dem wirklichen Krieg nichts zu tun. Das „Als ob“ ist ein Aspekt aller Spiele, nicht nur des menschlichen. Auch Tierkinder kämpfen im Spiel, ohne sich dabei Leid zuzufügen.

Im Regelspiel lernen wir effektive Strategien und Techniken, um Konflikte konstruktiv anzugehen, Lösungen zu finden und unsere zwischenmenschlichen Beziehungen zu stärken. Außerdem verbessern wir unsere Kommunikationsfähigkeiten, um Missverständnisse zu vermeiden und

effektiv zu kommunizieren. Durch das Erlernen dieser wichtigen Fähigkeiten entwickeln wir ein besseres Verständnis für unterschiedliche Perspektiven und lernen, respektvoll und tolerant zu sein.

Spielende sind in der Lage das Regelwerk getrennt von der Symbolebene zu akzeptieren. Ich kann Schach mit Soldatenfiguren oder mit abstrakten Formen spielen. Das Regelwerk bleibt gleich und im Kern ändert es am Spielerleben wenig. Umgekehrt bedeutet dies auch, dass wir nicht viel zu erwarten haben, wenn wir die symbolische und narrative Ebene des Spiels anreichern, ohne das Regelwerk zu ändern. Es gibt eine Reihe von Spielen mit außenpolitischen Narrativen wie z.B. *Civilization VI*: Diplomatie, Spionage und Kulturdiplomatie, *Crusader Kings III*: Dynastische Bündnisse und politische Intrigen, *Stellaris*: Interstellare Diplomatie und Föderationen, *Victoria II*: Kolonialpolitik und Wirtschaftsdiplomatie und viele andere dieser Art. In der narrativen und symbolischen Darstellung der Konflikte von Staaten, hat der Begriff der Diplomatie in diesen Spielen im Zweifel wenig zu bedeuten, sondern hat vielleicht nur die Funktion eines Aufschiebens von Handlungsoptionen. Am Ende zählt in diesen

Spiele immer der Gewinn von Raum und Ressourcen - also die imperialistische Geste, die geradezu wörtlich in die Hände der Spielenden gelegt wird.

An dieser Stelle wird klar, dass das, was den Herausforderungen der Außenpolitik nahekommt, in einem Single-Player-Spiel nur unvollständig dargestellt und erfahren werden kann. Konflikte sind in diesen Spielen algorithmisch implementiert und lassen den Spielenden nur die von den Spielmachenden vorgesehenen Handlungsoptionen. In der wirklichen Welt der Außenpolitik haben wir es jedoch mit „Spielenden“ zu tun, die eigene Interessen vertreten und zusätzlich nicht mit gleichen Bedingungen ausgestattet sind.

In der mathematischen Spieltheorie gibt es verschiedene Modelle die Aspekte von Außenpolitik zu beschreiben, bzw. zu modellieren. Das Gefangenendilemma etwa ist ein klassisches Beispiel für ein solches Spiel, bei dem Staaten entscheiden müssen, ob sie kooperieren oder sich gegenseitig verraten. Die Nash-Gleichgewichtstheorie beschreibt Situationen, in denen keine Seite einen Anreiz hat, alleine von ihrer Strategie abzuweichen, wenn die Strategien der anderen Spieler unverändert

bleiben. Das Sicherheitsdilemma ist ein Konzept in der Spieltheorie, das aufzeigt, wie Maßnahmen zur Sicherung der eigenen Interessen von einem Staat als Bedrohung von anderen Staaten wahrgenommen werden können. All diese verschiedenen Modelle können dabei helfen, zu vermitteln, wie Staaten ihre Absichten signalisieren und zugleich sicherstellen können, dass diese Absichten von anderen Staaten richtig interpretiert werden. Das Konzept der „Glaubwürdigkeit“ ist hierbei von besonderer Bedeutung. In der internationalen Politik sind Beziehungen oft von wiederholten Interaktionen geprägt. Spieltheoretische Modelle von Wiederholungsspielen können verwendet werden, um zu analysieren, wie sich die Handlungen und Entscheidungen eines Staates im Laufe der Zeit auf seine Reputation und die Interaktionen mit anderen Staaten auswirken. Die Spieltheorie kann dazu verwendet werden, die Bildung und den Erhalt strategischer Allianzen und Koalitionen zu analysieren. Staaten müssen abwägen, wann es in ihrem Interesse liegt, sich mit anderen Staaten zu verbünden und welche Zugeständnisse sie machen sollten, um diese Bündnisse aufrechtzuerhalten.

All diese Aspekte sind und können letztlich auch Bestandteil vieler Multi-Player-Spiele insbesondere Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) sein. Doch auch diese Spiele sind primär in ihren Mechanismen auf Dominanz und imperiales Verhalten geprägt. Gleichzeitig heißt es nicht, dass deren Spielenden in der wirklichen Welt diese Ansichten teilen.

Viele Spiele behandeln Kriegsführung, Menschenrechte und Ressourcenausbeutung. Die moralischen Konsequenzen von Spielerentscheidungen und die Darstellung von Konflikten und diplomatischen Beziehungen in Spielen bleiben oft oberflächlich. Spielermachende könnten die moralischen Konsequenzen von Spielerentscheidungen berücksichtigen und Spielmechanismen schaffen, die den Spielerenden die Möglichkeit geben, sich dagegen zu entscheiden. Die Darstellung von Ressourcenausbeutung in Spielen ist ebenfalls ethisch problematisch. Spielermachende könnten alternative Modelle des Ressourcenmanagements implementieren, die Nachhaltigkeit und soziale Verantwortung fördern. Die Darstellung von Konflikten und diplomatischen Beziehungen in Spielen sollte ebenfalls kritisch betrachtet wer-

den. Spielermachende sollten bestrebt sein, die Komplexitäten diplomatischer Verhandlungen und die potenziellen Konsequenzen unterschiedlicher diplomatischer Ansätze glaubwürdiger darzustellen und den Spielern mehr Handlungsoptionen und individuellere Strategien zu ermöglichen.

07 Nach welchen ethischen Prinzipien funktioniert ein Spiel?

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

Ein Beitrag von Dr. Felix Zimmermann

Außenpolitisch (un-)ethisches Handeln in Civilization 6?



Eine ethische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen ist komplex, kann sich mit verschiedenen Aspekten des Spiels, des Spielens, der Spieler*innen und deren gesellschaftlicher Einbettung befassen.⁵ Dieser Kurzbeitrag soll daher eine konkrete Auseinandersetzung mit einem Teilbereich dieses Komplexes

anbieten: den ethischen Implikationen virtueller Spielhandlungen. Der Fokus liegt hierbei entsprechend der Zielsetzung des Auswärtsspiel-Projekts auf Spielhandlungen, die realweltliche außenpolitischen Handlungsoptionen nachempfunden sind, wobei der sechste Teil der Civilization-Reihe als Beispiel dienen soll (inkl. der Erweiterungen).

Vor allem die geschichtswissenschaftlichen Game Studies haben bereits zahlreiche Untersuchungen zur Civilization-Reihe hervorgebracht, die gemeinhin ein eurozentrisches Geschichtsbild attestieren, das Expansion, Wettkampf und Wachstum zum

Naturzustand menschlichen Zusammenlebens zwischen klar abgegrenzten Nationalstaaten erhebt.⁶ Spielziel und Inszenierung sind dahingehend eindeutig: Wir schlüpfen in die Rolle einer unsterblichen Führungsfigur einer Nation und durchleben tausende Jahre menschlicher Geschichte, um dann schließlich als einzige Nation den Sieg zu erringen, sei es durch Wissenschaft, Kultur, Religion, Diplomatie oder Herrschaft. Als Vertreter des sogenannten 4X-Genres, das für „eXplore“, „eXpand“, „eXploit“ und „eXterminate“ steht, ist die Civilization-Reihe ein Paradebeispiel dafür, die Aussagekraft digitaler Spiele nicht nur anhand der Oberfläche (der Erzählung, des

⁵ Vgl. u.a. Ostritsch, S. (2018), Ethik. In: Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik (herausgegeben von Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg), S. 77–96.

⁶ Vgl. u.a. Bassermann, M. (2021), Gameplay loops and other politics: Musings on Civilization, ideology and game development. In: Historical Games Network, <https://www.historicalgames.net/gameplay-loops-and-other-politics-musings-on-civilization-ideology-and-game-development/>

Settings usw.), sondern auch anhand der zugrundeliegenden Spielmechanik zu beurteilen.⁷ Hierzu wird in der Regel auf das Konzept der „prozeduralen Rhetorik“, popularisiert durch Ian Bogost⁸, zurückgegriffen und so folgendes Kernargument formuliert: Mit Hilfe des Programmcodes und der Spielregeln, die die Spielmechanik ergeben, treffen Spielentwickler*innen mehr oder weniger subtil und mehr oder weniger bewusst Aussagen über die Welt und leisten – das ist im Rhetorik-Begriff bereits ausgedrückt – Überzeugungsarbeit für diese Aussagen.

Verkompliziert wird die Diskussion über die Aussagekraft der Spielmechanik allerdings, wenn sie um eine ethische Fragestellung ergänzt wird: Legt ein Spiel wie *Civilization 6* mit seinen Optionen für expansionistisches-kriegerisches Handeln den Spieler*innen nahe, dass Krieg eine moralisch gute Handlungsmöglichkeit darstellt?

Die sechs möglichen Siegvarianten, die *Civilization 6* anbietet, scheinen gegen eine Schlagseite in Richtung Kriegsführung zu sprechen, denn ein Wissenschaftssieg, Kultursieg oder Diplomasieg ließe sich theoretisch auch im

Zuge einer pazifistischen Spielweise erreichen. Praktisch allerdings ist kriegerisches Handeln der verlässlichste Weg zum Sieg. Ein Beispiel: Ein Wissenschaftssieg wird errungen, indem die notwendigen Technologien erforscht werden, um eine Weltraumexpeditionen zu einem Planeten außerhalb unseres Sonnensystems zu starten. Spieler*innen benötigen hierfür viele und große Städte, um Bibliotheken und Universitäten bauen und so Forschungspunkte sammeln zu können. Expansion ist also notwendig und wenn alles Land besiedelt ist, gibt es nur noch eine Möglichkeit, um weiter zu expandieren: anderen Nationen den Krieg zu erklären. Außerdem schalten Spieler*innen, die intensive Forschungsbemühen betreiben, zwangsläufig immer stärkere Kriegerstechnologien frei, die im Wettkampf mit anderen Nationen einen erheblichen Vorteil bedeuten und dementsprechend zu ihrem Einsatz in einem Krieg verleiten. Es gibt in diesem Sinne keine vollständig pazifistische Forschung in *Civilization 6*. Besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden, die den computergesteuerten Gegner*innen weitreichende Vorteile bescheren (z.B. prozentual erhöhte Rohstoffgenerierung),

sind Spieler*innen dazu gezwungen, andere Nationen früh und gnadenlos durch Krieg auszuschalten – außer sie akzeptieren eine nahezu unausweichliche Niederlage.

Das Argument der prozeduralen Rhetorik ernstgenommen, bedeutet diese spielmechanische Notwendigkeit, in *Civilization 6* Krieg zu führen, dass er als eine, wenn nicht gar die moralisch valide Option fungiert, um die eigenen Ziele im Wettstreit der Nationen zu erreichen.

Ganz so einfach ist es dann aber dann doch nicht, sowohl in Bezug auf *Civilization 6* als auch auf andere Spiele, die an außenpolitisches Handeln angelehnt sind. Zwei Gegenargumente sind anzubringen: Erstens ist es Gang und Gäbe und zu einem gewissen Grad auch Kern des Mediums digitales Spiel, dass das Spieler*innenhandeln durch Spielnarration oder -mechanik eingeordnet und zum Teil auch kommentiert wird. Hierdurch kann auch die Moralität des Spieler*innenhandelns zur Debatte gestellt werden. In *Civilization 6* sammeln Spieler*innen beispielsweise Groll bei anderen Nationen, wenn sie „Überraschungskriege“ führen. Ein

⁷ Vgl. Huberts, C. (2022), Spiele mit Ideologie. In: Dossier Digitale Spiele, <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504992/spiele-mit-ideologie/>

⁸ Bogost, I. (2007), Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames.

kriegerisches Verhalten kann damit sogar zu einer Sondersitzung des sogenannten Weltkongresses führen, der dann Sanktionen verhängt. Das zweite, noch weitreichendere Gegenargument bezieht sich auf die Spieler*innen und deren Möglichkeit und Verantwortung, eine Haltung zu einem gegebenen Spiel zu entwickeln. Tatsächlich sind Spieler*innen weit mehr als bloße Ausführer der Anweisungen eines Programmcodes.

Der Unterschied liegt hier zwischen instrumentellem und kreativem Spielen. Gewiss können Spieler*innen ein Spiel wie *Civilization 6* instrumentell spielen, also erkennen, dass Krieg zu führen der verlässlichste Weg zum Sieg ist. Aber auch das bedeutet nicht, dass sie sich die normative Aussage, die über die Spielmechanik transportiert wird, zu eigen machen. Auch wenn sie instrumentell spielen, können Spieler*innen Krieg immer noch – im Abgleich mit ihren realweltlichen Wertvorstellungen – für unmoralisch halten. Und mehr noch: Sie können ihre realweltlichen Wertvorstellungen auch in ihrem spielerischen Handeln abbilden, indem sie kreativ die Grenzen und Möglich-

keiten des Programmcodes und der Spielmechanik ausloten (bspw. auch durch das Ausnutzen von Glitches und Bugs). So wird in *Civilization 6* – wie auch in vielen anderen Spielen – von manchen Spieler*innen ein „Pacifist Run“ versucht, d.h. ein erfolgreicher Spieldurchlauf ohne Kriegsführung, der eine besondere Herausforderung darstellt und als ein spielerisches Aushandeln ethischer Prinzipien gedeutet werden kann.

Manchen Spieler*innen reicht das nicht: So gibt es für *Civilization 6* eine Modifikation mit dem Titel „Forever Peace“, die jedwede kriegerische Handlung unmöglich macht und dahingehend einen Bruch mit den Regeln des Spiels und der intendierten Spielmechanik darstellt. Mehr noch als von einem kreativen Spielen ließe sich hier von einem transgressiven Spielen sprechen,⁹ also einem Widerstand gegen die Zwänge des Programmcodes – und damit womöglich auch gegen die normativen Aussagen, die in ihn eingebettet sind. Ein Spielentwickler ging sogar so weit, eine Parodie auf die *Civilization*-Reihe mit dem Titel *Syphisation* zu entwickeln, die die Grund-

prinzipien der Reihe aber auch anderer 4X-Spiele wie *Expansion*, *Wettkampf* und *Wachstum* in Frage stellt.¹⁰

Die Komplexität der Fragestellung „Nach welchen ethischen Prinzipien funktioniert das Spiel?“ liegt dann gerade darin, dass intendierte oder nicht-intendierte normative Aussagen der Entwickler*innen nicht nur spielimmanent auf vielfältige Weise auftreten und reflektiert werden können, sondern dass sich Spieler*innen zu diesen Aussagen ebenso vielfältig verhalten können und dabei gerade das kreative, experimentelle und teilweise auch grenzüberschreitende Moment des Spielerischen voll zum Tragen kommt.

⁹ Aarseth, E. (2007), I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>

¹⁰ Vgl. Evans-Thirlwell, E. (2023), Can you make an anti-imperial empire game? In: Eurogamer, <https://www.eurogamer.net/can-you-make-an-anti-imperial-empire-game>

08 Welche außenpolitischen Szenarien vermittelt ein Spielsetting?

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

Ein Beitrag von Nora Müller

Außenpolitik mit und in digitalen Spielen



Videospiele sind politisch oder haben zumindest einen politischen Subtext, auch wenn sie als rein kommerzielle Produkte einer rapide wachsenden Gaming-Industrie daherkommen. Was Joshua Foust mit Blick auf den US-amerikanischen Markt feststellt, dürfte zunehmend

auch für Europa zutreffen: **Video-spiele werden immer mehr zu einem umkämpften politisierten Raum,¹¹ in dem staatliche, aber auch privatwirtschaftliche und zivilgesellschaftliche Akteure miteinander konkurrierende Narrative platzieren, die das Weltbild der Nutzer*innen beeinflussen. Anders als bei traditionellen Formen der Unterhaltung ist das Maß der Interaktion und Identifikation mit den Protagonist*innen des Videospiels deutlich höher.**

Dies gilt vor allem für die sog. First-Person Shooters (FPS). „Videospiele zwingen die Spieler[*innen] dazu,

Teilnehmende an simulierten Ereignissen zu werden“¹², so erläutert es Marcus Schulzke. Insofern haben die außenpolitischen Szenarien, die einem Videospiel zugrunde liegen, prägenden Einfluss auf die Spieler*innen. Abhängig von der jeweiligen Erzählsituation können digitale Spiele ihren Spieler*innen somit ganz unterschiedliche Eindrücke von „Außenpolitik“ vermitteln.

Fest steht, dass Spielereihen wie *Call of Duty* oder *Battlefield* einen einseitigen Fokus auf die militärische Dimension außenpolitischen Handelns legen, ja militärische Gewalt als geradezu unausweichliches Mittel zur Beilegung

¹¹ Foust, J. (25. März 2021), Video games are the new contested space for public policy. <https://www.brookings.edu/articles/video-games-are-the-new-contested-space-for-public-policy/>.

¹² Schulzke, M. (1. August 2014), Video Games and the Simulation of International Conflict. <https://www.e-ir.info/2014/08/01/video-games-and-the-simulation-of-international-conflict/>.

internationaler Konflikte darstellen.¹³ Washington tritt nur als Militärmacht, nie als diplomatischer Akteur in Erscheinung. Zudem präsentieren sie eine manichäische Sicht der Welt, in der die USA sich in einem epischen Kampf gegen auf deren Vernichtung sinnende Feinde, z. B. islamistische Terrorist*innen, befindet. Jenseits stereotyper Feindbilder ist wenig Raum für eine differenzierte Auseinandersetzung mit komplexen Konfliktszenarien. Die Perspektive des „Anderen“ spielt keine Rolle. In *Call of Duty* wird den USA, so Daniel Golebiewski, weiterhin die Rolle des „Weltpolizisten“ und Hegemon zugeschrieben, der willens und in der Lage ist, weltweit einzugreifen, wenn Amerikas Werte und Interessen in Gefahr sind. Es verwundert daher nicht, dass die Diskussion, inwieweit solche Spiele (auch) ein Instrument strategischer Kommunikation für die Ziele und Interessen US-amerikanischer Außenpolitik sind, bereits seit Langem geführt wird.

Einen Gegenentwurf zu *Call of Duty* bildet das nicht-kommerzielle Videospiel *Convene the Council* aus dem Genre der „Serious Games“.¹⁴ Mit *Convene*

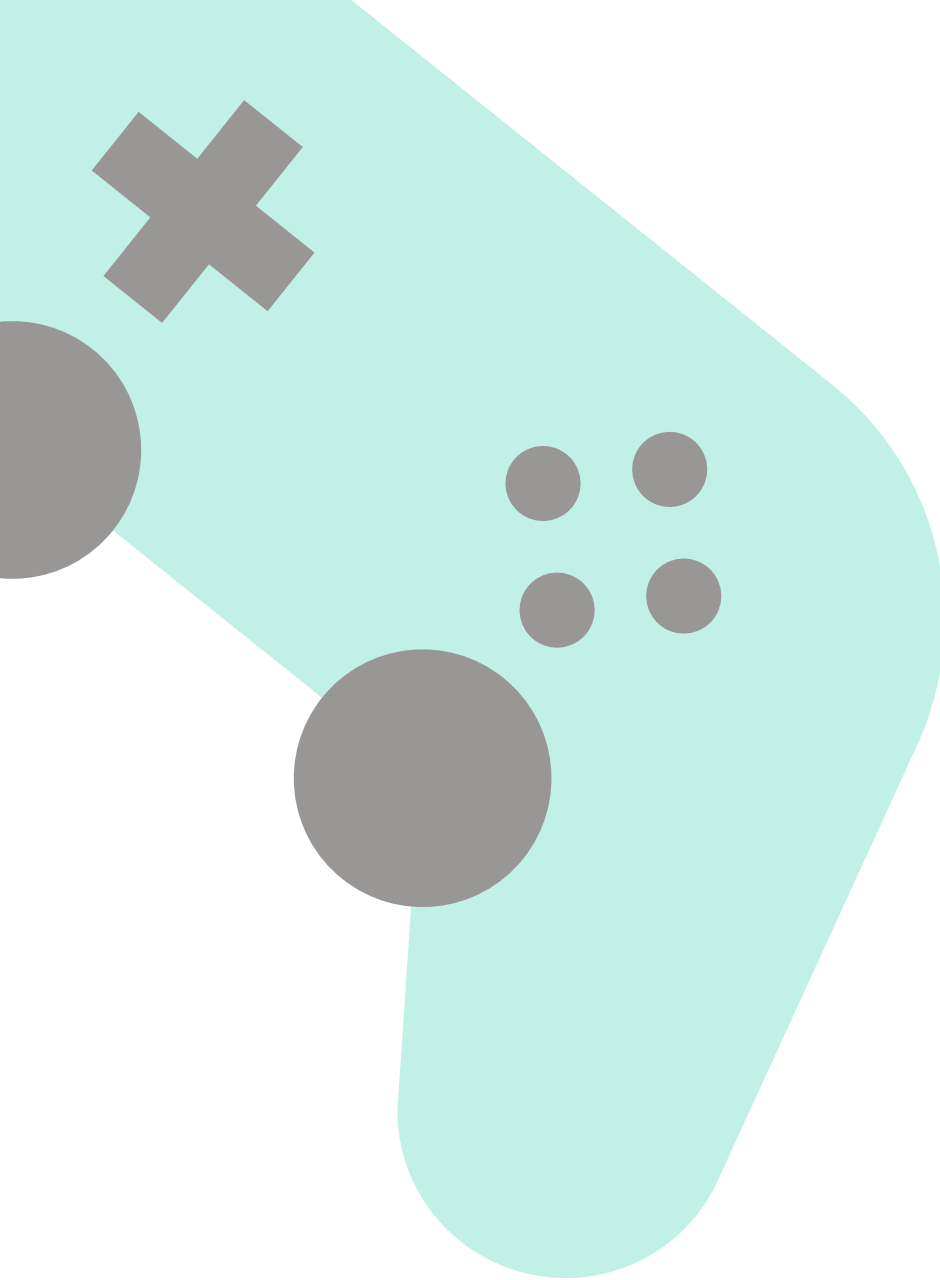
the Council, das von der US-Denkfabrik Council on Foreign Relations und iCivics, einer innovativen Plattform für politische Bildung, entwickelt wurde, soll vor allem jungen Spieler*innen ein besseres Verständnis für zentrale Fragen US-amerikanischer Außen- und Sicherheitspolitik vermittelt werden. Die Nutzer*innen schlüpfen in die Rolle des US-Präsidenten und müssen aus dem „Situation Room“ des Weißen Hauses heraus gemeinsam mit dem Nationalen Sicherheitsrat außenpolitische Entscheidungen treffen – sei es bei einem Seuchenausbruch mit pandemischem Potenzial in Übersee oder im Fall eines Angriffs gegen einen US-Verbündeten. Obwohl beide Spielsettings – *Call of Duty* wie *Convene the Council* – somit US-amerikanische Außenpolitik thematisieren, erzeugen sie völlig unterschiedliche Szenarien und Vorstellungen von dieser.

Im Mittelpunkt von *Convene the Council* steht das Konzept einer vernetzten Welt, in der globale Herausforderungen vor allem durch Diplomatie und internationale Zusammenarbeit gelöst werden. Darüber hinaus sollen die Nutzer*innen auf spielerische Weise das Ineinandergreifen innen- und außenpolitischer Prozesse verstehen, so iCivics-Direktor Louise Dubé.

Die Anwendung von „Serious Games“ bzw. technisch basierten Simulationsübungen ist dabei nicht auf eine junge Zielgruppe von Schüler*innen und Studierenden begrenzt. Speziell zugeschnittene „Serious Games“ können außenpolitische Entscheidungsträger*innen dabei unterstützen, im Sinne einer vorausschauenden Außenpolitik

¹³ Golebiewski, D. (7. November 2013), 'There's a Soldier in All of Us': Call of Duty's Promotion of US Foreign Policy. <https://www.e-ir.info/2013/11/07/theresa-soldier-in-all-of-us-call-of-dutys-promotion-of-us-post-911-foreign-policy/>.

¹⁴ iCivics, Convene the Council. <https://www.icivics.org/games/convene-council>



mögliche (Krisen-) Szenarien zu analysieren und Handlungsoptionen für den Ernstfall zu entwerfen. So hat die Global Zero-Initiative eine VR-unterstützte Simulation entwickelt, mit deren Hilfe Politiker*innen und Regierungsvertreter*innen in Echtzeit die Entscheidungsfindung in einer atomaren Krise simulieren können.

Videospiele haben außenpolitische Relevanz – ob über implizite Botschaften in den Plots kommerzieller Blockbuster wie *Call of Duty* oder die edukative Wirkung von „Serious Games“ wie *Convene the Council*. Angesichts kontinuierlich steigender Umsätze der Gaming-Industrie werden Videospiele für Regierungen zu einem immer wichtigeren Instrument der „Soft Power“. Auch die deutsche Außenpolitik ist gut beraten, beim Thema „Videospiele“ nicht den Anschluss zu verlieren.

09 Spiegeln die Belohnungs- und Sanktionssysteme einer Spielmechanik Grund- strukturen der Außenpolitik wider?

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

Ein Beitrag von Jan Wagner

Wider eine Nullsummen-Logik von (digitalen) Spielen



Außenpolitik ist auf Spielgenres bezogen das Feld der sogenannten Globalstrategie- oder 4X Spiele – und schon diese Genrebezeichnung verweist auf das Grundthema dieser Spiele: Die X stehen für Explore, Expand, Exploit und Exterminate. Klassische 4X Spiele wie die *Sid Meier's Civilization*-Reihe oder die *Master of Orion*-Serie greifen als rundenbasierte Spiele auf ältere Brettspielkonzepte zurück, wie zum Beispiel das populäre Risiko, das in

den 1950ern zunächst vom französischen Filmregisseur Albert Lamorisse als *La Conquête du Monde* konzipiert und dann weiter entwickelt wurde.

Dieses Spiel wurde übrigens wegen seiner militaristischen Wortwahl 1982 beinahe in Deutschland indiziert und erst eine gerichtliche Auseinandersetzung führte dazu, dass der Hersteller die Spielbeschreibung änderte und statt von „Erobern“ und „Vernichten“ nun die Rede von „Befreien“ und „Auflösen“ von Armeen war. Aus Angriff und Verteidigung wurden „diplomatische Verhandlungen“. Eine ähnliche Entwicklung – wenn auch fundierter in der Verankerung in der Mechanik – machte auch Civilization als Reihe mit, denn zum militärischen oder Forschungs- bzw. Weltraumsieg gesellte

sich seit *Civ3* (2001) der Kultursieg und der Diplomatische Sieg sowie eine Vorherrschaft qua Weltbevölkerung, später der Religionssieg dazu. Die erweiterten Siegoptionen – und im jüngsten Civilization-Titel eingeführten neutralen Stadtstaaten, um deren Gunst man konkurriert, machen deutlich, dass sich das Verständnis von außenpolitischem Erfolg bzw. außenpolitischen Siegen in der Civilization-Reihe verändert hat.

Trotzdem bleibt Civilization ebenso wie jüngere Genrevertreter wie *Human-kind* (2021) oder *Old World* (2022) dem 4X Prinzip verpflichtet. Eine enge Bindung von Wirtschaft, Landnahme und Ressourcenausbeutung und damit zwangsläufig auftretender Konkurrenz zu anderen Akteuren ist die Grundlage der Spielmechanik. Sie zwingt Spielende dazu, sich stets gegeneinander

zu positionieren – lediglich die Wahl der Waffen hat sich geändert. Krieg bleibt in vielen der Spiele die Ultima Ratio der Konfliktlösung, auch wenn der reine Zustand des Krieges – der sowohl kostspielig ist als auch zu Unzufriedenheit in der Bevölkerung führt – oft zunächst negativ sanktioniert wird, vor allem für die Fraktion, die ihn beginnt. Das macht andere Formen der Auseinandersetzung und Konkurrenz attraktiv – jedoch geht auch hier das Spiel stets von einem Wettlauf aus, aus dem heraus es seine Spannung zieht. Ausbreitung der eigenen Religion, Aufbau einer dominanten Kultur, Erlangung der meisten Stimmen in der UN, erste Zivilisation mit Ausbreitung im Weltraum: Stets geht es darum, andere klein zu halten, zurückzudrängen und auszubremsen. Selbst bei Handelsrouten oder Tausch – von denen beide Partner profitieren – gilt es immer einen Vorteil zu erlangen und diplomatische Geschenke dienen lediglich dazu die „Gunst“ beim anderen voranzutreiben. In der Welt von Civilization ist die Beziehung zu anderen ein Nullsummenspiel – der Vorteil des einen ist der Nachteil der anderen und das eigene Handeln bleibt stets auf Dominanz ausgerichtet.

Klassische 4X Spiele belohnen also egoistisches Handeln und sanktionieren Verhalten, das nicht auf Ausdehnung und Zurückdrängung des Gegenübers abzielt – wer zu spät kommt, den bestraft das Spiel. Diese Annahme über zwischenstaatliche Beziehungen und Politikziele repliziert die Leitlinien des Kalten Krieges und der Truman-Doktrin: Im Wettstreit der Systeme wurden alle Staaten als „für“ oder „gegen“ das jeweilige eigene System betrachtet und es ging darum, die eigene ideologische, politische und geographische Vorherrschaft zu sichern. In einer globalisierten Welt sind aber staatliche und nicht-staatliche Akteure oft mit der Lösung überstaatlicher Herausforderungen konfrontiert, die Interessensausgleich, Kooperation und Kompromiss bedeuten können. Von der EU über die UN zur Klimakonferenz – allein auf eigenen Vorteil bedachtes Handeln kann nicht das Ziel des „politischen Spiels“ sein.

Ein Spiel, welches diese Elemente in Belohnungs- und Sanktionssysteme der Spielmechanik verankert sollte sich also an neuen Zielen orientieren. Viele moderne Brettspiele wie *Pandemic* (2008) oder *Spirit Island* (2017) stellen allen Spielern gemeinsam die Aufgabe, gegen die Ausbreitung einer Bedro-

hung zu kooperieren, andere Brettspiele wie *Castle von Loghan* (2021) bieten sowohl kooperative wie auch kooperativ-kompetitive Spielmodi.

Welche Möglichkeiten gibt es für ein Spiel kooperatives Verhalten oder Kompromisse zu belohnen? Muss immer ein Nullsummenspiel hinter der Gewinnlogik stehen? Kann eine Spielaktion allen Beteiligten Gewinn bringen und somit zur Kooperation anregen, oder sind bestimmte Spielziele überhaupt nur gemeinsam erreichbar? Spiele wie *Minecraft* zeigen, dass gemeinsame Projekte ohne Gewinnstreben durchaus starke Motivatoren im Spiel darstellen können und „Sieg“ nicht die einzige Messlatte für Verhalten von Spielenden ist. Bei der Konzeption eines Spiels, welches Grundstrukturen der Außenpolitik darstellt, kann es also durchaus auch um gegenseitige Sicherung der jeweils eigenen oder gemeinsamen Interessen gehen. Es können Spielziele gesetzt werden, die nur im Miteinander erreichbar sind oder dem Erhalt eine Ordnung dienen, welche die Grundlage des möglichen Erfolges bietet, wie man es in Aufbausimulationsspielen wie der *Animal Crossing*-Serie findet. Solche Spiele müssen durchaus nicht nur „nett“ sein: Eine Mechanik welche

„Alleine gewinnen, zusammen verlieren“ abbildet, kann interessante Optionen bieten, bei denen zwischen dem Einzelinteresse (gewinnen) und dem Interesse aller (nicht verlieren) abgewogen werden muss.

Gerade wenn man diese Möglichkeiten mit der Kommunikation in Online-Spielen verbindet, können hier interessante Aspekte auch sozialer und diplomatischer Natur bedient werden. In klassischen MMOs schließen sich Spieler*innen ja zu größeren Aufgaben/Raids zusammen, um gemeinsam koordiniert Gegner*innen zu besiegen – globalstrategische oder stärker politische Spiele können hier zahlreiche Mechanismen und Designs finden, welche Kooperation und Kommunikation regeln, bis hin zur Verteilung der Erträge (Loot) im „need before greed“ Verfahren, welches die Möglichkeiten des Zugriffs auf gemeinsame Beute regelt.

Ein Spiel muss nicht dem Globalstrategie/4X Genre angehören, um Grundstrukturen der Außenpolitik abzubilden. Denn die hier aufgezeigten Beispiele und dahinterstehenden Denkmuster, welche die Anreize, Mechaniken und Spielziele definieren, lassen sich in ähnlicher Weise in fast allen Spiel-

formen finden. Das Erkennen dieser Annahmen und eine Erweiterung des Belohnungs- und Sanktionsdesigns im Spiel um andere Paradigmen bietet die Möglichkeit, moderne Außenpolitik in ihrer Struktur besser abzubilden und zugleich neue, anregende Spielmechaniken auszuprobieren.

10 Bildet ein Spiel selbst Gegenstand außenpolitischer Diskurse?

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

Ein Beitrag von Daniel Budiman

Jedes Spiel kann Gegenstand außenpolitischer Diskurse bilden



Haben Sie schon einmal versucht, eine Partie Schach alleine, also sozusagen gegen sich selbst zu spielen? Ich habe das oft versucht. Nicht, weil ich besser in Schach werden wollte, das habe ich schon längst aufgegeben. Sondern, weil diese kleine Variation das eigentliche Spiel verändert: Denn nun findet ein unentwegter innerer Dialog mit sich selbst statt und die Partie wird zu einem Rollenspiel: Ich selbst springe in zwei verschiedene

Rollen, die eine mag vielleicht einen etwas aggressiveren Spielstil, die andere wählt ihre Züge eher mit Bedacht. Und auf einmal tritt dabei die eigentliche Wettkampfkompone (vorerst) in den Hintergrund und das Finden/Testen unentdeckter Spielzüge, das Abwägen von Möglichkeiten fast wie in einem Rätselspiel wird zum eigentlichen Spiel.

Eine Schachpartie mit mir selbst hat mir einiges klargemacht:

- A)** Ich bin wirklich nicht gut in Schach und
- B)** ein innerer Diskurs mit mir selbst wird zwar nie eine echte Begegnung mit einer mitspielenden Person ersetzen, aber er ermöglicht mir eine Annäherung an andere Spielweisen und

könnte mich – zumindest theoretisch – auf einen äußeren, zwischenmenschlichen Diskurs schulen und vorbereiten. Und genau hier kann eine außenpolitische Wirkung von digitalen Spielen anschließen. Im Kontext des „Auswärtsspiels“ und der Kernfrage, inwiefern (digitale) Spiele selbst Gegenstand außenpolitischer Diskurse bilden können, scheint also die Betrachtung der Spielregeln und insbesondere die Modifikation derselben, seien diese intrinsisch oder extrinsisch motiviert, von besonderer Bedeutung. Insbesondere die „Selbstwirksamkeit“ der Spielenden, also die individuelle Erfahrbarkeit digitaler Erlebniswelten steht hierbei im Vordergrund: Was macht „das Spiel“ mit mir und anderen Mitspieler*innen?

Wie spiele ich das Spiel, kann ich das Spiel modifizieren und bietet mir das Spiel selbst als „Gegenstand“ eine geeignete Plattform, einen erfahrbaren Raum, für außenpolitische Diskurse?

Zuletzt hat mir die Schachpartie mit mir selbst also verdeutlicht:

C) Jedes Spiel kann Gegenstand außenpolitischer Diskurse sein. Ein eigenes Verständnis im Umgang von Spielsystemen, Regeln und möglichen Modifikationen selbiger, sowie die Fähigkeit der Wahrnehmung von Differenzen unterschiedlicher Spielarten eines (beliebigen) Spiels sind Grundlage dafür, realpolitische Systeme, Regeln und unterschiedliche Sicht- und Funktionsweisen erkennen zu können.

Bietet das Spiel Erfahrungs- und Dialogräume zur Diskussion außen- politischer Themen und Mechanismen – im Spiel wie auch zwischen den Spieler*innen über das Spiel hinaus?

Spiele wie *Civilization*, *Crusader Kings* oder auch *Suzerain* bieten unmittelbare inhaltliche Parallelen zu politischen Themen. Doch können sich selbstverständlich auch um Spiele ohne inhaltliche Schwerpunkte auf politische Systeme und Themen wichtige Erfahrungs- und Dialogräume zur Diskussion außenpolitischer Themen und Mechanismen für eine individuelle, intrinsische Auseinandersetzung bilden.

In vielen „Singleplayer“-Rollenspielen wie zum Beispiel *The Witcher*, *Skyrim* oder auch *Cyberpunk 2077* liegt die „Players Journey“, also die eigene Reise in der Spielwelt durch eine starke Narration und den individuellen Entscheidungen innerhalb der Spiel- und Erzählwelt im Vordergrund. Schwer-

wiegende Entscheidungen innerhalb der eigenen Spielweise (Entscheide ich mich für Fraktion A oder B) hat oftmals unmittelbare Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels und individualisiert das Spielerlebnis ungemein. Ein Diskurs über die unterschiedlichen Spielweisen mit anderen Spieler*innen kann und wird auch zum Austausch außenpolitischer Themen genutzt werden.

Verfolgt Spieler*in A einen eher demokratischeren Weg und versucht unterschiedliche Parteien in einem Rollenspiel nicht zu sehr durch die eigene Spielweise zu beeinflussen, so interessiert es ggfs. Spieler*in B überhaupt nicht, was die jeweiligen Parteien machen; er oder sie ist ausschließlich an dem eigenen Wohl und Fortschritt interessiert. Eine etwaige moralische Auseinandersetzung mit der eigenen Spielweise wird insbesondere in moderneren Rollenspielen durch entsprechende Konsequenzen im Spiel, sowie durch unterschiedliche Spiel-Enden motiviert und bestenfalls im Diskurs mit anderen Spieler*innen vertieft.

Insbesondere Mehrspieler*innen-Spiele (Multiplayer-Games) setzen unabhängig von der Art des Spiels und ihren eigenen Spielzielen (Überleben, Kreation, Wettkampf, etc.) vor allem das zwischenmenschliche Aufeinandertreffen und den entsprechenden Echtzeit-Umgang untereinander in den Vordergrund. Eine Partie *PUBG* verändert sich grundlegend, ob man alleine (solo) oder in einer Vierertruppe ums Überleben und somit um den Sieg spielt. Ohne eine klare Kommunikation innerhalb einer Gruppe ist es kaum möglich, sich unter den anderen 96 Mitspieler*innen durchzusetzen. Spielt man hingegen alleine, kommt es ausschließlich auf die eigenen Fähigkeiten an, ob man eine Runde erfolgreich überlebt.

Bietet „das Spiel“ also Erfahrungs- und Dialogräume zur Diskussion außenpolitischer Themen und Mechanismen – im Spiel wie auch zwischen den Spieler*innen über das Spiel hinaus an? Ja, theoretisch immer. Die Wirksamkeit hängt jedoch deutlich von dem Spielsystem, den Spielregeln, dem Zugang und der zwischenmenschlichen, inhaltlichen Auseinandersetzung ab.

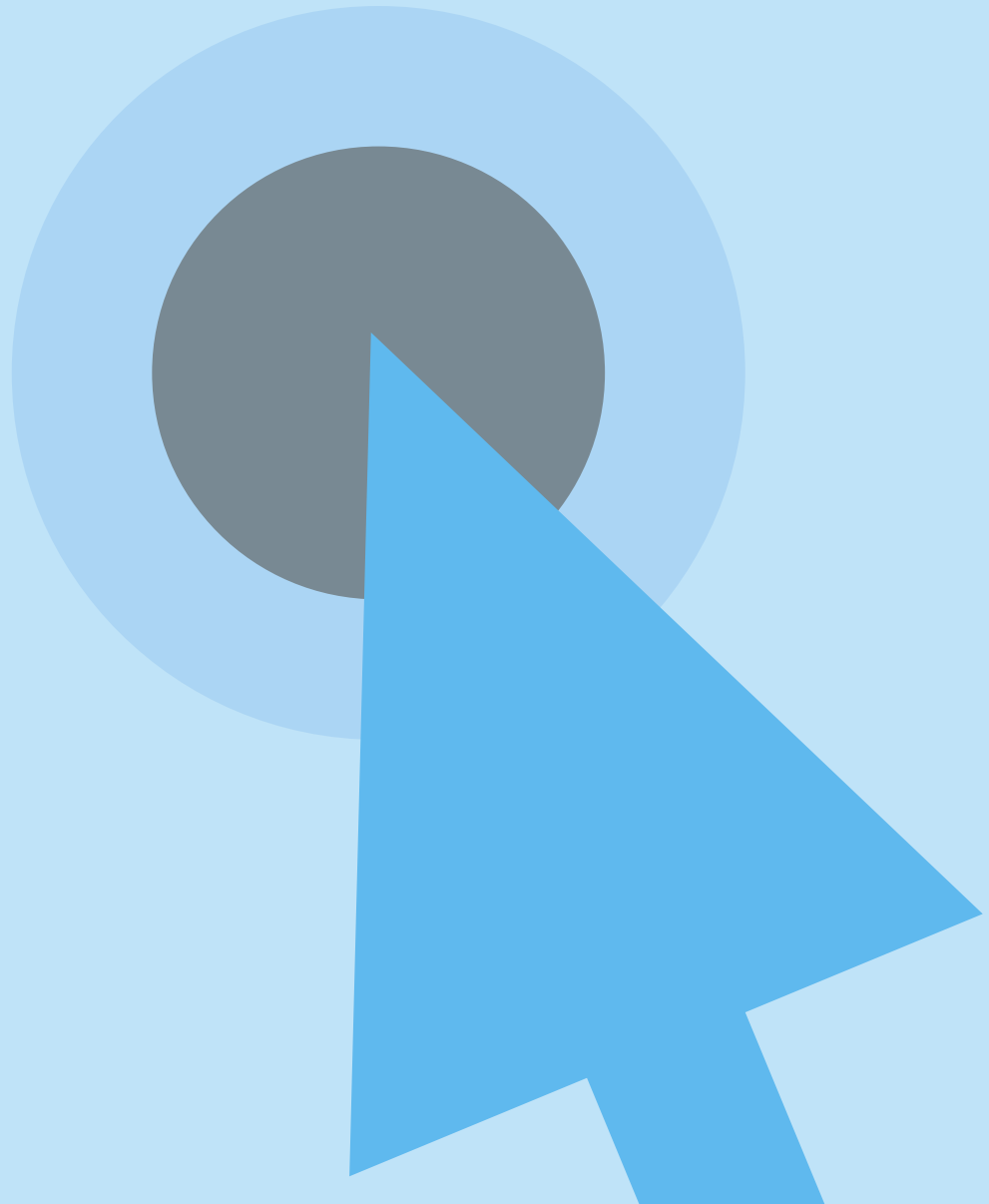
Kann aus dem Spielerlebnis ein Diskurs über wertebasierte, interessen geleitete und/oder machtpolitische Interaktion entstehen?

Das Simulations-Spiel *Papers, Please* hat seinerzeit deutlich einen inneren Diskurs über Moral, Werte und politische Systeme in mir ausgelöst. Insbesondere die Gespräche mit anderen Spieler*innen, die sich ebenfalls in die (unfreiwillige) Rolle eines Grenz-Kontrolleurs des totalitären Staates „Arstotzka“ versetzt haben, endeten oftmals in gegenseitigem, anerkennenden und teils schockierten Zuschnaufen. Und auch das modernere *Suzerain* als narratives Rollenspiel, in der wir als Spieler*innen in die Rolle des Präsidenten der Republik

Sordlands springen, hat mir auf fast unangenehme Weise die politischen Dimensionen näher bringen können, wie noch kein anderes Spiel zuvor. Als Kontrast dazu hat wiederum das Spiel *Among Us*, im ersten Blick ohne großen politischen Inhalt, nicht zuletzt in den vergangenen Jahren auf unterhaltsamste Art und Weise vielen Millionen Spieler*innen gezeigt, wie wichtig und schwierig es ist, zwischenmenschliche Informationen richtig zu deuten und im Überlebenskampf möglichen verdeckten Verrätern auf die Spur zu kommen. Der Diskurs ist hierbei zentraler Gegenstand der Spielregeln. Insbesondere hier erlebt eine große Gruppe aus Mitspielenden den Umgang mit unterschiedlichen Interessen (Spielzielen) zwischen den „Überlebenden“ und den „Verräter*innen“.

Jedes Spiel kann Gegenstand außenpolitischer Diskurse sein. Die Frage ist, wie wir selbst diesen Spielen begegnen.

Spieleverzeichnis der Beiträge



Among Us

(Innersloth, 2018)

Animal Crossing

(Nintendo, 2001-)

Battlefield

(Digital Illusions & Electronic Arts, 2002-)

Call of Duty

(Sledgehammer Games & Activision, 2003-)

Castle von Loghan

(Underground Games, 2021)

Convene the Council

(iCivics)

Crusader Kings

(Paradox Development Studios & Paradox Interactive, 2004-)

Cyberpunk 2077

(CD Project RED & CD Project, 2020)

Humankind

(Amplitude Studios & Sega, 2021)

Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig

(Playing History & Deutsches Historisches Museum, 2023)

Master of Orion

(Simtex u.a. & MicroProse u.a., 2016)

Minecraft

(Mojang Studios, 2011)

Nikhil Murthy's Syphilisation

(Why Not Games, 2021)

Old World

(Mohawk Games & Hooded Horse, 2022)

Pandemic

(Z-Man Games u.a., 2008)

Papers, Please

(Lucas Pope & 3909, 2013)

PUBG: Battlegrounds

(PUBG Studios & Krafton, 2017)

Sid Meier's Civilization

(MicroProse u.a. & 2K Games u.a., 1991–2016)

Skyrim

(Bethesda Game Studios & Bethesda Softworks, 2011)

Spirit Island

(Pegasus Spiele, 2017)

Stellaris

(Paradox Development Studios & Paradox Interactive, 2016)

StarCraft

(Blizzard Entertainment & Activision Blizzard, 1998-2016)

Suzerain

(Topor Games & Fellow Travellers, 2020)

The Witcher

(CD Project RED u.a. & Bandai Namco Entertainment u.a., 2007-15)

This War of Mine

(11bit Studios & Deep Silver, 2014)

Through the Darkest of Times

(Paintbucket Games & HandyGames, 2020)

Utopolis

(Reality Twist & Nemetschek Stiftung, 2015)

Victoria II

(Paradox Development Studio & Paradox Interactive, 2010)

**Außenpolitische
Spielideen –
Ergebnisse des
Game & Mod
Jam „Auswärtig
gespielt“**

Vom 09. bis 11. November 2023 fanden sich 50 Teilnehmer*innen im DE:HIVE der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin zu „Auswärtig gespielt – ein Game & Mod Jam zu Außenpolitik“ zusammen. Dabei stellten sie sich der Aufgabe, den Leitfragenkatalog von „Auswärtsspiel“ einem ersten praktischen Test zu unterziehen. Unter dessen Einbezug entwickelten sie aufgeteilt in 12 Teams jeweils einen Spielprototypen, der sich mit einem von vier vorgegebenen außenpolitischen Themenkomplexen befasst:

- **Diplomatische Verhandlungen**
- **Klimaaußenpolitik**
- **Feministische Außenpolitik**
- **Aufarbeitung kolonialistischer Vergangenheiten**

Für eine thematische Einführung und Inspiration sorgten zwei Impulsvorträge von Laura Kotzur, wissenschaftliche Mitarbeiterin am INTERACT Forschungszentrum für Interdisziplinäre Friedens- und Konfliktforschung der Freien Universität Berlin, sowie von Ilyass Alaoui, freischaffender Redakteur, Moderator und Content Creator in der deutschen Spielekultur. Aus dem Jam gingen zwölf vielver-

sprechende Spielkonzepte mitsamt analogen wie digitalen Prototypen hervor. Sie illustrieren, wie fruchtbar sich der Austausch an der Schnittstelle von Games und Außenpolitik gestalten kann und wie in kürzester Zeit Ideen bzw. sogar erste spielbare Formate mit Vermittlungspotenzial für außenpolitische Themen und Strukturen geschaffen werden können.

Die Jury, die sich wiederum aus den Expert*innen des „Auswärtsspiel“-Gremiums zusammensetzte, zeichnete dabei die drei Projekte – *Mother Earth*, ein Brettspiel zu Handlungsdilemmata zwischen Klimaaußenpolitik und Wirtschaftsinteressen, *Bee Cooperative*, ein Brettspiel über Kooperation und Umweltzerstörung, sowie *Divide & Rule*, ein digitales Strategiespiel zur Auseinandersetzung mit Kolonialpolitik, – mit jeweils 5.000 Euro aus. Im Folgenden werden alle zwölf entstandenen Projekte als Best-Practice-Beispiele mit ihren zentralen Konzeptideen und spielerischen Grundmechaniken in alphabetischer Ordnung ihrer Titel vorgestellt. Die nachfolgenden Zusammenfassungen wurden auf Basis der Entwicklungsdokumentation jedes Teams und in Abstimmung mit diesen von Dr. Tabea Widmann erstellt.

Die Jury von „Auswärtig gespielt“



Michaela Bartelt

Electronic Arts

Thomas Bremer

Hochschule für Technik und Wirtschaft
Berlin

Lena Falkenhagen

Freischaffende Autorin

Clemens Hochreiter

Fresenius Hochschule

Stefanie Kastner

Goethe Institut

Mirko Kruppa

Auswärtiges Amt

Ata Sergey Nowak

Torpor Games

Thomas Risse

Freie Universität Berlin

Benjamin Rostalski

Stiftung Digitale Spielekultur

Dr. Felix Zimmermann

Bundeszentrale für politische Bildung



Bee Cooperative

Team

„Bee Collective“

Nadine Jachmann

Universität Potsdam

Radim Jelinek

Cologne Game Lab

Elizaveta Kolpacheva

Cologne Game Lab

Ruben Schäfer

Universität Bayreuth

Spielformat

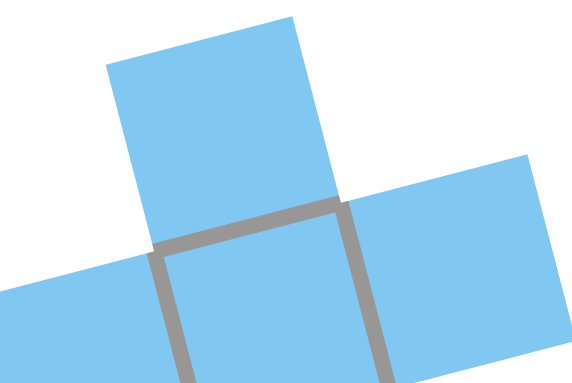
Brettspiel; Druckvorlagen der Spielelemente unter <https://betelreg.itch.io/>

bee-cooperative

Zielgruppe

13+, Interesse an mittelschweren Spielen mit Sozialkomponente

Bee Cooperative ist ein dynamisches Brettspiel, in dem die Spielenden einen Bienenstaat steuern, der sich den drohenden Gefahren des Klimawandels ausgesetzt sieht. Indem die einzelnen Spieler*innen verschiedene Bienenfraktionen repräsentieren, müssen sie gemeinsam strategische Entscheidungen treffen und über Aktionen abstimmen, um lebenswichtige Ressourcen für den Bienenschwarm zu sichern. Der Konsens muss schnell gefunden werden, da sich der Schwarm unaufhaltsam weiter auf dem Spielfeld fortbewegt. Im Spannungsfeld zwischen persönlichen Interessen und kollektiver Überlebens-



sicherung angesichts eines permanent drohenden Untergangs, gilt es für die Spielenden, geschickt ihre Ressourcen zu verwalten und sich ebenso mit den Komplexitäten von Allianzen und auch möglichem Verrat im Bienenstaat auseinanderzusetzen.

Der Spielverlauf gestaltet sich in drei Phasen und respektive mehreren Runden. In jeder Runde wird eine Richtungskarte gezogen, über eine gemeinsame Richtung für das Sammeln von Ressourcen abgestimmt und der Bienenschwarm entsprechend auf dem Spielfeld bewegt. Spieler*innen können eine Veto-Münze verwenden

und versuchen, ihre Mitspieler*innen von einer anderen bevorzugten Richtung zu überzeugen, wenn eine anstehende Entscheidung die Existenz der eigenen Fraktion bedroht. Läuft jedoch der Timer ab, ohne dass eine Entscheidung getroffen wurde, wird die nächste Richtungskarte umgedreht und ausgeführt. Um zu gewinnen, müssen Spieler*innen gemeinsam die gesammelten Ressourcen einsetzen; nur so lässt sich ein Kippunkt vermeiden, von dem an der gesamte Bienenschwarm durch eine menschengemachte Umweltkatastrophe vernichtet wird. Andernfalls verlieren alle das Spiel.

Bee Cooperative versteht sich als immersiven Ansatz, um seine Spieler*innen über die unmittelbaren Gefahren des Klimawandels und die dringende Notwendigkeit eines schnellen, aber durchdachten Handelns aufzuklären. Es konfrontiert die Spieler*innen vergleichsweise unmittelbar mit einer Erfahrung eskalierender Gefahr und Bedrohung der eigenen Lebensbedingungen und fördert zugleich ein tieferes Verständnis für die ökologischen Herausforderungen, welchen sich die „menschlichen Bienen“ stellen müssen. Das Spiel gestaltet sich so als Vermittlungsmedium für Klimaaußenpolitik, indem es auf die wachsende Notwendigkeit eines nachhaltigen Zusammenlebens und eine kollektive Bekämpfung des Klimawandels aufmerksam macht.



Culture Carom

Team

„Commitment Issue“

Ashhad Aziz

Cologne Game Lab

Sophie Fischer

Hochschule Trier

Friedrich Hanisch

Rat King Entertainment

Sara Kindschus

Cologne Game Lab

Thomas Thudt

GameDev Regensburg

Spielformat

digitales Spiel (PC); spielbarer Prototyp
zugänglich via <https://ratrogue.itch.io/culture-carom>

Zielgruppe

Indie-affine Spieler*innen

Culture Carom ist ein cozy-casual Flowgame mit strategischen wie edukativen Elementen, das sich mit der Schönheit und gegenseitigen Bereicherung kulturellen Austauschs befasst. Angesiedelt auf einer Karte mit verschiedenen Kulturen übernehmen die Spielenden die Steuerung ihrer eigenen Kultur und können im Spielverlauf deren Veränderungsprozess im Austausch mit anderen Kulturen nachvollziehen. Zu Beginn des Spiels können die Spielenden mit ihrer eigenen Kultur entweder zu freien Flächen auf der Landkarte ziehen oder sich bei einer bereits niedergelassenen Kultur ansiedeln. Veränderungen der eigenen Lebensparameter entstehen dabei durch Migration oder kulturelle Annäherungen, die u.a. das Hinzufü-

gen oder Austauschen von kulturellen Charakteristika für die eigene Ursprungskultur zur Folge haben können. Migrieren bereits verbundene Kulturen zu einer freien Stelle auf der Landkarte, können die Spielenden an diesem Ort beide Kulturen ausweiten und so eine Hybridkultur hervorbringen, die entweder eine ausgewogene Mischung der kulturellen Charakteristika der beiden Ursprungskulturen aufweist oder aber neue Eigenschaften entwickelt bzw. geheime, zuvor vergessene Eigenschaften wiederbelebt.

Das Spielsetting von *Culture Carom* gestaltet sich frei von aggressiven Spielhandlungen. Vielmehr sollen die vereinfachten, aber fruchtbaren zwischenkulturellen Prozesse von Austausch und Verbindung auf das Thema des Kulturaustauschs aufmerksam machen und hervorheben, dass eben dieser das Zusammenleben bereichert und einen Prozess bildet, an dem alle aktiv teilhaben können. Dementsprechend verfolgt *Culture Carom* auch kein finales Ziel. Beenden die Spieler*innen das Spiel werden sie mit einem Überblick über ihre eigene,



einzigartig gestaltete Kultur und deren „Stammbaum“ belohnt. Aus diesem können sie nachvollziehen, welche unterschiedlichen Kulturen an ihrer eigenen einen Anteil haben und wie diese sie über den Spielverlauf hinweg prägten.

Der vereinfachte Mechanismus von Austausch und Kontakt in *Culture Carom* soll dabei zum einen aufzeigen, inwiefern kulturelle Begegnungen stets gewinnbringend sind. Zum anderen vermittelt das Spiel, dass zwar Kulturen und ihre Traditionen sich verändern oder scheinbar verblassen mögen,

dass sie aber niemals völlig verlorengehen. Vielmehr können sie an einem anderen Ort – verändert oder sogar in ihrer ursprünglichen Form – wieder in Erscheinung treten.

Damit vermittelt *Culture Carom*, dass Kulturaustausch eben keinen Kulturverlust bedeutet, sondern dass sich Kulturen gegenseitig bereichernd wie harmonisch beeinflussen können.

Divide & Rule

Team

„TBD“

Housein Asadi

Cologne Game Lab

Farid Behrouzi

Cologne Game Lab

Bertram Hein

Freischaffender 3D-Artist

Pragya Mukherjee

Cologne Game Lab

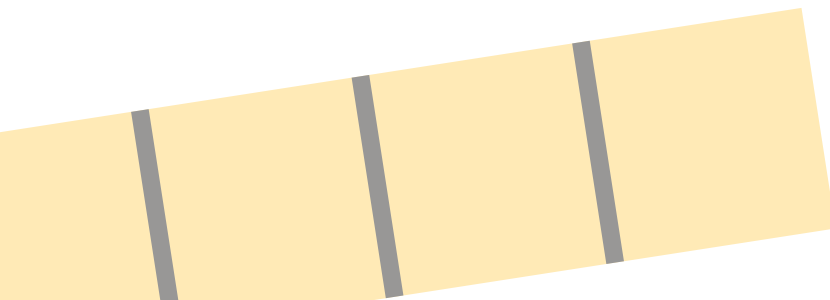
Spielformat

digitales Spiel (PC); spielbarer Prototyp
zugänglich via <https://housein.itch.io/dividerule>

Zielgruppe

Spieler*innen mit politischem Interesse,
Student*innen und Lehrende geopoliti-
scher Geschichtswissenschaften

Divide & Rule ist ein rundenbasier-
tes Strategiespiel, das sich mit der
Kolonialpolitik europäischer Mächte in
Afrika, Asien und dem Nahen Osten
befasst. Es simuliert dabei die politi-
sche Strategie „Teile und Herrsche“,
die viele der heutigen Grenzstreitigkei-
ten und Konfliktzonen zur Folge hat. In
Divide & Rule übernehmen die Spie-
ler*innen die Rolle einer Kolonialmacht,
die ihre wirtschaftlichen Interessen
durch den Bau und die Instandhaltung
eines Netzwerks von Straßen und Mi-
nen in einem besetzten Gebiet verfolgt.
Ihr Ziel ist es, die lokale Bevölkerung
so zu spalten, dass sie unfähig zum
Widerstand bleibt.



In *Divide & Rule* wird den Spielenden eine Draufsichtkarte der eroberten Region präsentiert, wobei die wabenförmigen Bezirke mit ihren Bevölkerungsmerkmalen nach Ideologie und Kultur gefiltert werden können. Spieler*innen können in jeder Runde auf der Karte frei zeichnen, um neue politische Staaten zu schaffen. Dabei repräsentiert jeder Runde einen Zeitfortschritt von 50 Jahren und kostet die Spieler*innen einen festen Betrag Gold. Um ihr Vermögen zu vermehren, müssen sie mit ihrem Straßennetz intakte Verbindungen von Minen, Kanälen und Häfen sichern. Allerdings entwickeln sich Staaten mit ähnlichen Kulturen oder Ideologien rundenweise schnell zu Konsolidierungszonen, die den lokalen Widerstand stärken und den Spieler*innen den Zugang zu den benötigten Ressourcen abschneiden.

Um die Kontrolle zu behalten, müssen die Spieler*innen die Eigenschaften der Bevölkerungen beobachten und so ihre Grenzen ziehen, um einheitliche

Räume möglichst aufzuspalten und in verschiedene Territorien zu verteilen. Stets gilt es, Kulturen mit gemeinsamen Merkmalen zu trennen, d.h. in verschiedene Staaten aufzuteilen und Konflikte zu säen. Alternativ können die Spielenden Geld zahlen, um die Identität einer Region durch militärische Intervention, Propaganda oder Bestechung zu ändern und so den Erhalt ihrer Versorgungswege zu sichern. Das Erreichen einer bestimmten Wohlstandsschwelle führt unabhängig vom verursachten Schaden stets zum Sieg, während die Spielenden verlieren, sobald ihr gesamtes Vermögen verbraucht ist.



Divide & Rule zwingt die Spielenden dazu, sich mit den dauerhaften geopolitischen Auswirkungen kolonialer Eingriffe auseinanderzusetzen. Es macht sie auf die langfristigen Folgen interessensgeleiteter Interventionen fremder Mächte in aktuellen lokalen Konflikten bewusst. Es zeigt auch, wie sehr geopolitische Kontrolle in anderen Regionen und damit gewonnener Reichtum das außenpolitische Handeln über lange Zeit geprägt haben und als Rechtfertigung diente, andere Länder zu kolonisieren, Regierungen zu stürzen, Wahlen zu manipulieren und die lokalen Bevölkerungen u.a. durch Propaganda zu unterdrücken.

Impact

Team

„Fantastische Vier“

Maureka Calvin

Cologne Game Lab

Leili Moradikouchi

Cologne Game Lab

Erce Subasi

Cologne Game Lab

Yamanefe Ugurlu

Cologne Game Lab

Spielformat

digitales Spiel (PC); spielbarer Prototyp
zugänglich via <https://yamanefe.itch.io/impact>

Zielgruppe

13+ für Spieler*innen mit politischem
Interesse

Die fiktionale Welt von *Impact* konfrontiert die Spielenden mit Problemen, die realweltliche außenpolitische Entscheidungen und Auseinandersetzungen prägen. Sie bewegen sich dabei über eine Weltkugel mit verschiedenen Kontinenten und Ländern. Die Spieler*innen müssen Konflikte lösen und (diplomatische) Brücken zwischen den verschiedenen Ländern schlagen, um eine friedliche Welt zu erschaffen. Dabei haben jedoch alle Entscheidungen mitunter weitreichende Konsequenzen und können im schlimmsten Fall globales Chaos hervorrufen.

Rundenbasiert, wobei jede Runde den Fortschritt eines Tages repräsentiert, müssen sich die Spieler*innen je drei globalen Problemen stellen und dabei „impact points“ vergeben.

Es gilt, den Gesundheitsstatus jedes Landes im grünen Bereich zu halten, um nicht das Land selbst sowie seine Nachbarstaaten zu gefährden. Spielziel ist es, die Spielwelt nach einer Woche in einem besseren Zustand zu hinterlassen, als sie vorgefunden wurde. Dabei gilt es, Kompromisse zu finden und sich mitunter Entscheidungsdilemmata zu stellen.

Impact vermittelt in seinem Setting realweltliche außenpolitische Handlungsfelder und Konflikte. Zugleich bezieht es in seinen Entscheidungs-

optionen auch Lösungsansätze ein, die sich in den realweltlichen Vorlagen als effektiv gezeigt haben. Es bietet seinen Spieler*innen damit die Möglichkeit, sich mit außenpolitischen diplomatischen Entscheidungsprozessen auseinanderzusetzen und aus der Erfahrung von Handlungsverantwortung zu einem tieferen Verständnis heutiger außenpolitischer Themen zu gelangen. Das Spiel richtet sich an Personen, die sich in ihrem Alltag wenig mit Außenpolitik befassen und kann als Medium zur Weiterbildung und Aufklärung genutzt werden.



Liar, Liar, Forest Fire!

Team

„Cursed Creations“

Nic Schilling

Cursed Creations & Universität
Bayreuth

Daniel Schulz

Cursed Creations & Universität
Bayreuth

Tina Wolfrum

Cursed Creations & Universität
Bayreuth

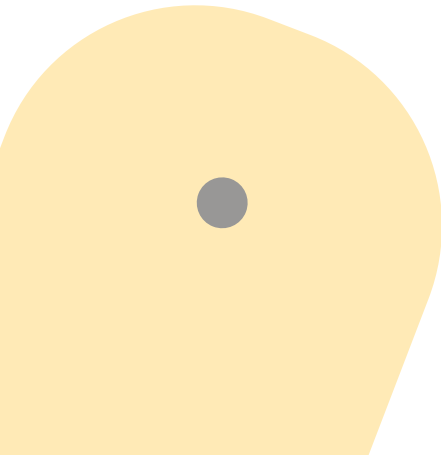
Spielformat

digitales Spiel (PC); spielbarer Prototyp
zugänglich via [https://faulo.itch.io/
liar-liar-forest-fire](https://faulo.itch.io/liar-liar-forest-fire)

Zielgruppe

Jugendliche & junge Erwachsene mit
politischem Interesse

Liar, Liar, Forest Fire! ist ein satirisches Spiel über Missinformation und politischem Entscheidungsdruck im Kontext des Klimawandels. Als Mitglied eines semifiktionalen Internationalen Klimarats besitzen die Spielenden die entscheidende Stimme, um klimaaußenpolitische Maßnahmen zu beschließen. Handlungsvorschläge erhalten sie dabei von scheinbaren Expert*innen bzw. Reporter*innen. Es gilt abzuwägen, welcher Quelle man Glauben schenken möchte – denn eine falsche Entscheidung kann schnell zur Zerstörung des Planeten führen. Diese wird schematisch durch die allmähliche Zerstörung einer zunächst idyllischen Landschaft illustriert, wobei sich die Art der Zerstörung an der jeweils abzuwehrenden Umweltkatastrophe (z.B. Fluten oder Waldbrände) orientiert.



Während die anderen Mitglieder des Rats scheinbar desinteressiert stets einstimmig abstimmen, liegt die Last der Handlungsverantwortung allein bei den Spielenden. Doch auch die beratenden Reporter*innen verfolgen Eigeninteressen, die es durch subtile visuelle Hinweise zu durchschauen gilt. Davon abhängig mag ihre Handlungsempfehlung die Wahrheit abbilden oder aber eine Lüge sein, die zu einer nachteiligen Spieler*innen-Entscheidung und somit zur zunehmenden Zerstörung der Umwelt beiträgt.

Liar, Liar, Forest Fire! versteht sich dabei als satirischer Kommentar auf die Trägheit klimaaußenpolitischer Entscheidungsfindungen wie auch auf die Strukturen von Expertise und Diskursen, die zu Entscheidungen führen. Dementsprechend wenig attraktiv gestaltet sich auch der optimale Spielverlauf: Während die Spieler*innen das Spiel verlieren, sobald die gesamte abgebildete Landschaft vernichtet wurde, gewinnen sie, wenn sie einen bestimmten Zeitfortschritt erreichen – dies mündet jedoch in der ernüch-



ternden Pointe, dass nur ein großer Teil des Planeten irreversibel zerstört wurde.

Zugleich bietet *Liar, Liar, Forest Fire!* den Erfahrungsraum, sich mit Desinformation und der Förderung kritischer Reflexion in Zeiten digitaler und sozialer Medien auseinanderzusetzen. Nicht zuletzt dadurch, dass die Spielenden in jeder Runde eine Entscheidung treffen müssen, thematisiert das Spiel ebenso die politische Handlungsverantwortung aller Menschen.

mitMACHTmuseum

Team

„Cargo“

Lilly Geißler

Universität Bayreuth

Felix Kalchschmid

Serious Games Lab Trier

Lena Müller

Universität Potsdam

Gereon Plättner

University for Applied Sciences Europe

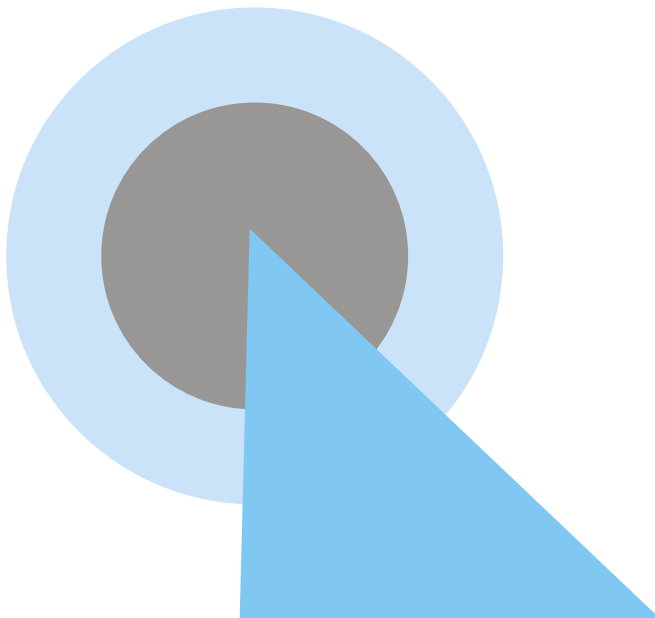
Spielformat

Mixed Media-Installation (VR & Realer Raum); mehr Materialien zugänglich via <https://fluppi.itch.io/mitmachtmuseum>

Zielgruppe

Museumspädagog*innen und -besucher*innen

Als VR-Escape-Game für zwei Personen macht *mitMACHTmuseum* die Mechaniken von Unterdrückung, aber auch Kooperation zwischen zwei gegnerischen Parteien spielerisch erfahrbar. Die Information, dass es sich um ein Selbstexperiment zu politischer Bildung handelt, wird beiden Spieler*innen zunächst vorenthalten. Während eine Person mit VR-Brille ein Rätsel löst, dabei aber auf einen Teil der eigenen Sinne verzichten muss, wird die andere Person dazu angehalten, den umgebenden Raum zu manipulieren und so den Lösungsprozess zu verhindern. Gelingt es der Person mit VR-Brille dennoch, durch das fortschreitende Erkunden des



Raums mehr und mehr ihrer Sinne wiederzugewinnen und sich aus der Manipulation der zweiten Person zu lösen, müssen beide daran anschließend jedoch zusammenarbeiten, um einer größeren Bedrohung zu entkommen. Nur wenn sie ihren Konflikt überwinden und unter Zeitdruck kollaborieren, können sie *mitMACHTmuseum* erfolgreich abschließen und dem Escape Game entkommen.

Das Spiel gestaltet sich dabei in drei Phasen: In der ersten Phase muss Person A die gestellten Rätsel lösen (z.B. die Quelle eines Geräusches auffindig machen), während Person B die Möglichkeit hat, diese Quelle mehrfach zu verschieben. Die Erfahrungen von Hilflosigkeit gegenüber Dominanz und Machtgefällen steht im Vordergrund dieser Phase. In einer zweiten Phase kann Person B Person A erneut bei der Lösung eines Rätsels behindern. Hier ist es ihr sogar erlaubt, Person A mögliche bereits wiedergewonnene Sinne zu entziehen. Das Machtgefälle zwischen den Personen verschärft sich weiter.

Kann Spieler*in A beide Phasen dennoch erfolgreich abschließen, mündet das Spiel in der dritten Phase: Hier

nimmt Person A die Brille ab und erkennt den*die Mitspieler*in als antagonistische*n Manipulator*in. Zugleich wird den Spieler*innen die Puzzle-Aufgabe gestellt, „toxischen Abfall“ mithilfe eines Seils von einem Behälter in einen zweiten zu transportieren. Nur wenn ihnen dies innerhalb von 2 Minuten gelingt, gewinnen sie das Spiel, ansonsten verlieren sie gemeinsam.

Als Installation für einen museumspädagogischen Kontext kann *mitMACHTmuseum* Abstrakte Konzepte wie Unterdrückung, Machtmissbrauch, aber auch (erzwungene) Kooperatio-

nen direkt erfahr- und spürbar gestalten und eine Verbindung zu ihrer Wirkungsmacht in außenpolitischen Entscheidungsprozessen aufzeigen. Gerade für ein Verständnis von Feministischer Außenpolitik und dem Aufbrechen kolonialer Strukturen bietet das Spiel notwendige Reflexionsräume. Ohne sich dabei auf ein konkretes politisches Szenario zu beschränken, erlaubt das Spiel den Teilnehmenden, verschiedene Rollen auszuprobieren und in der Verschränkung von analogem und virtuellem Raum eindringlich Perspektivwechsel zu erleben.



Mutter Erde

Team

„Mother Earth“

Ruben Buhl

Hochschule für Angewandte
Wissenschaft Hamburg

Tim Junge

Hochschule für Technik und Wirtschaft
Berlin

Marc Kupecek

Hochschule Trier

Sebastian Pöge

Weißensee Kunsthochschule Berlin

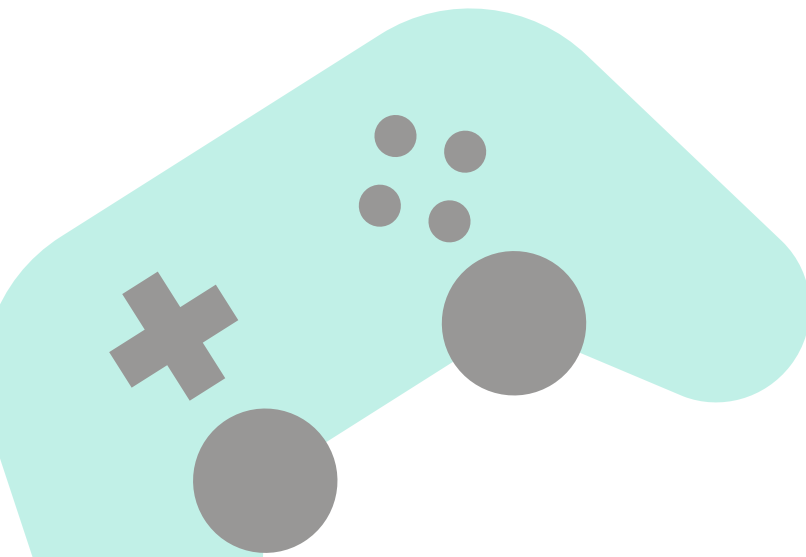
Spielformat

Brettspiel für 4 Spieler*innen

Zielgruppe

junge Erwachsene mit politischem
Interesse

Mutter Erde ist ein rundenbasiertes strategisches Brettspiel, das Klima- außenpolitische Entscheidungsprozesse im Spannungsverhältnis zwischen Ökologie und Wirtschaftswachstum vermittelt. 4 Spieler*innen übernehmen hierbei die Steuerung verschiedener Staaten in unterschiedlichen Klimazonen – repräsentiert durch kleine Quadranten mit unterschiedlicher Ressourcen- bzw. Landschaftszuordnungen. Hier treiben die Spielenden den Ausbau ihres jeweiligen Territoriums voran. Dabei können sie sich zwischen taktischen Handlungen wie z.B. dem Bestellen und Abernten von Feldern, Aufstocken der eigenen Bevölkerung oder dem Fällen von Wäldern entscheiden. Zugleich haben die spie-



lerischen Handlungen Auswirkungen auf das Klima der Spielwelt; in *Mutter Erde* insbesondere hervorgerufen durch Waldrodung und den Anbau von Monokulturen. Dies führt zu Ernteausfällen sowie klimabedingter Zwangsmigration.

Um diesen katastrophalen Konsequenzen begegnen zu können, finden regelmäßig Klimakonferenzen statt, wobei die Spielenden durch Umweltpreise oder Renaturierungsprojekte verschiedene Handlungsmöglichkeiten erhalten, die Klimakatastrophe abzuwenden. Sie müssen über diese gemeinsam beraten und abstimmen – gelingt dies nicht, treten die Katastrophen dennoch ein, ohne dass ihnen im spielerischen Handeln begegnet werden kann. Da die Spieler*innen abhängig von der Klimazone ihrer eigenen Territorien unterschiedlich stark von den Konsequenzen ihrer kollektiven Handlungen betroffen sind, entstehen zunehmend Interessenskonflikte und erschweren die Entwicklung gemeinsamer Lösungsstrategien. Indem die Konferenzen auch nur alle zwei Runden stattfinden, verzögern sich selbst erfolgreiche diplomatische Lösungen im Vergleich zur Dringlichkeit des Handlungsbedarfs immer mehr. Wollen die Spieler*innen gewinnen,



MOTHER EARTH

müssen sie auch auf ihren Vorteil und die Anhäufung von Vermögen achten; weiteres Handlungspotenzial haben sie aber lediglich während der Konferenzen, wobei die Spielenden ohne jegliche Spielvorgaben miteinander diskutieren und eine möglichst gute Lösung finden müssen. So entstehen während des Durchlaufs von *Mutter Erde* wiederholt Handlungskonflikte und Entscheidungsdilemmata. Das Spiel endet nach fünf Klimakonferenzen, respektive zehn Spielrunden. *Mutter Erde* besitzt damit Vermittlungspotenzial, die Trägheit politischer Entscheidungsprozesse erfahrbar zu gestalten und zugleich den Spielenden zu vermitteln, dass tatsächliche Handlungsmacht nur durch Dialoge, Verhandlungen und Kooperation möglich sind.

Niemand hat die Absicht eine Mauer zu bauen

Team

„MauhbreakaZ“

Monique-Sophie Schelle

IU Internationale Hochschule

Jascha Merijn Schmitz

Humboldt Universität Berlin

Ludwig Wenninger

Hochschule München

Katharina Ziolkowski

Edurino

Spielformat

digitales Spiel (PC); spielbarer Prototyp zugänglich via <https://kahzn.itch.io/niemand-hat-die-absicht-eine-mauer-zu-bauen>

Zielgruppe

15+ mit politisch-historischem Interesse

In *Niemand hat die Absicht eine Mauer zu bauen* übernehmen die Spieler*innen die Rolle einer Mitarbeiterin des Bundesministeriums für Gesamtdeutsche Fragen (BMG) zur Zeit der Zweiten Berlinkrise bis hin zum Mauerbau (1958–61). Ziel ist es dabei, in einer Reihe von inoffiziellen Gesprächen mit einem Vertreter der DDR die bedrohliche Situation zwischen den beiden deutschen Staaten zu deeskalieren und im besten (aber unwahrscheinlichen) Fall, die SED-Regierung vom Mauerbau abzubringen.

Als interaktive Visual Novel angelegt, gestalten die Spielenden den Handlungsverlauf des Spiels insbesondere durch das Auswählen von Fragen- bzw. Antwortmöglichkeiten mit; ihre Entscheidungen beeinflussen unmittelbar den Fortlauf der Erzählung. Komplexe Charaktere wie Dialoge, welche Fehlinformationen, den Druck von unterschiedlichen Interessen und Konflikte zwischen öffentlicher Meinung wie persönlichen Überzeugungen illustrieren, prägen den Zugriff des Spiels auf das historische Thema. *Niemand hat die Absicht eine Mauer zu bauen* eröffnet den Spielenden einen Erfahrungsraum von Ungewissheit und der Betroffenheit während der deutsch-deutschen Teilung, während es ebenso die verschiedenen Facetten von authentischen Situationen diplomatischen Austauschs vermittelt.



Die notwendigen Vorbereitungen diplomatischer Verhandlungsprozesse werden dabei ebenso berücksichtigt wie öffentlichkeitswirksame Nachbereitungen. Dabei spielen gerade die Elemente von ggf. fehlerhaften, kultur- und personenbezogenen Informationen, der Einsatz verschiedener Verhandlungsstrategien und deren Balance eine wichtige Rolle. Ebenso bilden die Wirkungsmacht öffentlicher Meinungsbildung bzw. der öffentlichkeitswirksamen Begleitung von Verhandlungsergebnissen die entscheidenden Faktoren im Handlungsverlauf.

Abhängig von den getroffenen spielerischen Entscheidungen mündet das Spiel in der Eskalation der Verhandlungsgespräche zwischen BRD und DDR, dem eigenen Rauswurf aus dem BMG und dem Mauerbau oder eben – im kontrafaktischen Idealfall – in dessen Verhinderung. Um der Komplexität des historischen Themas gerecht zu werden und zudem ein authentisches Setting zu erzeugen, sind die Charaktere von *Niemand hat die Absicht eine Mauer zu bauen* von realen historischen Biografien inspiriert.

Special Cargo

Team

„Special Cargo“

Nikole Bauer

Hochschule für Angewandte
Wissenschaft Hamburg

Jonas Novaki

Hochschule Trier

Alexander Roos

Julius-Maximilians-Universität
Würzburg

Irtaza Wadood

Cologne Game Lab

Spielformat

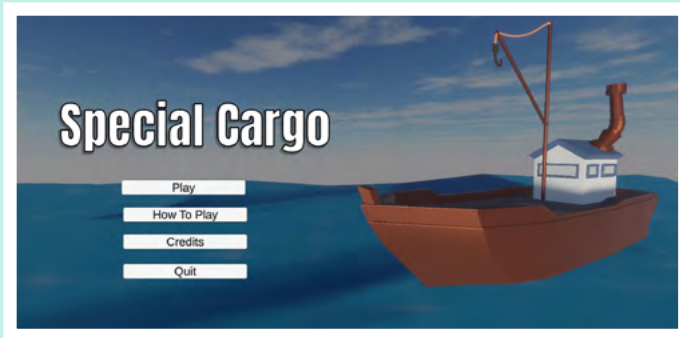
digitales Spiel (PC); spielbarer Prototyp
zugänglich via <https://ditziedoodle.itch.io/special-cargo>

Zielgruppe

16+

Special Cargo konfrontiert die Spielenden mit einem düsteren Twist: Das zunächst vergleichsweise harmlose Setting, in dem man in Steuerung eines Bootes Kisten von einem Landstrich zu einem anderen transportiert, entpuppt sich mit zunehmendem Spielfortschritt als Simulation im Kontext von Flucht-migration: Die eigene Rolle wird als Position eines*r

„Schlepper*in“ enttarnt, während sich die vermeintlichen „Kisten“ nach und nach in Menschen verwandeln, die es überzusetzen gilt. In dieser Aufgabe



stellen sich den Spieler*innen zahlreiche natürliche, koordinative wie politische Hindernisse in den Weg, während ein herannahender Krieg einerseits sowie die eigene monetäre Abhängigkeit von einem Vorgesetzten andererseits zunehmend Druck auf die Spielenden und ihr Spieltempo ausüben.

Dabei können maximal sechs „Kisten“ auf einmal auf das Boot geladen und am anderen Ufer abgesetzt werden. Wird jedoch eine Zeitspanne überschritten, in der die Kisten an einem Ufer gelagert haben, können diese nicht mehr aufgeladen werden. Bei jeder Überfahrt verschärfen sich die Grenzkontrollen, während ein aufziehender Sturm dazu die koordinative Mouse & Drag bzw. Touch & Drag-

Steuerung des Schiffs erschwert und für Verzögerungen sorgt. Dazu kommen die eigenen ökonomischen Interessen: So erhalten die Spielenden pro erfolgreicher Überfahrt 10 Euro; kollidieren sie jedoch mit einem Hindernis, so verlieren sie ihr gesamtes Vermögen.

Special Cargo befasst sich mit den humanitären katastrophalen Bedingungen, welchen sich Menschen auf der Flucht gerade im Mittelmeerraum gegenübersehen. Ausgehend von der realen Biografie eines syrischen Menschen mit Fluchterfahrung thematisiert das Spiel die Politisierung

von Fluchtmigration sowie menschenrechtsverachtende Grenzstrukturen und unmenschliche ökonomische Profitsysteme, die sich aus den verlorenen Menschenleben speisen. *Special Cargo* setzt damit nicht nur die Aufschlüsselung einer realen Tragödie ins Zentrum des Spielgeschehens. Sondern gerade aus der eigenen Rolle als Schlepper*in können für die Spielenden Reflexionen über eigene Privilegien sowie Verantwortung erwachsen, um sich kritisch damit zu befassen, wo sie (in)direkt selbst von solchen realweltlichen Verhältnissen profitieren.

Spilled Milk

Team

„Laktose“

Tim Darius Bergmann
genannt
Freisenbruch

Hochschule für Technik und Wirtschaft
Berlin

Thanh Dang Duc

Hochschule für Technik und Wirtschaft
Berlin

Anatol Glebov

SAE Institute

Ben Magnus Häusler

SRH School of Popular Arts

Marius Tressat

SRH School of Popular Arts

Fabian Wislsperger

Paintbucket Games & Hochschule für
Technik und Wirtschaft Berlin

Spielformat

digitales Spiel (PC, Controller & Mobile); spielbarer Prototyp zugänglich via <https://tdariusb.itch.io/spilled-milk-an-auswrts-gespielt-game-jam-project>

Zielgruppe

15+, Gelegenheitsspieler*innen mit politischem Interesse

Das interaktive Kammerspiel *Spilled Milk* setzt sich in seinem vordergründig ganz unpolitischen Setting auf den zweiten Blick mit den Thematiken des Klimawandels und einer mangelhaften internationalen Klimaaußenpolitik auseinander. Aus der Perspektive eines Kindes erleben es die Spieler*innen mit, wie ein Milchkarton auf dem Frühstückstisch umfällt und konstant ausläuft, sodass sich der Spielraum zunehmend mit Milch füllt. Die beiden Elternfiguren reagieren darauf jedoch überhaupt nicht angemessen, sondern verstricken sich in zunehmend absurde

Dialoge und gegenseitige Beschuldigungen, während sie die Sorgen des Kindes ins Lächerliche ziehen und nicht auf die Bedrohung des steigenden Milch-Pegels reagieren.

Den Spielenden bleiben die Möglichkeiten, durch das Werfen von Gegenständen oder das Spritzen mit Milch die Aufmerksamkeit der Elternfiguren auf sich zu ziehen. Durch Dialogoptionen können sie anschließend versuchen, fruchtbare Lösungsansätze für die Situation zu entwickeln. Letztlich scheitern jedoch alle Kommunikationsversuche und das Spiel resultiert stets darin, dass sich der gesamte Spielraum unaufhaltsam mit Milch füllt.

Im zynischen Tenor setzt *Spilled Milk* die Hilflosigkeit angesichts paternalistischer Politikrhetorik, lähmender zwischenstaatlicher Interessenskonflikte und mangelnder Kollaborationen angesichts der sich verschärfenden klimatischen Veränderungen ins Zentrum des Spielerlebens.



Der steigende Milchpegel vermittelt dabei eindringlich ein Gefühl von Dringlichkeit und Überlebensangst, während der Kontakt mit den letztlich nutzlosen Elternfiguren Frustration und Hilflosigkeit erzeugt. Das pessimistische Ende von *Spilled Milk* soll über das Spielsetting hinaus zur Reflexion anregen und ex negativo dazu motivieren, neue Handlungswege zu suchen, die bisher noch nicht außenpolitisch betreten wurden.

The Blessings They Brought Us

Team

„Procedural
Historians“

Philipp Decker

Hochschule Trier

Katia Sophia Ditzler

Freischaffende Medienkünstlerin

Eric Jannot

Fresenius Hochschule Berlin

Shuyang Song

Freie Universität Berlin

Spielformat

digitales Spiel (PC)

Zielgruppe

14+, Indie-Gamer*innen mit Affinität zu
Strategiespielen

Im Strategiespiel *The Blessings They Brought Us* übernehmen die Spieler*innen die Steuerung der Nayara, einer indigenen Bevölkerung, und deren Kontakt zu einer Kolonialmacht. Während sich der Austausch zunächst friedlich und scheinbar vorteilhaft gestalten mag, entwickelt sich die Kolonialmacht zu einem zunehmend fordernden und schließlich missbräuchlichen Antagonisten. Egal welche Strategie die Spielenden anwenden, das Spiel resultiert stets in der Eroberung, bisweilen sogar vollkommenen Auslöschung, der eigenen Spielkultur durch die Kolonialisten. Somit stellt *The Blessings They Brought Us* das strukturelle Machtgefälle kolonialer Vergangenheiten ins Zentrum seines Spielsettings.



Der Spielverlauf gestaltet sich in verschiedenen Phasen. In der ersten Phase steht die Gestaltung der eigenen Kultur mit spezifischen Charakteristika und Ressourcen im Zentrum. In der zweiten und längsten Phase können die Spieler*innen im Umgang mit der Kolonialmacht verschiedene taktische Entscheidungen fällen, z.B. sich an diese zu assimilieren oder aber in aktive, schließlich kriegerische, Konfrontation zu treten. Erzielen sie dabei etwa einen hohen Kulturwert, kann dies in temporären strategischen Vorteilen in der Gestaltung des eigenen Dorfes münden. Letztlich münden jedoch alle Spieldurchläufe im Sieg der Kolonialmacht. Bedingt von der Entscheidung für Assimilation oder Aggression verändert sich das Spielende; immer geht jedoch die Kolonialmacht als Siegerpartei hervor, während die eigenen kulturellen Attribute in einem

dystopischen Blick in die Zukunft nur noch als kulturelle Appropriationen weiterbestehen.

Um das Thema von Kolonialisierung und Plünderung von Ressourcen ebenso auf einer Meta-Ebene zu vermitteln, greift *The Blessings They Brought Us* auf KI-erzeugte Ästhetiken zurück – die letztlich von rigorosen Algorithmen hervorgebracht werden, welchen im Raum des Internets keinerlei Einhalt geboten werden kann bzw. vor dessen Zugriffen geistiges Eigentum stets ungeschützt ist. Dass diese Generatoren problematisch-stereotype Bilder der indigenen Kultur der Nayara hervorbringen, zeugt ebenso davon, wie vielschichtig und nachhaltig sich koloniale Machtverhältnisse auch in der digitalen Sphäre verankert haben.

The Blessings They Brought Us will zum einen in der Spielkultur den Blick dafür schärfen, wo Genrekonventionen wie z.B. von Strategiespielen, unbeachtet kolonialistische Tropen bedienen und diese positiv gerahmt als Explorations- und Eroberungsfantasien für ihre Spieler*innen aufbereiten und dadurch perpetuieren. Es positioniert sich u.a. ganz explizit im Kontrast zu der erfolgreichen Serie *Sid Meier's Civilization* und der Inszenierung von

„Barbaren“ in dieser. Zum anderen verweist *The Blessings They Brought Us* auf die andauernde kulturelle Appropriation gegenüber indigenen Bevölkerungen und damit einer Verharmlosung des unmenschlichen und brutalen Kolonialsystems. Das Spiel begreift sich selbst als Motivator dafür, sich kritisches Wissen über Ausbeutung, Verantwortlichkeiten und Verbrechen ehemaliger Kolonialmächte anzueignen und zugleich den Weg für Diskurse über Reparationen und Versöhnung zu ebnet.

Zombie Attack!

Team

„Zombie Attack!“

Leonie Klose

SRH School of Popular Arts

Lukas Krähn

CybernautX

Julian Röth

Freischaffender Game Designer

Jan Schulz

Jaschu Motion

Spielformat

Kartenspiel

Zielgruppe

Gamer*innen mit einer Affinität für
Kartenspiele

Im postapokalyptischen Setting des Kartenspiels *Zombie Attack!* für 2 – 4 Spieler*innen übernimmt jede*r Spieler*in die Verwaltung einer Kolonie von Überlebenden, die sich in jeder Runde gegen die angreifenden Wellen von Zombies verteidigen muss. Während die Überlebendensicherung der eigenen Bevölkerung im Zentrum der Spieler*innenhandlungen steht, bildet es das vorrangige kollektive Spielziel, gemeinschaftlich die Erforschung eines Impfstoffs voranzutreiben. Während des Spiels müssen Spieler*innen stetig abwägen, ob sie miteinander kooperieren und an dem gemeinsamen Ziel arbeiten, oder vorrangig ihre eigenen Interessen verfolgen wollen. Sich stetig verschiebende Kräfteverhält-

nisse führen zu unterschiedlichen und wechselnden Allianzen, diplomatischen Verhandlungen und ebenso moralischen Entscheidungsdilemmata.

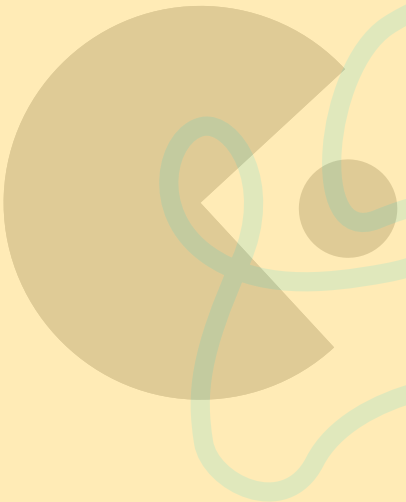
Pro Runde entscheidet eine Ereigniskarte über die spezifischen Herausforderungen der nächsten Spielzüge. Die Spielenden können daraufhin reihum u.a. Karten nachziehen, die Überlebenden ihrer Kolonie entsenden, andere Überlebende aufnehmen oder Aktionskarten ausspielen. Jede Runde endet in einem Angriff der Zombies, wobei eine Zombiekarte und mehrere Würfel über Intensität und Ziel der Welle entscheiden. Verlieren Spieler*innen dabei alle ihre Überlebenden, müssen sie von nun an in *Zombie Attack!* auf Seite der Untoten kämpfen. Das Spiel endet,

wenn entweder ein Heilmittel gefunden wurde, alle Spieler*innen zwangsweise zum Kollektiv der Zombies wechseln mussten oder alle Ereigniskarten ausgespielt sind. Es gewinnt der*die Spieler*in, der*die auf der taktisch richtigen Seite steht – dies kann je nach Spielverlauf auch die Seite der Zombies sein – und während des Spielverlaufs die meisten Siegpunkte sammeln konnte.


Vor seinem postapokalyptischen Setting eröffnet *Zombie Attack!* seinen Spieler*innen Erfahrungen im Spannungsgefüge von Individualinteressen einzelner Staaten gegenüber Kollektivzielen einer Staatengemeinschaft. Obwohl die Entdeckung des Impfstoffs das gemeinschaftliche Spielziel bildet,

stehen die Spielenden doch stets in Konkurrenz zueinander. Wer sich für eine kooperative Strategie entscheidet, muss sich mit den Mitspieler*innen über die eigenen Absichten und das gemeinsame taktische Vorgehen abstimmen. Hier gilt es, gegenseitig Stärken und Schwächen auszugleichen und das Gleichgewicht aller im Auge zu behalten. Wer sich hingegen für den Alleingang entscheidet, muss sich gegen den Widerstand der anderen behaupten. Gerade also die soziale Komponente und die Dialogräume, die *Zombie Attack!* eröffnet, können als fruchtbare Erfahrungsräume außenpolitischer Diplomatie und Kooperation fungieren.



A stylized graphic of a human brain in the top right corner, rendered in shades of brown and tan. The brain is partially obscured by light green, wavy, abstract lines that flow across the page, suggesting neural activity or thought processes.

**Auf einen
(außenpoliti-
schen) Blick –
Games-
Steckbriefe zur
Anwendung der
Leitfragen**



Die folgenden sieben Games-Steckbriefe stellen jeweils ein digitales Spiel und dessen Berührungspunkte zu außenpolitischen Themen und Fragestellungen vor. Die ausgewählten Spiele vermitteln dabei unterschiedlichste Szenarien, sie nutzen diverse Spielmechanismen und -regeln und stammen aus verschiedenen Genres. Überblicksartig können diese Games-Steckbriefe beispielhaft aufzeigen, wo sich in einem Spiel Berührungspunkte für eine außenpolitische Perspektive und somit den Leitfragenkatalog von „Auswärtsspiel“ finden lassen. Aus diesen können sich wiederum frische Blickwinkel auf das Spielszenario selbst eröffnen. Jedem Steckbrief wurden dabei explizit einige der Leitfragen zugeordnet. Die Steckbriefe sollen als Orientierung dazu dienen, wie der Leitfragenkatalog von „Auswärtsspiel“ an ein ausgewähltes digitales Spiel angelegt werden kann. Sie wurden von Luise Rehme und Dr. Tabea Widmann konzipiert und erstellt.

Call of Duty Modern Warfare 2

Entwickler: Infinity Ward

Publisher: Activision

Jahr: 2022

Land: USA

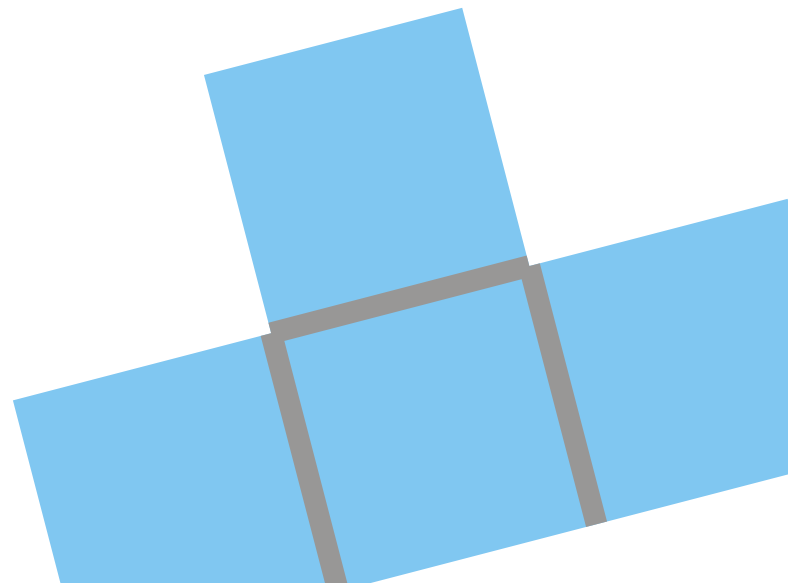
Sprache: Deutsch, Englisch,
Französisch u.a.

Verfügbar für: Xbox · PS4 ·
PS5 · PC (Windows)

Genre: Ego-Shooter

Altersfreigabe: USK 18

**Außenpolitische
Schwerpunkte:** Internationale
Konflikte, Terrorismus,
internationale Kooperationen



Kurzbeschreibung:

In *Call of Duty: Modern Warfare 2* sind die Spielenden als Angehörige einer Eliteeinheit der US-Marines damit beauftragt, den Anschlag einer Terrororganisation mit gestohlenen nuklearen Waffen auf die USA zu verhindern. Neben verschiedenen anderen internationalen Militäreinheiten kooperieren sie dabei u.a. mit der privaten Sicherheitsfirma „Shadow Company“, die sich jedoch ebenso zum Gegner entwickelt. Es gilt also nicht nur, die global relevante Militäroperation zu einem erfolgreichen Ende zu bringen, sondern dabei auch zu durchschauen, welche Partei dabei welche Interessen verfolgt.

Berührungspunkte Außenpolitik:

Die Missionen der spielbaren Kampagne von *Call of Duty: Modern Warfare 2* führen die Spielenden als wechselnde Charaktere, jedoch stets als männlich gelesene Soldaten an Schauplätze rund um den Globus. Die spielerischen Entscheidungen und ihr Erfolg, so suggeriert das Spiel durchweg, haben damit Einfluss auf das Weltgeschehen. Die aufkommenden Konflikte zwischen den Vorgesetzten und den Einsatzteams vor Ort thematisieren dabei die vielschichtigen Wechselbeziehungen von Entscheidungsmacht auf der einen und ausführender Handlungsmacht auf der anderen Seite. Gerade da *Call of Duty: Modern Warfare 2* insbesondere in der Inszenierung des Hauptantagonisten durchaus problematische Stereotype bedient und in Tradition des Spielgenres feste Freund*in-Feind*in-Schemata erzeugt, kann es – wenn richtig kontextualisiert – mögliche Räume über deren Reflexion eröffnen. Zudem zeigt die Handlung auf, wie verwoben außenpolitische und wirtschaftliche Interessen sich gestalten können und wie komplex sich dadurch selbst zunächst eindimensionale Gut-/Böse-Binaritäten entwickeln können.

Zugeordnete Leitfragen:

Leitfrage 2: In welchen Wechselbeziehungen stehen außenpolitische Bezugspunkte, Formate und Akteur*innen im Spiel zueinander?

Leitfrage 3: Welche außenpolitischen Motive und Narrative greift das Spiel auf?

Leitfrage 6: Können die Spieler*innen die Geschichte, Spielwelt und Spielmechaniken selbstwirksam gestalten?

Chants of Sennaar

Entwickler: Rundisc

Publisher: Focus Entertainment

Jahr: 2023

Land: Frankreich

Sprache: Deutsch, Englisch,
Französisch u.a.

Verfügbar für: Xbox One ·
PS4 · PC · Switch

Genre: Abenteuer

Altersfreigabe: USK 6

Außenpolitische

Schwerpunkte: Kultureller
Austausch, Sprachbarrieren,
diplomatische Verhandlungen
zu Hilfsleistungen

Kurzbeschreibung:

Chants of Sennaar ist eines der wenigen (Entertainment-)Spiele, die Entdeckung und Puzzle auf einer der wichtigsten menschlichen Ebenen darstellen: unserer Sprache.

Spieler*innen ersteigen in diesem Spiel den sprichwörtlichen Turm zu Babel und begegnen dabei verschiedenen Gruppierungen mit jeweils eigener Kultur und Sprache. Ziel des Spiels ist es, die Spitze des Turms zu erreichen, die Sprachen aller Gruppen zu entziffern und so wieder Kontakt zwischen diesen herzustellen.

Berührungspunkte Außenpolitik:

Internationale Außenpolitik jedweder Art ist unmöglich, wenn sich die Beteiligten nicht verständigen können. Diesen Fakt präsentiert *Chants of Sennaar* ganz direkt und zum Miterleben – Spieler*innen starten das Spiel ohne jegliche Sprachkenntnisse, und müssen sich diese erst erarbeiten.

Umso bedeutungsvoller sind die ersten Worte, mit denen Spieler*innen in Berührung kommen: Eine „offene“ oder „geschlossene“ „Tür“, „Ich“, „Du“ und „helfen“.

Was vornehmlich eine spielmechanische Entscheidung zum Aufbau von Puzzeln sein könnte, liest sich ganz deutlich wie eine Kurzeinführung in Sachen Diplomatie – Sprache öffnet die Tür zwischen uns, und erlaubt uns einander zu helfen.

Neben den sprachlichen Barrieren erforscht *Chants of Sennaar* auch kulturelle Eigenheiten. Spieler*innen werden mit aufeinandertreffenden und manchmal antagonistischen Einstellungen und Glaubenssätzen konfrontiert, und erleben hautnah wie schnell scheinbare Andersartigkeit und

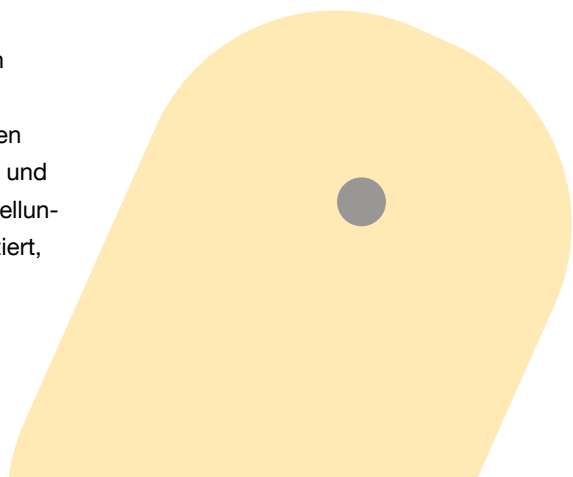
Sprachlosigkeit zu Ausgrenzung führen kann. In der Rolle von Übersetzer*innen werden diese Abgründe zwischen den Gruppierungen überbrückt - Spieler*innen sind hierbei aktiv am Prozess beteiligt und erleben dabei ihr eigenes diplomatisches Handeln.

Zugeordnete Leitfragen:

Leitfrage 1: Welche Anknüpfungspotenziale bietet das Spiel zu außenpolitischen Inhalten und Strukturen?

Leitfrage 6: Können die Spieler*innen die Geschichte, Spielwelt und Spielmechaniken selbstwirksam gestalten?

Leitfrage 8: Welche außenpolitischen Szenarien vermittelt das Spielsetting?



Crusader Kings III

Entwickler: Paradox
Development Studio

Publisher: Paradox Interactive

Jahr: 2020

Land: Schweden

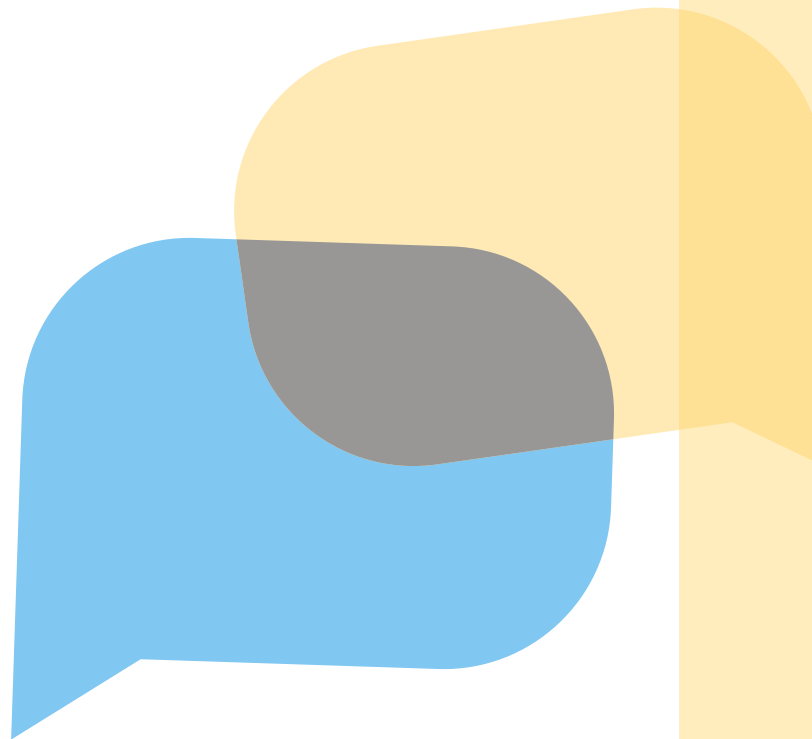
Sprache: Deutsch, Englisch,
Französisch u.a.

Verfügbar für: Xbox · PS5 · PC

Genre: Strategie, Simulation

Altersfreigabe: USK 12

**Außenpolitische
Schwerpunkte:** Diplomatie,
Geschichte



Kurzbeschreibung:

Crusader Kings III ist das jüngste Spiel der gleichnamigen Reihe komplexer und realitätsnaher Globalstrategiespiele. Anders als in ähnlich auf Strategie angelegten Spielen schlüpfen Spieler*innen in *Crusader Kings III* nicht nur in die Rolle unsterblicher Herrscher*innen, die ihre Reiche von oben herab leiten. Stattdessen kommt ihnen die Verantwortung für eine gesamte Dynastie und deren Aufstieg zu. Spieler*innen müssen hierbei sowohl die Qualitäten der eigenen Spielfigur ausbauen, als auch für die Zukunft vorsorgen: Nachkommen müssen in die Welt gesetzt werden, wollen angemessen ausgebildet und vorteilhaft verheiratet werden – nicht zuletzt, da die Spieler*innen nach dem Tod einer Spielfigur die Kontrolle über deren nächsten Nachkommen übernehmen.

Berührungspunkte Außenpolitik:

Zeitlich im Mittelalter angesiedelt, erlaubt *Crusader Kings III* Spieler*innen in die Fußstapfen bekannter und unbekannter Herrscher*innen zu schlüpfen, und deren Taten nachzuspielen – oder komplett vom historischen Pfad abzuweichen.

Dabei konzentriert sich das Spiel nicht ausschließlich auf militärische Handlungen. Stattdessen werden Spieler*innen sogar dazu ermutigt, Situationen mit Diplomatie, Intrigen oder kulturellem Austausch anzugehen. Selbst im Falle von Kriegsführung und Annexion erfahren Spieler*innen schnell, dass man sich neue Gebiete nicht einfach einverleiben kann - Fingerspitzengefühl, Austausch mit der lokalen Bevölkerung oder sogar das Lernen neuer Sprachen kann notwendig sein, um nachhaltig ein friedliches Imperium aufzubauen.

Und da Spieler*innen dieses Imperium womöglich über mehrere Generationen verwalten, erschafft *Crusader Kings III* eine überzeugende Simulation, welche weitreichenden Folgen selbst kleinste politische Entscheidungen mit der Zeit auf das Machtgefüge ganzer

Kontinente haben können. Das Spiel bietet jedoch auch Rollenspielaspekte, da Spielfiguren mit ihren eigenen Vorlieben und Verhaltensmustern ausgestattet sind. Diese persönlichen Eigenheiten beeinflussen das größere politische Gefüge beeinflussen, wenn z.B. ein*e friedliebende*r Herrscher*in unter Stress gerät, wenn zu viele Komplikationen kriegerisch gelöst werden. Außenpolitik wird in *Crusader Kings III* somit sowohl als strategischer wie auch als durch Persönlichkeiten geprägter, zwischenmenschlicher Prozess vermittelt.

Zugeordnete Leitfragen:

Leitfrage 2: In welchen Wechselbeziehungen stehen außenpolitische Bezugspunkte, Formate und Akteur*innen im Spiel zueinander?

Leitfrage 3: Welche außenpolitischen Motive und Narrative greift das Spiel auf?

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

EVE Online

Entwickler: CCP Games

Publisher: CCP Games, u.a.

Jahr: 2003 erschienen, letzte Erweiterung 14.11.2023

Land: Island

Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, u.a.

Verfügbar für: PC (Microsoft Windows & macOS)

Genre: MMO, Weltraum Simulation

Altersfreigabe: USK 12

Außenpolitische

Schwerpunkte: Mediation von Konfliktsituationen, Wirtschaftswachstum und Welthandelssystem, Aufbau und Management politischer Allianzen & Beziehungen



Kurzbeschreibung:

Das Massive Multiplayer Online Game (MMO) *Eve Online* entführt Spieler*innen seit 20 Jahren in eine futuristische Weltraumsimulation – zeitlich. Als Sandbox MMO rühmt sich *EVE Online* dabei besonders mit der gebotenen absoluten Spieler*innen-Freiheit. Vom politischen Machtgefüge bis zur Wirtschaft – alles liegt in den Händen der Spieler*innen. Dies bedeutet nicht nur, dass es kein von den Entwickler*innen vorgegebenes Ziel gibt, sondern die enorme spielerische Freiheit hat über die Jahre auch zu einer sehr aktiven Community mit hochmotivierten und engagierten Teilnehmer*innen geführt.

Berührungspunkte Außenpolitik:

Als etabliertes Sandbox MMO mit einer hohen aktiven Spieler*innenzahl bietet *EVE Online* eine fast einzigartige Plattform, um die Entwicklung von Wirtschaft und Politik in einem freien, losgelösten Raum zu erleben. Als Weltraumsimulation erlaubt es *EVE Online* in seiner Darstellung einer „unbelasteten“ Welt ohne den historischen oder rezenten politischen Ballast unserer Lebensrealität seinen Spieler*innen, Diplomatie und außenpolitische ganz direkt mitzuerleben und mitzugestalten. Mehr noch, das Spiel fordert dazu auf, eigene Regeln und Kodizes zu entwickeln, zu etablieren und im gemeinsamen Spielen zu verankern.

Während dies weniger geeignet ist, Spieler*innen für aktuelle realpolitische Themen zu sensibilisieren, ist es stattdessen ein sprichwörtlicher Sandkasten zum Ausprobieren: Wie fühlt es sich an, wenn die eigenen Entscheidungen potenziell Tausende beeinflussen? Wie bewegt man sich im politischen Raum und wie vermeidet man dabei diplomatische Fehlritte? Wie stark sind Politik und Wirtschaft wirklich miteinander vernetzt?

Solche und andere Fragen können Spieler*innen in *EVE Online* ganz direkt erforschen und somit im wahrsten Sinne des Wortes spielerisch Politik erfahren.

Zugeordnete Leitfragen:

Leitfrage 1: Welche Anknüpfungspotenziale bietet das Spiel zu außenpolitischen Inhalten und Strukturen?

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

Leitfrage 6: Können die Spieler*innen die Geschichte, Spielwelt und Spielmechaniken selbstwirksam gestalten?

Leitfrage 10: Bildet das Spiel selbst Gegenstand außenpolitischer Diskurse?

Plague Inc. Evolved

Entwickler: Ndemic Creations

Publisher: Ndemic Creations

Jahr: 2016

Land: England

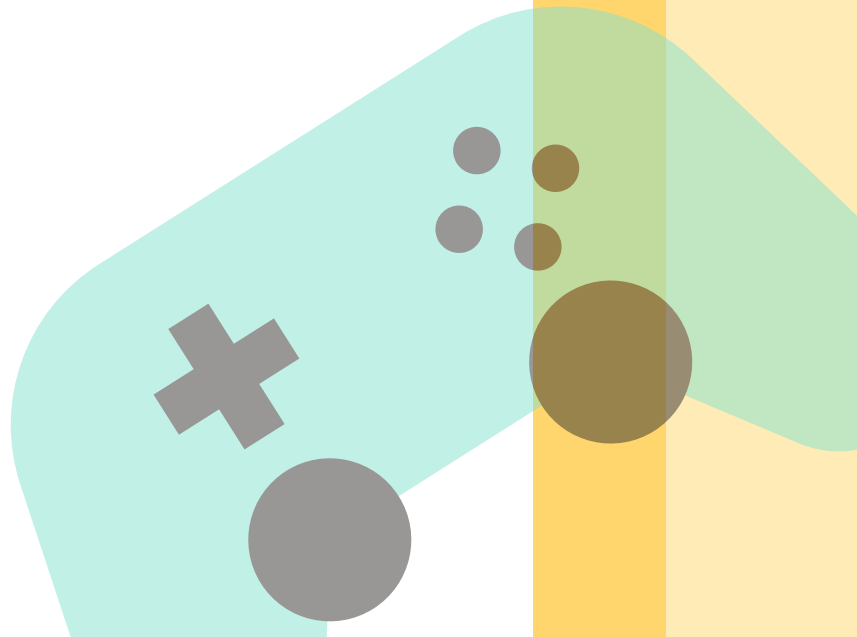
Sprache: Deutsch, Englisch,
Französisch, u.a.

Verfügbar für: iOS & Android ·
Xbox One · PC · Switch

Genre: Strategie, Simulation

Altersfreigabe: USK 16

**Außenpolitische
Schwerpunkte:** Humanitäre
Hilfe, Globale Gesundheit,
internationaler Austausch &
Zusammenarbeit



Kurzbeschreibung:

Plague Inc. Evolved und dessen mobiler Vorgänger haben sich im Genre der realitätsnahen Simulation einen Namen gemacht – spätestens, seitdem das Spiel sich wie eine Prophezeiung der globalen Corona Pandemie anfühlte. Original wurde *Plague Inc.* als Seuchensimulation entwickelt. Als Personifikation eines Virus versuchen die Spieler*innen, sich immer mehr auszubreiten und die gesamte Welt zu infizieren, bevor ein Impfstoff entwickelt und verbreitet werden kann.

Der neue Spielmodus „The Cure“ dreht jedoch den Blickwinkel um 180° und stellt Spieler*innen stattdessen vor die Herausforderung, einen solchen Ausbruch zu verhindern.

Berührungspunkte Außenpolitik:

Der Entwickler Ndemic Creations weist zu Recht darauf hin, dass es sich bei dem Spiel nicht um eine wissenschaftlich korrekte Simulation handelt – gleichzeitig ist „The Cure“ jedoch in enger Zusammenarbeit mit der WHO und CEPI entstanden. *Plague Inc. Evolved* bildet somit ein sehr gutes Beispiel, wie Games als Werkzeuge genutzt werden können, um Bewusstsein für globalpolitische Problematiken und deren Lösungen zu schaffen. Sowohl der Standardmodus des Spiels als auch „The Cure“ erlauben Spieler*innen vor allem, die möglichen globalen Aktionen zu erleben, welche Nationen und überregionalen Kooperationen zur Verfügung stehen, um die Ausbreitung einer Seuche einzuschränken. Gleichzeitig sensibilisiert das Spiel für die Auswirkungen solcher Aktionen – vor allem im „The Cure“-Modus müssen Spieler*innen auf die Reaktionen der einzelnen Länder und deren Bevölkerungen z.B. auf weitreichende Quarantäne Anordnungen, Acht geben, während sie versuchen eine globale Rettungsaktion zu starten. Von Aufständen bis hin zur Verweigerung von medizinischen Vorgaben – und damit dem temporären Zusammenbruch dip-

lomatischer Verhandlungen – erfahren Spieler*innen, dass sie nicht nur gegen die Pandemie selbst kämpfen, sondern dabei auch politisches Fingerspitzengefühl zeigen müssen.

Zugeordnete Leitfragen:

Leitfrage 2: In welchen Wechselbeziehungen stehen außenpolitische Bezugspunkte, Formate und Akteur*innen im Spiel zueinander?

Leitfrage 7: Nach welchen ethischen Prinzipien funktioniert das Spiel?

Leitfrage 8: Welche außenpolitischen Szenarien vermittelt das Spielsetting?

Leitfrage 9: Spiegeln die Belohnungs- und Sanktionssysteme der Spielmechanik Grundstrukturen der Außenpolitik wider?

The Witcher III: Wild Hunt

Entwickler: CD Projekt RED & Saber Interactive

Publisher: Bandai Namco Entertainment u.a.

Jahr: 2015

Land: Polen

Sprache: Deutsch, Englisch u.a.

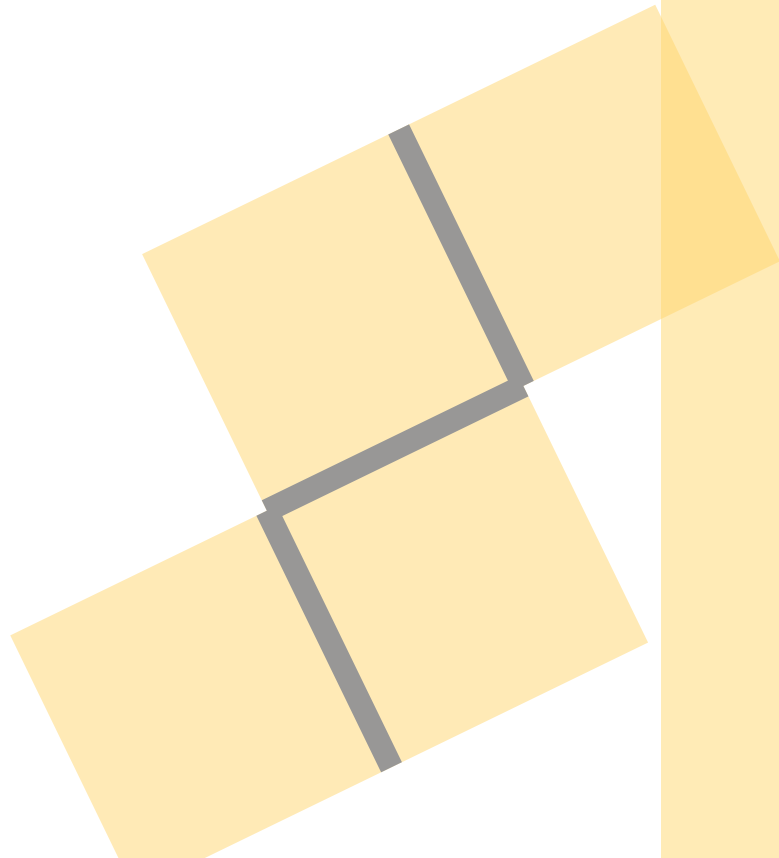
Verfügbar für: Windows, Xbox One, PlayStation & Nintendo Switch

Genre: Action-Rollenspiel

Altersfreigabe: USK 18

Außenpolitische

Schwerpunkte: Diplomatie, politische Allianzen, interkultureller Austausch



Kurzbeschreibung:

In diesem dritten Teil der *Witcher*-Serie begeben sich die Spielenden erneut als Hexer Geralt von Riva auf Abenteuer in einer mittelalterlich anmutenden Fantasywelt, die insbesondere Bezug zur slawischen Mythologie aufweist. Während dabei die Jagd auf Monster und andere, mitunter persönlich motivierte Quests im Spielgeschehen dominieren, entpuppt sich die erspielte Hauptgeschichte zunehmend als (außen-)politisch getriebene Erzählung. Hier gilt es, die Interessen und Konflikte verschiedener Parteien zu navigieren und den Schutz von Ciri, einer Geralt anvertrauten jungen Thronfolgerin mit magischen Fähigkeiten, zu garantieren.

Berührungspunkte Außenpolitik:

Von Spielbeginn an wird in *The Witcher III* deutlich, dass der scheinbar eindeutige Beruf des Hexers („Töte Monster und werde dafür bezahlt“) nur einen Bruchteil der Handlungsverantwortung der Spielenden ausmacht. Vielmehr konfrontiert *The Witcher III* sie immer wieder mit höchst politischen Entscheidungen, deren Konsequenzen oft erst im späteren Spielverlauf sichtbar werden. Gerade durch die enge Bindung an Ciri gerät Geralt wiederholt in Konflikte verschiedener Monarch*innen, deren Berater*innen und anderen politischen Entscheidungsträger*innen, die neben den Interessen ihres Königreichs häufig auch noch ganz persönliche Motive verfolgen. *The Witcher III* fordert das taktische Geschick der Spieler*innen somit nicht nur im Kampf, sondern gerade auch in diplomatischen Verhandlungsprozessen heraus. Einzelne (außen-)politische Entscheidungsmomente haben direkten Einfluss darauf, zu welchem Ende die durchspielte Handlung gebracht wird und wie sich die Zukunft des gesamten Kontinents gestalten wird. Neben dieser unmittelbaren Involvierung in das politische Geschehen thematisiert *The Witcher III*: Wild Hunt zudem gerade in

den wiederholten Anfeindungen gegen den eigenen Charakter und die Begegnungen mit anderen, gesellschaftlich marginalisierten Figuren die Fragilität der *Conditio Humana* an sich; die Frage nach „Mensch oder Monster?“ begegnet den Spielenden immer wieder und lässt sich im Spiel nur selten eindeutig beantworten.

Zugeordnete Leitfragen:

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

Leitfrage 6: Können die Spieler*innen die Geschichte, Spielwelt und Spielmechaniken selbstwirksam gestalten?

Leitfrage 10: Bildet das Spiel selbst Gegenstand außenpolitischer Diskurse?

Valiant Hearts: Coming Home

Entwickler: Ubisoft Montpellier

Publisher: Netflix Games

Jahr: 2023

Land: Frankreich

Sprache: Deutsch, Englisch,
Französisch, u.a.

Verfügbar für: Android & iOS

Genre: Puzzle, Adventure

Altersfreigabe: --

Außenpolitische

Schwerpunkte:

Globalgeschichte, Krieg,
Versöhnungsarbeit



Kurzbeschreibung:

Valiant Hearts: Coming Home beschäftigt sich mit der Geschichte des Ersten Weltkriegs in Form eines Tap & Drag-Spiels für mobile Endgeräte. Wie sein Vorgänger folgt auch *Valiant Hearts: Coming Home* den Schicksalen von vier Protagonist*innen unterschiedlicher Nationen während des Krieges. Es rückt dabei Versehbarkeit und Trauma wie auch deren Überwindung durch Menschlichkeit ins Zentrum des Spielgeschehens. Gerade durch das Erleben der multinationalen Perspektiven der verschiedenen Protagonist*innen eröffnet das Spiel die Möglichkeit des empathischen Nachvollziehens ihrer Motive, Wünsche und Erlebnisse und schafft damit außenpolitisch fruchtbare Reflexionsräume.

Berührungspunkte Außenpolitik:

Valiant Hearts: Coming Home bricht mit einer traditionellen Darstellung des Ersten Weltkriegs, in dem es eine verfeindete Nation zu besiegen gilt. Vielmehr soll die Erfahrung des Krieges und seiner Schrecken multiperspektivisch nähergebracht werden, indem sich die Handlung aus den Erfahrungen von vier Protagonist*innen speist. Anstelle der übermächtigen Feldherr*innen-Perspektive eines Strategiespiels oder des geradezu übermenschlichen Soldaten, der häufig der gespielte Hauptakteur in Ego-Shootern ist, bleibt der jeweilige Einfluss der Protagonist*innen beschränkt; sind sie mitunter zu Untätigkeit und Ohnmacht verdammt. Nicht nur, dass *Valiant Hearts: Coming Home* durch die multinationalen Perspektiven die Grauzonen internationaler Konflikte thematisiert, die auch in Akutzuständen stets Komplexitäten jenseits eindimensionaler Freund*in-Feind*in-Schemata aufweisen. Indem jedoch auch bewusst diverse bzw. marginalisierte Lebenserfahrungen während des Krieges, u.a. Rassismus, thematisiert werden, lässt *Valiant Hearts: Coming Home* zudem die Verbindung von außen- und innenpolitischen Themen anklingen. Neben

den tatsächlichen Spielerfahrungen bieten u.a. Sammelgegenstände und Kodex-Einträge den Spieler*innen die Möglichkeit, sich über den tatsächlichen historischen Konflikt zu informieren. Dies bildet weitere Anknüpfungspunkte, der Verbindung von Globalgeschichte und heutigen außenpolitischen Strukturen über das Spielsetting hinaus nachzuspüren.

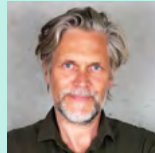
Zugeordnete Leitfragen:

Leitfrage 3: Welche außenpolitischen Motive und Narrative greift das Spiel auf?

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

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

Verzeichnis der Autor*innen



**Prof.
Thomas
Bremer**

Prof. Thomas Bremer ist Co-Gründer des DE:HIVE Instituts an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin und initiierte an dieser außerdem 2008 den Studiengang Game Design. Er arbeitet kontinuierlich an der technischen und inhaltlichen Weiterentwicklung in der Bereichen der innovativen Spielentwicklung sowie -technologie.



**Lena
Falkenhagen**

Lena Falkenhagen arbeitet als freischaffende Schriftstellerin (u.a. „Die Lichtermagd“, Heyne Verlag, DeLiA-Preis 2010) und Computerspiele-Autorin (u.a. „Beholder 3“, Painbucket Games/Alawar). Zudem arbeitete sie als Professorin für Game Design und spezialisiert sich auf Geschichten und Spiele, die unserer Gesellschaft einen kritischen Spiegel vorhalten.



**Daniel
Budiman**

Daniel Budiman ist Konzepter, Moderator, Content-Creator und langjähriger Teil der deutschen Medienlandschaft und arbeitete u.a. bei NBC GIGA, GIGA eSport, Game One, Viacom und Rocket Beans TV. Er interessiert sich für die Format-Entwicklung und die Suche nach modernen Wegen, Broadcast-Technik auszuprobieren, Game Design zu verstehen, Geschichten zu erzählen und menschliche Erfahrungen zu teilen.



**Prof.
Clemens
Hochreiter**

Prof. Clemens Hochreiter leitet an der Hochschule Fresenius in München die Studiengänge „Game Design und Management“ sowie „Mediendesign und Management“. Er ist zudem Geschäftsführer von Reality Twist, einer Kreativagentur mit besonderem Fokus auf Serious Games, interaktiven Ausstellungen und immersiven Simulatoren.



**Stefanie
Kastner**

Stefanie Kastner leitet den Fachbereich Bibliotheken in der Zentrale des Goethe-Instituts in München. Zuvor war sie u.a. als Leiterin Information mit Regionalauftrag des Goethe-Instituts für die Regionen Südamerika sowie Subsahara Afrika tätig. Ihre Schwerpunkte liegen in den Bereichen Digital Literacy, Gaming, Metaverse, Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der Lese- und Literaturförderung.



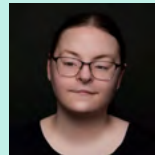
**Nora
Müller**

Nora Müller leitet seit 2015 den Bereich „Internationale Politik“ der Körber-Stiftung. Sie ist Mitglied des Beirats Zivile Krisenprävention und Friedensförderung der Bundesregierung und Ko-Leiterin des Arbeitskreises Internationales des Bundesverbands Deutscher Stiftungen. Von März 2018 bis März 2021 war sie zudem Vizepräsidentin der Association „Forum de Paris sur la Paix“.



**Mirko
Kruppa**

Mirko Kruppa ist Referatsleiter für Inlandskommunikation und Bürgerdialoge im Auswärtigen Amt. Als seit fast 30 Jahren intensiv mit dem post-sozialistischen Raum sowie China/Taiwan befasster Experte liegt ihm sehr an der Vermittlung von Multiperspektivität und unterschiedlicher politischer Logiken in den dortigen Gesellschaften. Als Diplom-Volkswirt betont er dabei auch sozioökonomische Anreizkontexte.



**Luise
Rehme**

Luise Rehme ist seit August 2023 als Projektmanagerin des Pilotprojekts „Auswärtsspiel“ bei der Stiftung Digitale Spielekultur tätig. Zuvor studierte die ausgebildete Archivarin „Kreatives Schreiben und Texten“ an der SRH Berlin University of Applied Sciences.



**Prof. Dr.
Thomas
Risse**

Thomas Risse ist Seniorprofessor am Exzellenz-Cluster „Contestations of the Liberal Script (SCRIPTS)“ der Freien Universität Berlin. Zuvor war er als Professor für internationale Politik und Direktor der Arbeitsstelle Transnationale Beziehungen, Außen- und Sicherheitspolitik am Otto-Suhr-Institut für Politikwissenschaft der Freien Universität Berlin tätig. Frühere Lehr- und Forschungstätigkeiten umfassten die Universität Konstanz (Deutschland) und die Universitäten Cornell, Harvard, Yale und Stanford, die University of Wyoming (USA) und die Hebrew University in Jerusalem. 2023 erhielt er den Max-Planck-Forschungspreis für internationale Kooperation.



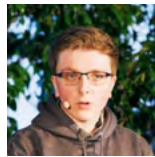
Çiğdem Uzunoğlu

Çiğdem Uzunoğlu ist seit Februar 2018 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH und war bereits zuvor jahrelang in der Stiftungsbranche tätig, u.a. als Geschäftsführerin von „Die gelbe Villa“ der Stiftung Jovita sowie als Mitglied der Geschäftsleitung bei der Walter-Blüchert-Stiftung. Sie ist Mitglied im Beirat „Information und Bibliothek“ des Goethe-Instituts und ist Co-Leiterin des Arbeitskreises Diversität beim Bundesverband Deutscher Stiftungen.



Jan Wagner

Jan Wagner leitet das Team Digitale Spiele bei Ulisses Spiele. Er ist seit über 30 Jahren u.a. im Producing, Produktmanagement wie auch dem Game und Narrative Design in der Videospielebranche tätig und war dabei an der Entwicklung von Titeln wie Diablo 2, Warcraft 3 und den Shadowrun Chronicles beteiligt. Er ist zudem Co-Gründer von Owned by Gravity Underground Games.



Dr. Felix Zimmermann

Dr. Felix Zimmermann arbeitet als Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb. Er studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Public History in Münster und Köln und wurde mit einer Arbeit zum atmosphärischen Vergangenheitserleben in digitalen Spielen promoviert. Die Arbeit ist Anfang 2023 unter dem Titel „Virtuelle Wirklichkeiten“ im BÜCHNER-Verlag erschienen.



Dr. Tabea Widmann

Dr. Tabea Widmann leitet seit September 2022 das Pilotprojekt „Auswärts-spiel“ der Stiftung Digitale Spielekultur zu digitalen Spielen und Außenpolitik. Zuvor war sie als akademische Mitarbeiterin im Forschungsprojekt MEMOZE zu Erinnerungskulturen und medialer Zeug*innenschaft an der Universität Konstanz tätig. Sie wurde mit ihrer Arbeit „The Game is the Memory“ zu digitalen Spielen und erinnerungskultureller Zeug*innenschaft in Konstanz promoviert.

Weiter- führende Informationen



Neben dem vorliegenden Handbuch bilden der Leitfragenkatalog, die Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“, die Prototypen des Jams „Auswärtig gespielt – ein Game & Mod Jam zu Außenpolitik“ sowie verschiedene Interviews mit Expert*innen aus dem Arbeitsfeld Außenpolitik und der Gamesbranche Ergebnisse des Pilotprojekts „Auswärtsspiel“.

Der Leitfragenkatalog „10 Leitfragen zum Einsatz von Games an der Schnittstelle mit Außenpolitik“ kann in deutscher und englischer Sprache hier heruntergeladen werden:

<https://t1p.de/meph2> (deutsche Version) <https://t1p.de/rnhfy> (englische Version)

Den Stream der Fachkonferenz „Gaming und Außenpolitik“ finden Sie als YouTube-Video mit deutschen und englischen Untertiteln hier:

<https://www.youtube.com/watch?v=XEG7ZgheckY>

Eine Kurzübersicht zu den entwickelten Prototypen von „Auswärtig gespielt – ein Game & Mod Jam zu Außenpolitik“ findet sich in deutsch unter:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/modjam-aussenpolitik-auswaertig-gespielt/>

Die Expert*innen-Interviews finden Sie als Blogbeiträge der Stiftung Digitale Spielekultur unter

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/blog/>

Alle weiteren Informationen zum Pilotprojekt „Auswärtsspiel“ besuchen Sie gerne die Projekthomepage:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/auswaertsspiel/>

Das Pilotprojekt „Auswärtsspiel“ wurde durch die Stiftung Digitale Spielekultur verantwortet und durchgeführt. Die Projektförderung erfolgte durch das Auswärtige Amt der Bundesrepublik Deutschland



Gefördert durch:



Auswärtiges Amt

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Impressum

Herausgeber

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Marburger Str. 2

10789 Berlin

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/>

Konzeption und Redaktion

Stiftung Digitale Spielekultur

Çiğdem Uzunoğlu
Dr. Tabea Widmann
Luise Rehme

Die inhaltliche Verantwortung für die
Beiträge liegt bei den Autor*innen.

Bildnachweise Expert*innen

Çiğdem Uzunoğlu:
© Stiftung Digitale Spielekultur

Dr. Tabea Widmann:
© Stiftung Digitale Spielekultur

Thomas Risse:
© Martin Funck

Mirko Kruppa:
© German Institute Taipei

Stefanie Kastner:
© Goethe-Institut Südafrika

Clemens Hochreiter:
© Hochschule Fresenius

Lena Falkenhagen:
© Antje S.

Thomas Bremer:
© L. Nussbaum/ HTW

Dr. Felix Zimmermann:
© NRW KULTURsekretariat/Max Höller

Nora Müller:
© Körber Stiftung

Jan Wagner:
© Emma Jäger

Daniel Budiman:
© Daniel Budiman

Luise Rehme:
© Michelle Petersdorf

Die Urheberrechte der begleitenden
Bilder zu den Ergebnissen des Game
& Mod Jam „Auswärtig gespielt“ liegen
bei den jeweiligen Projekt-Teams.

Layout

lab^{HS} kommunikationsdesign gottert

Keyvisual

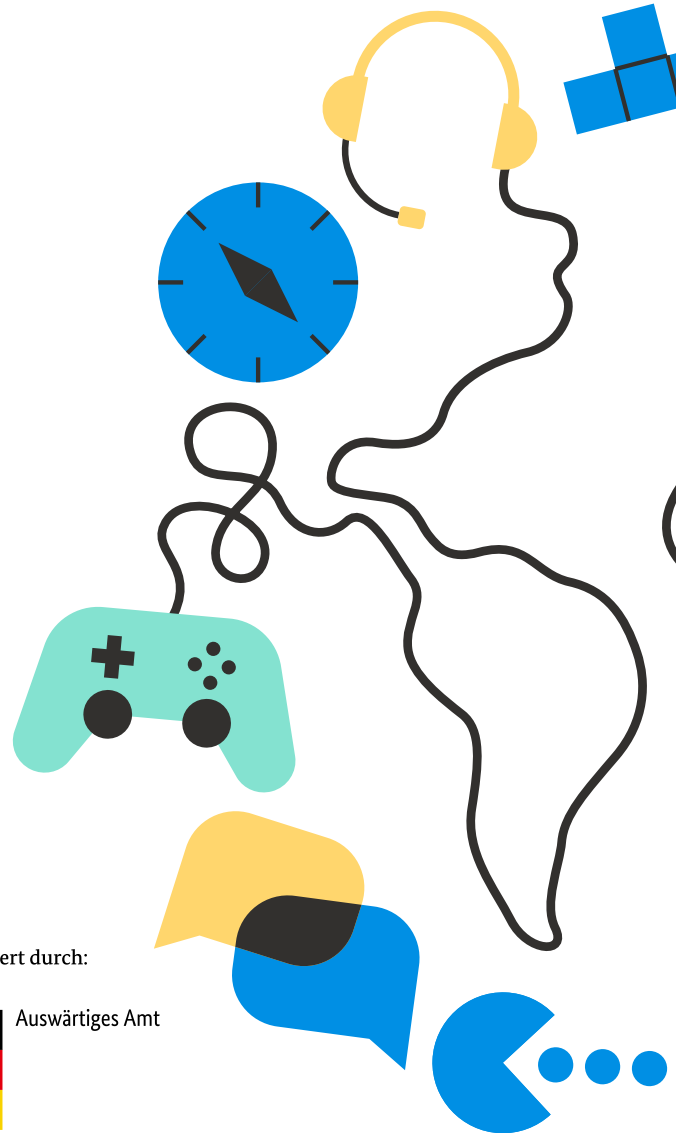
Bureau Ole Gehling



Welche Rolle können digitale Spiele als Vermittlungsmedien für außenpolitische Themen einnehmen? Inwiefern können sie dazu beitragen, jenseits ihrer fiktionalen Spielwelten zu einem tieferen Verständnis von deutscher Außenpolitik zu gelangen? Und wie kann zugleich Sensibilisierung gegenüber außenpolitischen Narrativen in digitalen Spielen geschaffen werden? Mit zehn Leitfragen und begleitenden Fachbeiträgen von Expert*innen bietet das „Handbuch Auswärtsspiel“ eine grundlegende Orientierung, sich mit dem Potenzial von digitalen Spielen als außenpolitischen Vermittlungsmedien auseinanderzusetzen.

Das Handbuch versammelt neben den Leitfragen und ihren Erörterungen von Expert*innen aus den Arbeitsfeldern Außenpolitik, Wissenschaft und Lehre sowie der Games-Entwicklung zudem innovative Spielkonzepte aus dem Game & Mod Jam „Auswärtig gespielt“, sowie sieben Spiele-Steckbriefe zur beispielhaften Anwendung der Leitfragen.

www.stiftung-digitale-spielekultur.de



Gefördert durch:



Auswärtiges Amt

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages