

Frontiers. Ein Computerspiel zum Thema Flucht
Reflexion des künstlerischen Forschungsprojekts

Dissertation

zur Erlangung des akademischen Grades
Doctor of Philosophy – PhD

Interuniversitäres Doktoratsstudium Wissenschaft und Kunst
Mozarteum Salzburg und Paris-Lodron-Universität Salzburg

Doktoratskolleg „Kunst und Öffentlichkeit“
am Schwerpunkt Wissenschaft & Kunst

Hauptbetreuerin: Univ.-Prof. Dr. Kornelia Hahn
Abteilung Soziologie und Kulturwissenschaft, Universität Salzburg

Nebenbetreuer: Ao. Univ.-Prof. Dr. Otto Neumaier
Fachbereich Philosophie, Universität Salzburg

eingereicht von

Mag. Sonja Prlić, MA

Salzburg, Dezember 2015



Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Framing <i>Frontiers</i> : Strategien, Fragen, Methoden	3
2.1. Rahmenanalyse und ihre Erweiterung für die künstlerische Forschung	4
2.1.1. Art der Rahmen	7
2.2. <i>Frontiers</i> als Beispiel für künstlerische Forschung	10
2.2.1. Methoden und Forschungsfrage im Kontext künstlerischer Forschung	14
2.3. Leitmotiv <i>Change</i>	16
2.4. Kategorisierungsmodelle zur Strukturierung der Arbeit.....	16
2.4.1. Ansätze der Computerspielforschung	17
2.4.2. Dimensionen des Phänomens Spiel	20
2.4.3. Strukturierung der Arbeit	23
3. Rules: Aus der Alltagswelt ins Spiel. Ein Spiel gestalten mit dokumentarischem Material.....	25
3.1. Ausgangspunkte.....	26
3.2. Recherche zu Flucht und Migration	27
3.2.1. Politische Hintergründe.....	27
3.2.2. Digitale Grenzen: Feldforschung in Ceuta, der Westukraine und Rotterdam	30
3.3. Wie kommt die Recherche ins Spiel?.....	47
3.4. Technische Rahmenbedingungen	50
3.5. Spielregeln	52
3.6. Map-Gestaltung	56
3.6.1. Map <i>Sahara</i> : Emotionaler Einstieg ins Spiel	56
3.6.2. Map <i>Ceuta</i> : Die Grenze erlebbar machen	60
3.6.3. Map <i>Spanische Küste</i> : Ankunft in Europa, was nun?	70
3.6.4. Map <i>Hafen von Rotterdam</i> : Versteckspiel zwischen den Containern der Hoffnung.....	75
3.6.5. <i>Room of Hopes, Dreams and Fears</i> : Das Museum im Spiel als Reflexionsraum.....	77
3.7. Zusammenfassung Rules.....	80
4. Culture: <i>Frontiers</i> in den Kontexten von Kunstspiel, Serious Game und First-Person-Shooter	81
4.1. <i>Frontiers</i> als Kunstwerk.....	81
4.1.1. Künstlerische Aspekte in Spielen	83
4.1.2. Art-Games: Computerspiele und Künste	90
4.1.3. Blick auf die Medienkunst	95
4.1.4. Spiele und Kunstdebatten	99
4.1.5. Partizipative, aktivistische Kunstwerke	102

4.2. <i>Frontiers</i> als Computerspiel	105
4.2.1. Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen und Wirtschaftsfaktor	106
4.2.2. First-Person-Shooter	108
4.2.3. Modding	113
4.2.4. Serious Games und Games for Change	122
5. Play: <i>Frontiers</i> spielen, ausstellen und kommunizieren	128
5.1. Möglichkeitsraum <i>Frontiers</i> : RezipientInnen und ihr Zugang zu <i>Frontiers</i>	131
5.1.1. Flüchtlinge als MitgestalterInnen	132
5.1.2. Austausch mit Jugendlichen: Die Brücke zwischen Freizeit und Unterricht	133
5.1.3. An den Schnittstellen zu NGOs: Der Brückenschlag zwischen Vermittlung und Kunst	136
5.1.4. <i>Frontiers</i> in den Kunstinstitutionen: Die Brücke zwischen Internet und Museum	139
5.1.5. Zusammenfassung	142
5.2. Spielraum <i>Frontiers</i>	143
5.2.1. Kommunikationsstil der SpielerInnen	145
5.2.2. Der <i>Room of Hopes, Dreams and Fears</i> als zentraler Kommunikationsraum	148
5.2.3. Ethische Debatten im Spiel	150
5.2.4. Zusammenfassung	157
5.3. Medienreaktionen	158
6. Fazit	162
7. Literaturverzeichnis	169
Beilage	178

1. Einleitung

Als wir 2007 mit den Planungen am Computerspiel *Frontiers* starteten, waren meine KollegInnen von *gold extra* und ich schockiert angesichts der unzähligen toten Flüchtlinge im Mittelmeer und an anderen europäischen Außengrenzen und empört über eine europäische Politik, die außer der Errichtung von Zäunen und der Investition in eine militärische Infrastruktur zur Bewachung der Grenzen, dem Leid und dem Sterben nichts entgegenzusetzen hatte. Mit Erschrecken müssen wir im Jahr 2015 feststellen, dass sich an dieser Situation nur wenig verändert hat und unser Computerspiel, das seine SpielerInnen eine Flucht nach Europa über Ceuta und die Straße von Gibraltar nachvollziehen lässt, nichts an Aktualität verloren hat.

Frontiers ist eine künstlerisch forschende Dissertation, die ich im Rahmen des Doktratskollegs *Kunst und Öffentlichkeit* am Schwerpunkt *Wissenschaft und Kunst* in Salzburg durchgeführt habe. Meine Dissertation besteht aus zwei Teilen, der künstlerischen und der vorliegenden schriftlichen Arbeit. Diese ist eine Dokumentation und Reflexion des künstlerischen Projekts *Frontiers*, eines Multiplayer-Computerspiels, das ich zwischen 2008 und 2012 mit der KünstlerInnengruppe *gold extra* realisiert habe. In ihr lege ich die künstlerischen Ideen offen und verorte das Spiel in seinen politischen und künstlerischen Kontexten, um es als Beispiel für künstlerische Forschung im Bereich der Computerspiele zu reflektieren. Das Kunstwerk selbst ist dabei bereits als künstlerische Forschung zu verstehen und könnte auch für sich allein stehen. Die schriftliche Arbeit ist eine Begleiterin, die das Kunstwerk rahmt und reflektiert. Alle LeserInnen möchte ich herzlich dazu einladen, auch das Spiel auf frontiers-game.com herunterzuladen oder mithilfe der beiliegenden DVD zu installieren.

Frontiers ist eine Modifikation (Mod) des First-Person-Shooters (FPS)¹ *Half-Life 2* und lässt seine SpielerInnen Grenzen in der Rolle von Flüchtlingen und Grenzpolizei erleben. Ein Computerspiel ist für ein künstlerisch forschendes Projekt an einer Universität kein selbstverständliches Unterfangen. Ein künstlerisches Projekt als Dissertationsvorhaben durchzuführen ist zum einen eine besonders in Salzburg neue akademische Praxis, zum anderen bringt das Medium Computerspiel weitere Besonderheiten mit sich, bei denen

¹ Im Deutschen wird auch das Wort Egoshooter für dieses Genre verwendet.

künstlerisches Arbeiten mit akademischen Traditionen erst in Einklang gebracht werden muss.

Ein Computerspiel wie *Frontiers* kann man nicht allein umsetzen. An seiner Erstellung waren ein künstlerisches Kernteam von sieben Personen beteiligt, insgesamt arbeiteten circa 30 Personen in unterschiedlichen Phasen des Projekts mit, darüber hinaus hat in Interviews, Präsentationen, Diskussionen und Workshops eine große Anzahl von Menschen zum Projekt beigetragen. *Frontiers* ist ein kollektiv geschaffenes Kunstwerk, ich habe daher bewusst im ersten Satz dieser Arbeit das Wir anstelle eines Ichs eingeführt. Mit dieser kooperativen Entstehungsweise des Spiels reihen wir uns in eine Form des Arbeitens ein, die in der Kunstgeschichte bereits auf einige Tradition zurückblicken kann – man denke an Gruppierungen wie die Surrealisten, die an kollektiven Autorenschaften gearbeitet haben. Dass kollektives Arbeiten ein häufiges Phänomen aktueller künstlerischer Forschung ist, darauf weist Gesa Ziemer in ihrem Beitrag „Kollektives Arbeiten“ in dem Band „Künstlerische Forschung. Ein Handbuch“ (Badura et al. 2015: 169) hin. Meine Arbeit an *Frontiers* ist daher auch als Teil einer Arbeit im Team von *gold extra* zu verstehen. Idee und Konzept zum Spiel stammen neben mir von Tobias Hammerle, Georg Hobmeier und Karl Zechenter. An der Umsetzung waren außerdem Martina Brandmayr, Adam Donovan, Ingo Herwig, Philipp Seis und Jens Stober maßgeblich beteiligt.

Neben der Reflexion der Arbeit bestanden meine Aufgaben bei *Frontiers* in der Konzeption des Spiels, seiner Maps und des Gameplays, in der Planung und Durchführung der Recherche in Spanien/Marokko und Slowakei/Ukraine und deren Aufarbeitung für den Einsatz im Spiel. Meine Tätigkeit umfasste außerdem Leveldesign-Arbeiten im Hammer Editor, Koordination des Teams, Spieletests, die Koordination und Betreuung von Online-Game-Sessions, die Abhaltung von zahlreichen Workshops und Vorträgen und weitere Kommunikations- und Vermittlungsarbeit sowie administrative Tätigkeiten wie Subventionsansuchen und Buchhaltung. Das Thema Finanzierung eines künstlerischen Computerspielprojekts wäre eine ganz eigene Arbeit, die ich hier nur am Rande streifen kann. Gefördert wurde *Frontiers* von der European Cultural Foundation, der Stadt Salzburg, dem Land Salzburg, dem ERSTE-Salzbürger-Sparkasse-Kulturfonds und dem österreichischen Bundesministerium für Kunst und Kultur, das uns 2012 den Outstanding Artist Award im Bereich Interdisziplinarität verliehen hat. Hier schließt sich wieder ein Kreis, dass kollektives Arbeiten und Interdisziplinarität bei *Frontiers* einen besonderen Stellenwert einnehmen und daher keineswegs als Hürde, sondern als zentrale künstlerische

sche Zugänge zu verstehen sind, auf die ich in dieser Arbeit immer wieder zurückkommen werde.

2. Framing *Frontiers*: Strategien, Fragen, Methoden

Vor mir liegt ein Schachbrett. Darauf tummeln sich kleine Go- und größere Dame-Steine. Mein Spielpartner und ich sind hoch konzentriert und wir versuchen die Spielregeln von zwei Spielen zugleich zu memorieren, um uns gegenseitig mit dem besten Spielzug aus einem der Regelsysteme zu besiegen. – Ich leite einen Spieleworkshop zu *Frontiers* und *Modding* – das ist die geläufige Kurzform für das *Modifizieren von Spielen* – und wir testen *Ironclad*, ein Spiel, in dem Dame- und Go-Steine als Kampfroboter und Philosophen gegeneinander antreten, und das Frank Lantz als praktischen Beitrag für Katie Salens und Eric Zimmermans legendäres Spielebuch „Rules of Play“ (2004: 286ff.) entwickelt hat.

Ironclad ist ein Spiel, bei dem Modden gelernt und erprobt werden soll. Dahinter steckt die Idee, dass ein spannendes und anspruchsvolles neues Spiel kreiert werden kann, indem zwei bekannte Spiele und deren Regelsysteme miteinander konfrontiert werden. *Ironclad* nimmt Regeln aus *Dame* und *Go* und verwandelt die Spiele auf dem Raster eines Schachbretts in einen Kampf zwischen Kampfrobotern und Philosophen – zwei Regelsysteme und Weltanschauungen, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Der Trick dabei ist, dass beide Spiele zugleich auf dem Schachbrett gespielt werden können, aber die zeitgleiche Anwesenheit der Spiele auf ein und demselben Brett zu neuen Spielstrategien führt. Gerade im Kampf der Systeme, im Kontrast, aber auch in der Komplexität, die die Addition der Spiele und ihrer Regelsysteme mit sich bringt, steckt der Spaß des neuen Spiels.²

Aber schicken wir die jugendlichen WorkshopteilnehmerInnen hinaus zu „*Sackhüpfen* versus *Mensch ärgere dich nicht*“ und wenden uns der Betrachtung von *Frontiers* zu. Ich habe Sie dafür absichtlich in die Welt der Spiele entführt: Das Bild vom Spielemod, der zwei Regelsysteme aufeinanderprallen lässt und sich den daraus resultierenden Kollateralschaden zunutze macht, halte ich für hervorragend geeignet zur Beschreibung der künstlerischen Strategien von *Frontiers*. „Modden“ ist einerseits die Kulturtechnik (vgl. Reichert 2008), der wir uns in der Produktion von *Frontiers* bedienen, steht aber auch insgesamt für die künstlerische Strategie in diesem Projekt: *Frontiers* verbindet als

² Die zusätzliche Aufladung eines abstrakten, nur auf Regeln basierenden Spiels mit einer Story, nämlich dem Krieg zwischen so gegensätzlichen Konzepten wie Philosophie und Kampfrobotertum, fügt dem Ganzen noch eine weitere ironische Schicht hinzu.

Kunstwerk und diskursive Plattform „Wahrnehmungen der Wirklichkeiten“³ (Goffman 1977: 10), die im Alltag sonst wenig Berührungspunkte aufweisen. Die temporäre Verbindung im Rahmen eines Kunstwerks beeinflusst und verändert diese sonst voneinander getrennten Wahrnehmungssysteme und die damit verbundenen Regeln, während sie zugleich noch in ihren unterschiedlichen Ausgangspositionen erkennbar bleiben.

2.1. Rahmenanalyse und ihre Erweiterung für die künstlerische Forschung

Die sozialen Wirklichkeiten, die ich in der folgenden Arbeit beschreiben werde, sind ebenso weit entfernt voneinander wie unsere Go-Stein-Philosophen von den Dame-Kampfrobotern aus *Ironclad*. Es sind jene von Computerspiel und Flüchtlingen an den EU-Außengrenzen. Die produktiven Irritationen, die diese Zusammenführung provoziert, äußern sich in allen Ebenen des Werks. Im Team selbst, in der Zusammenarbeit von KünstlerInnen unterschiedlicher Sparten, in den verschiedenen Teilöffentlichkeiten, die *Frontiers* rezipieren, in der Gestaltung des Spiels aus Spielform und politischen Inhalten: Überall treffen Sprachen, Diskurse, Menschen und Regeln aufeinander, die sonst nicht Teil eines gemeinsamen Kunstwerks oder Teil einer einzigen wissenschaftlichen Arbeit sind. Auch meine eigene Rolle veränderte sich während der Arbeit an *Frontiers* konstant, weil ich durch die unterschiedlichen Rahmungen, in denen sich *Frontiers* bewegt, Identitätssprünge vornehmen musste, bei denen ich mich je nach Kontext in der Rolle der Medienkünstlerin, Doktorandin, Spieleentwicklerin, Dramaturgin oder Journalistin befand. Um diese unterschiedlichen Ebenen auch sprachlich fassen zu können, bediene ich mich der Begrifflichkeiten von Ervin Goffman, an dessen Rahmenanalyse (ebd.) ich mich in dieser Arbeit anlehne. Besonders die von ihm geprägten Termini *Rahmen*, *Modulation* und *Rolle* spielen für meine Analyse eine zentrale Rolle.

Goffman benützt den Rahmen zur Analyse der „Organisation der Erfahrung“ (ebd.: 19) und als Hilfestellung zur Beantwortung der berühmten Frage „Was geht hier eigentlich vor?“ (ebd.: 16). Der Rahmen dient ihm dazu, die „Interpretationsschemata“ (ebd.: 31) zu erklären, in denen Menschen bestimmte Ereignisse wahrnehmen. *Primäre Rahmen* sind dabei jene Rahmen, bei denen nicht auf irgendeine andere Deutung zurückgegriffen werden muss, um den Sinn des Handelns zu verstehen, sondern die an sich „ein System von Gegenständen, Postulaten und Regeln darstellen“ (ebd.). Als weite-

³ Goffman weist in seiner Einleitung zur Rahmenanalyse auf die Schwammigkeit der Verwendung des Ausdrucks Wirklichkeit hin, setzt ihn jedoch wegen seiner Mehrdeutigkeit ein. Neben Wirklichkeit verwendet er auch das Wort Welt und Teilwelt (Goffman 1977: 13) zur Beschreibung der unterschiedlichen sozialen Wirklichkeiten.

rer Terminus dient ihm die *Klammer* (ebd.: 278f.), um zu beschreiben, dass es sich bei diesen Rahmen um temporär und lokal beschränkte Organisationssysteme handelt.

Interessant für meine Analyse ist nicht nur Goffmans Terminologie, sondern auch die Beispiele und metaphorischen Bilder, die er heranzieht, um die Rahmenanalyse zu verdeutlichen: Sie entstammen der Welt der Spiele und nehmen eine wichtige Rolle in seiner Theorie ein. Die Regel als Instrument, um Gründe für das Handeln in Alltagssituationen zu erklären, ist ein solches Bild: „Alle sozialen Rahmen haben mit Regeln zu tun, aber auf verschiedene Weise“ (ebd.: 34), schreibt Goffman und verweist auf das Spiel als Beispiel für die „Strukturähnlichkeit zwischen dem Alltagsleben [...] und den verschiedenen Phantasie-,Welten“ (ebd.: 14f.).

Ein Spiel wie das Schach schafft für den, der ihm folgen kann, eine bewohnbare Welt, eine Ebene des Seins, ein Ensemble von Gestalten mit anscheinend unbegrenzt vielen verschiedenen Situationen und Handlungen, in denen sich ihre Eigenart und ihr Schicksal verwirklicht. Doch ein großer Teil davon ist auf eine geringe Anzahl aufeinander bezogener Regeln und Praktiken zurückführbar. (ebd.: 13)

Sowohl für das Alltagsleben als auch für die „Phantasiewelt“ des Spiels gilt, dass sie durch eine relativ kleine Anzahl von Regeln beschrieben werden können.

Mit *Modulation* (ebd.: 52ff.) bezeichnet Goffman „das System von Konventionen, wodurch eine bestimmte Tätigkeit, die bereits im Rahmen eines primären Rahmens sinnvoll⁴ ist, in etwas transformiert wird, das dieser Tätigkeit nachgebildet ist, von den Beteiligten aber als etwas ganz anderes gesehen wird“ (ebd.: 55).

Modulieren bezeichnet also Handlungen, in denen etwas imitiert wird, alle jedoch von diesem „So tun als ob“ wissen. Neben den Spielen als Beispiele für eine derartige Modulation stellt das Theater bei Goffman eine wichtige Referenz dar, um auf diese systemische Transformation von Alltagssituationen hinzuweisen. Das Prinzip der Modulation wird im Weiteren für meine Arbeit an *Frontiers* relevant sein, weil es die Auswirkungen der Übertragung eines aktuellen gesellschaftlichen Diskurses in ein Spiel zu beobachten hilft. Bei Goffman dienen Spiele als Beispiele, um allgemein auf gesellschaftliches Handeln hinzuweisen. Ich nehme nun Goffmans Rahmenanalyse, um wiederum konkret ein Spiel zu betrachten, das an sich in der Modulation zwischen Alltagswelt und Phantasiewelt operiert. Das Modulieren – oder wie ich es eingangs beschrieben habe: das Aufei-

⁴ „Sinnvoll“ bedeutet hier: Die Tätigkeit ist interpretierbar, verständlich, sie produziert Sinn.

inanderprallen-Lassen von unterschiedlichen Rahmen – verstehe ich hier noch weiter, als Goffman es tut. Die Modulation ist als eine zentrale künstlerische Strategie zu verstehen, die verschiedene Rahmen miteinander in Bezug setzt und sich die Bedeutungsverschiebungen, die dadurch entstehen, zunutze macht. Modulieren bedeutet bei *Frontiers* ein bewusstes Verschieben von Wirklichkeiten. Nicht zufällig wird ein weiterer, sehr ähnlicher Begriff in meinen Ausführungen eine wichtige Rolle spielen: die Modifikation.

Modulation ist eine Möglichkeit, um das Modden von Spielen zu beschreiben, als ein Prozess bewusster Verschiebungen und Transformationen anderer Spiele (die ja bereits Modulationen der Wirklichkeit sind), und erlaubt einen systematischen Blick auf diese weit verbreitete Kulturtechnik. Um in der Goffman'schen Terminologie zu bleiben, könnte man sagen: Bei Spielemodifikationen handelt es sich um eine „Transformation von Transformationen“ (ebd.: 176).

Den Terminus *Rolle*, den Goffman zur Beschreibung von Interaktionen in unterschiedlichen Alltagssituationen verwendet (vgl. auch Goffman 2003), wende ich etwas weiter als nur im Sinne der Soziologie an. Ich sehe in ihm auch ein Potenzial für die künstlerische Forschung und die Darstellung der künstlerischen Prozesse. Eine Analyse von Rollen dient mir nicht nur dazu, um das Verhalten von Zielgruppen meiner Arbeit, sondern auch um meine eigene künstlerische Erfahrung zu beschreiben. Wie oben erwähnt nötigten mich die sehr unterschiedlichen Rahmungen von *Frontiers* zu einem ständigen Rollenwechsel und zugleich zu einem Moderieren und Vermitteln zwischen diesen Rollen. Sich diese Rollen bewusst zu machen ist ein wichtiges Element für die künstlerisch forschende Betrachtung meines Arbeitsprozesses und ermöglicht es, nicht nur die verschiedenen Rahmen zu beschreiben, in denen sich das Kunstwerk bewegt, sondern zugleich die eigenen Bezüge zu diesen Rahmen mitzudenken und so künstlerische Entscheidungen, die aus diesen Rollenzuschreibungen entstanden, zu verstehen und aufzudecken. Denn gerade in einem Kunstwerk, das im Spannungsfeld von politischen Themen, polarisierenden neuen Medien und zeitgenössischer Kunstproduktion entsteht, ist die Reflexion der Rolle der KünstlerInnen in eben diesen gesellschaftlichen Rahmungen und deren Auswirkungen auf den künstlerischen Prozess von zentraler Bedeutung.

Zusammenfassend bedeutet das:

Goffmans Rahmenbegriff ermöglicht es mir, die unterschiedlichen Kontexte, in denen sich *Frontiers* bewegt, in ihren jeweiligen Regelsystemen zu beschreiben und gemeinsame Worte für so unterschiedliche Alltags- und Spielsituationen wie das Arbeiten in

einem Spieleeditor oder Interviews in Flüchtlingslagern zu finden. Zugleich hilft er mir die Verschiebungen in den Regelsystemen, die im Modulieren zwischen „Alltag“ und „Spiel“ entstehen, als künstlerische Strategie zu beschreiben: Das Einwirken von realen politischen Gegebenheiten auf eine Spielewelt, der Umgang mit Dokumentation und Fiktion, mit Repräsentation und politischem Aktivismus spielen auf vielfältige Weise eine Rolle bei *Frontiers*. Die Rahmenanalyse bietet mir eine Begrifflichkeit zur Beschreibung der Prozesse bei *Frontiers*, sie hilft mir beim Schreiben und Beschreiben, auch wenn ich sie aus soziologischer Sicht unkonventionell benutze, um einen künstlerischen Prozess aus der Innenperspektive der Künstlerin in seinen unterschiedlichen Rahmungen zu erfassen.

2.1.1. Art der Rahmen

In welchen Rahmen und deren Regelsystemen steht also *Frontiers*? Potenziell sind hier unterschiedliche Alltagswelten zu denken, die bei *Frontiers* eine Rolle spielen. Im Folgenden hebe ich die drei wichtigsten Rahmen heraus, auf die ich während des Entstehungsprozesses des Kunstwerks, in der Rezeption und in der Reflexion der Arbeit häufig gestoßen bin und die das Spiel entscheidend geprägt haben.

Das Thema *Flucht* ist der inhaltliche Ausgangspunkt unserer Arbeit. Wir beschäftigen uns in *Frontiers* mit der Situation von Flüchtlingen und haben es als dokumentarisches Kunstwerk, das ein Computerspiel ist, konzipiert.

Sowohl die Beschäftigung mit den tatsächlichen Erfahrungen von Flüchtlingen, gesellschaftliche Debatten zum Thema, aber auch die verschiedenen Ebenen, in denen Flucht im Spiel reflektiert wird, spielen hier eine wichtige Rolle. Ich werde mich in Kapitel 3.2. einer detaillierten Beschreibung dieses Rahmens als Reflexion unserer dokumentarischen Arbeit widmen, um im weiteren Verlauf Gesichtspunkte dieses bedeutenden inhaltlichen Rahmens mit Fragen nach der Umsetzung im Medium Computerspiel reflektieren zu können.

Das *Computerspiel* ist das Medium dieser Arbeit. Als eine noch immer polarisierende zeitgenössische Kunstform prägt die Wahl des Mediums in ebenso entscheidender Weise das Werk, wie es inhaltliche Aspekte tun. Die Reflexion von *Frontiers* im Rahmen Computerspiel muss sich einerseits den Diskursen stellen, in denen das Medium steht – von der „Killerspiel“-Debatte bis zum Allheilmittel für politische Bildung von Jugendli-

chen – andererseits stellt *Frontiers* als Kunstwerk einen Versuch dar, neue Möglichkeiten im Bereich des Computerspiels zu erproben. *Frontiers* erforscht das Medium Computerspiel und reflektiert in seiner Konzeption Konventionen, Genres und Rezeptionsverhalten des Mediums mit, um diese auf subversive Weise weiterzudeuten. In Kapitel 4.2. beleuchte ich die für *Frontiers* wichtigsten kulturellen Kontexte von Computerspielen, die helfen die Entscheidungen zur Gestaltung des Spiels, wie in Kapitel 3. beschrieben, zu verstehen.

Als dritten großen Rahmen, der *Frontiers* prägt, sehe ich die *Kunst*. Ein Rahmen, der für andere Kunstwerke vielleicht redundant erscheinen mag, weil sie ausschließlich im Rahmen Kunst betrachtet werden und eine Modulation in andere Rahmen nicht stattfindet. Dies ist jedoch entscheidend für *Frontiers* und die anderen beiden Rahmen, die das Werk prägen: Sowohl die Welt der Computerspiele als auch die Dokumentation der Lage von Flüchtlingen stellen eine Herausforderung für den Rahmen der Kunst und die darin Beteiligten dar. *Frontiers* eröffnet durch die Konfrontation von Computerspielen und aktuellen politischen Themen im Rahmen eines Kunstwerks neue Aspekte für den zeitgenössischen künstlerischen Diskurs. Die Widerstände, aber auch die Potenziale, die sich dadurch eröffnen, werde ich in Kapitel 4.1. beschreiben.

Andere Rahmen, die ich in dieser Arbeit erwähne, beleuchten Teilaspekte, beziehen sich auf Arbeitsbedingungen, Recherchemethoden oder ästhetische Entscheidungen. Ein derartiger Teilaspekt ist die Rahmung durch bestimmte Wissenschaftsdisziplinen, insbesondere der Sozialwissenschaften.

In unseren künstlerischen Arbeiten treffen wir auf Fragen, denen sich auch SoziologInnen, EthnologInnen oder KommunikationswissenschaftlerInnen stellen. Formalitäten des interdisziplinären Doktoratskollegs *Kunst und Öffentlichkeit* bringen es mit sich, dass ich diese Arbeit im Fachbereich Soziologie abschließen, ein fruchtbares Aufeinandertreffen, da *Frontiers* unter anderem auch ein Beispiel dafür ist, wie diese Begegnung von Kunst und Soziologie in einem Medienkunstwerk aussehen kann. Die Annäherung und Inspiration, aber auch die Abgrenzung und der subversive Umgang mit soziologischen Fragen und Methoden tauchen im Werk *Frontiers* und in dieser schriftlichen Reflexion des Kunstwerks immer wieder auf.

Die Rahmen werfen zum Teil globale Fragen der Migration oder des Potenzials von Computerspielen für die Kunst und andere gesellschaftliche Bereiche auf. Jeder dieser Rah-

men könnte für sich Gegenstand einer Dissertation sein und im Einzelnen ausführlicher untersucht werden. Das Besondere an meiner Arbeit ist aber, dass sie Teil eines künstlerisch forschenden Projekts ist, das verschiedene Rahmen zu einem einzigen Kunstwerk verbindet und dessen Dichte nicht die Auseinandersetzung mit nur einem dieser Aspekte ausmacht, sondern die Überlagerungen, die entstehen, wenn diese Rahmen zugleich in einem Kunstwerk wirken und sich gegenseitig beeinflussen. Es ist die Schnittmenge an Rahmen, die hier zum Tragen kommt, nicht der einzelne Rahmen. Der schriftliche Bericht stellt die Rahmen heraus und untersucht ihre wechselseitigen Interaktionen.

Die unterschiedlichen Rahmungen bringen unterschiedliche Diskurse mit sich, aber auch unterschiedliche Sprachen, Zeichenwelten und Öffentlichkeiten. Die Regelsysteme mancher Rahmen stehen in starkem Kontrast zueinander und haben sich außerhalb des Spiels *Frontiers* bisher selten berührt oder werden von den Menschen, die sich diesen Rahmen zugehörig fühlen, vehement abgelehnt. Jugendliche SpielerInnen haben sich zum Beispiel bei gemeinsamen Game-Sessions lauthals über „art“ und „politics“ beschwert, da diese ihrer Meinung nach in Spielen nichts verloren hätten, zugleich aber auch eine politische Debatte eingefordert. Auch der Diskussion, ob denn Spiele überhaupt Kunst seien, waren wir immer wieder ausgesetzt.

Alle Rahmen und die Transformationen, die durch ihre Überlappungen entstehen, formen das Spiel *Frontiers*.

Abschließend zu diesem theoretischen Rahmen noch ein Gedanke zu meiner Erfahrung mit Theorien bei der Beschreibung von Kunstwerken: Unsere künstlerische Arbeit – so auch bei *Frontiers* – findet in Bezug zu verschiedenen theoretischen Hintergründen statt, folgt aber keiner stringenten Theorie. Beim Sprechen über und Interpretieren von Kunstwerken werden gerne a posteriori Theorien eingeführt, um Ästhetiken und künstlerische Prozesse beschreiben zu können – wie ich es gerade mit der Rahmenanalyse versucht habe. Bei *Frontiers* fand diese Auseinandersetzung mit Theorien insofern verstärkt statt, als das Spiel von den ersten Ideen an in zahlreichen Präsentationen diskutiert wurde und das Reflektieren über das Kunstwerk wichtiger Teil des Entstehungsprozesses war. Auch durch die Einbettung in eine künstlerisch forschende Dissertation spielten Theorien eine stärkere Rolle als bei unseren anderen Kunstwerken. Bei solchen begleitenden oder nachträglichen theoretischen Überlegungen ertappt man sich oft dabei, künstlerische Entscheidungen theoretisch zusammenzuführen und zu erklären. Viele Entscheidungen im Laufe von künstlerischen Prozessen sind aber nicht auf Basis von theoretischen Konzepten getroffen worden, sondern beruhen auf künstlerischen Entscheidungen, zu denen auch

Intuition oder Geschmack gehören, oder werden aus technischen und pragmatischen Gründen getroffen. Theorien können uns zwar Werkzeuge und Terminologien liefern, um über künstlerische Prozesse zu sprechen und bestimmten Strategien auf den Grund zu gehen, können aber nie eine vollständige Erklärung des Kunstwerks sein. Eine Beschreibung von *Frontiers* wird – und soll – daher fragmentarisch bleiben. Ich habe bereits Überlegungen zu Theorien, mit denen man *Frontiers* beschreiben kann, angestellt und werde dies auch im weiteren Verlauf immer wieder tun. Ich möchte sie aber eher als Dimensionen des Kunstwerks verstanden wissen, mit denen es interagiert, denn als strenge Richtlinien. Letztendlich ist auch diese Theoretisierung ein weiterer künstlerischer Schritt in der Arbeit an *Frontiers*.

2.2. *Frontiers* als Beispiel für künstlerische Forschung

Frontiers ist ein künstlerisch forschendes Projekt im Bereich der digitalen Spiele. Ich betreue hier insofern Neuland, als die künstlerische Forschung zwar nun schon über einige Jahre an Erfahrungen und Entwicklungen in den verschiedensten Kunstsparten verfügt, aber gerade im Feld der Computerspiele erst wenige Projekte und Publikationen existieren (vgl. Bogacs 2010). Es ist daher für mich eine spannende Herausforderung, *Frontiers* als Beispielprojekt für künstlerische Forschung im Feld der Computerspiele zu beschreiben und einen Beitrag zur Entwicklung der künstlerischen Forschung in diesem Bereich zu leisten.

Meiner Arbeit an *Frontiers* geht eine langjährige Tätigkeit als forschende Künstlerin voraus. In der KünstlerInnengruppe *gold extra* verstehen wir uns als forschende KünstlerInnen und haben in den letzten Jahren an Projekten gearbeitet, in denen wir neue Genres, Medien und Technologien im Zusammenhang mit künstlerischen und gesellschaftlichen Fragestellungen erforscht haben. Auf diese Weise ist zum Beispiel „Black Box“, ein Robotertheater für ferngesteuerte Roboter entstanden, das sich Fragen nach Unsterblichkeit widmete, und der umgebaute Glücksspielautomat „Local Crisis Machine“, in dem man Krisengeschichten aus ganz Europa erspielen kann. Zentral war dabei immer die Verbindung von Inhalt und medialer Umsetzung. Das, was wir seit Jahren betrieben haben, erhält nun Namen und akademische Einbettung. Vor der Etikettierung mit dem Label künstlerische Forschung verwendeten wir eher Worte wie experimentelle Kunst oder Innovation in der Kunst. Die Debatte um künstlerische Forschung und ihre Definition befindet sich noch in einem Ausverhandlungsprozess und wird hoffentlich auch weiterhin in diesem Schwebezustand bleiben. Denn eine künstlerische Forschung, die nach strengen Richtlinien und Methoden agieren würde, widerspräche dem, was ich

für einen zentralen Moment von Kunst und im Speziellen künstlerischer Forschung halte: das ständige Hinterfragen von Symbolen, gesellschaftlichen Zusammenhängen und das Finden und Erforschen von neuen künstlerischen Ausdrucksformen.

Ich beleuchte kurz die Geschichte der künstlerischen Forschung, weil sie Aufschluss über die aktuell geführten Diskussionen gibt. Durch die Bologna-Reform, die damit einhergehende Eingliederung der Kunstakademien in die Lehrpläne von Universitäten und damit verbunden die Frage nach Lehrplänen für künstlerische Doktorate hat die Debatte um künstlerische Forschung in den letzten zehn Jahren einen Aufwind erfahren. Zugleich wandte sie sich sehr stark Fragen nach wissenschaftlicher Berechtigung, nach akademischen Kriterien und einer akademischen Relevanz von künstlerischer Forschung zu (vgl. u.a. McNiff 2008). Fragen in Bezug auf künstlerische Forschung aus einer rein künstlerischen, nicht akademisch-institutionellen Perspektive wurden weniger beachtet. Wenngleich sich bereits große Institutionen wie die *DOCUMENTA 13* dem Thema annahmen, so überwiegt auch in den Kunstinstitutionen ein akademisch geführter Diskurs. Ich halte diese Zuspitzung und Fokussierung der Debatte auf einen ausschließlich akademischen Kontext aus verschiedenen Gründen für problematisch.

Ich halte es für wichtig, dass künstlerische Forschung weiterhin von KünstlerInnen betrieben werden kann, da sie die Kompetenzen haben, „wie“ etwas gemacht werden kann und nicht nur „dass“. In der Kunst sind Subjekt und Objekt untrennbar miteinander verbunden. Die Erfahrung der letzten Jahre zeigt jedoch, dass der Diskurs um künstlerische Forschung sehr stark von PhilosophInnen und KulturtheoretikerInnen geprägt wurde, da durch die Akademisierung die Textlichkeit und Sprachlichkeit sehr in den Vordergrund gerückt ist und TheoretikerInnen sowohl den Diskurs bestimmen als auch oftmals den Zuschlag bei Fördergeldern und Projekteinreichungen erhalten. Gerade das, was künstlerische Forschung einfordert – nämlich das Einbringen von sinnlichem Wissen, von außersprachlichem Wissen, das sich durch Kunst vermittelt – wird zugleich im universitären System als defizitär empfunden. So ist auch der Diskurs um künstlerische Forschung sehr stark zu einem Metadiskurs um Wissenschaftstheorie und Erkenntnis geworden und eine Kluft zwischen Praxis und Theorie entstanden. Fragen nach der Erfüllung von universitären Regelsystemen und Kriterien und einer *Disziplinierung* der künstlerischen Forschung im wahrsten Sinne des Wortes, brachten aber bei aller Problematik der Institutionalisierung und zunehmender Verwissenschaftlichung zugleich einen positiven Aspekt mit sich, nämlich, dass generell über die Bedeutung von Wissen, Wissenschaftlichkeit, Methodik und Forschung an den Universitäten diskutiert wurde.

Im Folgenden fasse ich einige Aspekte der aktuellen Debatte um künstlerische Forschung zusammen. Ein ausführliches Bild des breit geführten Diskurses kann man sich bei folgenden Publikationen machen: Badura 2011, Badura et al. 2015, Bast/Felderer 2010, Bippus 2009, Caduff/Siegenthaler/Wälchli 2010, Dombois et al. 2012, McNiff 2008, Mersch 2007, Peters 2013, Rey/Schöbi 2009, Ritterman/Bast/Mittelstraß 2011. Vier Aspekte sehe ich dabei als zentral an:

Diskurs, was Wissen bedeutet

Man kann einen generellen epistemischen Diskurs beobachten, der durch künstlerische Forschung entfacht ist, darüber: Was ist Wissen, was bedeutet Forschen? Gibt es ein sinnliches, außersprachliches Wissen und wie kann Kunst zu diesem beitragen? Wie unterscheidet sich dieses Forschen von wissenschaftlichem Forschen und wie von reiner Kunst. Damit verbunden ist auch die Frage: Gibt es eine Kunst, die nicht forschend ist?

Definitionsversuche

Versuche der Definition von künstlerischer Forschung verstehen sich oftmals in Abgrenzung von wissenschaftlicher Forschung. Henk Borgdorff hat dazu einen Beitrag geleistet (Borgdorff 2009), der zum Bezugspunkt vieler anderer MitdiskutantInnen geworden ist, die sich an seiner Definition anlehnen oder Abgrenzungsversuche starten. Die Definition ist relativ offen gehalten und lautet:

Künstlerische Praxis ist als Forschung zu betrachten, wenn sie dem Zweck dient, durch eine originäre Forschung unseren Wissensstand und unser Verstehen zu erweitern. Sie geht von Fragestellungen aus, die für den Forschungskontext und die Kunstwelt relevant sind, und wendet Methoden an, die für die Studie geeignet sind. Forschungsprozess und Ergebnisse werden entsprechend dokumentiert und unter den Forschenden und in der Öffentlichkeit verbreitet. (ebd.: 34)

Entscheidend bei weiteren, zumeist sehr allgemeinen Definitionen ist, dass sich forschende Kunst bewusst als Forschung versteht, der zweite Aspekt ist, dass diese Forschung öffentlich kommuniziert und mitgeteilt wird. Dazu kommt noch die Frage, wer forscht und auf welche Weise. Hier schlägt Borgdorff vor, von einer Forschung IN der Kunst zu sprechen, um sich vom Forschen ÜBER oder FÜR die Kunst abzugrenzen (ebd.: 23). Ich möchte es selbst bei dieser sehr allgemeinen Definition belassen und davon ausgehend fragen, was *Frontiers* zu dieser Definition von künstlerischer Forschung bei-

tragen und welchen Aufschluss es als Fallbeispiel eines künstlerisch forschenden Projekts geben kann über die Art und Weise, wie künstlerische Forschung aussehen kann. Ich werde als Resultat dieser Arbeit deduktiv eine eigene Definition von künstlerischer Forschung geben, die ganz individuell das Projekt *Frontiers* beschreibt.

Ein Wesensmerkmal von künstlerischer Forschung ist es, dass die Projekte nicht wiederholbar sind, dass der Prozess an sich am Ende als ein konkretes Beispiel einer Methode und Zugangsweise beschrieben werden kann, diese Methoden aber nicht unbedingt wiederholt werden können. Jedes künstlerisch forschende Projekt erzeugt daher sowohl ein künstlerisch vermitteltes Wissen als auch ein Wissen über die Methoden, wie dieses Wissen hervorgebracht wird, ist also Forschungsprojekt und Grundlagenforschungsprojekt zugleich.

Versuche der Zusammenfassung heterogener Diskurse

Gerade in jüngster Zeit versuchen viele Symposien und Sammelbände die unterschiedlichen Diskurse und Zugänge zu künstlerischer Forschung zusammenzufassen und so einen Überblick über das sehr heterogene Feld zu geben. Einen interessanten Beitrag dazu unternehmen die AutorInnen von „Intellectual Birdhouse“ (Dombois et al. 2012), die eine eindeutige Definition von künstlerischer Forschung ablehnen und von einer „attitude towards knowledge“ (ebd.: 10f.) sprechen, die künstlerisch forschenden Projekten gemeinsam sei, also einer bestimmten Einstellung beziehungsweise einem Umgang mit Wissen. „We believe that artistic research should not be seen as a discipline or a topic, nor is it really a method. For us, it is an attitude, a perspective, a manner“ (ebd.). Die unterschiedlichen Diskursstränge um künstlerische Forschung fassen sie unter der Bezeichnung Narrationen (ebd.: 9f.) zusammen.

Künstlerische Forschung und ihr Veränderungspotenzial

Die AutorInnen von „Intellectual Birdhouse“ erwähnen einen weiteren Punkt, den sie in künstlerisch forschenden Projekten gemeinsam sehen: und zwar das „Überwinden oder Negieren von Grenzen“ (ebd.: 9). Bei *Frontiers* spielen das Überwinden von Grenzen und der Wandel eine große Rolle. Ich werde das weiter unten unter dem Leitmotiv *change* zusammenfassen. Unter *change* ist auch ein Verändern von künstlerischen Formaten zu verstehen und die Erfahrungen für KünstlerInnen und Publikum, die damit verbunden sind. Zugleich spielt das „Negieren von Grenzen“ neben diesen allgemeinen künstlerischen Überlegungen als inhaltliches Motiv bei *Frontiers* eine ganz konkrete Bedeutung.

In fast allen Texten zu künstlerischer Forschung wird mit dieser Form der Kunstproduktion ein revolutionärer Gedanke verbunden. Von künstlerischer Forschung erwartet man sich einen Wandel, eine Veränderung, ein Ausprobieren von „Andersmöglichkeit“ (Badura 2011: 10). Interessanterweise wird diese Veränderung zumeist im Wissenschaftssystem erwartet, was damit zusammenhängt, dass die meisten AutorInnen eben aus dem akademischen Umfeld kommen. So entsteht ein interessantes Wechselspiel, dass von künstlerischer Forschung einerseits erwartet wird, dass sie sich in den traditionellen Wissenschaftsbetrieb einpasst, andererseits hofft man zugleich auf die subversive Kraft der Kunst, dass diese das Wissenschaftssystem, das zumeist eher negativ beschrieben und als erstarrt und uninspirierend empfunden wird, aufbricht und in ihren Grundfesten erschüttert und verändert. Die Hoffnung auf den Wandel ist also bereits das Leitmotiv des künstlerisch forschenden Zugangs: Mit künstlerischer Forschung an sich verbindet man häufig bereits die Hoffnung auf einen gesellschaftlichen Wandel (vgl. Steyerl 2010). Interessanterweise gibt es für den Kunstbetrieb wiederum wenig Hoffnung oder auch nur Erwartungen auf Veränderungen, was die Macht der künstlerischen Forschung betrifft. Wenige AutorInnen beziehen sich in ihren Texten auf die verändernden Auswirkungen, die künstlerische Forschung auf den Kunstbetrieb haben könnte. Ich halte dies jedoch für einen sehr interessanten Aspekt, denn gerade künstlerisch forschende Projekte und ihre besonderen Arbeitsbedingungen und Produktionsstrukturen, wie die Tatsache, dass sie oftmals Gruppenprojekte sind oder starken Fokus auf den Prozess legen, bewirken derzeit auch Änderungen im Kunstmarkt, im KünstlerInnenbild und in der Vorstellung, was Kunst bedeuten kann. *Frontiers* spiegelt solche Fragen wider. Diese Arbeit beleuchtet auch Aspekte, wie sich ein aktueller Kunstdiskurs um Computerspiele entspinnt, aber auch, wie im Bereich der Spiele künstlerisch geforscht werden kann und wie Kunstmarkt und Medien mit einem derartigen Kunstwerk umgehen.

2.2.1. Methoden und Forschungsfrage im Kontext künstlerischer Forschung

Eine Konvention für wissenschaftliche Arbeiten ist das Formulieren einer Forschungsfrage, die als Ausgangspunkt der Arbeit ausformuliert werden und somit den weiteren Forschungsprozess leiten soll. Bereits im wissenschaftlichen Kontext ist dies aber eine oftmals schwer einzuhaltende Spielregel, bei der gerne getrickst wird, da Forschungsfragen häufig im Laufe des Prozesses je nach Forschungsstand und Interesse verändert und adaptiert werden. Sie stehen dann am Beginn der schriftlichen Arbeit, als wären sie immer schon da gewesen, und verstecken dabei die spannenden Prozesse, die zur Aus-

formulierung dieser Frage geführt haben. Ich möchte an dieser Stelle noch einmal auf die Problematik der Eingliederung von künstlerisch forschenden Prozessen in einen universitär-akademischen Diskurs und dessen Konventionen hinweisen:

Künstlerisch forschende Projekte sind nicht wie akademische Forschungsprozesse strukturiert. Nur selten steht zu Beginn eine eindeutige Fragestellung oder wird eine bestimmte Methode angewendet. Im Gegenteil ist das Finden von geeigneten Methoden oft Teil des künstlerischen Prozesses und Fragen können Resultate einer Arbeit, nicht deren Ausgangspunkt sein (vgl. Baldauf/Hoffner 2015, Dombois et al. 2012: 10, Dombois 2010: 86, Cobussen 2009).

Das gilt auch für die Arbeit an *Frontiers*. Zu Beginn der Entwicklung von *Frontiers* stand das Interesse, sich in einem Kunstwerk mit dem Thema Flucht zu beschäftigen und dies in Form eines Computerspiels zu tun. Ausschlaggebend für dieses Medium waren verschiedene Gründe: Als KünstlerInnengruppe *gold extra* arbeiten wir seit vielen Jahren an Kunstprojekten, die für jeden Inhalt eine passende künstlerische Ausdrucksform entwickeln. Aktuelle gesellschaftliche Themen spielen dabei eine große Rolle. In traditionellen Medien wie Theater, bildender Kunst, aber auch Film steht man allerdings vor der Problematik, politische Themen für ein oftmals sehr homogenes und abgeschlossenes Publikum zu produzieren, das bereits einen Großteil der politischen Ansichten teilt. „Preaching to the converted“, heißt das so treffend. Die Entscheidung für das Medium Computerspiel war daher einerseits eine Entscheidung für eine breitere Öffentlichkeit und ein heterogenes Publikum, andererseits bietet die Modifikation eines *First-Person-Shooter*, in dem zwei Parteien unter völlig verschiedenen Bewaffnungs- und Wohlstandsvoraussetzungen gegeneinander antreten, ein erschreckend passendes Bild für die zynische Situation an den europäischen Grenzen. Die Gründe dafür, Flucht in einem Computerspiel zu bearbeiten, haben also sowohl künstlerische als auch strategische Gründe.

Florian Dombois schlägt in seinen zehn Forderungen an künstlerische Forschung vor, das übliche IMRAD-Format (Introduction, Methods, Results and Discussion) in künstlerisch forschenden Prozessen umzukehren, Methoden und Einleitung an den Schluss zu stellen und „der wissenschaftlichen Forschung ihre Antworten als Fragen“ zurückzuspielen (2010: 86). Ein verwandtes Verfahren findet man auch in den Sozialwissenschaften, wenn mittels Abduktion eine Hypothese an den Ausgangspunkt des Erkenntnisprozesses gestellt wird (vgl. Reichertz 2013).

Nach der Entscheidung für ein bestimmtes Medium und daraus resultierend für Modding als künstlerische Strategie sind im Laufe des Prozesses Methoden entstanden, um

Inhalte im gewählten Medium und im gesellschaftlichen Diskurs, der damit verbunden ist, umzusetzen. Die Methode, die dabei entstanden ist, ist jene, die sehr unterschiedlichen Rahmungen, die wir als Ausgangspunkte unseres Kunstwerks gewählt haben, miteinander zu konfrontieren. Man könnte diesen Prozess bei *Frontiers* auch als ständiges Framing und Reframing (Lakoff 2004: XV) von Erfahrungen bezeichnen. Der schriftliche Teil meiner Dissertation sucht nach diesen Strategien bei *Frontiers* und beschreibt die Schnittstellen der Rahmungen.

Die Forschungsfrage, die sich im Nachhinein aus unseren Überlegungen ableiten lässt, ist: „Wie kann man ein Kunstwerk zum Thema Flucht für ein Publikum produzieren, das sich normalerweise nicht mit politischen Themen beschäftigt, und welche künstlerischen Strategien können dazu eingesetzt werden?“ Diese Frage reflektiert die Entscheidungen, die zu *Frontiers* führten, sie ist zwar nicht Ausgangspunkt meiner künstlerischen Arbeit, bietet aber einen geeigneten Leitfaden, um die Prozesse rund um *Frontiers* reflektieren zu können.

2.3. Leitmotiv *Change*

Die Analyse von *Frontiers* als ein Prozess von Framing und Reframing führt mich zu einem Leitmotiv, das uns bei der Arbeit an *Frontiers* begleitet hat. „*In politics our frames shape our social policies and the institutions we form to carry policies. To change our frames is to change all of this. Reframing is social change*“, schreibt der Linguist George Lakoff (2004: XV). *Change* – als Wandel und Veränderung – wird mich auf vielfältige Weise in der Beschreibung von *Frontiers* begleiten, sei es durch Modding-Taktiken, bei denen gezielt Spielregeln verändert werden, sei es durch die Games for Change-Bewegung, die sich durch den Einsatz pädagogischer Spiele eine Veränderung sozialer Gegebenheiten wünscht. Hier komme ich wieder zurück zur Modulation, mit der Goffman den Prozess des Reframings beschrieben hat, die mir hilft, die Prozesse, in denen solche Transformationen stattfinden, zu erfassen und die damit verbundenen Bedeutungsverschiebungen zu beschreiben.

2.4. Kategorisierungsmodelle zur Strukturierung der Arbeit

Goffman hat mir mit der Rahmenanalyse eine Terminologie zur Beschreibung von *Frontiers* und eine Blickrichtung auf unseren künstlerischen Zugang gegeben. Um den Ge-

genstand meines Berichts, das Computerspiel *Frontiers*, nun systematischer beschreiben zu können, beleuchte ich einige Theorien und Kategorisierungsmodelle aus dem Bereich der Spieltheorie, die mir helfen verschiedene Dimensionen des Spiels, die *Frontiers* eröffnet, einzubinden und dadurch eine Strukturierung für meine Arbeit zu finden.

2.4.1. Ansätze der Computerspielforschung

Computerspiele sind ein relativ junges Medium und noch viel jünger ist die systematische Computerspielforschung als akademische Disziplin. Wichtige Institutionen, Konferenzen, Ausbildungsstätten und Zeitschriften bildeten sich erst Anfang der 2000er Jahre heraus. Dazu gehört die Gründung der ersten Peer-Review-Onlinezeitschrift „Computer Game Studies“ (gamestudies.org) (vgl. Aarseth 2001). Für die neuen Game Studies gilt ein ähnlicher Reflex, wie ich ihn für die ebenso jugendliche künstlerische Forschung beschrieben habe: Pünktlich zur Gründung einer neuen Disziplin entstanden heftige Auseinandersetzungen, welche bisherige akademische Disziplin das Vorrecht hat, ihre Kompetenzen auf die Betrachtung von Spielen auszuweiten, und welche Traditionen und Methoden am besten dafür geeignet wären, Computerspiele zu erfassen. Ähnliche Prozesse konnte man bereits bei der Gründung anderer jüngerer Disziplinen beobachten, wie der Theaterwissenschaft, die sich Anfang des 20. Jahrhunderts von den Traditionen der Germanistik emanzipieren musste (vgl. Fischer-Lichte 2010: 13ff.).

Wie auch bei der Diskussion um die Disziplinierung der künstlerischen Forschung verselbstständigte sich dieser Streit Anfang der 2000er Jahre zu einer ontologischen Grundsatzdiskussion, in der man gerne die Betrachtung der Spiele selbst vergaß: „If we compare the field of digital textuality to other areas of study in the humanities, its most striking feature is the precedence of theory over the object of study“, bemerkt Marie-Laure Ryan (2001: o.S.). Der Hauptstreit über Wesen und Erforschung des Computerspiels entbrannte zwischen den beiden Positionen Narratologie und Ludologie (vgl. Bevc 2007a: 9ff., Bogost 2007, Jenkins 2004).

NarratologInnen betrachten Computerspiele als Texte unter speziellen medialen und sozialen Voraussetzungen. Wichtige Referenzpunkte bilden dabei Hypertexttheorien (vgl. Landow 2006), die sich auf die nicht linearen Erzählstrukturen in Spielen berufen (ein Beispiel für ein frühes Hypertext-Kunstwerk ist Olia Lialinas „My boyfriend came back from the war“), oder die Holodeck-Theorie, die sich aus Janet Horowitz Murrays einflussreichem Buch *Hamlet on the Holodeck* von 1997 entwickelte, in der sie „The fu-

ture of narrative in cyberspace“ formuliert (2000; Ryan 2001). Murray greift dabei die Idee des Holodeck aus den „Star Trek“-Serien auf, das von der Raumschiffbesatzung treten werden kann, um dort in einer völlig digital simulierten Umgebung beliebige, von den BenutzerInnen des Holodecks erfundene und inszenierte Geschichten und Situationen zu erspielen. Aus dieser Idee der perfekten Simulation stellt sie Überlegungen an, wie Geschichten in digitalen Umgebungen erzählt werden können. Sie hebt dabei folgende Grundeigenschaften hervor: „procedural, participatory, spatial, and encyclopedic“ (Murray 2000: 71).

Computerspiele werden in dieser Forschungstradition als die Nachfolger von Büchern und Theater im digitalen Raum gesehen. Einflussreich und viel diskutiert ist auch Brenda Laurels Buch „Computers as Theatre“ von 1991, in dem sie neue Ansätze in der Human-Computer-Interface-Forschung (HCI) erprobt, indem sie die Kommunikationssituation und Begrifflichkeiten des Theaters als zentralen Denkansatz benutzt.

Diese Ansätze werden von den LudologInnen infrage gestellt, die Computerspiele aus der Tradition der Spieleforschung betrachtet sehen möchten (vgl. Aarseth 2001, Frasca 2003, Juul 2005). Frasca betont, dass zur Analyse von Spielen völlig andere semiotische Modelle als bei Texten vonnöten seien. Der wesentliche Unterschied sei dabei, dass Spiele nicht als Repräsentationen von Wirklichkeit, sondern als ihre Simulationen zu verstehen seien. „My claim is that simulations can express messages in ways that narrative simply cannot, and vice versa“ (2003: 225). Aus diesem Streit entwickeln sich weitere interessante Positionen heraus, die die Spieleforschung als etwas Eigenständiges verstehen, das diese beiden Positionen kombiniert oder etwas Neues daraus entwickelt. Ryan schlägt einen Kompromiss vor, der in der Kombination von Narration und Ludologie nach neuen, auf Spiele „maßgeschneiderten“ Spielkategorien suchen soll:

The inability of literary narratology to account for the experience of games does not mean that we should throw away the concept of narrative in ludology; it rather means that we need to expand the catalog of narrative modalities beyond the diegetic and the dramatic, by adding a phenomenological category tailor-made for games. (Ryan 2001: o. S.)

Was eine Betrachtung von *Frontiers* betrifft, so scheinen mir besonders jene Maßschneiderungen für eine eigene Spieleanalyse von Jenkins (2004) und Bogost (2007) vielversprechend. Bogost bezieht sich in der Formulierung seiner Ideen dezidiert auf die Serious-Game-Bewegung und ihren Wunsch, existierende soziale und kulturelle Positionen zu unterstützen, was ihn zur Idee der Betrachtung von Spielen in der antiken Tradition der Rhetorik führt, anhand ihres Willens zu überzeugen. Anstatt der Bezeichnung

Serious Games, die er aufgrund der verschiedensten Implikationen des Adjektivs *serious* als zu problematisch ansieht, schlägt er eine Betrachtung von Spielen als „Persuasive Games“ (2007) vor, das heißt eine Analyse von Spielen aller Art (nicht nur jener, die als *serious* bezeichnet werden), die sich auf deren Überzeugungsstrategien bezieht, nämlich „how videogames mount arguments and influence players“ (ebd.: viii). Bogost formuliert in seinem Buch den Ansatz einer „procedural rhetoric“, die er als „the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures“ (ebd.: ix) beschreibt. Bogost bezieht sich dabei auf die Ansätze der Kognitiven Linguisten George Lakoff und Mark Johnson und transferiert die Fragen nach Bedeutung von Metaphern und Kontexten gerade im politischen Kontext auf die Welt der Spiele und untersucht diese anhand praktischer Beispiele.

Bogost studierte zunächst selbst Literatur, seine Ansätze verorten sich zwar in der Tradition der Rhetorik und Kognitiven Linguistik, die Art der Betrachtung könnte aber auch einfach als eine Analyse der dramaturgischen Strukturen von Spielen angesehen werden.

Das zweite Modell bietet Henry Jenkins, der als eine Art Mittelweg die besondere Art der räumlichen Erzählweise von Computerspielen als narrative Architekturen vorschlägt: „I hope to offer a middle-ground position between the ludologists and the narratologists, one that respects the particularity of this emerging medium - examining games less as stories than as spaces ripe with narrative possibility“ (2004: 119). Gerade diese Erzählweise, die sich durch die Schaffung von Erlebnisräumen charakterisiert, nimmt einen besonderen Stellenwert in der Gestaltung von *Frontiers* ein.

Viele aktuelle Sammelbände zur Computerspielforschung und Konferenzen legen Wert auf einen interdisziplinären Forschungszugang, der sowohl den unterschiedlichen akademischen Traditionen Platz einräumt als auch den Produktionsbedingungen von Spielen an sich entgegenkommt. Ein Spiel zeichnet sich eben aus durch die Interdisziplinarität von Kompetenzen, die für seine Schaffung notwendig sind. Das Spiel selbst besteht aus den verschiedenen Ebenen der künstlerischen und technischen Disziplinen, die jeweils aus der Perspektive ihrer jeweils zugehörigen Wissenschaftsdisziplin betrachtet werden können.

Der Kampf um die Analyseansätze für Computerspiele spiegelt generell die Schwierigkeit, aktuelle Kunstwerke zu beschreiben, wider, die immer dort zutage kommt, wo sich

noch keine etablierte Forschungsdisziplin entwickelt hat und Fragen nach Ästhetiken und Konventionen noch in Verhandlung stehen.

Mit *gold extra* sind wir aus einer Tradition der Performance und des Theaters hin zum Computerspiel gekommen. Aufgrund meiner Ausbildung als Literaturwissenschaftlerin und Dramaturgin läge es daher nahe, mich auf die narrativen und dramaturgischen Modelle bei *Frontiers* zu konzentrieren. Nun schreibe ich diese Arbeit aber nicht aus der Sicht der Betrachterin von außen, sondern aus der Rolle der Künstlerin, die in die verschiedenen Ebenen des Spiels eingebunden ist. Ich möchte daher der Vielschichtigkeit in Gestaltung und Rezeption von *Frontiers* Rechnung tragen. Wie kann dies abgesehen von theoretischen Gedanken zum Wesen des Spiels ganz praktisch geschehen? Wie erfasse ich diese Welten, die Rahmungen, in denen *Frontiers* entstanden ist, die ich mit Goffmans Brille zusammenfasse? Wie kann der Spagat zwischen Theorie und praktischer Analyse von *Frontiers* als Computerspiel und Kunstwerk gelingen?

2.4.2. Dimensionen des Phänomens Spiel

Um dem Phänomen Spiel, das sich am Beispiel von *Frontiers* in verschiedensten Facetten eröffnet, in seiner Vieldimensionalität näher zu kommen, verweise ich des Weiteren auf eine Sichtweise von Spielen als Beschreibungsmöglichkeiten für soziales Handeln oder ästhetische Rezeption. *Frontiers* als Kunstwerk, dokumentarisches Spiel und partizipatives Instrument ermöglicht eine Reihe von Betrachtungsmöglichkeiten von Spielen, die sowohl Aspekte von Ästhetik als auch von gesellschaftlichen Zusammenhängen, Fragen nach Rezeption und Publikum betreffen. Ein Blick darauf, wie Spiele als Erklärungsmodelle für gesellschaftliches Handeln gesehen werden können, bietet mir die Möglichkeit, diese Dimensionen zu erfassen.

Ich hebe dabei bewusst den Blick über den Tellerrand der reinen Game-Forschung hinaus, da auch die Betrachtung eines Spiels nach den Kategorien anderer Künste möglich sein muss. Zu oft werden Spiele anhand technischer, wirtschaftlicher oder sozialer Kriterien analysiert, zu selten aber aus der Sicht eines zeitgenössischen Kunstwerks. Fragen nach Ästhetik und Rezeption sind relevant für Kunstwerke jeglicher Art, auch wenn sie bei Computerspielen in ihrem unzertrennlichen Zusammenspiel zur besonderen Ausprägung kommen. Theaterwissenschaftliche Publikationen wie Hans-Thies Lehmanns *Postdramatisches Theater* (1999) oder Erika Fischer-Lichtes *Ästhetik des Performativen*

(2004) beschäftigen sich, sowohl was das Theater als auch was die bildende Kunst betrifft, damit, dass Werk und Publikum nicht getrennt voneinander betrachtet werden können. Fischer-Lichte betont den starken performativen Charakter zeitgenössischer Kunstwerke. Der Aufführung als Moment der Realisierung des Kunstwerks in seiner Betrachtung kommt dabei entscheidende Bedeutung zu. Besonders im Bereich der Spiele ist diese Aufführungssituation, die sich im unmittelbaren Spielen des Spiels realisiert, zentraler Ausgangspunkt für Überlegungen zur Wirkung des Spiels. Diese besondere Verbindung von Spiel und seinen SpielerInnen nahm Hans Georg Gadamer 1960 zum Ausgangspunkt, um Überlegungen zur Ontologie des Kunstwerks anzustellen (Gadamer 2010: 107ff.). Gadamer verwendet dabei insgesamt Spiele als Modell zur Veranschaulichung von jeglicher ästhetischer Rezeption. Das Phänomen Spiel dient ihm als „Leitfaden“ (ebd.), um generell das Verständnis von Kunst und ihrem Wahrheitsgehalt neu zu beleuchten. Spiel bezeichnet bei Gadamer die „Seinsweise des Kunstwerks selbst“ (ebd.). Er entwickelt so einen neuen Subjektbegriff in der Kunstbetrachtung, der sich gegen den metaphysischen Werkbegriff eines Kunstwerks als autonomes Objekt richtet. Werk und Publikum befinden sich gemäß Gadamer in einer gegenseitigen Antwortsituation. Um diese involvierte Rolle des Publikums zu verdeutlichen, führt er das Spiel ein, bei dem sich am anschaulichsten zeige, dass es nur wahrgenommen werden kann, wenn man sich auf dieses einlässt. „Die Seinsweise des Spieles läßt nicht zu, daß sich der Spielende zu dem Spiel wie zu einem Gegenstande verhält. Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und daß, was er tut, ‚nur ein Spiel ist‘, aber er weiß nicht, was er da ‚weiß‘“ (ebd.: 108). Selbst ein vermeintlich unbeteiligter Zuseher kann bei einem Spiel nicht in der passiven Beobachterposition verweilen, auch er wird vom Zuschauer zum Mitspieler. Gadamer setzt die Kommunikationssituation eines Kunstwerks parallel zu diesem Austausch, der im Spiel stattfindet. Die Trennung von Objekt und Subjekt ist im Kunstwerk, wie in jedem anderen Spiel, nicht aufrechtzuerhalten. Die Wahrnehmung des Kunstwerks durch die Zuseher ist nur durch aktiven Mitvollzug möglich. Gadamer nennt dies „Verwandlung ins Gebilde“ (ebd.: 116).

Ich verstehe *Frontiers* als Spiel und als Kunstwerk. Gadamers Betrachtungen der Spielsituation als Modell zur Erklärung der Wirkungsweise von Kunstwerken, in der er die enge Verbindung von ZuschauerInnen und Kunstwerk hervorhebt, finde ich sehr produktiv, wenn es um die Beschreibung meiner eigenen Arbeit geht. *Frontiers* zeigt die Potenziale von neuen Medienkunstwerken, wie es Computerspiele sind, besonders, wenn es darum geht, eben diese Publikumssituation des Spiels, in der die SpielerInnen ständig involviert sind, auszunutzen und in die Gestaltung des Spiels miteinzubeziehen. Was

Gadamer beispielhaft am Spiel hervorgehoben hat, um auf die Wirkungsweise von Kunstwerken hinzuweisen, führe ich sozusagen zurück ins Spiel und möchte das Computerspiel als eine Form aktueller Kunst verstehen, in der sich auf besondere Weise Werk und Rezeption verbinden.

Eine weitere exemplarische Verwendung von Spiel führt mich zurück zu soziologischen Gesellschaftstheorien. Ich habe mit der Orientierung an Goffmans Rahmentheorie zur Beschreibung der Prozesse von *Frontiers* bereits einen zentralen Vertreter von Handlungstheorien in meine Arbeit einbezogen. Für Goffman ist das Bild des Spiels (besonders auch des Schauspiels, vgl. Goffman 2003) wichtige Referenz, um über Rollenverhalten zu reflektieren. Neben Goffman setzt auch George Herbert Mead das Spiel als Ausgangspunkt für seine Theorie der kindlichen Entwicklung. (Ich nehme hier Mead exemplarisch heraus, zum Thema Spiel und kindliche Entwicklung vgl. u. a. auch Piaget 1969.) Spiel dient bei Mead zur Erklärung der Entwicklungsphasen des Kindes zu seinem „self“⁵ (1934). Er unternimmt dabei die Unterscheidung zwischen *play* und *game* (ebd.: 152ff.). In der deutschen Übersetzung von *Mind, Self and Society* spiegeln sich die Übersetzungsschwierigkeiten dieser für die Spieltheorie so zentralen Termini wider. Etwas irreführend wurden *play* und *game* hier mit Spiel und Wettkampf übersetzt (Mead 1968), was etwas andere Implikationen in sich birgt als zum Beispiel die Übersetzung von *game* als Regelspiel. Aufgrund dieser sprachlichen Schwierigkeiten werden *game* und *play* zumeist ohne Übersetzung im Deutschen verwendet.

Mit *play* ist bei Mead das freie Spiel des Kindes gemeint, das Phantasiespiel, in dem es Rollen übernimmt und so ein Gefühl für die Rolle der anderen und in Folge auch für seine eigene Identität gewinnt. Dieses Spiel folgt keinen systematischen Regeln und kann auch jederzeit unterbrochen werden. Später beginnt das Kind *games* zu spielen, die bestimmten Spielregeln gehorchen und bei denen es in komplexerer Weise die verschiedenen Rollen der anderen MitspielerInnen mitzudenken lernt und diese ins eigene Handeln miteinbezieht. „Generalized Other“ (Mead 1934) nennt Mead dieses Prinzip, durch das das Kind Empathie übt. *Game* steht bei Mead exemplarisch für jede Handlungssituation, in der das Handeln der anderen in das eigene Handeln miteinbezogen wird, und kann auf komplexere Systeme wie Organisationen, Staaten oder die gesamte Weltgemeinschaft bezogen werden. Über die kindliche Entwicklung des Spiels beschreibt Mead also den Prozess, wie sich sowohl Identität als auch gesellschaftliches Bewusstsein durch die Übernahme anderer Rollen herausbildet.

⁵ In der deutschen Übersetzung von Ulf Pacher mit Identität übersetzt (Mead 1968).

Diese Aspekte des Phänomens Spiel – die Rezeptionssituation von Spielen, die in ihrer aktiven Beteiligung des Publikums exemplarisch für andere Kunstwerke stehen kann, und das Austesten und Erlernen größerer gesellschaftlicher Zusammenhänge im Spiel – bedenke ich als wichtige Bezugspunkte in der Strukturierung der Arbeit mit.

2.4.3. Strukturierung der Arbeit

Die Unterscheidung von *game* und *play*, wie sie in den von mir angeführten Theorien vorgenommen wird, ist eine der zentralen terminologischen Grundlagen in Spieltheorien (vgl. Huizinga 1956, Caillois 1982). *Play* und *game* beziehen sich dabei nicht nur wie bei Mead auf die Unterscheidung von freiem Spiel und Regelspiel, sondern auch auf die grundsätzliche Unterscheidung von *play* als Spieltätigkeit und *game* als das Spiel, dem „tradierbaren Spielrahmen“ (Scheuerl 1990: 122). Mit der Breite des Begriffs sehe ich aber zugleich Probleme für seine Übernahme als Strukturierungshilfen für meine Arbeit verbunden. Ich möchte sowohl Fragen der Rezeption und der konkreten Spielerfahrung von *Frontiers* beschreiben als auch unsere künstlerischen Gedanken und die Hintergründe des Konzept- und Gestaltungsprozesses von *Frontiers* erläutern. Hier scheint mir die Übernahme der Bezeichnung *game* als Kapitelüberschrift etwas zu wagen. *Game* ist ja einerseits ein metaphorischer Begriff, andererseits ist damit das konkrete Spiel gemeint. In der Dualität von *play* und *game* fehlt mir darüber hinaus noch eine weitere Kategorie, die für die Betrachtung von *Frontiers* relevant ist. *Frontiers* ist in zahlreiche aktuelle politische, Spiel- und Kunstdiskurse eingebettet. Ihnen widme ich ein eigenes Kapitel.

Ein Sprung zurück in die aktuellere Game-Theorie hilft mir bei der Terminologie dieses Kapitels. Die SpielentwicklerInnen und -forscherInnen Salen/Zimmerman beschreiben den Ausgangspunkt für die Arbeit an ihrem umfassenden Buch „Rules of Play“ (2004) als den Versuch, die Brücke zwischen Game-Development-Praxis und Theorie zu schließen. In ihrer Verbindung von Praxis und Theorie sind sie zum viel referenzierten Bezugspunkt für DesignerInnen und WissenschaftlerInnen zugleich geworden. Salen/Zimmerman gehen bei ihrer Untersuchung von Spielen von einer ästhetischen Perspektive aus und analysieren Spiele als Kunstwerke und interaktive Systeme. „The real domain of game design is the aesthetics of interactive systems“, beschreibt es Frank Lantz im Vorwort zu „Rules of Play“ (ebd.: X). Um die unterschiedlichen Ebenen, die bei der Analyse und Kreation von Spielen eine Rolle spielen und die in der Diskussion um Spiele oft vermengt werden, auseinanderzuhalten und einen Raster zu erstellen, um

Spiele in ihrer komplexen Gesamtheit erfassen zu können, nehmen Salen/Zimmerman eine Aufteilung in die drei „primary design schemas“ (2004: 4) *rules*, *play* und *culture* vor: „they are conceptual design tools to help focus our thinking for particular design problems“ (ebd.: 6). Die drei Kategorien beschreiben sie folgendermaßen:

Rules = the organization of the designed system

Play = the human experience of that system

Culture = the larger contexts engaged with and inhabited by the system (ebd.: 6)

Um den mehrdeutigen Implikationen von *game* und *play* zu entgehen, beziehe ich mich in der Strukturierung meiner Arbeit auf die von Salen/Zimmerman vorgeschlagenen Design-Schemata *rules*, *play* und *culture*. Diese Trias an Termini ist für mich auch deshalb sinnvoll, weil sie damit Praxis und Theorie verbinden. Meine Arbeit ist eine Reflexion des künstlerischen Werks *Frontiers* und beschreibt konkrete, praktische Arbeitsprozesse, zugleich stelle ich auch theoretische Überlegungen über unseren künstlerischen Prozess an. Die Termini von Salen/Zimmerman helfen mir, beiden Aspekten gerecht zu werden.

Die Bezeichnung *rules* beinhaltet ähnliche Überlegungen, wie sie auch mit *game* bezeichnet werden können. *Rules* beschreibt die verschiedensten „formalen“ (ebd.: 103) Aspekte des Spiels, das bedeutet Aspekte, die zur Formwerdung des Kunstwerks führen. Es geht hier einerseits um die konkreten Spielregeln, andererseits um eine Reflexion, welche anderen Aspekte (visuelle, inhaltliche, technische) zur Entstehung – man könnte auch sagen Materialisierung – von *Frontiers* führten.

Play beschreibt nicht nur konkrete Fragen des Spielens von *Frontiers*, sondern kann insgesamt als ein Kapitel zu Fragen von Rezeption gesehen werden. Denn neben dem Spielen von *Frontiers* gehören auch das Ausstellen des Werks, der mediale Diskurs und zahlreiche andere Diskurse, wie sie bei Vorträgen, Präsentationen, Workshops oder im Netz geführt wurden, zu den Rezeptionsdimensionen von *Frontiers*.

Das Kapitel *Culture* widmet sich verschiedenen kulturellen Kontexten, in denen *Frontiers* entstanden ist. Dazu gehören Fragen nach der Verbindung von Kunst und Spiel, aber auch Debatten wie jene um Serious Games oder das Genre First-Person-Shooter. Dieses Kapitel reflektiert sowohl bestehende Diskurse und wie diese das Werk geprägt haben als auch wie *Frontiers* diese Diskurse mitprägte.

Rules, *play* und *culture* sind als Klassifizierungen sehr grob gefasste Konzepte mit unscharfen Trennlinien zueinander. So ist es nicht immer eindeutig auseinanderzuhalten, ob zum Beispiel Fragen, die SpielerInnen aufwerfen, aufgrund der konkreten Spielerfahrung oder aufgrund kultureller Kontexte, die sie ins Spiel miteinbringen, im Bereich *Play* oder *Culture* abgehandelt werden sollen. Was auch für die Produktion an *Frontiers* gilt, gilt demnach auch für seine Analyse: Die Rahmungen gehören zusammen, wirken aufeinander ein und beeinflussen sich. In der Schnittmenge all dieser Aspekte entsteht ein Bild davon, was das Kunstwerk *Frontiers* sein könnte.

In diesen Dimensionen des Spiels: *rules*, *play*, *culture* werde ich untersuchen, in welcher Form Rahmen und deren Überschneidungen, unterschiedliche Strategien der Modulation, mein eigenes Rollenverhalten und jenes der RezipientInnen zum Tragen kommen. Die drei Strukturierungseinheiten überschneiden sich dabei immer wieder mit Goffmans Rahmen-Begrifflichkeiten. So äußern sich Fragen nach Regeln, die Rahmen konstituieren, sowohl im Kapital *Rules* als Regeln des Spiels, in *Play* als Regeln der Interaktionen von SpielerInnen und anderen RezipientInnen und in *Culture* als Regeln, die Institutionen oder Medien mit sich bringen.

3. Rules: Aus der Alltagswelt ins Spiel. Ein Spiel gestalten mit dokumentarischem Material

Pädagogisches Lernspiel, subversives Handyapp, verstörendes Moddingprojekt: Es gibt viele Möglichkeiten, sich einem Computerspiel mit politischem Inhalt zu nähern. Nicht nur technische und Designfragen stehen dabei im Mittelpunkt, also Entscheidungen für ein Game-Genre oder eine bestimmte Game-Engine und die damit verbundenen Design- und Community-Möglichkeiten, den Zugang zum Spiel prägen in ganz entscheidender Weise auch Fragen nach seinen Inhalten und die Art ihrer Vermittlung. Wollen wir bilden, erheitern, provozieren oder einfach nur ein interessantes Spiel kreieren? Das beginnt bereits bei der Entscheidung, auf welche Weise die Informationen und Kontexte zum Thema Flucht und Migration recherchiert und generiert werden, welche Aspekte davon für das Spiel relevant sind und wie diese schließlich den Weg in ein Spiel finden.

3.1. Ausgangspunkte

Für die Schaffung der Regelstrukturen von *Frontiers* waren zwei diesbezügliche Richtungsentscheidungen ausschlaggebend: Ein großer Teil der Regeln basiert auf Entscheidungen, die in Zusammenhang mit dem Modding-Zugang des Spiels getroffen wurden. In Verhandlung mit den Regeln des Ausgangsspiels *Half-Life 2* modifizieren, brechen, erweitern oder übernehmen wir diese und schaffen unser eigenes Spiel in diesem Abnabelungs- und Annäherungsprozess. Der zweite Verhandlungsprozess betrifft Fragen, wie gesellschaftliche Wirklichkeit in eine Wirklichkeit von Spielen transferiert werden kann. Eine wesentliche Richtungsentscheidung trafen wir mit dem Entschluss, nicht allein Sekundärinformationen zu Flucht und Migration ins Spiel einzubauen, sondern neben der Beschäftigung mit aktuellen Medienberichten, Publikationen und Kunstwerken zum Thema eine eigene Recherche vor Ort an verschiedenen Grenzregionen für das Spiel durchzuführen. Eine Feldforschung, die uns als KünstlerInnen auch konkrete Erfahrungen und Begegnungen mit Betroffenen und ein persönliches Wahrnehmen von Grenzorten ermöglicht, schien uns aus mehreren Gründen unerlässlich für die Arbeit an *Frontiers*:

- Eine persönliche und unmittelbare Erfahrung und Informationsgenerierung hilft ein bloßes Wiederholen von Klischees zu vermeiden und die eigenen Erfahrungen ins Spiel einfließen zu lassen.
- Die Erlebnisse des Spiels spiegeln unsere eigenen Erfahrungen wider, sind daher ein ganz bestimmter Ausschnitt der Debatte um Flucht. Diese konkreten Erfahrungen vermeiden eine allzu große Abstraktion des Themas. Die Entscheidung für eine Recherche vor Ort ist daher auch eine Entscheidung hin zum beispielhaften Ausschnitt anstatt zu einem allgemeinen Zugang.
- In der Kreation von Maps für die 3-D-Spielwelt der Shooter geht es vor allem um die Schaffung von besonderen Räumen. Die Gestaltung von Maps, die auf einer Dokumentation realer Grenzorte beruhen, ist ein Potenzial, das wir künstlerisch für unser Spiel nützen wollten. Den Spielraum an reale Räume außerhalb des Spiels anzubinden und diese Orte im Spiel nachvollziehbar zu machen ist eine wichtige künstlerische Entscheidung hin zum dokumentarischen Arbeiten. Die Gestaltung solcher Räume konnte für uns nicht bloß durch Literaturstudium erzeugt werden, sondern verlangte nach einer Generierung von eigenem Material.
- *Frontiers* wird so zu einer Annäherung an ein noch wenig erforschtes Game-Genre, jenes des dokumentarischen Computerspiels: Die Maps des Spiels werden durch das

konkret recherchierte Material als Erkundungs- und Erlebnisräume zu einem wichtigen Teil der Spielerfahrung und der Informationsvermittlung.

Die Entscheidung für ein eigenständiges dokumentarisches Arbeiten ist demnach auch in gewisser Weise ein Ergebnis des Modding-Zugangs und basiert auch auf Überlegungen, wie man die Potenziale der Raumstruktur eines First-Person-Shooters als Erkundungsräume ausnützen und unsere Recherche an realen Grenzorten spielerisch nachvollziehbar machen kann.

Bevor ich daher zu Aspekten der Spielgestaltung komme, beschreibe ich unseren Rechercheprozess. Die Beschreibung dieser Feldforschung und Beschäftigung mit Flucht und Migration könnte zwar auch im Rahmen der Kategorie *Cultures* beschrieben werden, da aber Flucht nicht nur einen Rahmen des Projekts darstellt, sondern die Beschäftigung damit die künstlerische Gestaltung zentral beeinflusst, stelle ich die Recherchearbeit als Ausgangspunkt für die Schaffung von Spielregeln der weiteren Beschreibung von *Rules*-Elementen voran.

3.2. Recherche zu Flucht und Migration

Eine Recherche vor Ort bedeutet nicht einfach nur, Informationen zu sammeln, sondern auch eine intensive Auseinandersetzung mit Menschen und deren Schicksalen. Zwei Begegnungen stehen exemplarisch für unsere emotionalen Erlebnisse an den Grenzen Europas. Ein junger Mann aus dem Sudan im Flüchtlingslager C.E.T.I. in Ceuta zeigt uns seine Abschiebepapiere und ruft verzweifelt in unser Mikrofon: „*I spent six years in the bush to get here. Why did they refuse my asylum? What do they want me to do? They want me to kill myself!*“ Ähnlich Emotionales erleben wir im äußersten Osten der EU-Grenzen, im ukrainischen Uschhorod, als ein Flüchtling aus Palästina uns berichtet: „*I went to Palestine, they put me in jail, I went to Ukraine, they put me in jail, I hope, one day I will go to the Amazon, where there are no jails.*“

3.2.1. Politische Hintergründe

Ein Startpunkt der Arbeit an *Frontiers* ist unser tiefes Unbehagen und Unmut über den politischen Diskurs um Flucht und Migration und den Umgang der Europäischen Union

mit ihrem „Migrationsmanagement“⁶, wie es im zynischen Business-Sprech europäischer Bürokratie genannt wird. Zu Beginn daher einige Zahlen und ein Überblick über europäische Gesetze, die diese Politik verdeutlichen.

2007, zum Start unserer Arbeit an *Frontiers*, waren 67 Millionen Menschen weltweit auf der Flucht, davon 11 Millionen Flüchtlinge und 56 Millionen IDPs (Internally Displaced Person) (UNHCR 2008), ein Bericht des UNHCR von 2011, dem Zeitpunkt der Veröffentlichung von *Frontiers*, spricht von 42,5 Millionen vertriebenen Menschen, davon 15,2 Millionen Flüchtlinge (UNHCR 2012b). Im Bericht von 2007 geht der UNHCR dezidiert auf das Vorurteil der Industrieländer ein, „Refugees are ‚flooding‘ industrialized countries“ (UNHCR 2008: 7), und widerlegt es mit deutlichen Zahlen. Ein Großteil der Flüchtlinge (83–90%) käme in den Fluchtregionen selbst unter, nur 14% der Flüchtlinge verließen demnach überhaupt die Region. In vielen der betroffenen Ländern blieb die politische Situation in den letzten Jahren angespannt: 2007 flüchteten die meisten Menschen aus Afghanistan, Somalia, Sudan und dem Irak. 2011 kamen die meisten Flüchtlinge ebenfalls aus Afghanistan, dem Irak und Somalia.

In europäischen Medien kommen Flüchtlinge oftmals vor, wenn es um jene Angst vor der „Flut“ von Flüchtlingen und Asylanträgen geht. Nur ein sehr geringer Teil der Flüchtlinge, nämlich 876.100 von ihnen, suchen jedoch überhaupt um Asyl an, 277.400 davon in Europa (UNHCR 2012a). Flüchtlingsfragen werden trotzdem zumeist um Fragen von Asyl diskutiert oder wenn Bilder von ertrunkenen Flüchtlingen oder Menschen in überfüllten Booten an den Mittelmeerküsten in den Medien gezeigt werden. Das Thema ist medial allgegenwärtig, die Wahrnehmung in der Öffentlichkeit als eines der wichtigsten gesellschaftspolitischen Themen bleibt trotzdem einseitig. Nicht nur in Österreich dienen Flüchtlinge in der Form von „Asylanten“ als Projektionsfläche für das „Geschäft mit der Angst“, das strategisch für Stimmengewinne eingesetzt wird, wie der österreichische FPÖ-Politiker und Ex-Staatssekretär Eduard Mainoni im Gespräch mit Oliver Geden 2006 freimütig bekannte (Klenk 2006). In unterschiedlicher Ausprägung gilt Ähnliches für viele Staaten der EU.

Einen weiteren politischen Kontext für die Arbeit an *Frontiers* bilden die drastischen Konsequenzen, die das sogenannte Dublin-II-Abkommen (Rat der Europäischen Union 2003) auf alle nach Europa kommenden Flüchtlinge hatte. Die Verordnung 343/2003 des Europäischen Rates, die das Dublin-Übereinkommen von 1997 ablöste, legte kurz gefasst fest, dass jeweils der Staat, in dem Flüchtlinge erstmals die Europäische Union be-

⁶ Im EU-Haushalt 2007–2013 findet man unter der Rubrik 3a: Freiheit, Sicherheit und Recht die Posten Migrationsmanagement und Frontex:
http://ec.europa.eu/budget/explained/budg_system/fin_fwk0713/fin_fwk0713_de.cfm (3.2.2015)

treten hatten, für eine Prüfung der Asylanträge verantwortlich ist. Zusätzlich wurde eine Drittstaatenregelung eingeführt, die es ermöglichte, Flüchtlinge in sogenannte sichere Drittstaaten zurückzuweisen, über die sie die Europäische Union betreten hatten. Seit 2014 gilt das in den Grundsätzen sehr ähnliche Dublin-III-Abkommen, das nur kleinere Änderungen beinhaltet. Dieses Abkommen wird bis heute von FlüchtlingsvertreterInnen scharf kritisiert.

Eine Studie des Europäischen Flüchtlingsrats thematisiert die Folgen für Flüchtlinge zehn Jahre nach Dublin II. „Lives on the hold“ wird der Zustand für Flüchtlinge darin bezeichnet. (ECRE 2013, Pro Asyl 2013)

Die Den Haager Verordnung von 2004 geht noch einen Schritt weiter und räumt der EU die Möglichkeit ein, die Asylanträge bereits im Ausland prüfen zu lassen (vgl. Falk/Nohlen 2011). Dies führte zu einer Reihe von Verträgen mit verschiedenen nordafrikanischen Staaten, darunter Algerien und Libyen, und de facto zu einer Auslagerung der europäischen Grenzkontrollen in diese Länder. Auch diese Verordnung sorgte für weitere heftige Kritik verschiedenster NGOs. Einer der Hauptkritikpunkte war dabei, dass die Europäische Union Verantwortlichkeiten an undemokratische Transitländer übertrage, die weder der Menschenrechtsdeklaration folgten noch für einen humanitären Umgang mit Asylsuchenden sorgten (vgl. Pro Asyl 2011). In einem eindringlichen Dokument veröffentlichten zahlreiche malische und andere Flüchtlingsorganisationen im Zuge einer Konferenz 2008 den „Appell von Bamako“, in dem sie die Auswirkungen dieser ausgelagerten Grenzpolitik auf schutzsuchende Menschen in einem drastischen Bild zusammenfassten: „Dieses Programm macht die Transitländer zur Grenzpolizei Europas – es wird regelrecht Krieg gegen MigrantInnen geführt“ (Hess/Kasperek 2010: 7f., No Racism 2008).

Die Folge dieser europäischen Migrationspolitik ist eine Militarisierung der Asylpolitik der Europäischen Union. Teil davon ist die Gründung der Agentur *Frontex* 2005 (Agentur für die operative Zusammenarbeit an den Grenzen) (vgl. Kasperek 2010, frontex.eu.org), die für den gemeinsamen Grenzschutz der EU verantwortlich ist. „Das ist die Keimzelle für eine neue Grenzarmee, die auch kontinuierlich weiter aufgerüstet wird“, beschreibt der Menschenrechtsaktivist, Journalist und Friedensforscher Elias Bierdel *Frontex* (Interview Bierdel 2010) und weist uns in einem Interview, das wir 2010 mit ihm führen, auf die Folgen hin, die die Asylpolitik als militärische Politik auf Flüchtlinge gerade in der Mittelmeer-Region hat. Inzwischen werde mit schwerem militärischem Gerät regelrecht Jagd auf Flüchtlinge gemacht.

Vor diesen Kontexten der europäischen Migrationspolitik starteten wir die Arbeit an *Frontiers*, die Planung der Spielinhalte und die Gestaltung der dokumentarischen Recherchereisen, die uns in Ceuta zu dem jungen Mann führten, der diese kriegerische Politik am eigenen Leib erfahren musste und es auf diese Weise verzweifelt in unsere Kamera rief: „Why did they refuse my asylum? What do they want me to do? They want me to kill myself.“

Diese Abschiebepolitik, die zu einer undurchdringlichen Warteschleife, zum „life on the hold“ für Flüchtlinge wird, war unter anderem ausschlaggebend dafür, dass wir uns für die Darstellung von Flucht als Reise an verschiedenste Grenzorte entschieden und diese Reise von Grenze zu Grenze als grundlegende Narration für das Spiel wählten.

3.2.2. Digitale Grenzen: Feldforschung in Ceuta, der Westukraine und Rotterdam

Die Auseinandersetzung mit einem politischen Kontext in Form eines Spiels eröffnet eine interessante Schnittstelle von unterschiedlichen Rahmungen: Jenem von künstlerischen und wissenschaftlichen Methoden der Feldforschung. „Der wesentliche Unterschied zwischen der Arbeit im Feld von Künstlern und Ethnologen ist, dass Ethnologen von Forschung, Künstler aber von Recherche sprechen“, kommentiert die Ethnologin Sabine Hess amüsiert unsere Präsentation der Recherche zu *Frontiers* an den europäischen Grenzen am Institutskolloquium des Instituts für Ethnologie und europäische Anthropologie der Universität Göttingen (13.6.2012). Sabine Hess forschte 2003 bis 2006 am Projekt *Transit Migration* der deutschen Bundeskulturstiftung (Transit Migration Forschungsgruppe 2007) und ist spezialisiert auf die Wechselwirkungen von Kunst und Ethnologie in der Aufarbeitung von Migration. In diesem Zusammenhang sind unter anderem die Publikation „Turbulente Ränder“ (Transit Migration Forschungsgruppe 2007) und die *Mig-Maps* (vgl. Spillmann 2007) entstanden. Sabine Hess spricht einen wichtigen Punkt an, der uns wiederum zur Frage nach der Eigenart künstlerischer Forschung führt. Die Unterscheidung von Recherche und Forschung hat mit den verschiedenen Traditionen zu tun, in denen sich KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen verorten. Auch ich ziehe das Wort „künstlerische Recherche“ der Verwendung des sozialwissenschaftlich geprägten Worts Feldforschung in der Beschreibung von *Frontiers* vor. Als KünstlerInnengruppe verstehen wir uns eher als Recherchierende, deren Blick und Arbeitsweise neben dem politischen und sozialwissenschaftlichen Interesse immer von einem künstlerischen Zugang geprägt ist, anders als SozialwissenschaftlerInnen, deren Methoden

und Verfahren in einer bestimmten ethnologischen und soziologischen Tradition stehen. Das Erkenntnisinteresse bei unserer Recherche wurde sehr stark von unseren künstlerischen Kontexten und von der Form, wie wir diese Erkenntnisse publizieren wollten, geprägt: Das Computerspiel als unser künstlerisches Medium rahmte somit auch die Art unserer Feldforschung. So wurden beispielsweise Interviews im Hinblick auf die Produktion eines Computerspiels geführt und die Art der Aufnahmen daraufhin angepasst.

Unsere Arbeit an *Frontiers* wurde von der Beschäftigung mit zwei europäischen Grenzregionen geprägt, die den oben beschriebenen politischen und medialen Diskurs um Flucht und Asyl bestimmten und Entwicklungen in der europäischen Grenzpolitik zum Ausdruck bringen: Zum einen sind das Südspanien und die spanischen Exklaven Ceuta und Melilla an der Meerenge von Gibraltar, zum anderen die neue Schengen-Außengrenze im Osten Europas: 2004 traten neun Staaten der Europäischen Union bei, die 2007 Teil des Schengen-Raums wurden und daher die Grenzkontrollen innerhalb der EU wegfielen (Europäische Kommission 2007). Unter diesen Staaten waren unter anderem Polen, die Slowakische Republik und Ungarn, die sich eine Grenze mit der Ukraine teilen. Die bisherige europäische Schengen-Grenzregion verschob sich daher nach Osten und führte vor allem für die Ukraine und die Grenzregionen der daran anschließenden neuen Schengen-Staaten zu entscheidenden Veränderungen. Einher mit dieser regionalen Verschiebung der Grenze kam der Aufbau völlig neuer Grenzanlagen zur Ukraine hin, die wesentlichen Einfluss auf die gesamte Region haben.

In einer ursprünglichen Planung des Spiels wollten wir zwei Fluchtrouten zeigen, die an diese jeweiligen Grenzregionen im äußersten Osten und Süden Europas führen beziehungsweise weiter an den Hafen von Rotterdam. Geplant war die Dokumentation einer Fluchtroute aus dem Irak, der nach dem Irakkrieg und dem Sturz und der Gefangennahme von Saddam Hussein in einen bürgerkriegsartigen Zustand geglitten war. Nach Gesprächen mit Flüchtlingen aus dem Irak hatten wir vor, diese Route durch die Türkei und Ukraine über die slowakisch-ukrainische Grenze nach Europa führen zu lassen. Aus zeitlichen Gründen konnten wir diese Fluchtroute schließlich nicht im Spiel realisieren.

Die zweite Fluchtroute porträtiert eine Flucht von Menschen aus der Subsahara-Region, beginnend in Niger durch die Sahara über Algerien nach Marokko und über die Stadt Ceuta über die Meerenge von Gibraltar nach Europa.

Diese Routenauswahl als inhaltliche Grundlage und Ausgangspunkt unserer Recherche erfolgte aufgrund erster Vorgespräche mit Flüchtlingen in Salzburg, Literatur zu den Schnittstellen von politischer, ethnologischer Forschung zu Grenzpolitik und Kunst (Transit Migration Forschungsgruppe 2007), journalistischen Beiträgen zu Fluchtbedingungen und der Situation von Flüchtlingen an den europäischen Außengrenzen (Brinkbäumer 2006, Milborn 2006) sowie der Beschäftigung mit Kunstprojekten und Ausstellungen, die sich dem Thema Migration näherten. Hier sind unter anderem die Ausstellung *Geografie und die Politik der Mobilität* in der Generali Foundation Wien (Biemann 2003), die im Rahmen des umfassenden Forschungs- und Kunstprojekts *Projekt Migration* der deutschen Kulturstiftung entstandene Ausstellung des Kölnischen Kunstvereins (2005) und das kollaborative „art and visual research project“ *The Maghreb Connection* (Biemann/Holmes 2006: 2) zu nennen.

Unsere Recherchereise in die Slowakei und Ukraine fand von 7. bis 18. August 2007 statt. Nach Andalusien, Ceuta und Marokko reisten wir von 1. bis 14. September 2007. Zusätzlich führten wir zahlreiche Interviews mit NGOs und Flüchtlingen in Österreich selbst. Das Rechercheteam Ukraine setzte sich zusammen aus Georg Hobmeier, Sonja Prlić und Philipp Seis. Bei der Recherche in Spanien waren Tobias Hammerle, Sonja Prlić, Philipp Seis und als Übersetzer Zosen Bandidos beteiligt. Recherche und Interviews in Österreich führten Tobias Hammerle, Sonja Prlić und Karl Zechenter. Georg Hobmeier fotografierte außerdem im Hafen von Rotterdam zahlreiche Details, die wir ins Spiel einbauten.

Beide Recherchereisen nach Spanien und in die Ukraine konzipierten wir aufgrund folgender Überlegungen: Es ging um die visuelle Erfassung der Region, Grenzanlagen, Architektur, Vegetation etc., das heißt, ein Teil der Reise war Film- und Fotografierarbeiten gewidmet, die später Teil des visuellen Designs des Spiels werden sollten, außerdem führten wir Gespräche und Videointerviews mit zahlreichen AkteurInnen und Betroffenen der Grenzregion, darunter Medien- und Kunstinitiativen, NGOs und Hilfsorganisationen, aktivistischen Initiativen sowie Interviews mit staatlichen VertreterInnen und mit Flüchtlingen selbst.

Das Videomaterial diente zum einen als Hintergrundinformation, zum anderen sollten Interviewpassagen direkt als tatsächlich im Spiel gezeigte Interviews und indirekt über NPCs (*non-player characters*), die nachgesprochene und O-Ton-Passagen aus den Inter-

views sprechen sollten, sowie in anderer spielerischer Form (als Levelziele, Aktionen etc.) im Spiel vorkommen.

In der Befragung von NGO-VertreterInnen, AktivistInnen und staatlichen VertreterInnen waren wir vor allem an der konkreten Arbeit, an Projekten und den Auswirkungen ihrer Arbeit auf Flüchtlinge interessiert. In den Gesprächen mit den Flüchtlingen standen für uns neben Fragen nach den Fluchtursachen vor allem die Frage nach den Bedingungen auf der Flucht, den Erwartungen an Europa und den Erfahrungen mit dem europäischen Grenzsystem im Fokus. Am Ende der Interviews stellten wir sowohl den Flüchtlingen als auch den AktivistInnen und NGO- und staatlichen VertreterInnen die Frage nach Wünschen und Utopien für eine Verbesserung beziehungsweise Veränderung der derzeitigen Situation, da wir bereits in der Recherchephase die Idee hatten, im Spiel ein Moment der Utopie, der Wünsche zu öffnen. Aus dieser anfänglichen Interviewfrage entwickelte sich später die Idee zum „Room of Hopes, Dreams and Fears“ im Spiel.

Zwei besondere Ereignisse, die die Reisen prägten, waren unsere Teilnahme am No-Border-Camp nahe Uschhorod, Ukraine, und die Reise nach Ceuta, Spanien, und der Besuch des Flüchtlingslagers C.E.T.I.

3.2.2.1. Ceuta und Andalusien

Die Entscheidung, eine Recherchereise in Andalusien durchzuführen und die Flüchtlingssituation in der spanischen Exklave Ceuta genauer zu untersuchen, hatte den Hintergrund, dass uns die Mittelmeerregion und die Straße von Gibraltar als Beispiel für die Realisierung der europäischen militärisch geprägten Grenzpolitik interessierten. Durch die Beschäftigung mit anderen Medienkunstwerken zum Thema Flucht konnten wir Kontakte zu verschiedenen Kunst- und Medieninitiativen knüpfen, die ein aktivistisches Netzwerk aufgebaut hatten, das Kunstaktionen, Kommunikationsarbeit und konkrete politisch-aktivistische Arbeit miteinander verknüpfte, um auf die Situation von Flüchtlingen an der Straße von Gibraltar aufmerksam zu machen.

Die Stadt Ceuta ist seit 2005 zum Sinnbild für die Fortifizierung Europas – für die Festung Europa (vgl. Milborn 2006: 13–17) – geworden, nachdem es 2005 zum sogenannten „Sturm auf den Zaun in Ceuta“ gekommen ist. Ein Ereignis, das große mediale Beachtung fand. Ceuta ist eine der beiden spanischen Städte, die als Exklaven auf kleinen

Halbinseln am afrikanischen Kontinent liegen, von Marokko abgegrenzt mit einem durchgängigen sechs Meter hohen Doppelzaunsystem. Auf den Bildern und Videos aus 2005, die in vielen europäischen Medien gezeigt wurden, sieht man Hunderte Flüchtlinge, die versuchten die mit Nato-Stacheldraht versehenen Grenzzäune von Ceuta mit selbst gebastelten Leitern zu überwinden. Die schemenhaften Kameraaufnahmen aus der Vogelperspektive, die mit Nachtsichttechnologie in Grün-Schwarz aufgenommen und im Zeitraffer abgespielt wurden, entwickelten sich nachgerade zum Icon der europäischen Grenzpolitik.

In den Medien wurde von einem Sturm, einem Angriff, einer Welle von Eindringlingen berichtet (vgl. Ingendaay 2005). Die spanische Grenzpolizei schoss in dieser Nacht auf die Flüchtlinge, sieben Menschen wurden getötet, viele verletzt. Hunderte Flüchtlinge wurden zudem festgenommen und von den marokkanischen Behörden nach Algerien abgeschoben (vgl. Ingendaay 2005, Milborn 2006, Interview mit Sr. Paula Domingo 2007). Die medialen Bilder boten den Behörden einen willkommenen Anlass, um die Grenze weiter militärisch zu sichern. Bis heute bleibt unklar, ob die Panik unter den Flüchtlingen gezielt geschürt worden war, unbeachtet blieben auch die Schicksale und Leidensgeschichten der Flüchtlinge. Viele von ihnen hatten schon monatelang unter schlimmen Bedingungen in den angrenzenden marokkanischen Wäldern gehaust und davor zumeist jahrelange Odysseen hinter sich, die sie irgendwann vor den Zäunen Ceutas stranden ließen. Eines der wenigen Video-Dokumente, die die drastische Lage der Flüchtlinge dort porträtieren, ist die Dokumentation „Campamento Benyounes“ (Colectivo Frontera Sur 2005, Tanger, Juni 2005), in der Interviews mit zahlreichen Flüchtlingen geführt werden, die in den marokkanischen Wäldern nahe der Grenzanlagen von Ceuta ums Überleben kämpfen, unter der ständigen Gefahr, von marokkanischem Militär gefangen, misshandelt und schließlich abgeschoben zu werden (vgl. Milborn 2006: 13–16).

Als BeobachterInnen dieser Medienereignisse schockierte uns das Bild der europäischen Migrationspolitik, das in Ceuta inszeniert wurde: Es stellte einen Kampf an der Grenze, die es zu schützen gilt, dar. Nur, dass hier eine mit Millionen von Euro ausgestattete militärische Grenzpolizei gegen unbewaffnete Flüchtlinge kämpfte. Eine zynische Situation, die mithilfe von militärischen Geräten aufgezeichnet und an die Medien weiter vermittelt wurde. Für unser Spiel wurde Ceuta zum zentralen Symbol. Es stellt den emotionalen Ausgangspunkt für unsere Arbeit dar und ist nicht nur als eigene Map im Spiel vertreten, sondern beeinflusste insgesamt die Konzeption des Spiels und die Überlegungen, wie man europäische Migrationspolitik in einem Kunstwerk porträtieren

kann. Ceuta wurde auch in der Rezeption von *Frontiers* zum zentralen Bezugspunkt, der in vielen Medienberichten beleuchtet wurde.

Nach den medialen Bildern des nächtlichen Ceuta im Jahr 2005, die das Geschehen aus der Vogelperspektive, aus Sicht der Grenzpolizei zeigten, war es für uns klar, dass wir uns selbst ein Bild von diesen Grenzen machen und mit den Menschen sprechen müssen, um die Perspektive auf die Betroffenen zu lenken. Unsere Recherche führte uns zunächst nach Sevilla, Málaga, Algeciras und kleinere Küstenstädte und danach nach Ceuta und Marokko.

In den Interviews am spanischen Festland stand die Situation der Bootsflüchtlinge im Vordergrund. Die Schicksale der vielen Flüchtlinge, die in der von schweren Tankern befahrenen Meerenge von Gibraltar in ihren kleinen Schlauchbooten ums Leben kommen, sind allgegenwärtiges Thema der Region Andalusien.

Neben Ausländerhass, der uns vor allem in den zahlreichen Graffiti entgegen-schlug, prägten auch Wut und Verzweiflung über die Verantwortungslosigkeit der nord- und zentraleuropäischen Staaten, die die Mittelmeerländer allein mit der Last der Versorgung der Menschen ließen, die Debatten vor Ort.



Abbildung 1: Graffito in Algeciras.⁷

⁷ Das Copyright aller in dieser Arbeit verwendeten Fotos und Screenshots liegt bei *gold extra*.

Unter den Flüchtlingshilfsorganisationen herrschte aber vor allem der Unmut über die harte Asylpolitik der eigenen Regierung vor, die insofern als scheinheilig empfunden wurde, als Andalusien auf die Flüchtlinge angewiesen ist, da diese in der Obstindustrie benötigt werden. Viele finden illegale Arbeit in den berühmten andalusischen Gewächshäusern. Ein weiteres Thema waren daher die harten und gesundheitsgefährdenden Arbeitsbedingungen für MigrantInnen in diesen Gewächshäusern. Ein eindrückliches Dokument der dortigen Arbeit haben Lisa Bolyos und Marco del Pra' in der Fotoausstellung *Plastikmeer am Rande Europas* zusammengestellt⁸.

Besondere Unterstützung erfuhren wir bei unserer Recherche in Andalusien durch das Indymedia-Netzwerk und die damit verbundenen Initiativen und Kunstprojekte, die sich in unermüdlichem Einsatz darum bemühen, Informationen über die Lage von Flüchtlingen zu kommunizieren, in Solidaritätskundgebungen zu mobilisieren, durch verschiedene Projekte politischen Druck zu erzeugen und auf den Diskurs um Migration verändernd einzuwirken. Um das Indymedia-Netzwerk formierten sich Initiativen wie *Fadaiat*, *Hackitektura* oder *Casa Invisible*, die uns thematisch und künstlerisch bei unserer Recherche unterstützten. Der Initiative *Fadaiat* war es durch ihre Kunstprojekte mit alternativen Mapping-Methoden und einem eigenen Radiosender zwischen Tanger und Tarifa gelungen, internationale Aufmerksamkeit zu erreichen und europaweit zu Ausstellungen eingeladen zu werden (vgl. Monsell Prado et al. 2006). Ihre Arbeit trägt dazu bei, alternative Medienbilder aus Spanien sichtbar zu machen und alternative Berichterstattung zu ermöglichen.

Der Eindruck der Grenze ist in Andalusien allgegenwärtig. Zwar findet man nicht wie in Ceuta konkrete Grenzzäune, aber eine Fülle von hochtechnisierten Überwachungsanlagen, wie riesige Satellitenschüsseln, die über Schalldetektoren Menschen im Mittelmeer aufspüren sollen. SIVE (Sistema Integrado de Vigilancia Exterior) heißt diese Grenz- und Überwachungstechnologie. Die Zäune haben sich sozusagen digitalisiert (Kasperek 2010: 122ff.). Auffallend ist überdies die enorme Präsenz und die schwere Bewaffnung der Guardia Civil, einer Einheit der spanischen Polizei, die unter anderem für den Grenzschutz verantwortlich ist. Wir hätten gerne intensivere Gespräche auch mit der spanischen Polizei geführt, leider macht sich diese sehr rar, was Interviews betrifft. Trotz eines vereinbarten Termins mit der Grenzpolizei empfing uns schließlich nur kurz die Pressesprecherin, um uns die offizielle Richtlinie des Grenzschutzes mitzuteilen.

⁸ http://www.umbruch-bildarchiv.de/bildarchiv/ereignis/plastikmeer_almeria.html

Wichtige Anlaufstellen für die Betreuung von Flüchtlingen sind die Organisation *Acoge*, die wir in Algeciras besuchten, und das Netzwerk *Coordinadora de inmigrantes Málaga*, mit deren VertreterInnen wir in Málaga sprachen, und die uns bei der Kontaktaufnahme mit Flüchtlingen halfen.

Anders als die unsichtbare digitale Grenze auf dem spanischen Festland sind die Grenzanlagen um Ceuta geradezu unreal konkret. Die enormen Zäune, die die gesamte Halbinsel in einer undurchbrochenen Schneise von Marokko abtrennen und um die herum man den gesamten Wald und andere Vegetation gerodet hat, um einen besseren Blick auf die Grenzanlagen zu erhalten, wirken bereits so, als wären sie Kulisse eines futuristischen Computerspielszenarios.



Abbildung 2: Der Zaun in Ceuta.



Abbildung 3: Grenzpanorama in Ceuta.



Abbildung 4: Wachturm in Ceuta.

Ceuta hat bereits seit vier Jahrhunderten eine militärische Tradition und Übung in der Abschottung gegen Nordafrika. Neben den neuen Grenzanlagen stehen die Reste alter massiver Backsteintürme als Zeugen der Wehranlagen früherer Jahrhunderte.

Im Zentrum der Stadt bietet sich ein ganz anderes Bild. In Ceuta wird der Wohlstand bewusst ausgestellt – es finden sich goldene Brunnen, große Schwimmbäder und hübsche Fußgängerzonen, die in starkem Kontrast zu den marokkanischen MigrantInnen-siedlungen am Rande der Stadt stehen. Ceuta ist auch wichtiger Militärstützpunkt, Militärangehörige sind daher im Stadtbild allgegenwärtig. Als wir 2007 in Ceuta recherchierten, war der mediale Hype nach den Ereignissen von 2005 bereits wieder vorbei. Sowohl Flüchtlinge als auch NGOs, aber auch die staatlichen Einrichtungen fühlten sich von der Welt vergessen und bei den meisten Interviewanfragen kam uns großes Interesse entgegen.

Die Stadtregierung ist bemüht ihre Flüchtlingspolitik als geordneten Vorgang darzustellen. Als Vorzeigeprojekt dient das halb offene Flüchtlingsauffanglager C.E.T.I. (Centro de Estancia Temporal de Inmigrantes), das wir besuchen konnten.



Abbildung 5: Flüchtlingslager C.E.T.I. in Ceuta.



Abbildung 6: Sicherheitskontrollen im Flüchtlingslager C.E.T.I. in Ceuta.

Alle Flüchtlinge, die in Ceuta aufgegriffen werden, landen zunächst dort und müssen ihre Fingerabdrücke abgeben. Untertags darf das Lager verlassen werden, Abend und Nacht müssen im Lager verbracht werden. Die Stadt Ceuta ist jedoch selbst ein Hochsicherheitstrakt, aus dem es schwer zu entkommen ist, das Lager, das im hügeligen Niemandsland außerhalb der Stadt liegt, kann daher relativ offen geführt werden. In die Stadt traut sich kaum ein Flüchtling bei Tag, weil man dort zu stark auffallen würde. Im Camp selbst durften wir außer mit dem Direktor keine Interviews führen. Außerhalb des Camps bestürmten uns allerdings die verzweifelten Flüchtlinge, die uns ihre Geschichten erzählen wollten. Wir führten dort mit 20 Flüchtlingen Interviews. Neben den Subsahara-Flüchtlingen, vor allem aus dem Sudan und Somalia, befanden sich viele Flüchtlinge aus der Kaschmir-Region im Camp, die Schlepperbanden für hohe Summen Geld bis vor den Zaun in Ceuta gebracht hatten. Einige junge Männer zeigten uns verzweifelt ihre Abschiebepapiere, berichteten von ihren abenteuerlichen Reisen, die bis zu sechs Jahre gedauert hatten. Den Zaun hatte niemand von ihnen überwinden können, sie kamen ausschließlich über den Wasserweg nach Ceuta, waren also entweder allein oder mit Hilfsmitteln wie Jet-Skis oder Reifen um den Zaun geschwommen. Kaum einer von ihnen konnte wirklich schwimmen. Die Verzweiflung im Lager war groß, denn nur die wenigsten hatten eine Chance auf Asyl, dazu kommt die lähmende Untätigkeit in Ceuta. Immer wieder fielen in den Interviews Sätze wie: „Wir sind keine Verbrecher“ (Interview C.E.T.I.-Camp 2007), was mit dem Vorurteil zusammenhängt, Flüchtlinge seien zumeist

Schmuggler oder Menschenhändler oder arbeiteten mit diesen zusammen. Der einhellige Wunsch der Flüchtlinge war es, in Europa arbeiten zu können, um sich dadurch ein Überleben für sich, aber auch für die zurückgelassenen Familien sichern zu können.

Die Interviews und Begegnungen mit den Flüchtlingen in Ceuta zählen zu den eindrücklichsten und emotionalsten Begebenheiten unserer Rechercheisen. Nachdem wir anfänglich Interviews mit einzelnen Personen geführt hatten, mischten sich nach einiger Zeit immer mehr Menschen, die vorbeikamen, in die Gespräche mit ein, wollten ebenfalls von ihren Schicksalen berichten. Die Situation entwickelte sich schließlich zu einem kollektiven, lauten und emotionalen Austausch von circa dreißig Flüchtlingen, die Verzweiflung und Wut über ihre Lage in Ceuta zum Ausdruck brachten. Die Anwesenheit von Mikrofon und Videokamera bedeutete in diesem Augenblick für sie, Gehör auf internationaler Ebene zu erhalten und so gegen das Gefühl, von Europa vergessen und negiert zu werden, anzukämpfen. In dieser Situation wurde uns die Verantwortung als forschende KünstlerInnen, mit der wir uns bereits vor unserer Recherche intensiv befasst hatten, noch einmal eindrücklich ins Bewusstsein gerufen. Neben den Interviews im C.E.T.I.-Camp führten wir noch vier Interviews mit Flüchtlingen, die inzwischen in Spanien Asyl erhalten hatten, und ließen uns deren Fluchtgeschichten, über den langen Prozess des Asylverfahrens und das Überleben in Spanien berichten.

Das Gefühl der Flüchtlinge, vergessen worden zu sein, beruht auch darauf, dass es in Ceuta nur mehr sehr wenige Hilfsorganisationen gibt, die sich Flüchtlingen annehmen. Eine davon leitet Sr. Paula Domingo, die gemeinsam mit einigen Karmeliter-Schwestern Flüchtlinge in Ceuta und Marokko unterstützt und versucht, auf die Regierung politisch einzuwirken. Besonders ihr Einsatz in Marokko ist mit großen Gefahren verbunden, da in diesem Land schon die Unterstützung von Flüchtlingen unter Strafe steht. Am Ende des Gesprächs appellierte auch sie an unsere Verantwortung als JournalistInnen, den Medienberichten von der „Invasion“ durch Flüchtlinge entgegenzuwirken, mit den Worten: „You have to change the information!“ (Interview Sr. Paula Domingo 2007)

Eine zwiespältige Rolle in der Flüchtlingspolitik spielt das Rote Kreuz, das zwar in Ceuta gestrandete Flüchtlinge in der Erstbetreuung mit Decken und Nahrung unterstützt, ansonsten aber eng mit den Behörden zusammenarbeitet. In einem Interview mit der Pressesprecherin des Roten Kreuzes wurde uns diese Diskrepanz zwischen einerseits dem Willen zu helfen und Mitgefühl für die Flüchtlinge und andererseits dem gleichzeitigen Befolgen der strikten staatlichen Anweisungen zum Umgang mit Flüchtlingen und

deren sofortige Übergabe an die Polizei deutlich vor Augen geführt – eine Konfliktsituation, mit der die Lage insgesamt an der spanischen Küste zusammenfassbar ist.

Wir waren nach Andalusien und Ceuta gereist, um uns ein eigenes Bild von der Situation und der Lage der Flüchtlinge zu machen und eigenständiges dokumentarisches Material zu sammeln. Unsere Erfahrungen vor Ort bestätigten uns in unserem Unterfangen auch deshalb, weil uns deutlich wurde, wie notwendig es gerade in der Auseinandersetzung mit medial sehr präsenten Bildern, wie jenen der Flüchtlinge, die den Zaun von Ceuta zu überwinden versuchen, ist, eigene Bilder zu produzieren und nicht mediale Klischees zu reproduzieren, was leicht geschieht, wenn man auf vorhandenes Material zurückgreift. „You have to change the information!“, ermahnte uns die Flüchtlingshelferin Sr. Paula Domingo und fasste mit diesem Satz die Verantwortung zusammen, die man als Künstlerin gerade in der Bearbeitung von gesellschaftlichen Thematiken hat.

3.2.2.2. Transkarpatien, die Grenze zwischen der Slowakei und Ukraine

Ich gehe im Folgenden etwas kürzer auf unsere Recherchereise in der Slowakei und Ukraine ein, da diese nicht unmittelbar zum Szenario einer unserer Maps wurde. Dennoch gibt es einige Punkte, die für unsere Spielkonzeption von Relevanz waren. Während unserer Recherche in der Ostslowakei und Westukraine besuchten wir das No-Border-Camp in der Nähe der ukrainischen Stadt Uschorod in der Region Transkarpatien, ein Umstand, dem wir viele Informationen und einen intensiven Austausch zur Lage an der neuen Schengen-Außengrenze zu verdanken haben. Vier Punkte prägten die Diskussionen im No-Border-Camp:

- Die Region als eine zentrale Drehscheibe für Migration auf dem Landweg nach Europa.
- Die dramatischen Veränderungen für die Region Ostslowakei und Westukraine (Transkarpatien) durch die Verschiebung der Schengen-Außengrenze in diese Region.
- Die Abschiebep Praxis der Grenzbeamten, die Flüchtlinge, die in Ungarn oder der Slowakei aufgegriffen wurden, ohne Prüfung von Asyl zurück in die Ukraine abschieben, obwohl diese nicht als sicherer Drittstaat gilt.
- Die inhumanen Bedingungen in den ukrainischen Flüchtlingslagern und im Speziellen im nahe gelegenen Lager Pavshino.



Abbildung 7: Schild in der slowakischen Grenzregion: „Achtung Staatsgrenze“.

Das No-Border-Camp bot außerdem die Möglichkeit, mit Flüchtlingen selbst ins Gespräch zu kommen, die von der ungesetzlichen Abschiebep Praxis der EU-Staaten in die Ukraine, den Zuständen in den überfüllten ukrainischen Lagern und dem schwierigen Auskommen als Asylsuchender in der Ukraine selbst berichteten.

Das No-Border-Camp erwies sich einerseits als produktiver Austauschort für AktivistInnen und ForscherInnen mit Betroffenen wie Flüchtlingen und AnrainerInnen der Region über die Lage von Flüchtlingen in dieser international wenig beachteten Grenzregion und hatte andererseits sogar konkrete politische Folgen. Durch die Medienaufmerksamkeit, die das Camp mit sich brachte, und den politischen Druck, den die Demonstrationen und zahlreichen Berichte bewirkten, wurde eines der am stärksten kritisierten Flüchtlingscamps in Pavshino geschlossen. Einen detaillierten Bericht über die Asylsituation in der Ukraine und die Diskurse und Entwicklungen in Folge des No-Border-Camps in Uschhorod liefert Marc Speer in seinem Beitrag zum Band „Grenzregime“ (2010).

Ähnlich wie bereits in Andalusien beeindruckten uns bei der Recherche in dieser Region die finanziellen Mittel, die für eine digitale Grenzüberwachung von der Europäischen Union in der Ostslowakei eingesetzt wurden. Der slowakische Präsident berichtete von

einer Investition von 100 Millionen Euro in die hochtechnisierten Grenzanlagen (Speer 2010: 63).



Abbildung 8: Wachturm in der Ostslowakei.



Abbildung 9: Polizeistation in der Ostslowakei.

Die Grenze selbst ist für EU-BürgerInnen wie uns fast unsichtbar. Zäune sind in den Karpaten im Dreiländereck Polen-Slowakei-Ukraine kaum zu sehen. Im Gegenteil wirbt

die Region mit einem Naturpark und Wanderwegen entlang der Grenze. Die Grenze selbst konnten wir nur im gerodeten Waldstück an einigen Bergrücken entdecken, das Platz macht für zahlreiche Bewegungsmelder und Überwachungskameras. Der Grenzschutz dehnt sich jedoch weiter in die ganze Region aus, so fielen uns die flächendeckenden Kameras an Busstationen und öffentlichen Gebäuden in den slowakischen Grenzgemeinden auf. In jedem Ort entdeckten wir außerdem frisch errichtete bunte Polizeistationen mit beachtenswertem Fuhrpark sowie eine Reihe von neuen Überwachungstürmen. Die Grenze zwischen der Ukraine und der Slowakei ist ein massives Hightech-Unterfangen, das in bizarrem Kontrast zur sonstigen Armut der Region steht. Ein bezeichnendes Bild bot sich uns diesbezüglich, als wir eine alte, zahnlose Frau mit einer Ziege vor einem der neu errichteten Überwachungs-Stahltürme hocken sahen. Die Mittel, die in die Sicherung der Grenzen gesteckt werden, stehen in keiner Relation zu sonstigen Maßnahmen, um die Grenzregionen sozial oder wirtschaftlich zu unterstützen.

Den Eindruck, den wir aus der Ostslowakei und Westukraine mitbrachten, war jener einer Grenze, die den ehemaligen Eisernen Vorhang mithilfe eines neuen „Elektronischen Vorhangs“ wiederzubeleben versucht.

3.2.2.3. Hafen von Rotterdam: Flucht endet nicht in Europa

Eine weitere Recherchereise widmeten wir einem Schauplatz in Europa, den man vielleicht nicht sofort mit Flucht assoziieren würde. Wir beschäftigten uns eingehend mit dem Containerhafen von Rotterdam als größtem europäischen Häfen und Drehscheibe für Flüchtlinge, die von dort aus versuchen weiterzuflüchten, um beispielsweise nach Großbritannien zu kommen, oder in einem Frachtcontainer in Rotterdam landen. In der Darstellung einer Fluchtroute war es uns wichtig Flucht nicht als etwas darzustellen, was sich bei Eintritt in die Europäische Union von selbst erledigt und zum Guten wendet. Die Ungewissheit geht für die meisten in Europa weiter. Als illegal eingereiste Person ist es nicht einfach möglich, öffentlichen Verkehr zu nutzen, zu arbeiten und sich niederzulassen. Generell ist es schwierig überhaupt Asyl zu erhalten oder an einen Ort zu gelangen, den man tatsächlich anstrebt, da Asylverfahren nach dem Dublin-Abkommen im Staat des ersten Eintritts in die EU erfolgen.

Der Container als grausam klaustrophobischer Ort der Flucht tauchte außerdem immer wieder in diversen Fluchtgeschichten unserer InterviewpartnerInnen auf. Es hat

uns sehr beeindruckt, dass Menschen eine derart gefährliche Reise antreten, die totale Dunkelheit, kaum Nahrung, Hitze auf den Frachtschiffen und eine Ungewissheit über den tatsächlichen Bestimmungsort des Containers bedeutet. Wir haben daher dem Containerhafen eine eigene Map gewidmet, als letzte Station unserer Fluchtroute. Mein Kollege Georg Hobmeier porträtierte dafür mit Fotos das Hafengelände, die dortigen Container, Schilder und die Architektur des Areal.

Rotterdam steht in unserem Spiel für die „Flucht ohne Ende“ (wie Joseph Roth das Schicksal eines Flüchtlings bereits 1927 nannte) und für die enormen Gefahren dieser Odysseen, die sich auch in Europa fortsetzen.

In meiner Arbeit an *Frontiers* habe ich verschiedene Rollen eingenommen. Die Rolle, die ich in den Interviews während der Recherchephase einnahm, war dabei die herausforderndste und belastendste. Ich nehme hier nicht einfach nur die Rolle einer Journalistin oder einer wissenschaftlichen Feldforscherin ein, sondern werde zugleich in verschiedenen Funktionen herausgefordert.

Zum einen haben wir eine große Anzahl von Menschen aufgesucht und befragt, was einer intensiven Vorbereitung bedurfte, damit Interviews inhaltlich professionell geführt werden können. Zum anderen war es uns vor allem in den Gesprächen mit den Flüchtlingen schwer möglich auf professionelle Distanz zu gehen. Als forschende KünstlerInnen begegneten wir Fragen, die sich unweigerlich stellen, wenn man mit Menschen in Notsituationen spricht: jene nach der eigenen Verantwortung, jene nach dem respektvollen Umgang mit den aufgenommenen Aussagen. Die Begegnungen vor allem mit den Menschen in Ceuta haben uns nachhaltig bewegt und emotional belastet. Neben meiner Rolle als Künstlerin, Journalistin oder Wissenschaftlerin, die ich in dieser Feldforschung ausfüllte, beeinflusste auch meine Rolle als persönlich und privat Betroffene diesen Teil des Produktionsprozesses. Das Material, das wir aus der Feldforschung für das Spiel mitbrachten, bestand daher nicht nur aus Fakten und Informationen, sondern auch aus großen Emotionen, die in die Gestaltung des Spiels ebenso eingeflossen sind wie die Ton-, Video- und Bildaufnahmen. Es ist die Besonderheit einer forschenden Künstlerin, dass sie dieses Material als Teil der Erfahrung in den Prozess miteinbringen kann. Das Team hat durch diese Erfahrungen sicherlich eine höhere Identifikation mit dem Spiel und ein stärkeres Gefühl der Verantwortung für die Kommunikation, die im und um das Spiel entstand, als bei anderen Kunstwerken.

3.3. Wie kommt die Recherche ins Spiel?

Zurück in Salzburg mit einem Rucksack voller Erfahrungen, Interviews, Bild- und Tonaufnahmen stellte sich uns die Frage, wie dieses dokumentarische Material in ein Spiel verpackt werden kann. Während Filme oder andere Kunstwerke mit dokumentarischem Charakter auf eine lange künstlerische Tradition und eine Vielzahl von ästhetischen Ausprägungen zurückgreifen können (vgl. Cramerotti 2009), starteten wir mit *Frontiers* in ein noch wenig erprobtes Genre: ein dokumentarisches Computerspiel, dessen Ästhetiken und technische Umsetzungen wir erst entwickeln mussten.

Die Form Computerspiel ermöglicht ein Vermitteln der Informationen der Recherche auf verschiedenen Ebenen. Inhalte, Design, Regelsysteme und die Produktions- und Distributionsform sind eng miteinander verbunden und führen gemeinsam zum „Sinn“⁹ des Spiels.

Einige Weichenstellungen hatten wir schon vor der Recherche gelegt: *Frontiers* (zu diesem Zeitpunkt noch unter dem Arbeitstitel *BorderXing*) sollte

- ein Multiplayer-Spiel werden und diese Kommunikationsform für sich nutzen,
- ein Modding-Projekt werden, das sich mit den Regeln und Ästhetiken von First-Person-Shootern beschäftigt,
- als Spiel konzipiert werden, das sich an eine aktive Gamer-Community richtet und nicht ausschließlich in Galerien ausgestellt wird.

Spielinhalt

Als Untertitel für *Frontiers* wählten wir „Ein Spiel, das an die Grenzen Europas führt“. *Frontiers* ist ein Multiplayer-Computerspiel, das die Situation an den Grenzen anhand von Stationen einer Fluchtroute nach Europa porträtiert. Die SpielerInnen können darin zwischen den Rollen zweier Teams wählen: Flüchtlinge oder Grenzpolizei. *Frontiers* porträtiert die Fluchtroute von Flüchtlingen zwischen der Subsahara-Region und Europa. Das Spiel besteht aus fünf Maps – damit sind die von uns gestalteten Spielräume gemeint –, die reale Grenzorte dokumentieren: die Grenze zwischen Niger und Algerien in der Sahara, die spanische Exklave Ceuta, die die Grenze zwischen Spanien und Marokko,

⁹ Wenn ich hier von Sinn spreche, dann beziehe ich mich auf die Bezeichnung „meaningful play“, mit der SpieleforscherInnen die verschiedenen Ebenen von Spielen, in denen Bedeutung generiert wird, beschreiben, um so die Wirkung von Spielen zu untersuchen (Salen/Zimmerman 2004: 30ff.).

aber auch die Grenze zwischen Europa und Afrika darstellt, eine spanische Touristenstadt in Andalusien (als Vorbilder dienten uns dafür Algeciras und Tarifa) und der Containerhafen von Rotterdam, von dem aus Flüchtlinge eine Überfahrt nach England versuchen. Eine weitere Map des Spiels ist ein von uns gestalteter *Room of hopes, dreams and fears*, eine Art Museumsraum innerhalb des Spiels, in dem verschiedenes Material aus den bisherigen Levels sowie zusätzliche Dokumente erforscht werden können. Das Spiel kann auf der Website www.frontiers-game.com heruntergeladen werden und über die Spieleplattform Steam mit bis zu 16 SpielerInnen auf unserem Server zugleich gespielt werden.

Information als Aktion

Die Festlegung auf das Genre First-Person-Shooter (FPS) brachte eine entscheidende Richtungsweisung mit sich: Unser Spiel würde nicht auf Dialogen, wie dies in einem Adventure oder Rollenspiel möglich ist, basieren, sondern viele der Inhalte, die wir vermitteln wollen, würden auf eine Umsetzung in der visuellen Gestaltung der Maps und vor allem in Aktionen angewiesen sein, da die Aktion die bestimmende Handlungsoption des FPS darstellt (vgl. Kapitel 4.2.2. First-Person-Shooter). Anders als Adventures, in denen oft Dialoge eine Rolle spielen, stehen die SpielerInnen bei FPS unter ständigem Druck; der Stress, dem man ausgesetzt ist, macht einen besonderen Reiz des Spiels aus: Man steht unter Stress, weil die Zeit beschränkt ist, in der man sich in einer Map aufhalten kann, weil man sich in dieser Map zurechtfinden und orientieren muss, weil man permanent unter Bedrohung steht, getötet zu werden, und weil man aufmerksam sein muss, dass man selbst zuerst tötet. Emotion spielt eine große Rolle. Dies ist ein weiterer Grund, warum uns dieses Genre als interessant erschien, Flucht künstlerisch zu bearbeiten: Ein FPS ermöglicht es, Angst, Wut, Frustration zu erleben, Gefühle zu wecken und so Empathie zu wecken.

Viele der Informationen zur Situation an den Grenzen mussten somit in spielbare Aktionen verwandelt werden, die in den Maps des Spiels erlebbar gemacht werden sollten. Unsere beiden zentralen ästhetischen Komponenten waren daher *Spielraum* und *Spielaktion*.

Information als Irritation und Bruch

Die Tatsache, dass *Frontiers* der Mod eines First-Person-Shooters ist, brachte eine zweite wichtige Gestaltungsmöglichkeit für unser Projekt mit sich, das sich sowohl als

Kunstwerk als auch als Aktivismus versteht. Der Modding-Ansatz stellt für uns die Grundlage einer künstlerischen Strategie dar, die richtungsweisend bei *Frontiers* ist: *Irritation*. Goffman verweist in der Rahmenanalyse darauf, dass gewohnte Rahmen einen Bruch erfahren können, wenn Menschen diese ignorieren oder bewusst daraus ausbrechen. Bei den anderen Beteiligten führt dieser Bruch zu „Verwirrung und Verdruß“ (Goffman 1977: 378). Die Spielgestaltung von *Frontiers* spielt auf vielen Ebenen mit dieser Verwirrung als Mittel, um Bedeutung zu erzeugen.

Es ist zum Teil unserer Theater-Vorerfahrung zu verdanken, dass uns das Spiel speziell als Modding-Projekt faszinierte, das heißt als Modifikation eines bekannten anderen Spiels (vgl. Kapitel 4.2.3. Modding), was uns ermöglichte, auf besondere Weise mit dem Publikum zu kommunizieren. In theatralen Praktiken wie Brechts *epischem Theater* (Brecht 1957), das durch den Einsatz von Verfremdungseffekten wie Songs, Kommentaren oder Bezügen zu aktuellen sozialen Situationen das Publikum irritiert und damit aktiviert, nahmen wir Anleihen zur Gestaltung eines im brechtschen Sinne „epischen First-Person-Shooters“, der sich dieses V-Effekts als künstlerisches Mittel bedient. Neben dem Potenzial, das die Ästhetiken und Konventionen des Formats FPS bieten, bezog sich unsere künstlerische Recherche auch auf die Möglichkeiten von Modding und die damit verbundene Kommunikation und Partizipation mit den SpielerInnen.

Mit der Anknüpfung von Computerspielen an Theatertraditionen befinden wir uns in guter Gesellschaft. Vor allem, wenn es darum geht das mediale Weltveränderungspotenzial von Computerspielen zu unterstreichen, haben SpieleforscherInnen häufig auf Brecht zurückgegriffen. „Change is possible“ lautet Gonzalo Frascas emphatische Hoffnung auf das gesellschaftsverändernde Potenzial von Computerspielen (2003: 233). Er sieht sich dabei in der Nachfolge von Brecht und Boal als ein Kritiker an dem aristotelischen, schicksalzentrierten Erzählmodell, aus dem Computerspiele einen Ausweg bieten können. Die Abgrenzung von Spielen zu Texten spielt laut Frasca dabei eine zentrale Rolle. Spiele als Simulationen lösen demnach das Repräsentationsmodell von Narrationen ab und führen zu einem Wandel auf zwei Ebenen. Computerspiele stellten eine grundlegende Veränderung in der Zuschauerperspektive dar: SpielerInnen seien nicht mehr wie LeserInnen auf die eine und unausweichliche auktoriale Erzählweise angewiesen, das heißt auf ein abgeschlossenes System, das nur nach den Vorgaben des Autors erfüllt werden könne, sondern hätten in Spielen Entscheidungsmöglichkeiten. Das führe zum einen zu völlig neuen Erlebnisformen und zum anderen zu einer Emanzipation des Publikums vom passiven Konsumenten hin zum aktiv Teilhabenden, wie es Boal im „Theater der Unterdrückten“ (1979) vorzeichnete.

To take the analogy further, simulation is the form of the future. It does not deal with what happened or is happening, but with what may happen. Unlike narrative and drama, its essence lays on a basic assumption: change is possible. It is up to both game designers and game players to keep simulation a form of entertainment or to turn it into a subversive way of contesting the inalterability of our lives. (Frasca 2003: 233)

Auch Spieleforscher Espen Aarseth teilt diese Euphorie: „The aesthetic and the social are integral parts, and this could be regarded as the greatest innovation in audience structure since the invention of the choir, thousands of years ago“ (2001: o. S.).

Spiele als Erneuerungsmedien in brechtscher Tradition und Orte der Freiheit für aktive SpielerInnen? Zu Recht wurden die tatsächlichen Handlungsoptionen von SpielerInnen in vielen Spielen infrage gestellt und als von SpieldesignerInnen kreierte Scheinoptionen entlarvt. Spieltheoretiker wie Tobias Bevc weisen jedoch darauf hin, dass Spiele neben den strikten Regelsystemen im Sinne von *game* immer wieder auch ein freies Spiel im Sinne von *play* eröffnen und dass sich darin ein tatsächliches Potenzial für emanzipierte SpielerInnen auftut (2007b: 50).

Die zweite Option für die Handlungsfreiheit der SpielerInnen ist deren Wandel von KonsumentInnen zu ProduzentInnen, der durch die Modding-Kultur und die leicht zugänglichen Techniken der Spieleproduktion entstanden ist. Das Phänomen Modding, das ich in Kapitel 4.3.3. noch genauer beschreiben werde, ist daher am ehesten die Realisierung der Vision des gesellschaftsverändernden Potenzials von Computerspielen.

Wie dokumentarisches Arbeiten, verbunden mit Verfremdungseffekten und anderen Maßnahmen zur Aktivierung des Publikums, in einem Computerspiel funktionieren kann, haben wir in *Frontiers* erforscht. Unsere konkreten künstlerischen Strategien dokumentieren die folgenden Kapitel.

3.4. Technische Rahmenbedingungen

Frontiers ist eine Modifikation der Multiplayer-Onlinevariante des Shooters *Half-Life 2: Half-Life 2 Deathmatch*. Als „total conversion“ (vgl. Reichert 2008: 207) dieses Spiels bauen wir zwar auf der *Source Engine* 2006 auf und verwenden den von der Firma *Valve* zur Verfügung gestellten *Hammer Editor*, um die Levels unseres Spiels zu bauen, die gesamte grafische Gestaltung stammt jedoch von uns, fast alle 3-D-Objekte wurden von uns erstellt, bis auf einzelne Modelle, die wir aus der *Half-Life*-Datenbank verwendeten, und wichtiger noch, das Gameplay – Spielregeln und Narration – wurde von uns voll-

kommen verändert. Das von uns modifizierte Ausgangsspiel und seine technischen Gestaltungsplattformen sind ein sehr starker Rahmen, mit dem wir in *Frontiers* umgehen mussten und der uns als ständige Reibungsfläche diente, um mit seinen visuellen und regelbasierten Komponenten subversiv umzugehen. *Frontiers* verändert *Half-Life 2 Deathmatch* vollständig, macht aber zugleich die Veränderungen, die Abweichungen und die damit verbundenen Irritationen zu einem „sinnvollen“ Element des Spiels, im Spielen von *Frontiers* spielt das Wissen um die Konventionen und Regeln des modifizierten Spiels daher eine bedeutende Rolle.

Zur Arbeit im *Hammer Editor* zählen das Zusammenstellen der audiovisuellen Elemente des Spiels (Terrains, Vegetation, Architektur, Texturen, Props, *non-player characters*, Fahrzeuge, Soundfiles etc.), die Gestaltung der Animationen von Charakteren und der verschiedenen Spielereignisse. Gerade im diesem Bereich, dem Regel- und damit verbundenen Punktesystem, nahmen wir entscheidende Veränderungen im Spiel vor, die mit einem direkten Eingriff in den Code des Spiels (C++) verbunden waren.

Eine besondere Herausforderung im technischen Bereich stellte die Größe der Maps dar. *Frontiers* setzt sich als dokumentarisches Projekt mit der Vermittlung von Grenzregionen, also großen Außenräumen, auseinander, die *Source Engine* ist allerdings hauptsächlich für Innenräume vorgesehen und kann mit Außenräumen, die weitere Sichtachsen, größere Terrains und die Verarbeitung von mehr visuellen Informationen als bei Innenräumen bedeuten, nur sehr beschränkt umgehen. In der Konzeption von *Frontiers* waren uns daher etliche Grenzen und Einschränkungen durch die Engine und andere technische Vorgaben gesetzt. Diese Grenzen auszuloten und sie so weit wie möglich für uns zu beugen, war wichtiger Bestandteil in der technischen Arbeit von *Frontiers*. Ein interessanter Teil der künstlerischen Forschungsarbeit war es, die vorgegebenen Einschränkungen für uns nutzbar zu machen und unsere Ideen so zu formulieren, dass sie mithilfe der *Source Engine* und des *Hammer Editor* umsetzbar sind. Dieses Changieren zwischen künstlerischen Ideen und deren Transfer in technische Umsetzungsmöglichkeiten bestimmten den Gestaltungsprozess von *Frontiers*.

3.5. Spielregeln

Zeitstruktur

Das Spiel funktioniert, wie auch andere Multiplayer-Shooter, rundenbasiert: Der Server wechselt zyklisch von Level zu Level, nach dem Ende der letzten Map startet wieder die erste. Ein Level endet demnach nicht nach einem Spielereignis, sondern nach bestimmten von uns vorgegebenen Zeiten. SpielerInnen können jederzeit ein- und aussteigen, das hat den Nachteil, dass manche SpielerInnen Stationen der Flucht, die wir als Endräume konzipiert haben, wie den Hafen von Rotterdam oder den *Room of Hopes, Dreams and Fears* zuerst spielen, zugleich aber den Vorteil, dass man jederzeit in das Spiel einsteigen kann. Dieser zyklische Ablauf des Spiels brachte es mit sich, dass wir die Maps so gestalten mussten, dass sie auch ohne die Spielerfahrung einer vorangegangenen Map gespielt werden können. Das Prinzip dieser Art von zeitlicher Spielstruktur ist auch, dass das Spiel mehrmals hintereinander gespielt werden kann und SpielerInnen zumeist nicht nur eine Runde, sondern mehrere Runden gemeinsam spielen. Eine gesamte Spielrunde dauert bei *Frontiers* circa eine Stunde.

Das zyklische Spielprinzip kann darüber hinaus als Metapher für die oftmals sehr langen und über viele Irrwege verlaufenden Fluchtrouten der Flüchtlinge stehen und die „Lives on the hold“ – wie es der Europäische Flüchtlingsrat bezeichnet hat (ECRE 2013, Pro Asyl 2013) –, das heißt Leben, die sich in einer unendlichen Warteschleife befinden, verdeutlichen.

Regeln

Die Wahl eines First-Person-Shooter-Multiplayers als Spielprinzip ist eine zentrale Genreentscheidung, die die weiteren Spielregeln von *Frontiers* entscheidend beeinflusst. Sich für das Genre FPS zu entscheiden bedeutet, sich mit dessen Konventionen, Regelsystemen und Narrationsmöglichkeiten zu beschäftigen.

Frontiers als Spiel funktioniert nicht, wenn man es allein spielt. Man kann zwar auch ohne MitspielerInnen durch die Maps laufen, das Gameplay baut jedoch auf einem Spiel in der Gruppe auf. Gespielt wird in Teams (Flüchtlinge und Grenzpolizei). Vor dem Start jeder Map öffnen sich Informations-Screens und ein Teammenü, mithilfe derer sich die SpielerInnen kurz über die Region, in der sie sich befinden, und ihre Ausgangs-

situation informieren können, außerdem müssen sie sich für eines der beiden Teams – Flüchtlinge oder Grenzpolizei – entscheiden und eine Spielfigur wählen. Ein Balance-System sorgt dafür, dass sich gleich viele SpielerInnen in den Teams befinden. Ist also bereits ein Flüchtling im Spiel, wird der nächste Spieler beziehungsweise die nächste Spielerin automatisch dem Team der Polizei zugewiesen. Verschiedene Spielaktionen der SpielerInnen sorgen für positive oder negative Punkte, die dem gesamten Team zugewiesen werden. Das Verhaften von Flüchtlingen bringt den Polizisten positive Punkte, Gewaltanwendung zieht Punkte ab. Die Flüchtlinge erhalten Punkte, wenn sie das jeweilige Ziel der Map – eine Grenze zu überqueren beziehungsweise einen bestimmten Ort auf der anderen Seite der Grenze zu erreichen – erfolgreich gemeistert haben. Am Ende jedes Levels zeigt der Punktestand an, welches der Teams gewonnen hat. Das primäre Spielziel, um das Spiel zu gewinnen, ist es daher als Team möglichst viele Punkte zu sammeln. Auf die Spieloption, bewusst zu verlieren oder sich den Spielregeln gänzlich zu verweigern, komme ich noch zu sprechen.

Hat ein Flüchtling das Ziel der Map erreicht, wird von der Grenzpolizei verhaftet oder stirbt, beginnt er oder sie wieder am Startpunkt und kann es erneut versuchen. GrenzpolizistInnen starten nur dann wieder am Ausgangspunkt, wenn sie sterben oder eine Dienstverletzung begehen, die zur Suspendierung, Nachschulung oder Versetzung in den Innendienst führt.

Traditionell werden Teampunkte in First-Person-Shootern für möglichst effiziente Vernichtung des jeweils anderen Teams vergeben. Hier kommt der Umgang mit Regeln bei *Frontiers* ins Spiel: In den ersten Spielkonzepten von *Frontiers* hatten wir einen radikalen Bruch mit dem Spielprinzip des gegenseitigen Abschießens geplant. Erste Spielversionen sahen einen Shooter ohne die Möglichkeiten zu schießen vor. Dieser gewaltfreie FPS sollte so etwas wie eine doppelte Provokation sein, die darin besteht, die Situation von Flüchtlingen als FPS künstlerisch zu verarbeiten und dabei noch dazu das Genre des Shooters zu dekonstruieren.

In der intensiven Beschäftigung mit der Situation von Flüchtlingen an den Grenzen und aufgrund unserer Erfahrungen bei den Rechercheisen, wo uns die militärische Mobilisierung der Grenzanlagen und die Konsequenzen für die Flüchtlinge direkt vor Augen geführt wurden, fiel die Entscheidung, Gewalt im Spiel bewusst zu thematisieren. Die Spielsituation in einem Shooter, wo zwei Parteien gegeneinander antreten, wird dabei zum metaphorischen Bild, um die zynische Situation an den Grenzen zu verdeutlichen, wo hochtechnisierte, mit ungeheurem finanziellem Aufwand entwickelte Verteidigungssysteme hilflosen Flüchtlingen gegenüberstehen. Der Einsatz von Militärtechnologie ge-

gen unbewaffnete Hilfesuchende ist das Sinnbild eines Shooters mit ungleichen Voraussetzungen. Die Verarbeitung dieser Situation stellt einen zentralen Ausgangspunkt für Überlegungen zum Regelsystem von *Frontiers* dar. Dazu kam die Überlegung, wie man sie um eine humanistisch-utopische Ebene erweitern könnte, um nicht in die Gefahr des bloßen Zynismus zu geraten.

In *Frontiers* haben wir drei zentrale Spielfunktionen entwickelt, die in anderen Shootern nicht vorkommen:

Verhaften

Wir bieten den PolizistInnen eine gewaltfreie Spieloption an und haben die Funktion „Verhaften“ in das Spiel integriert: Nur wer verhaftet, bekommt Punkte, wer schießt und andere verletzt, verliert Punkte – in einem Shooter alles andere als eine Selbstverständlichkeit.



Abbildung 10: Gameplay Frontiers. Ein Flüchtling wird verhaftet.

Human Rights Index

Gewaltanwendung wird im Spiel sanktioniert. Sollten sich SpielerInnen dafür entscheiden, Waffen gegen Flüchtlinge einzusetzen, kommt der sogenannte *Human Rights Index* zum Tragen. Dieser Index misst den Menschenrechtsstatus eines Landes. Sollte es zu Gewalt gegen Flüchtlinge kommen, verliert nicht nur der Spieler oder die Spielerin Punk-

te, sondern das ganze Land verliert an Prestige: Das gesamte Team verliert Punkte. SpielerInnen haben zwar die Wahl, Gewalt im Spiel anzuwenden, sie schaden damit jedoch sich und dem ganzen Team.



Abbildung 11: Der Human Rights Index im Spiel.

Bestechen

In zahlreichen Gesprächen mit Flüchtlingen thematisierten wir verschiedene Spielvariablen, die für das Spiel der Flüchtlinge von Bedeutung sein könnten. Eine einhellige Aussage von vielen unserer GesprächspartnerInnen war, dass Geld bei der Flucht eine zentrale Rolle spielt. Wer Geld hat, kann auch Grenzen überwinden. Eine dritte von uns kreierte Spieloption stellt daher die Funktion „Bestechen“ dar: Flüchtlinge können sich einmal durch Bestechung der Verhaftung entziehen. Gelingt ein Bestechungs-„Angriff“ (wir mussten dafür die Spielfunktion modifizieren, die normalerweise für das Schießen verantwortlich ist), drückt der Polizist beziehungsweise die Polizistin ein Auge zu, lässt den Flüchtling weiterziehen und wird in eine Bar teleportiert, wo er sein Bestechungsgeld versäuft.

Zwei weitere Gameplay-Funktionen hatten wir eingangs angedacht, wir konnten sie jedoch nicht in die Gameplay-Struktur unseres Spiels integrieren. Dies wäre zum einen die Idee gewesen Hoffnung als einen zusätzlichen Parameter ins Spiel einzubringen, der je nach Erlebnis ab- und zunimmt und die SpielerInnen in ihren Bewegungen beeinflusst; zum anderen brachten uns Flüchtlinge auf die Idee, das Handy als wichtiges Reiseutensil ins Regelsystem einzubauen. Das Handy fand zwar keinen Einzug in das Regelsystem des Spiels, kommt aber als Objekt häufig im Spiel vor.

3.6. Map-Gestaltung

Dass ich in der Beschreibung des Spiels eher von Maps, also von Landkarten, spreche als von Levels, hat mit der Planung und Konzeption des Spiels zu tun. Wir entschieden uns für das Erspielen einer Reise als grundlegende Narration. Wenn ich von „Level“ bei *Frontiers* spreche, dann, um den Fortschritt der Reise anzudeuten, in den meisten Fällen kann man die Orte des Spiels jedoch besser als Maps bezeichnen. Der Fokus wird bei *Frontiers* auf das Erleben von tatsächlich existierenden Orten gelegt. Die Spieleforscher Jenkins und Squire bezeichnen diese spezielle Narrationsform des Computerspiels, in der es darum geht, alle Erlebnisse, Aktionen und Regeln in Form von Raumgestaltung zu realisieren, als „spacial art“ (2002: 65). Auch Stephan Günzel weist in seiner Studie „Egoshooter: Das Raumbild des Computerspiels“ (2012) auf die Raumgestaltung als wesentliches Designmerkmal von Computerspielen hin und zeigt auf, „dass Egoshooter trotz ihrer traditionellen Elemente eine Bilderfahrung bieten, wie sie in dieser Weise durch kein anderes Medium gemacht werden kann. Zur Besonderheit der spezifischen Erfahrung trägt in erster Linie der Raum bei, den First Person Shooter bildlich bereitstellen“ (ebd.: 6). Günzel weist weiters darauf hin, dass diese Raumerfahrung immer eine subjektive ist, da jeder Spieler und jede Spielerin aus der eigenen Perspektive Raum wahrnimmt und der Spielraum nicht als Ganzes gesehen wird. Trotzdem hätten die SpielerInnen eine Vorstellung, wie dieser Raum aussehe, so Günzel: „Gleichwohl gibt es aufgrund des Spielprinzips ein Bewusstsein für das Territorium des Spiels, weshalb unter Spielern auch von einer *Map* des Spiels gesprochen wird“ (ebd.: 7). Die Map des Spiels ist also tatsächlich eine Landkarte, ein designer Raum, der sich in den Köpfen der SpielerInnen zu einer mentalen Karte formt.

In *Frontiers* gestalteten wir fünf Maps und haben darin verschiedene Aspekte aus unserer dokumentarischen Recherche integriert. Die Maps funktionieren als Erkundungsräume, in ihnen können die SpielerInnen nicht nur visuelles und Tonmaterial aus unserer Recherche entdecken, sondern auf verschiedenen weiteren Ebenen die Realität von Flüchtlingen erfahren.

3.6.1. Map *Sahara*: Emotionaler Einstieg ins Spiel

Der Startpunkt von *Frontiers* ist die Map *Sahara*, darin wird das Gameplay etabliert und die Ausgangssituation der Fluchtroute unseres Spiels dargestellt: Das Spiel beginnt als

Grenzlevel in der Sahara irgendwo zwischen den Staaten Algerien und Niger. Ein Kleinlaster, der die Flüchtlinge durch die Wüste hätte bringen sollen, ist mit einem Achsenbruch im Sand gestrandet und hat die Flüchtlinge im Nirgendwo der lebensfeindlichen Sahara zurückgelassen.



Abbildung 12: Screenshot aus der Map Sahara mit gestrandetem Lkw.

Wir haben für diese Ausgangssituation einen Spielraum geschaffen, der diese gefährliche Situation reflektiert. Die Map ist als weitläufiges Wüstengelände gestaltet, in ihrem Zentrum befinden sich felsige Strukturen, die eine Art Talkessel formen, der die Ausläufer des Hoggar-Gebirges darstellt. In diesem Kessel gibt es ein Labyrinth aus Steinen, die der Wind zu dünnen Türmen geformt hat. Dieses Labyrinth aus Wüste, Steinen und Felswänden ist der Schauplatz, an dem die erste Station der Route von *Frontiers* stattfindet. Die Felsstrukturen sind von einer Ebene aus Sand umgeben. Wer das Spielfeld verlässt und sich zu weit in die Wüste hineinwagt, stirbt einen schnellen Hitzetod. Mit der Einführung von Hitze als tödliche Gefahr ließen wir unser Spiel mit einer Stresssituation starten. Es beginnt mit einem Gameplay, bei dem man schnell reagieren muss, Stress, Zeitdruck und die Angst vor dem Sterben in der Wüste sollen gleich zu Beginn

emotional ins Thema führen und einen schnellen Einstieg in das Spiel und Aspekte von Flucht ermöglichen.



Abbildung 13: Überblick über die Map Sahara.

Die Stresssituation betrifft dabei Flüchtlinge und Grenzpolizei zugleich. Beide Teams können sich nur kurze Zeit in der Sonne aufhalten. Wer nicht rechtzeitig Schatten sucht oder sich mit Wasser stärkt, stirbt in der Wüste. An einigen Stellen zwischen den Felsen sind Wasserflaschen versteckt, mit denen die SpielerInnen ihre Spielfiguren stärken und somit ihre Lebenspunkte wieder auffüllen können.

In dieser gefährlichen Situation starten Flüchtlinge auf der einen Seite der Map, Grenzpolizei auf der anderen. Spielziel für die Flüchtlinge ist es, ein anderes Fahrzeug zu finden, das sie weiter durch die Wüste bringt. Die Grenzwatchen, in diesem Fall algerisches Militär, das in dieser Region zum Grenzschutz eingesetzt wird, müssen die Gegend patrouillieren.



Abbildung 14: Die Flüchtlinge haben das Levelziel in der Map Sahara erreicht.

In der Map *Sahara* haben wir außerdem eine dritte Partei eingeführt: Als NPC-Charaktere tauchen in diesem Level Tuareg-Rebellen auf, die für ein unabhängiges Gebiet gegen die Autoritäten in Algerien kämpfen und eine Situation der Ungewissheit für Flüchtlinge und Grenzwatchen darstellen. Indem wir die Tuareg als Potenzial für politische Konflikte in der Region ins Spiel mit hineinnehmen, verdeutlichen wir die instabile politische Lage vieler Transitländer, die Flüchtlinge durchqueren müssen. Neben den konkreten Gefahren für Leib und Leben durch Wüste oder Meer stellt die jeweilige politische Lage der Transitländer eine große Bedrohung für Flüchtlinge dar. Als Flüchtlinge, die vor Krieg und Hunger in den eigenen Ländern fliehen, erleben sie auch auf der Flucht zahlreiche Gewalt und Repressalien.

In unserer Spielsituation können Flüchtlinge für kurze Zeit von der Konfliktsituation zwischen Tuareg und algerischem Militär profitieren. Erreichen sie das Zelt der Tuareg, werden sie dort vor dem Militär geschützt, das dieses Gebiet nicht betreten kann und in einen Schusswechsel mit den Rebellen verwickelt wird.

In dieser Situation, in der sich Flüchtlinge in einem unübersichtlichen Gelände zwischen der Bedrohung durch Naturgewalten und politische Konflikte befinden, kann

sich ein fast klassisches First-Person-Shooter-Gameplay entspinnen, das auf ein Versteckspiel zwischen den Felsen unter Zeitdruck abzielt.



Abbildung 15: Screenshot einer Spielsituation in der Map Sahara.

Weitere Objekte in der Map haben wir nur sehr reduziert eingesetzt. Neben Steinen, Felsen, Sand und spärlicher Vegetation haben wir als Orientierungspunkte das Lager der Tuareg und einen kleinen Stützpunkt des Militärs eingebaut.

Die Map *Sahara* fokussiert als Eingangsmap ganz auf das schnelle Spiel und auf die unmittelbare Stresssituation. Das Thema Flucht wird zu Beginn über das Spielen und über die Emotion eingeführt und soll noch nicht sofort zu viele Kontexte und offensichtliche Informationen zur Schau stellen. Es geht zunächst einmal ums blanke Überleben – eine zentrale Fluchterfahrung, die das Spiel im Gameplay der Map *Sahara* thematisiert.

3.6.2. Map *Ceuta*: Die Grenze erlebbar machen

Ich habe die Stadt Ceuta bereits als das Sinnbild für die Festung Europa beschrieben. Eine spanische Exklave auf dem afrikanischen Kontinent, von hochtechnisierten Festungsmauern umgeben, einem Doppelzaunsystem, das kaum jemand überwinden kann. In unserem Spiel nimmt Ceuta daher eine besondere Rolle ein und ist zu unserem „berühmtesten“ Level geworden. Zahlreiche Medienbeiträge beziehen sich darauf, bei unseren öffentlichen Auftritten und in Publikationen wurden zumeist Screenshots des Zauns als Bebilderung unserer Arbeit verwendet. Die Grenzarchitektur von Ceuta steht

in unserem Spiel ikonisch für die Abgeschlossenheit Europas. Während in den anderen Maps die konkrete Grenze nicht sichtbar ist, sondern uns mehr die Darstellung einer bestimmten Erfahrung auf der Flucht interessiert hat, wird in der Map *Ceuta* die Grenze selbst zum zentralen Spielelement.



Abbildung 16: Ein Flüchtling blickt über die Grenze in der Map Ceuta.

Die Grenzanlagen bilden den Mittelpunkt der Map, sie sind das Zentrum, das verschiedene Handlungsoptionen in dieser Map auslöst. Um das Level zu erstellen, haben wir auf originale Geländedaten der Region zurückgegriffen und einen Grenzübergang im Norden der Halbinsel zum Schauplatz gemacht, zwischen der spanischen Ortschaft Benzù und dem marokkanischen Dorf Bel Younech, der nur als lokaler Grenzübergang genutzt wird und abseits des Hauptübergangs im Süden liegt. Die Grenzanlagen schlängeln sich dort einer Schlucht entlang bis zum Meer, auf der marokkanischen Seite sind die Berghänge bewaldet, die Küste zwischen den Orten bildet eine Bucht. Dieses abgeschlossene Gebiet, das zwischen Bergen und Meer eingeschlossen ist, haben wir für das Spiel größtmäßig skaliert, sodass es in seinen Dimensionen für eine Computer-Map erspielbar wurde.

Als Lichtstimmung haben wir die tief liegende Sonne kurz vor ihrem Untergang gewählt. Die Lichtdramaturgie von der grellen Sahara bis in die Nacht in Europa verbindet die einzelnen Maps miteinander.



Abbildung 17: Abendstimmung am Grenzzaun in der Map Ceuta.

Der Zaun trennt in unserer Map die beiden Seiten der Grenze, Spanien und Marokko, voneinander. Die spanische Seite zeigt eine Polizeistation der Guardia Civil mit ihrem technischen Gerät des Überwachungssystems SIVE mit Schiffen, Kameras, Bewegungsmeldern, Wachtürmen und den Grenzanlagen selbst, entlang derer sich eine Straße windet, die die Polizei für Patrouillen nutzen kann. Auf den Bergen sieht man außerdem die Grenzanlagen vergangener Jahrhunderte. Alte steinerne Wachtürme weisen auf die lange Tradition von Ceuta als Grenzstadt hin. An der Küste wird der Grenzzaun für einen kleinen Grenzübergang durchbrochen. Die gesamten Bauwerke der Map haben wir basierend auf unserer Video- und Fotodokumentation vor Ort erstellt.

Die marokkanische Seite zeigt ein improvisiertes Flüchtlingslager in den Wäldern vor den Grenzanlagen. Aus Plastikplanen und Holz haben Flüchtlinge sich notdürftige Unterkünfte gebaut. Dieses Flüchtlingslager konnten wir auf unseren Recherchereisen nicht persönlich besuchen, wir haben es daher im Spiel anhand von Beschreibungen von FlüchtlingshelferInnen und Flüchtlingen sowie anhand der Bilder, die die FilmemacherInnen und AktivistInnen des Colectivo Frontera Sur in der Dokumentation „Campamento Benyounes“ (Colectivo Frontera Sur 2005, Tanger, Juni 2005) aufgezeigt haben,

erstellt. Zwischen Wald und Grenze haben wir außerdem ein kleines marokkanisches Dörfchen gebaut, das etwas vom Alltagsleben an der Grenze vermitteln soll.



Abbildung 18: Non-player characters im marokkanischen Flüchtlingslager in der Map Ceuta.

Die marokkanischen Grenzanlagen sind weniger technisiert als jene der Spanier. Sie bestehen vor allem aus kleinen Wachhäuschen, die den marokkanischen Grenzwachern als Unterstand dienen.

Den spanischen und den marokkanischen Teil unserer Map verbindet eine Straße, auf der Autos und Lkws fahren und die am Grenzübergang die Grenze passieren. Ziel der Flüchtlinge ist es nicht nur, den Zaun zu überwinden, sondern schließlich einen Bekannten auf der anderen Seite zu finden, der sie in Sicherheit bringt. Die PolizistInnen können wählen, ob sie spanische oder marokkanische Grenzbeamte sind, die hier zusammenarbeiten und an den Grenzanlagen patrouillieren müssen. Die Arbeit im unübersichtlichen Gelände wird ihnen durch technische Hilfsmittel erleichtert: Die Grenze wird videoüberwacht und kann an einem Bildschirm in der Polizeistation beobachtet werden, von den Wachtürmen aus hat man einen besseren Überblick, es gibt Sirenen, die das Betreten der Grenzanlagen von unautorisierten Personen melden, mit Autos können die PolizistInnen die Grenzanlagen entlangfahren.



Abbildung 19: Die Grenzstation in der Map Ceuta.

In Ceuta haben wir verschiedene dokumentarische Erzählebenen eingebracht, die traditionelle Erzählformen pädagogischer Spiele wie Dialogsysteme oder Videoeinblendungen ersetzen. Mit vielfältigen Formen des nicht sprachlichen Erzählens haben wir nach Möglichkeiten der Informationsvermittlung in einem First-Person-Shooter gesucht, die anhand von visuellen Ereignissen und Aktionen Geschichten erzählen.

Eine Ebene des Erzählens bilden die vielen kleinen Objekte oder Props, wie sie im Gamekontext genannt werden. Die Objekte erzählen Geschichten und eröffnen neue Kontexte im Spiel. Auch sie sind Teil unserer dokumentarischen Arbeit, zum Teil beruhen sie auf tatsächlichen Objekten, die wir porträtieren, zum Teil haben wir sie symbolisch zur Verdeutlichung verschiedener Zusammenhänge eingesetzt. So finden sich zum Beispiel in den Wäldern zurückgelassene leere Wasserflaschen, die darauf hindeuten, dass sich hier Leute versteckt hielten, Kinderspielzeug verweist darauf, dass sogar Eltern mit ihren Kindern hier gestrandet sind. Mobiltelefone tauchen an verschiedenen Stellen auf: Im Flüchtlingslager liegen sie bei den Habseligkeiten der Menschen, die gleichen Telefone tauchen wiederum gemeinsam mit Geldbörsen in der Polizeistation in einer Kiste mit konfisziertem Material auf. Diese Idee basiert auf den Erzählungen von Flüchtlingen, dass ihnen bei Razzien der Polizei alle Wertgegenstände abgenommen wurden und sie danach ohne Geld, Telefone und Papiere zurück bis zur algerischen Grenze gebracht wurden, wo für sie die Reise von Neuem startete. In der Polizeistation befindet sich außerdem jede Menge Geld. Es bleibt offen, aus welchen Aktivitäten es stammt.

Eine ganz eigene Ebene von Props bilden Schilder und Zeichen, auf die wir bei unserer Recherche gestoßen sind und die auch in den anderen Maps von großer Bedeutung sind. Das sind zum Beispiel die originalen Verkehrszeichen, die wir fotografiert haben, und die zahlreichen Hinweisschilder der Behörden, die man im Grenzbereich findet.



Abbildung 20, 21: Originalschild in Ceuta und das Schild im Spiel.

Ein Schild an der Grenze von Ceuta machte auf uns einen besonderen Eindruck, sodass wir ihm auch einen zentralen Platz in der Map eingeräumt haben. Es ist das riesige

Schild mit der Aufschrift „Bienvenidos“ (Willkommen), das Menschen in Spanien willkommen heißen soll. Es ist zwar weit über die Grenze hin sichtbar, für die meisten Menschen, denen wir uns in *Frontiers* widmen, bleibt es jedoch ein trauriger Verweis auf die Ungerechtigkeiten von politischen Systemen, in denen die einen problemlos Grenzen überqueren können und den anderen das nur unter Einsatz ihres Lebens möglich ist. Ein großes EU-Schild verweist außerdem auf die eigentümliche Lage von Ceuta als Außenposten der Europäischen Union in Afrika.

Als Vorlage zur Erstellung dieser Schilder im Spiel haben wir zumeist unsere Fotos verwendet, die wir zu Texturen für die Spielobjekte umgearbeitet haben. Sie zeigen daher die originalen Strukturen, wie Abnützungsspuren, Rost oder eben auch Tags und Graffiti. Manche der Schilder haben wir selbst nachbearbeitet und haben sie mit eigenen Tags oder Stickern versehen, die uns NGOs gegeben haben, und die unter anderem zur Solidarität mit Flüchtlingen aufrufen.



Abbildung 22, 23: Wegweiser nach Ceuta und Tanger in Marokko und das Schild im Spiel.

Die Ebene der Texturen als Mittel der Modulation zwischen unserer dokumentarischen Arbeit und der Spielwelt spielt insgesamt in *Frontiers* eine große Rolle. Nicht nur Schilder und Props, sondern fast alle Objekte, Bauwerke, Oberflächen von Pflanzen, Böden, etc. basieren auf Fotos, die wir selbst gemacht haben, oder auf recherchiertem Material, falls es uns nicht möglich war selbst Fotos zu machen, wie in der Sahara. Die Spieltexturen stellen daher eine ganz eigene Dokumentationsebene im Spiel dar.



Abbildung 24: Graffito in der Map Ceuta.

Neben dieser visuellen Ebene spielt auch die Audioebene in Ceuta eine wichtige Rolle. Im Flüchtlingslager hört man O-Töne aus den Interviews, die wir im Auffanglager C.E.T.I. in Ceuta geführt haben, und in denen die Flüchtlinge von ihrer verzweiferten Lage berichten. Aus den Häusern im marokkanischen Dorf dringen Musik oder Radiosendungen. Neben diesem konkreten dokumentarischen Audiomaterial haben wir alle Maps mit Geräuschen und Tönen belebt, die auf subtile Weise Stimmungen transportieren sollen. Diese Musikkomposition, die sich in der Sahara aus verschiedenen Windklängen, in Rotterdam aus dem Prasseln von Regen, in Ceuta aus unterschiedlichen Tönen wie Meeresrauschen, Tierstimmen und Funksprüchen der Polizei zusammensetzt, hat unseren Komponisten Karl Zechenter vor große Herausforderungen gestellt. Ist es doch in Computerspielen üblich zur Verstärkung von Stimmungen Musik einzusetzen. Wir entschieden uns jedoch dafür, auf solche Effekte zu verzichten und Stimmungen anhand von Naturgeräuschen oder Stimmen hervorzurufen. Wenn wir an manchen Stellen Musik verwendeten, dann ist die Quelle der Musik zu erkennen, wie in den marokkanischen Häusern als Radiosendung oder wie im Fall der spanischen Stadt, wo aus Discos und Clubs Musik nach draußen tönt. Dieses Konzept schien uns für ein dokumenta-

risches Arbeiten passender und interessanter als der dramatisierende Einsatz von Musik.

Eine weitere Erzählebene stellen Nicht-Spieler-Charaktere, *non-player characters* (NPC) dar. Diese werden in Spielen häufig dazu genutzt, die Spielräume belebter aussehen zu lassen. Da unsere Maps aber bereits sehr groß waren und NPC zusätzliche Prozessor-Ressourcen beanspruchen, konnten wir solche Figuren nur vereinzelt einsetzen; dennoch stellen sie besonders in Ceuta wichtige Vermittler von Informationen dar. Neben den SpielerInnen sieht man auch andere Flüchtlinge im Lager, die in den Zelten liegen, diskutieren oder vor Feuerstellen hocken, auf der anderen Seite der Grenze haben wir zusätzliche Grenzwatchen eingebaut. So wirkt die Map insgesamt voller und auch wenn nicht so viele SpielerInnen online sind, entsteht der Eindruck einer belebten Situation.

Erzählt wird des Weiteren durch die Aktionen und Handlungsoptionen, die wir für die SpielerInnen geschaffen haben. In Ceuta sind das die verschiedenen Möglichkeiten, die Grenze zu überqueren. Dass es inzwischen kaum mehr möglich ist, den Zaun zu überwinden, haben wir in der Map reflektiert und Möglichkeiten dokumentiert, wie es Flüchtlinge tatsächlich bis nach Ceuta geschafft haben, indem wir sie als Spieloptionen eingebaut haben. Improvisierte Leitern lehnen an den Grenzanlagen, werden sie betreten, lösen sie einen Alarm in den Polizeistationen aus. Mit ihnen kann im besten Fall zwar einer der beiden Grenzzäune überwunden werden, die Flüchtlinge landen dann aber nur zwischen den beiden Zäunen und können dort leicht von PolizistInnen erfasst werden.



Abbildung 25: Eine Leiter an der Grenze in der Map Ceuta.

Nur außergewöhnliche Naturereignisse führen manchmal dazu, dass der Zaun überquert werden kann, hat uns Sr. Paula Domingo berichtet. Ein solches Naturereignis haben wir eingebaut. Mehrere Flüchtlinge können gemeinsam einen größeren Felsbrocken in Bewegung bringen, der dann den Berg nach unten rollt und ein Loch in einen Zaun reißt. Für diesen Spielzug ist kooperatives Arbeiten notwendig. Mehrere SpielerInnen müssen zusammenhelfen und nicht die SpielerInnen, die den Felsbrock bewegen, profitieren von dieser Aktion, sondern andere, die direkt am Zaun warten, indem sie durch die Öffnung im Zaun schlüpfen, die nur für kurze Zeit passierbar ist.

Auch konkrete Details aus den Fluchtberichten der Flüchtlinge tauchen im Spiel auf: Von Zeit zu Zeit werden am Ufer Jet-Ski bereitgestellt, auf die man aufspringen kann und die in großem Bogen im Wasser um den Zaun auf die spanische Seite fahren. Diese Handlungsoption basiert auf Berichten von Flüchtlingen, dass Schlepper die Flüchtlinge tatsächlich bei Nacht mit Jet-Ski zur spanischen Küste bringen. Ein gefährliches Unterfangen, da die Flüchtlinge die letzten Strecken allein schwimmend zurücklegen müssen, weil das Risiko zu groß ist, entdeckt zu werden. Auch in unserem Spiel ist es schwierig den Jet-Ski zu finden, aufzuspringen, sich auf ihm zu halten und dabei nicht von den Polizeibooten entdeckt zu werden.

Eine weitere Möglichkeit, die Grenze zu überqueren, eröffnet sich den Flüchtlingen durch die Lkws, die die Grenze passieren. Wenn es gelingt, auf den fahrenden Lkw aufzuspringen, kann man sich in seinem Laderaum verstecken und so den Grenzübergang überqueren. Auch diese Option haben wir sehr schwierig gestaltet. Man muss sehr geschickt sein, um es in den Lkw hinein zu schaffen, der Lkw bleibt dann an der Grenze für einige Zeit stehen und kann dort von den PolizistInnen kontrolliert werden.



Abbildung 27: Ein Lastwagen fährt an die Grenze in der Map Ceuta.

Auf diese vielfältigen Weisen wird in der Map der Transfer von Ereignissen, Bauwerken, geografischen Begebenheiten aus dem realen Ceuta in unsere Map *Ceuta* unternommen.

3.6.3. Map *Spanische Küste*: Ankunft in Europa, was nun?

Haben es die Flüchtlinge geschafft, den NPC zu finden, der sie in Sicherheit bringt, steht ihnen die Überfahrt über die Straße von Gibraltar bevor. Die gefährliche Reise über das Meer selbst haben wir nicht dargestellt, aber das Ankommen auf der anderen Seite der Meerenge in einer spanischen Stadt. Die Map *Spanische Küste* zeigt eine spanische Touristenstadt am Meer bei Nacht. Wir haben als Vorlage eine Mischung aus Tarifa und Algeciras verwendet und eine eigene kleine „Ciudad de la Frontera“ erstellt, die sich aus Versatzstücken anderer spanischer Städte zusammensetzt.

Die Flüchtlinge kommen in einem zerfetzten Schlauchboot am Strand an und finden sich in einer angesichts ihrer gefährlichen Situation seltsamen Umgebung wieder: Sie befinden sich inmitten der Infrastruktur einer Touristenstadt, zwischen Liegen, Schirmen und Strandpromenaden. Ziel für die Flüchtlinge ist es, sich in dieser dunklen, nächtlichen Stadt zurechtzufinden und Unterschlupf zu finden. PolizistInnen müssen die

kleinen, verwinkelten Gassen der Stadt patrouillieren und nach Flüchtlingen Ausschau halten.



Abbildung 28, 29: Ein Wachturm am Strand von Tarifa und sein Pendant in der Map Spanische Küste.



Abbildung 30: Blick in eine Gasse in der Map Spanische Küste.

Die Stadt haben wir auf einem Hügel angelegt. Ganz unten befindet sich das Meer, dahinter der Strand und die touristische Promenade mit zahlreichen Geschäften, die in der Nacht geschlossen haben. Darüber eröffnet sich das Gassengewirr einer spanischen Küstenstadt. In den verschiedenen Gassen stößt man auf Hotels, Pensionen, Bars, Discos, eine Rotkreuzstation und die Büros der Hilfsorganisation *Acoge*. In einer Seitenstraße befindet sich die Polizeistation, von der aus die PolizistInnen ihre Patrouillen starten. Ganz oben auf dem Hügel haben wir einen größeren Platz mit einer Kirche angelegt und daneben einen Friedhof.

In der spanischen Stadt spielt dokumentarisches Fotomaterial aus unserer Recherche eine wesentliche Rolle: Wir haben zahlreiche Graffiti in Andalusien dokumentiert, die politische Meinungen zum Thema Flucht und Grenze porträtieren. Einen wesentlichen Stellenwert in der Mapgestaltung nahm das Fotografieren, Auswählen und Einsetzen von Graffiti ein. Die Erzählebene von Graffiti kann als eigenes kleines dokumentarisches Unterprojekt im Spiel gesehen werden. Zu dieser Zeichenebene, die sich auf den Wänden der Stadt wiederfindet, kann man auch zahlreiche Poster und Plakate zählen, die ihre eigenen Geschichten erzählen: Transparente von AktivistInnen, die zu Solidaritätsmärschen mit den Flüchtlingen aufrufen, Plakate für touristische Attraktionen wie Stier-

kämpfe oder Musikveranstaltungen, Annoncen, die nach ErntehelferInnen in Andalusien Gemüseindustrie suchen. Uns war es ein Anliegen über solche Plakate auf weitere Kontexte des Themas Flüchtlinge in Andalusien hinzuweisen, zum Beispiel auf jenen, dass es in den andalusischen Gewächshäusern einen Bedarf an billigen Arbeitskräften gibt und Flüchtlinge trotzdem unter großen Gefahren ins Land kommen müssen, da es keine Abkommen für eine legale Arbeit in der Obstindustrie gibt.



Abbildung 31: Plakate der NGO Borderline Europe in der Map Spanische Küste.

Einen weiteren Kontext, wie die europäische Wirtschaft von Flüchtlingen profitiert, schneiden auch die Western-Union-Plakate (bei uns leicht verändert als Western Onion) an, die von uns mit Graffiti modifiziert wurden. Sie sprechen das Thema an, dass viele Flüchtlinge Geld nach Hause schicken und die Transaktionsfirmen dafür horrenden Gebühren verlangen und enorme Gewinne aus diesen Überweisungen ziehen.

Vom Aktivistin Elias Bierdel haben wir erschütterndes Bildmaterial bekommen, das wir in die Map eingebaut haben und dort ebenfalls eine stumme Geschichte erzählt. Am Friedhof findet man die Grabsteine unbekannter Flüchtlinge, die an der Küste gefunden wurden und von denen nichts bekannt ist außer, dass sie afrikanischer Herkunft sind, und das Datum, an dem sie tot gefunden wurden.



Abbildung 32: Grabsteine von unbekanntem Flüchtlingen in der Map Spanische Küste.

Die Flüchtlinge haben in dieser Map das Ziel, jemanden zu finden, der ihnen Schutz gewährt. Wohin sie müssen, ist ihnen nicht bekannt. Es gibt zwei solche Schutzräume in der Map, die reale Hilfsarbeit in Andalusien dokumentiert: Der eine ist in der Hilfsorganisation *Acoge*, die Flüchtlingen in Südspanien Information und Hilfe bietet. Der andere ist die Kirche, weil wir bei unserer Recherche immer wieder auf engagierte Geistliche getroffen sind, die Flüchtlingen trotz staatlicher Repressionen Schutz bieten. Eine weitere Organisation hat in unsere Map Eingang gefunden, deren Flüchtlingsengagement wir eher zwiespältig empfunden haben: Wie ich im Kapitel über unsere Recherche dargelegt habe, leistet das Rote Kreuz zwar Ersthilfe für gestrandete Flüchtlinge, arbeitet in Andalusien allerdings so eng mit den Behörden zusammen, dass wir die Rotkreuzstation in der Map nicht als einen der Zielorte für Schutz darstellen wollten. Man kann als Flüchtling zwar die Rotkreuzstation betreten, sich dort pflegen lassen und ist auch für einen Moment vor der Polizei geschützt, da diese das Gebäude nicht betreten darf, um das Level abzuschließen, muss man jedoch einen anderen sicheren Ort finden.

Das Büro der Hilfsorganisation *Acoge* ist ein solcher Ort. Wir haben die Räumlichkeiten dieser Hilfsorganisation außerdem in unserem Spiel dazu genutzt, um die SpielerInnen über weitere Initiativen und NGOs für Flüchtlinge zu informieren, deren Informationsplakate wir an den Wänden angebracht haben.

Die spanische Stadt steht in unserem Spiel stellvertretend für das Ankommen der Flüchtlinge in Europa, für die politischen und wirtschaftlichen Kontexte, die mit illegaler

Migration in Europa verbunden sind, und ganz konkret für die Lage von Bootsflüchtlingen am Mittelmeer.

3.6.4. Map *Hafen von Rotterdam*: Versteckspiel zwischen den Containern der Hoffnung

Neben Spanien haben wir uns für einen weiteren Schauplatz und Fluchtort in Europa entschieden, weil es für uns wichtig war, darzustellen, dass Flucht nicht mit dem Betreten von europäischem Boden endet, sondern dass die ungewisse Reise in Europa noch weitergeht. Ich habe bereits auf die Folgen des Dublin-Abkommens für Flüchtlinge hingewiesen. Der Hafen von Rotterdam soll exemplarisch für Flucht in Europa und die weitere Suche nach einem Zielort für Flüchtlinge stehen.

Wir haben diese Map fast abstrakt als Containerlandschaft gestaltet. Flüchtlinge und Polizei müssen sich in den engen Gängen des Containerhafens zurechtfinden. Um eine beklemmende Stimmung zu erzeugen, haben wir ein regnerisches Nachtszenario geschaffen. Das Team der Polizei spielt in Rotterdam keine klassischen Grenzpolizisten, sondern einen Wachdienst, der das Hafengelände kontrolliert. Den Wachen haben wir in dieser Map keine Waffen zur Verfügung gestellt. Das Gameplay reduziert sich damit auf eine Verfolgungsjagd zwischen den Containern, die das direkte Aufeinandertreffen von Flüchtlingen und Wachen zum Ziel hat.



Abbildung 33: Map Hafen von Rotterdam.



Abbildung 34: Regenstimmung in der Map Hafen von Rotterdam.



Abbildung 35: Ein Güterzug in der Map Hafen von Rotterdam.

In Rotterdam haben wir darüber hinaus der Organisation *Frontex* eine Anspielung gewidmet. In einem Schulungsraum der Wachen kann man sich über das wachsende Budget dieser europäischen Agentur zur Grenzsicherung informieren.

Ziel für die Flüchtlinge ist es im Hafen von Rotterdam, einen bestimmten Container zu finden, der einen weiter nach England bringen soll, wo bereits andere Familien-

mitglieder sind. Die Tore des Containers öffnen sich nach dem Zufallsprinzip jeweils für einige Minuten an einer von fünf Stellen in der Map. Sowohl Wachen als auch Flüchtlinge müssen diese geöffneten Tore finden und dabei ein „Katz und Maus“-Spiel im Containerhafen vollführen.

Diesen Container haben wir als vorläufigen Schlusspunkt der Reise als atmosphärischen Erinnerungsraum gestaltet. Haben es die Flüchtlinge in den sicheren Container geschafft, schließen sich seine Tore hinter ihnen und in der Dunkelheit des Containers hört man eine Art kleines Hörspiel mit Stimmen von Flüchtlingen, die von ihren Reiseerfahrungen, ihren Erfahrungen im Container, im Flugzeug und von ihren Ängsten berichten.

Ursprünglich wollten wir mit dieser Klanginstallation enden, die sich aus Teilen der Interviews zusammensetzt, die wir mit Flüchtlingen im Laufe unseres Rechercheprozesses geführt haben. Wir haben uns während der Arbeit aber für ein weiteres Level entschieden, das es ermöglichen sollte, das Erlebte noch einmal zu reflektieren.

3.6.5. *Room of Hopes, Dreams and Fears*: Das Museum im Spiel als Reflexionsraum

Im *Room of Hopes, Dreams and Fears* steigen die SpielerInnen aus der bisherigen Spielrealität aus. Das Gameplay ist außer Kraft gesetzt, es gibt kein Ziel, das erreicht werden muss. Dieser Raum bildet eine Art Museumsraum im Spiel, in dem auf Erkundungstour gegangen werden kann und Hintergründe zum Spiel erforscht werden können. Nach den bisherigen Maps, die konkrete Grenzorte repräsentieren und deren Gestaltung dem Transfer von Informationen über diese Orte verpflichtet war, haben wir in dieser Map einen eher poetischen Raum geschaffen.

Die äußere Abgrenzung des Raums bildet ein gigantischer Betonzylinder. In ihm schwebt auf einer Ebene mit Wasser eine Art Pyramide, die sich aus übereinandergestapelten Containern zusammensetzt. Viele Container sind betretbar und befüllt mit Details aus dem Spiel und weiteren Materialien zu verschiedenen Spielkontexten. Den Eintritt in diese traumhafte Umgebung haben wir mit zwei überraschenden und emotionalen Aktionen gestaltet: Wer in der Runde davor Flüchtling gespielt hat, startet in einem Container, der hoch über der Pyramide schwebt. Um in den eigentlichen Spielraum zu gelangen, muss man sich aus der Höhe ins Wasser nach unten werfen und dann zu den Containern schwimmen. Wer im Hafen von Rotterdam dem Team der Wachen angehörte, startet unter den Containern auf einer großen Fläche aus Grabsteinen unbekannter

Flüchtlinge, wie sie in der Map *Spanische Küste* bereits vorkommen. Diese Ebene befindet sich in einer Art magischem Raum unter dem Wasser, auf dem die Containerräume schwimmen. Um zu den Containern zu gelangen, muss man eine Treppe nach oben in den Himmel aus Wasser steigen und zu den Containern in die Höhe tauchen.

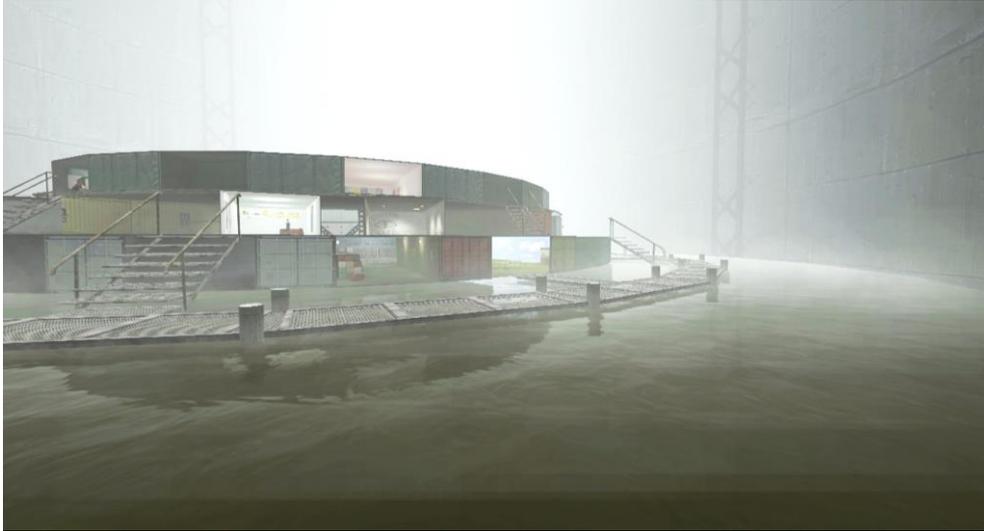


Abbildung 36: Der Room of Hopes, Dreams and Fears.



Abbildung 37: Detail aus dem Room of Hopes, Dreams and Fears.

Die Containerlandschaft ist gefüllt mit unterschiedlichen Informationen und Minispielen: Eine Reihe von Containern zeigt die Maps aus dem Spiel in Miniaturform, Modelle der Szenarios, die man noch einmal betrachten kann, einige Container zeigen Details aus dem Spiel wie Graffiti, Schlauchboote oder Grenzzäune, andere Container sind den Kontexten wie dem teuren Geldtransfer von Flüchtlingen oder der Arbeit in Gewächs-

häusern gewidmet oder zeigen Werbefilme der spanischen Grenzpolizei. Minispiele erschweren immer wieder den Weg durch die Container und lassen Spieler plötzlich an unerwarteten Orten auftauchen. Betritt man zum Beispiel den Raum mit dem kaputten Schlauchboot, wird man in einen geschlossenen Container teleportiert, der fast bis oben hin mit Wasser gefüllt ist. Die SpielerInnen müssen an der Oberfläche dieses Containers schwimmen, bis sie nach ein paar Minuten wieder hinaus teleportiert werden. Ein anderer Raum teleportiert die SpielerInnen in die Sahara, einen gleißend hellen Raum, in dem man sehr schnell Lebenspunkte verliert, wenn man sich nicht schnell wieder aus ihm entfernt. Eine ganze Ebene im *Room of Homes, Dreams and Fears* ist zusätzlichen Interviews mit Flüchtlingen gewidmet, die wir in unserer Heimatstadt Salzburg geführt haben. In diesen Interviews erzählen Flüchtlinge von ihrer Flucht und den Ängsten und Hoffnungen, die mit der Flucht verbunden waren.

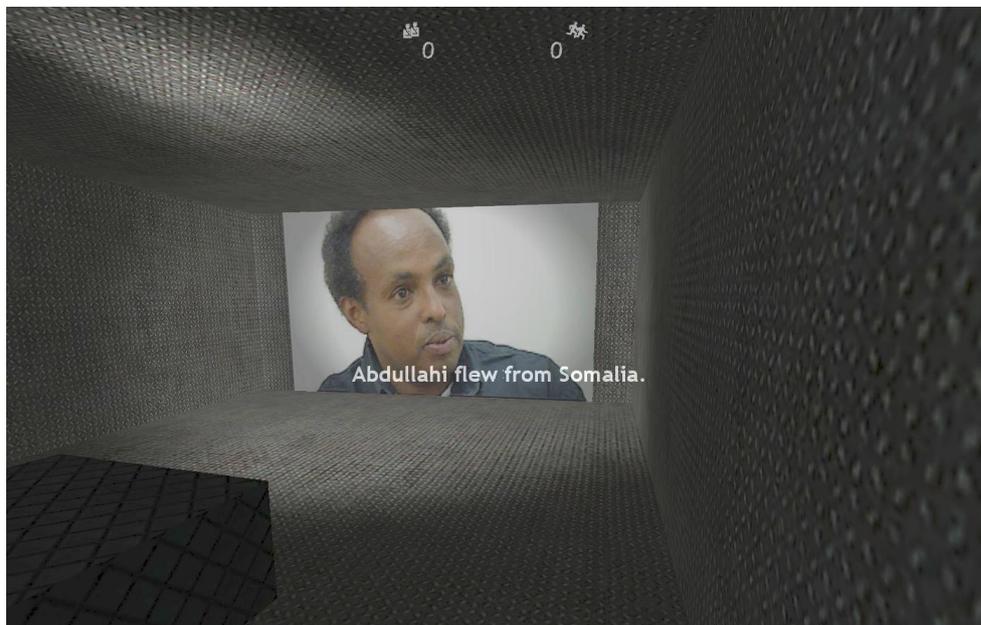


Abbildung 38: Videos mit Interviews in einem Container.



Abbildung 39: Eine Verhörsituation wird in einem Container nachgespielt.

Der *Room of Hopes, Dreams and Fears* hat in unserem Spiel durch den Bruch mit dem bisherigen Gameplay eine entscheidende Rolle eingenommen, was unsere Strategie der Irritation und Verfremdung betrifft, und hat sich als die Stelle im Spiel entwickelt, an der eine Reihe von Diskussionen über das Spiel, seine Inhalte und die Rolle der SpielerInnen im Spiel ausgelöst wurde. Er bildet eine Art Atempause in der Immersion des Spiels, die zuvor stattgefunden hat. In Kapitel 5.1.3. werde ich mich ausführlich den Diskursen und der Rolle dieser Map in der SpielerInnenkommunikation widmen.

3.7. Zusammenfassung Rules

Frontiers steht zwischen politischem Projekt, ethnologischer Forschung zum Thema Migration, Kunstprojekt und sozialem Projekt zur Schaffung einer Kommunikation über Flucht. *Frontiers* ist als dokumentarisches Projekt zu verstehen. Wir haben großen Wert auf eine Recherche vor Ort gelegt. In der Gestaltung des Spiels stellten daher Fragen nach Möglichkeiten des Transfers dieser Informationen, die der Alltagswelten an den Grenzen entstammen, in eine Regelwelt des Spiels zentrale Herausforderungen dar. Um diesen Transfer auf verschiedenen Ebenen zu vollziehen, setzen wir Modding als künstlerisches Verfahren ein. Der Transfer zwischen Flucht-Wirklichkeiten und Spiel wird so um eine weitere Rahmung erweitert, nämlich um Regeln und Konventionen des First-Person-Shooter, durch dessen Modifikationen wir in unserem Spiel eine weitere Bedeutungsebene generieren. Modding ist bei *Frontiers* in diesem Sinne wie das Goffman'sche

Modulieren zu verstehen, da es nicht einfach nur um den Einsatz von praktischen Editoren und vorgegebenen Programmversatzstücken geht, sondern darum, im offenen Changieren zwischen Alltagswelt, Spielfiktion und Konventionen des Genres Brüche zu erzeugen, die das Spiel ausmachen. *Frontiers* entsteht im Konflikt zwischen Nähe und Distanz zum First-Person-Shooter. Das bringt verschiedene Gestaltungsoptionen mit sich, um den dokumentarischen Inhalt im Spiel erlebbar zu machen und um auf verschiedenen Ebenen Sinn zu generieren:

- In Nähe und Distanz zum First-Person-Shooter werden Verschiebungen sichtbar, wie zum Beispiel Fragen nach Gewalt und Menschenrechten und die Thematisierung einer von militärischen Verfahren geprägten europäischen Flüchtlingspolitik.
- Der First-Person-Shooter bringt es außerdem mit sich, dass viele Inhalte über spielerische Aktionen vermittelt werden. Informationen zu Flucht in *Frontiers* werden großteils erspielt und nicht zum Beispiel über Dialoge gelöst.
- In der Gestaltung des Spiels kommt überdies der räumlichen Gestaltung eine wichtige Rolle zu. Die Maps in *Frontiers* repräsentieren reale Grenzorte und bieten eine Art Enterhaken in der Informationsflut zum Thema Flucht in den Medien. Durch die Wiederholung des Spiels kann eine „mentale Landkarte“ dieser Orte bei den SpielerInnen geschaffen werden. Dieses Erleben von Räumen bietet eine Hilfestellung bei der weiteren Medienkommunikation zum Thema Flucht. Orte wie Ceuta oder die Sahara werden mit Bedeutung und Identifikation aufgeladen, SpielerInnen können Nachrichten zu dem Thema mit eigenen Erfahrungen verbinden. Dem berühmten „weißen Rauschen“, der Überfülle von Information in den Medien, die letztendlich zu einem Desinteresse an Themen wie Flucht führt, kann so entgegengewirkt werden. *Frontiers* ermöglicht einen Einstieg ins Thema Flucht, schafft Aufmerksamkeit für das Thema und hilft, Informationen dazu leichter in einem bereits vorhandenen Erfahrungsraster wahrzunehmen.

4. Culture: *Frontiers* in den Kontexten von Kunstspiel, Serious Game und First-Person-Shooter

4.1. *Frontiers* als Kunstwerk

„Ist euer Computerspiel Kunst?“ Diese Frage ist inzwischen bei fast jedem Interview mit uns zur Standardeinleitung von JournalistInnen geworden. Die Frage scheint mir bis heute redundant und ich wehre mich dagegen, ein Kunstwerk als solches verteidigen zu müssen. Nie davor musste ich Argumente dafür fin-

den, warum mein Theaterstück oder meine Videoinstallation Kunst seien. Wir haben *Frontiers* als KünstlerInnengruppe und aus einer künstlerischen Selbstverständlichkeit heraus, die wir allen unseren Kunstwerken entgegenbringen, mit unseren Erfahrungen als KünstlerInnen gestaltet. Unsere Herangehensweise, für ein bestimmtes Thema eine geeignete Ausdrucksform zu finden, hat sich nicht grundlegend von anderen unserer Arbeiten unterschieden. Dennoch führt die Wahl des Mediums Computerspiel offenbar dazu, dass uns bei fast allen öffentlichen Auftritten, in Online-Diskussionen und in der Medienberichterstattung die Frage „Ist das Kunst?“ begleitet. Zugleich werden wir regelmäßig von großen, etablierten Kunstinstitutionen wie dem Thalia Theater in Hamburg, dem Deutschen Theater in Göttingen, dem *New Culture Festival* in Moskau oder der Kunsthalle Baden-Baden eingeladen, um *Frontiers* – zumeist als Ergänzung zu ihrem traditionellen Theater- und Ausstellungsbetrieb – auszustellen und zu präsentieren. Der Wunsch von DramaturgInnen und KuratorInnen nach neuen Kunstformen, die sonst keinen Platz im täglichen Spielplan haben, ist ungebrochen und *Frontiers* in Zusammenhang mit unserem Hintergrund als Theater-schaffende und bildende KünstlerInnen scheint dieses Bedürfnis nach Erneuerung im etablierten Kunstbetrieb zu befriedigen.

Die Unsicherheit und teilweise Ablehnung dem relativ jungen Medium Computerspiel gegenüber wirft ein interessantes Licht auf gegenwärtige Kunstbegriff-Diskussionen. *Frontiers* als Computerspiel, das sich aus unserem künstlerischen Selbstverständnis heraus als Kunstwerk versteht, aktiviert eine Reihe von Fragen im öffentlichen Diskurs, was Kunst sein kann und darf, in welchen unterschiedlichen Kontexten ein künstlerisches Computerspiel steht und welche unterschiedlichen Kunstbegriffe und Kunstauffassungen vor allem in der Rezeption von Spielen miteinander konkurrieren.

Als Nervosität der „sehr unterschiedlichen Kunstbegriffe, mit denen wir heutzutage konfrontiert werden“, „die sich an der Frage genereller Fortsetzbarkeit von Kunst entzündet hat“, beschreibt Pierangelo Maset den Disput über aktuelle Kunstformen (2002: 85). Als die beiden nervösen Konkurrenten nennt Maset den repräsentativen Kunstbegriff, „der versucht, Traditionen möglichst identisch fortzusetzen“ (ebd.) und strategische, taktische beziehungsweise parasitäre Kunstbegriffe, die Traditionen so umzukodieren, „dass sich eine inhaltliche und strukturelle Transformation ereignen kann“ (ebd.). Die Unsicherheit angesichts der neuen künstlerischen Methoden und Ästhetiken von digitalen Spielen, deren künstlerische Etablierung und somit Zuordnung zu verschiedenen Kunsttraditionen sich gerade vollzieht, sorgt in hohem Maße für solche *nervösen* Reaktionen, die zwischen den beiden Extremen der totalen Verdammung jeglicher Spiele und begeistertem Fantum schwanken (vgl. Wunderlich 2012: 19ff.).

An dieser Stelle eine umfassende Kunstdefinition zu geben, würde zu weit führen. Ich bin mir der Unlösbarkeit dieser Problematik bewusst und möchte eher ausführen, welche Aspekte von Kunst in Zusammenhang mit Computerspielen aktiviert werden. Ich werde im Folgenden einzelne Aspekte der Fragen von Kunst und Spiel aufzeigen, die für eine Verortung von *Frontiers* in den Rahmen der Kunst relevant sind, deren Konventionen, Traditionen und Institutionen auf *Frontiers* gewirkt haben, beziehungsweise werde ich Kunstformen aufzeigen, in deren Kontexten *Frontiers* wahrgenommen wurde. Nach dieser Verortung in die Rahmungen verschiedener Aspekte um Kunst und Spiel hebe ich zwei Diskussionslinien hervor, die sich anhand von Computerspielen entzünden und Aufschluss darüber geben, wohin die nervösen Kunstbegriffe angesichts dieser neuen Medien tendieren. Die Diskurse erstrecken sich von den Versuchen, einen bereits im Verschwinden befindlichen Geniebegriff als Gegenreaktion auf Produktionsmodelle von Spielen wiederzubeleben, bis zu Strategien und Erwartungen aktivistischer und partizipativer Kunstmodelle, denen sich besonders in Fragen nach dem Verhältnis von KünstlerInnen, Publikum und Kunstwerk in den Kommunikationsmodellen von Computerspielen neue Möglichkeiten eröffnen.

4.1.1. Künstlerische Aspekte in Spielen

Aus meiner Perspektive als Künstlerin gibt es auf die Frage „Ist dieses Computerspiel Kunst?“ keine andere Antwort als „ja“. Was sonst? Oder wie Otto Neumaier kürzlich in einem Gespräch hervorhob: „Die negative Beweislast liegt bei den anderen.“ In seinem Text über den Werkbegriff ausgehend von Schuberts *Sinfonie in h-Moll* führt Neumaier an die Problematik der unterschiedlichen Auffassungen, was ein künstlerisches Werk sein kann, heran, indem er einzelne Werkbegriffe voneinander unterscheidet und sie in kausale, intentionale, performative und kommunikative Werkbegriffe einteilt (2009).

Unter einem kausalen Werkbegriff versteht er eine weite Auffassung von Werk, der „zufolge alles ein Werk ist, was als etwas identifiziert werden kann, das *kausal* durch jemandes *Kunst* hervorgebracht wird“ (ebd.: 148). Der intentionale Werkbegriff engt diese weite Auffassung ein und bezeichnet das als Werk, was von jemandem auch bewusst als Kunst geschaffen und intendiert ist. Aus diesem Werkbegriff würden Werke wie Schuberts unvollendete *Sinfonie in h-Moll* hinausfallen. Neumaier führt daher als weiteren Aspekt den performativen Werkbegriff ein, wonach das ein Werk ist, was in irgendeiner Weise der Öffentlichkeit durch Aufführung, Ausstellung etc. präsentiert werden kann,

also alles Aufführbare ein Werk ist (ebd.: 150). Der kommunikative Werkbegriff legt den Fokus auf die RezipientInnen von Kunstwerken. Neumaier bezieht sich hier auf Niklas Luhmann, der Kunstwerke als Mittel von Kommunikation auffasst, welche „die Beobachter mit Wahrnehmungsleistungen“ konfrontiert (ebd.: 152). KünstlerInnen und RezipientInnen sind laut diesem Werkbegriff beide an diesem Kommunikationsakt beteiligt. Dies geht so weit, dass RezipientInnen „etwas als Werk begreifen, das sein Schöpfer nicht als solches akzeptiert hat“ (ebd.: 152).

„Ist *Frontiers* Kunst?“, was bedeuten die Werkbegriffe nun für diese Frage? Geht man von einem intentionalen Werkbegriff aus, der sich nach den Absichten der KünstlerInnen richtet, kann man feststellen, dass wir *Frontiers* als Kunstwerk *intendiert* haben und daher unser Computerspiel als künstlerisches Werk gesehen werden kann. *Frontiers* wurde in verschiedenen Formen, als Online-Spiel, Installation, Vortrag und Workshop veröffentlicht und präsentiert, auch einer performativen Auffassung unseres Werks steht daher nichts im Wege. Wenn wir Computerspiele aus der kausalen Warte betrachten, dass alles Kunst ist, was jemand mithilfe künstlerischen Könnens und künstlerischer Techniken hervorbringt, kann die allgemeine Frage „Sind Computerspiele Kunst?“, die das gesamte Medium miteinschließt, ebenso bejaht werden, denn Computerspiele sind ohne künstlerischen Einsatz nicht möglich (vgl. Schell 2008). Computerspiele brauchen künstlerisches Know-how und künstlerische Kreativität und werden unter der Beteiligung von KünstlerInnen geschaffen.

Was kommunikative Aspekte von Kunst betrifft, so werden Computerspiele nicht nur von ihren SpielerInnen als Kunst wahrgenommen und diskutiert, selbst institutionell werden sie inzwischen als Kunst akzeptiert und von verschiedenen staatlichen Kulturbehörden offiziell als Kunstwerke anerkannt. In einer Publikation des Deutschen Kulturrats von 2008 werden sie als Kulturgüter bezeichnet (vgl. Zimmermann/Geißler 2008, Höppner 2008: 20f.), die US-amerikanische Kunstförderstelle National Endowment for the Arts spricht ihnen seit 2011 den Status eines Kunstwerks zu und hat sie in seine Förderprogramme aufgenommen (vgl. arts.gov). Inzwischen widmen auch traditionsreiche Museen wie das Museum of Modern Art in New York Computerspielen eigene Ausstellungen (vgl. moma.org). Stephan Schwingeler gibt im Katalog zur Spiele-Ausstellung *ZKM_Gameplay* des Medienmuseums ZKM Karlsruhe einen Überblick über Computerspiele im institutionellen Kunstkontext und führt eine Reihe von Ausstellungen von Computerspielen in Museen und Galerien von 1989 bis heute an (Schwingeler 2013: 11).

Nach dieser Verortung von Computerspielen in den Rahmen der Kunst stellt sich mir die Frage, was die ästhetischen Spezifika der Kunstform Computerspiel ausmachen, denn Computerspiele weisen besondere Gestaltungs-, Produktions- und Kommunikationsformen auf, die ihnen eine eigenständige Position innerhalb des Kunstdiskurses verleihen. Computerspiele können daher nicht ausschließlich in der Tradition anderer Kunstformen diskutiert werden.

Multidisziplinärer Charakter

Eine wesentliche Eigenschaft von Computerspielen ist ihr multidisziplinärer Charakter, der verschiedene Kunstformen mit technischem Wissen und technischer Entwicklung zu einem Gesamtkunstwerk verbindet. Die künstlerischen Bereiche, die an Computerspielen beteiligt sind, sind vielfach: Storyboard, Entwicklung des Gameplay, Texte, Musik und Sound, verschiedene visuelle Gestaltungsebenen. Dazu gesellen sich Fragen der technischen Umsetzung, wie die kreative Arbeit von ProgrammiererInnen. Besonders der Stellenwert der Softwareerstellung und Programmierung sollte hier nicht unterschätzt werden, da in ihm ein ebenso großes Maß an kreativer Energie benötigt wird wie in den anderen beteiligten Ebenen. Die künstlerische Aufgabe im gesamten Gamedesign-Prozess liegt darin, die unterschiedlichen Ebenen des Spiels in ein harmonisch funktionierendes Gesamtkunstwerk zu integrieren, Gameplay und Spielkonzept in einer sinnlich wahrnehmbaren Spielumgebung zu realisieren und dabei Komponenten wie Spannung oder Spielspaß nicht aus den Augen zu verlieren.

Kollektive Gestaltungsprozesse

Dies führt unweigerlich zu einer weiteren Eigenschaft von Computerspielen: Ihre Entwicklung findet innerhalb kollaborativer Gestaltungsprozesse statt. In Computerspielen arbeiten fast ausschließlich Teams zusammen. In der Außenwahrnehmung und medialen Kommunikation stehen nicht mehr EinzelkünstlerInnen im Vordergrund, wie es zum Beispiel im Film oder Theater mit der Dominanz der RegisseurInnen der Fall ist, sondern zumeist EntwicklerInnenteams, deren ProtagonistInnen nur selten einem breiten Publikum namentlich bekannt sind. Im Vordergrund stehen die Spiele beziehungsweise die produzierenden und vertreibenden Firmen oder Teams. Will man im Film oder Theater auf einen bestimmten Stil oder Charakter einer Produktion hinweisen, nennt man zumeist RegisseurInnen- oder DarstellerInnennamen. Ein Woody-Allen-Film, eine Adam-Sandler-Komödie, ein Theaterstück von Peter Sellars oder René Pollesch stehen für ei-

nen distinkten künstlerischen Zugang. Im Computerspielbereich vertreten dieses künstlerische Profil Firmen oder Entwicklerstudios. Kaum jemand kennt die Namen der EntwicklerInnen von *Monkey Island*, *Grand Theft Auto* oder *Crysis*, wir wissen jedoch, um welches Profil es sich handelt, wenn wir von *LucasArts*, *Rockstar-Games* oder *Crytech* sprechen. Selbst der Indie-Game-Entwickler Paolo Pedercini betont diesen kollektiven Prozess, indem er nicht sich selbst in den Vordergrund rückt, sondern seine Spiele unter dem Titel *Molleindustria* publiziert.

Interaktivität

Der kommunikative Werkcharakter, wie ihn Neumaier beschreibt, erhält in der Medienkunst und umso mehr bei Computerspielen mehr Gewicht und steht im Mittelpunkt der Betrachtung: Interaktivität ist das zentrale Schlagwort, wenn es um das Verhältnis von Computerspielen zu ihrem Publikum geht.

Interaktivität lässt sich dabei in einem weiter gefassten und in einem engeren Sinne definieren. Im kommunikativen Werkbegriff befindet sich jede Form der Kunst in einem kommunikativen Prozess zwischen KünstlerInnen, Kunstwerk und RezipientInnen und ist in gewisser Weise interaktiv. Marcel Duchamp bringt dies in einer Rede über den kreativen Akt von 1957 auf den Punkt, wenn er beschreibt, was er als Wesen von Kunstwerken an sich sieht: Der künstlerische Akt ist ein kommunikativer Prozess, der erst in Auseinandersetzung mit den ZuseherInnen realisiert wird: „All in all, the creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualifications and thus adds his contribution to the creative act.“ (Duchamp 1957, o. S.)

Der Kunsthistoriker Dieter Daniels, der die Medienkunstsammlung des ZKM mitaufgebaut hat, benennt es als Leitmotiv der Moderne, „dass die Rezeption eines Kunstwerks die Partizipation des Betrachters erfordert“ (2008: o. S.). Noch weiter fasst der Video- und Medienkünstler Bill Viola in seinem Text „Die Kunst der Virtuellen Realität“ diesen Begriff und bezeichnet die Partizipation der BetrachterInnen selbst dezidiert als Interaktivität. In diesem Sinn wird für ihn jede Form der Kunst interaktiv und er verweist dabei unter anderem auf Kunsterlebnisse, wie „die Begegnung mit dem Blick des jungen holländischen Mädchens in Vermeers *Mädchen mit Perlenohrgehänge*“ (1998: 92), die in ihm als Betrachter einen kreativen Reflexionsprozess auslösen. In dieser weiten Definition nähern sich insgesamt die Begriffe Kommunikations- und Reflexionsprozess und Interaktivität einander an – Interaktivität lässt sich als *kommunizierendes System* in

Abwandlung von Frank Furtwänglers *rückkommunizierendem* System (vgl. 2001: 375) beschreiben.

Einer engeren Definition von Interaktivität begegnen wir in der Medienkunst, im Speziellen jener des 20. Jahrhunderts: Hier taucht Interaktivität als eine der Grundkategorien der Kunstform oder auch als eine Art „Zauberformel“ (Gendolla et al. 2001: 9) auf, die für ein besonderes Verhältnis von RezipientInnen und Kunstwerken steht, das diesem kommunizierenden System eine weitere Kommunikationskomponente zuweist.

Computerspiele nehmen innerhalb der Medienkunst einen besonderen Stellenwert ein, weil hier Interaktivität zum „konstitutiven Prinzip“ an sich wird (Furtwängler 2001: 372). Frank Furtwängler hebt in seinem Beitrag *Narrativität und Interaktivität in Computerspielen* diese besondere kommunikative Eigenschaft hervor: Sie soll verstanden werden als „eine steuernde, manipulierende Aktion des Handelnden (Spielers/Benutzers) zur Einflussnahme auf ein dynamisches, medial vermitteltes System, inklusive einer damit verbundenen Rückkoppelung“ (ebd.: 375). Dieses enger gefasste interaktive System in Computerspielen ist daher ein dynamisches, das zwischen SpielerInnen und Kunstwerk rückkommuniziert (vgl. Klimmt 2009: 251f.). Das heißt, SpielerInnen können aktiv in das Kunstwerk eingreifen und dessen Software reagiert auf diese Manipulationen und gibt Signale zurück.

Diese spezielle Form der dynamischen Interaktion, die Computerspiele und viele Medienkunstwerke ausmacht, wurde nicht nur als technologische Innovation, sondern auch, was ihr gesellschaftliches und soziales Potenzial betrifft, besonders Anfang der 2000er Jahre viel diskutiert. Im umfangreichen Forschungsband „Formen interaktiver Medienkunst“ von 2001 beschreiben die HerausgeberInnen, dass Interaktivität in der Medienkunst des 20. Jahrhunderts zu einem Hype angewachsen ist und Interaktivität zu einer Art Manifest wurde, das ähnlich den Künstlerprogrammatiken des 20. Jahrhunderts technische Neuerungen mit einem gesellschaftsverändernden künstlerischen Anspruch verbindet und Lösungen „aller möglichen ästhetischen und gesellschaftlichen Probleme“ behauptet (Gendolla et al. 2001: 9). Während interaktive Medienkunst zu dieser Zeit bereits eine etablierte Kunstform darstellte, befanden sich die Entwicklungen in den Computerspielen noch in ihren Kinderschuhen. Ebenfalls im Jahr 2001 erscheint die erste Ausgabe der Zeitschrift „Game Studies“, mit der erstmals versucht wird, das Phänomen Computerspiel in all seinen unterschiedlichen Facetten zu erfassen und Computer Game Studies als eigenständige Disziplin zu etablieren. Ich habe bereits in Kapitel 3.3. auf die euphorische Einschätzung ihres Chefredakteurs Espen Aarseth hingewiesen, was

die Interaktivität in Computerspielen betrifft. Er nennt die potenziellen kulturellen Rollen von Computerspielen „unermesslich“ (2001: o. S.) und hebt sowohl die kommunikativen Möglichkeiten zwischen RezipientInnen und Kunstwerk als auch jene zwischen den RezipientInnen selbst hervor, die besonders Multiplayer-Games anbieten. „It seems clear that these games, especially multi-player games, combine the aesthetic and the social in a way the old mass media, such as theatre, movies, TV shows and novels never could.“ (ebd.)

Wir können also von drei Stufen der Interaktivität sprechen: Das kommunizierende System zwischen jedem Kunstwerk und seinen BetrachterInnen, das dynamische, rückkommunizierende System, wie wir es in Computerspielen vorfinden, und ein Kommunikationssystem, das es einer Gruppe von RezipientInnen erlaubt sowohl miteinander als auch mit dem Kunstwerk zu interagieren, wie es in Multiplayer-Games eingesetzt wird. Allen drei Schichten der Interaktivität begegnen wir in *Frontiers*.

Die hier dargestellten Definitionen von Interaktivität stellen den Hauptstrang im Diskurs um Computerspiele und ihr Publikum dar. Sie stehen in einer Tradition, die aus der bildenden beziehungsweise Medienkunst kommt. Weitere interessante Dimensionen eröffnet aber auch eine Verortung von Computerspielen in andere künstlerische Diskurstraditionen um Kunstwerke und ihre RezipientInnen. Wenn wir Computerspiele als performative Kunstwerke verstehen, wie es unter anderem Brenda Laurel in „Computers as Theatre“ (2004, vgl. Kapitel 3.1.) tut, addieren sich Fragen nach den Rollengrenzen und Rollenwechsel in diesem Kommunikationsprozess (vgl. Fischer-Lichte 2004: 63ff.). Kann man noch von Publikum sprechen, wenn dieses zum aktiven Handelnden, also zu einer Art Darsteller in der Aufführung des Computerspiels wird? Erika Fischer-Lichte nennt diese Wechselwirkungen von AkteurInnen und ZuschauerInnen „autopoietische *feedback*-Schleife“ (ebd.).

Die Verwendung des Terminus Interaktivität im Zusammenhang mit Medienkunstwerken und Computerspielen wurde aber auch vielfach kritisiert als inhaltsleeres Verkaufsargument (vgl. Raessens 2005: 379f.) und „Zauberformel“ zur „Erregung von Aufmerksamkeit“ (Gendolla et al. 2001: 9), die die Freiheit der User und ein neues Verhältnis zwischen Mensch und Maschine behaupten, ohne dies wirklich einzulösen (vgl. Raessens 2005: 379). Ein weiterer Aspekt von Interaktivität eröffnet sich daher, wenn wir Interaktivität stärker in seiner sozialen Dimension begreifen. Joost Raessens schlägt für eine präzisere Analyse des Phänomens Computerspiele die Verwendung des Terminus

„Partizipation“ statt „Interaktivität“ vor: „Thus, in my opinion, a more precise alternative for interactivity to characterize not only the specificity of computer games but also the media culture that has formed around them, is the concept of ‚participation‘“ (Raessens 2005: 380). Besonders in der Frage von Modding und aktivistischer Kunst, die für *Frontiers* eine zentrale Rolle spielen, stellt sich die Frage, inwieweit interaktive Strukturen zu tatsächlicher Partizipation führen können, das heißt, wie SpielerInnen nicht nur zu Kommunizierenden in einem von KünstlerInnen geschaffenen System werden, sondern dieses selbst aktiv mitgestalten können.

All diese Schichten von Interaktivität werden in meinen weiteren Betrachtungen der Kontexte von *Frontiers* im Bereich Kunst und Computerspiel eine wichtige Rolle spielen. Fragen nach Interaktivität, Partizipation und dem künstlerischen Potenzial, das in der Aktivierung der ZuseherInnen steckt, spielen eine zentrale Rolle in den Überlegungen zu *Frontiers*. Wenn ich im Weiteren über Interaktivität in Zusammenhang mit Computerspielen schreibe, dann tue ich das zum einen mit Blick auf die Kontexte von bildenden und darstellenden Kunstformen, zum anderen in dem Versuch, das künstlerische Potenzial, das die dynamische Rückkoppelung von SpielerInnen und Kunstwerk bietet, auszuloten.

Spielcharakter

Abschließend möchte ich auf ein weiteres konstituierendes Prinzip von Computerspielen hinweisen, das im ersten Augenblick redundant erscheinen mag, jedoch diese Kunstform entscheidend prägt: Wichtig ist, dass Computerspiele eben *Spiele* sind – im Sinne von *games*. LudologInnen betonen diese Besonderheit seit Jahrzehnten und weisen darauf hin, dass Computerspiele nicht einfach als neue Formen von Texten oder anderen Kunstwerken interpretiert werden können. Zur ästhetischen Gestaltung von Computerspielen gehört auch die Gestaltung von Spielregeln. Die Qualität von Computerspielen lässt sich daher nicht nur nach ihren Inhalten, ihrer visuellen oder akustischen Gestaltung messen, sondern auch daran, wie gelungen diese Ebenen in ein Gameplay, in das Regelsystem des Spiels, eingebettet sind und wie das Spiel als Ereignis funktioniert. Fragen nach Spielspaß, Spannung, Immersion sind daher wichtige Referenzrahmen, ohne die Spiele nicht hinreichend analysiert werden können (vgl. Wang/Shen/Ritterfeld 2009: 25ff.).

4.1.2. Art-Games: Computerspiele und Künste

Noch ist es keine Selbstverständlichkeit, jedes Computerspiel als Kunstwerk zu betrachten. Künstlerische Aspekte in Spielen wurden lange in der Rezeption vernachlässigt, SpieleforscherInnen wie Henry Jenkins fordern schon lange eine Betrachtung von Spielen als Kunstwerke ein (vgl. Jenkins 2005). Nicht zuletzt durch die Entstehung neuer Computerspiel-Studiengänge innerhalb der Kunstuniversitäten hat sich diese Situation aber in den letzten Jahren langsam verändert und inzwischen widmen sich auch einige Computerspiel-Festivals und Tagungen dezidiert künstlerischen Spielen, wie zum Beispiel die „Next Level“-Konferenz in Köln. Innerhalb des breiten Spektrums an Computerspielen gibt es eine Kategorie von Spielen, die man bewusst in den Kontext von Kunst rückt, indem man sie als Art-Games, künstlerische Spiele oder als besonders kunstfertige Spiele bezeichnet. Auch diese Kategorie vereint höchst unterschiedliche Werke (vgl. Schwingeler 2012). Als Art-Games werden zum Beispiel jene kommerziellen Spiele gesehen, die einerseits innerhalb des breiteren Spielmarkts reüssieren, aber dennoch dezidiert künstlerische Positionen vertreten, wie *Heavy Rain* oder die Serie der *Bioshock*-Spiele. Daneben gibt es eine Reihe von kleineren Independent-SpielentwicklerInnenteams, die abseits der breiteren Vermarktungsstrukturen an Spielen mit künstlerischem Anspruch arbeiten. Die Trennung in Indie-Games und andere – kommerzielle oder große – Games hat sich inzwischen eingebürgert. Was genau ein Indie-Game von anderen Spielen unterscheidet, wird dabei unterschiedlich definiert. Zum einen werden Indie-Games über wirtschaftliche Kennzahlen beschrieben: Kleinere Teams, alternative Distributionsstrategien, kleinere Budgets, eigenständige Finanzierung etc., andererseits bezieht sich das „independent“ auf eine Einstellung, das heißt, Indie-EntwicklerInnen produzieren frei von Management-Vorgaben und können uneingeschränkter an verschiedenen Ideen und Formaten arbeiten, als das EntwicklerInnen in großen Konzernen können (vgl. Gril 2008). Für die Untersuchung von künstlerischen Spielen spielen Indie-Games auch insofern eine Rolle, als dass Art-Games aufgrund ihrer alternativen Zugänge oft gleichgesetzt werden mit Indie-Games. Die Trennlinien zwischen diesen Bezeichnungen bleiben aber fließend. Große Spielestudios übernehmen regelmäßig Trends und ganze Spiele von Indie-Teams, Indie-Spiele wiederum nutzen zum Beispiel Distributionsplattformen wie *Steam* der großen Konzerne.

Unter den kommerziellen Computerspielen sticht eine Reihe von Spielen hervor, die zwar von großen Entwicklerstudios produziert wird und die innerhalb der Marktstrukturen der großen Spieletitel konkurriert, die sich innerhalb dieser Spiele allerdings durch

herausragende künstlerische Gestaltung hervortut. Ein Beispiel dafür ist die First-Person-Shooter-Serie *Bioshock*, produziert von *Irrational Games/2K games* (*Bioshock*, *Bioshock 2*, *Bioshock Infinite*), die durch ihre eigenwillige grafische und musikalische Gestaltung neue Ästhetiken und Spielmechaniken innerhalb des First-Person-Shooter-Genres einführte. *Bioshock* wurde vielfältig für sein exzentrisches visuelles und akustisches Design und für seine innovative Art des Storytellings und Gameplay ausgezeichnet und als besonderes Beispiel für künstlerische oder kunstvolle Spiele genannt. Das Smithsonian American Art Museum stellte es zum Beispiel 2012 als eines von 80 Spielen in einer Ausstellung aus, die besondere künstlerische Entwicklungen im Feld der Computerspiele der letzten 40 Jahre dokumentiert¹⁰.

Spiele wie *Bioshock* oder der Action-Adventure-Thriller *Heavy Rain* (Quantic Dream 2010), eine Anlehnung an den *Film Noir*, funktionieren trotz oder wegen ihrer besonderen Kunstfertigkeit in den Marktstrukturen von kommerziellen Computerspielen und wollen dort auch als erfolgreiche Spiele reüssieren. Solche kommerziell erfolgreichen Spieletitel, die sich dezidiert künstlerischen Innovationen auf dem Feld der visuellen Gestaltung oder des Regelsystems widmen, stellen zwar immer noch eine Minderheit in der Fülle der jährlichen Spielveröffentlichungen dar, sie sind jedoch inzwischen fixer Bestandteil der Spieleindustrie, finden ein breites Publikum und stellen einflussreiche Meilensteine im Diskurs um kommerzielle Spiele dar.

Neben diesen aufwändig produzierten und vermarkteten kommerziellen Titeln findet sich eine Reihe von Spielen kleinerer EntwicklerInnenteams im Bereich der Indie-Games, die abseits der großen Studios Spiele mit dezidiert künstlerischem Anspruch verfolgen. Der künstlerische Akzent kann dabei auf der besonderen visuellen Gestaltung liegen oder auch in der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Medium Spiel. Ein Beispiel hierfür sind die Spiele von *Molleindustria* alias Paolo Pedercini zu nennen, der Computerspiele als aktivistisch-politische Kunstwerke einsetzt (vgl. Ludovico 2007). Die Spiele von *Molleindustria* greifen politische Themen auf und verwandeln sie in grelle Flash-Spiele in comichaftem Design, in denen zumeist auf bitterböse, ironische und subversive Weise das politische Thema in eine Spielmetapher verwandelt wird. 2011 sorgte *Phone Story* für Aufsehen, ein Handy-Spiel, das die Produktionsbedingungen von Smartphones, insbesondere des Apple-iPhone, auf subversive Weise gleich im passenden Medium, dem Mobilgerät selbst, beleuchtet. In verschiedenen kurzen Episoden muss man darin Kinder mit Stöcken zum Koltan-Schürfen antreiben oder verzweifelte Apple-MitarbeiterInnen beim Sprung aus dem Fenster auffangen. Die Spiele von

¹⁰ vgl. americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/winninggames

Molleindustria funktionieren als Spiele mit einem Gameplay, das Teil der politisch-künstlerischen Reflexion ist, jedoch sind die SpielerInnen zumeist zum Scheitern an den Spielen gezwungen. Das Scheitern wird dabei zum Teil der Spielidee, Frust und Stress werden als emotionale Faktoren genutzt, die *Molleindustria* bewusst als künstlerisches Mittel einsetzt. Genauso, wie es in *Phone Story* nur sehr schwer möglich ist, erfolgreich bis zum Ende an der Produktion eines Handys mitzuwirken, scheitert man auch in *McDonald's Videogame* (2006) früher oder später daran, auf möglichst unmoralische Weise einen Fast-Food-Konzern zu betreiben.

Künstlerische Indie-Spiele wie diese nutzen das Spiel, um mit dem Gameplay subversiv, aber auch witzig und unterhaltsam politische und soziale Themen zu reflektieren. Sie funktionieren auch immer noch als Spiel. Im Falle von *Molleindustria* zeigt sich, dass sich aber besonders in der Rezeption die Grenzen des Spielmarktes und der Medien, die Spiele behandeln, um verschiedene andere Zielgruppen erweitern. Spiele von *Molleindustria* sind nicht nur Teil des Spielediskurses, sondern auch eines politisch-aktivistischen und Medienkustdiskurses. So war Paolo Pedercini ebenso wie *gold extra* mit *Frontiers* zu Gast bei der Subversivmesse im Rahmen des europäischen Kulturhauptstadt-Jahres Linz 09, bei der ein breites Spektrum an aktivistischen Projekten und Kunstwerken für eine Woche in der Linzer Hafenhalle präsentiert wurden.

Einen ganz anderen künstlerischen Zugang bietet das Spiel *Dear Esther* der britischen SpielentwicklerInnen *The Chinese Room*, die sich in dieser Modifikation von *Half-Life 2* ganz auf das Nachspüren einer Geschichte in einer visuell und akustisch aufwändig gestalteten Spielumgebung konzentrieren und Spielinteraktionen auf ein Minimum reduzieren. Das Spiel hat inzwischen innerhalb der Indie-Games einen Kult-Status erreicht. Der Journalist Rainer Sigl beschreibt seinen Charakter mehr als „offenes Kunstwerk“ im Sinne Umberto Ecos denn als ein Spiel (2012: o. S.).

Spielerische Medienkunstwerke

Die Betonung auf die Spielbarkeit oder Unspielbarkeit, wie ich sie am Beispiel *Molleindustria* angeführt habe, bringt mich auf eine weitere Gruppe der *Art-Games*, die sich zwar Spiele aneignet beziehungsweise Spiele kreiert, diese aber nicht mehr so sehr als Spiel im Sinne von *game* – als ein Verfolgen bestimmter Spielregeln mit einem dezidierten Spielziel – ansieht, sondern eher den spielerischen Faktor, der mit einem Medienkunstwerk einhergeht, in den Vordergrund rückt (vgl. Schwingeler 2014: 295ff.). Es sind Medienkunstwerke, die Spiele aufgreifen, diese zitieren, dekonstruieren oder spielerische Elemente entlehnen. *Dear Esther* nimmt hier bereits eine bestimmte Zwischenstel-

lung zwischen Spiel und Medienkunstwerk ein. Henry Jenkins verweist darauf, dass Spiele wichtige Metaphern oder Gestaltungselemente zeitgenössischer installativer Kunst darstellen (2005: 176) und nennt als Beispiel Matthew Barney, der für seine Filmreihe *Cremaster* das Guggenheim Museum in New York in ein gigantisches Spiel, in dem man sich Level für Level nach oben kämpfen muss, transformiert (ebd.).

Pioniere der Medienkunst, die sich sowohl mit populären Computerspielen als auch mit dem künstlerischen Potenzial des Internets auseinandersetzten, sind *Jodi* (die Künstler Joan Heemskerk und Dirk Paesmans), die bereits in den 1990er-Jahren abstrakte digitale Kunstwerke entwickelten, die Spiele dekonstruieren und diese weg von ihrer visuellen Repräsentation in eine abstraktere künstlerische Form überleiteten und mit den Fehlern, Trümmern oder Abstraktionen von Spielen oder Websites arbeiteten (vgl. Paul 2003: 200f., Tribe/Jana/Grosenick 2006: 50f.).

Bereits in ihrem Kunstwerk *jodi.org* von 1993 arbeiteten sie mit der Zertrümmerung von Nutzer-Oberflächen, in diesem Fall nicht der eines Spiels, sondern einer Website, bei deren Aufruf nichts als sinnlose Wort- und Bildfetzen zu erkennen sind. Wer aber hinter diese Oberfläche, in den Quellcode der Seite sieht, findet dort im HTML-Code das Modell einer Wasserstoffbombe, die umgesetzt in die Website-Oberfläche nur ein zertrümmertes, zerfetztes Bild entstehen lässt, diese sozusagen explodieren lässt. In *SOD* (1999) beschäftigen sie sich mit den visuellen Repräsentationen von Computerspielen und ersetzen die grafischen Oberflächen des First-Person-Shooters *Castle Wolfenstein* durch abstrakte schwarz-weiße geometrische Formen, die es unmöglich machen, im Spiel zu navigieren. Die Architektur des Ausgangsspiels, dessen Gameplay wesentlich darauf aufbaut, sich in den Dungeons der Welt zu orientieren und zurechtzufinden, wurde zertrümmert und den SpielerInnen die Möglichkeit der Kontrolle in dieser Welt entzogen (vgl. Salen/Zimmerman 2004: 560f., Schwingeler 2014: 305ff.). Dieses Kunstwerk lenkt den Blick auf die Mechanismen des First-Person-Shooters und dekonstruiert das Spiel zu einem abstrakten Kunstwerk. Ein ähnliches Prinzip verfolgen *Jodi* in *Untitled Game* (1996–2001), einer Reihe von Modifikationen des Shooters *Quake I*, bei dem sie die Original-Architektur des Spiels entfernten und nur Sound und Interface des Spiels bestehen ließen.

Mit dieser Form der digitalen Konzeptkunst, die hinter die Nutzeroberflächen führt und Quellcode und das Potenzial, das in Bugs – Fehlern im Spiel – steckt, adressiert, haben sie eine ganz eigene Form von abstrakten Kunstwerken geschaffen, die Spiele dekonstruieren und das technische Wissen um Code und Game-Engine als künstlerisches

Mittel einsetzen, um das Augenmerk weg von passiven Usern von Websites und Spielen hin zu aktiven UmgestalterInnen dieser digitalen Oberflächen zu führen.

Anders als die oben erwähnten Art-Games bewegen sich diese Kunstwerke nicht mehr so sehr in einem Spielkontext, sondern übertragen dessen Elemente in den Rahmen der bildenden oder Medienkunst. Das meint nicht nur die künstlerischen Traditionen, wie die Auseinandersetzung mit Abstraktion und Dekonstruktion, sondern vor allem auch die institutionelle Rahmung. Die Kunstwerke von *Jodi* werden von Museen, Galerien und Kunstmagazinen rezipiert und gehören inzwischen zu den Klassikern der Netzkunst. Auch die mediale Kommunikation und Rezeption unterscheidet sich fundamental von anderen Spielen. Eine Besonderheit der Werke wie *SOD* oder *Untitled Game* ist jedoch, dass sie noch immer eine Form von Spiel sind, es sind zwar bis zur Dysfunktionalität abstrahierte Spielemodifikationen, aber es besteht immer noch die Möglichkeit, mit den Kunstwerken zu spielen, sich darin zu bewegen etc. Sie stellen aber den Übergang von einem auf konkreten Regeln basierten *game* hin zu einer gestalteten Welt dar, die ein freies Spielen, im Sinne von *play*, erlaubt. Dadurch unterscheiden sie sich von anderen Medienkunstwerken, die sich der Ästhetiken von Spielen bedienen oder sich mit Aspekten der Spieleskultur auseinandersetzen, daraus aber Installationen oder Videos kreieren, die gar keinen spielerischen Charakter mehr aufweisen.

Eine spannende Stellung nehmen in diesem Zusammenhang Computerspielarbeiten von bildenden KünstlerInnen ein, wie zum Beispiel von Bill Viola, der mit *The Night Journey* ein Spiel kreiert hat, das als Spiel funktioniert, das aber im Rahmen der bildenden oder Medienkunst zu verorten ist, von großen Museen ausgestellt wird und daher ein völlig anderes Publikum als Zielgruppe hat. Es zeigt sich, dass das Publikum, das mit Art-Games konfrontiert ist, bei Weitem keine homogene Gruppe darstellt, sondern dass die Rezeption, Bewertung und Gestaltung von Spielen sehr stark von den institutionellen Kontexten geprägt ist, in denen sie produziert werden.

Im Bereich der visuellen Künste spielen auch die gestalterischen Möglichkeiten von Computerspiel-Engines eine immer stärkere Rolle. KünstlerInnen bedienen sich der Spiele-Engines als Tools, um zum Beispiel im 3-D-Bereich visuelle Kunstwerke zu generieren. Ein Beispiel hierfür sind die Videoarbeiten von Victor Morales, der sich besonders der visuellen Fehler und Bugs annimmt, der grotesken Verzerrungen, die die Grafik-Engines von Computerspielen hervorbringen können, um damit surreale Bilderwelten zu generieren.

Verbindung von Spielen mit anderen Kunstformen

Neben der Adaption von Computerspielen im Kontext der bildenden Kunst spielt der Einsatz von Games auch in anderen Kunstsparten eine Rolle. Rückt man den Fokus von Computerspielen auf ihren performativen Charakter, so ergeben sich unweigerlich zahlreiche Anknüpfungspunkte für performative KünstlerInnen, die Spiele in ihre Aufführungen integrieren, Spielästhetiken adaptieren oder digitale Spiele in eine Live-Situation zurückführen und als performative Kunstwerke inszenieren. Bekanntestes Beispiel für die Verbindung von Computerspiel und Theater ist die britische Gruppe *Blast Theory*, die Performances an den Schnittstellen von Computerspiel und Theater inszeniert und neue Möglichkeiten des performativen Einsatzes von Spielen erforscht. Berühmt wurde ihre Inszenierung *Desert Rain* (1998), eine Auseinandersetzung mit Medien- und Kriegsrealitäten des ersten Golf-Kriegs, in der die ZuseherInnen als SpielerInnen in einer Mischung aus virtueller Welt und Performance Missionen erfüllen müssen, um im Stück weiter zu gelangen.

Marcel-lí Antúnez Roca, ein früheres Mitglied der katalanischen Gruppe *La Fura dels Baus*, wendet sich in seinen Stücken in einer Art digitalen Weiterentwicklung des Marionettentheaters den Technologien der Performer-Steuerung zu und inszeniert sich selbst in seinen bildgewaltigen Stücken als steuerbarer Avatar, der sich mithilfe von Exoskeletten vom Publikum bewegen lässt (vgl. Giannetti 1999). Mein Kollege Georg Hobmeier treibt in seinen choreografischen und performativen Arbeiten die Verbindung von Spielsteuerung und realem Körper noch weiter auf die Spitze und hat in den letzten Jahren einen Zyklus von Performances entwickelt, in dem er mit der Steuerung von sich als Performer durch Stromstimulationen seiner Muskeln experimentiert, die ihm durch Spielkonsolen vom Publikum oder durch Software-Algorithmen eines Computerprogramms versetzt werden.

4.1.3. Blick auf die Medienkunst

Ich spazierte durch die Ausstellungsebene des Karlsruher ZKM Medienmuseums, wo *Frontiers* im Rahmen der Spiele-Ausstellung *ZKM_Gameplay* ausgestellt wird. Für Europas größtes und wahrscheinlich einflussreichstes Museum für Medienkunst war die Integration von Spielen in den Kanon der anderen Kunstwerke seit seiner Eröffnung 1997 eine Selbstverständlichkeit. Dass ein Multiplayer-Spiel Teil einer Dauerausstellung in einem Museum ist, führt dennoch zu interessanten Begegnungen, nämlich dann, wenn erfahrene Online-

SpielerInnen auf MuseumsbesucherInnen treffen, die ihre ersten Schritte als Spiele-Noobs (Neulinge) in der Welt von *Frontiers* tun. Ich gebe den verblüfften MuseumsspielerInnen ein paar Tipps und wandere weiter zu unseren Ausstellungsnachbarn, den Spielen *The Night Journey* von Bill Viola, einer traumhaften Reise durch eine Computerspielwelt, die sich den Bewegungen der SpielerInnen anpasst, und *Long March: Restart* von Feng Mengbo, einer 16 Meter langen Installation, in der er sozusagen seine frühere Arbeit *Long March: Game Over* – eine Serie von Ölgemälden, in denen er Szenen aus dem zentralen Mythos Chinas kommunistischer Partei, dem Langen Marsch von 1934 und 1935, mit Motiven aus Videospiele mischte – modifiziert und in ein tatsächliches Computerspiel wandelt. Bill Viola und Feng Mengbo, beide Stars in der Medienkunst, haben auf unterschiedliche Weise zu Computerspielen gefunden. Während Feng Mengbo von Anfang an mit Game-Engines arbeitete, spiegelt Violas schon etwas längere Karriere die Entwicklung der Medien in der Medienkunst. Bei einem Ausstellungsbesuch bleiben solche großen installativen Arbeiten eindrücklicher in Erinnerung als die sperrigeren Arbeiten von *Jodi*, da diese imposanten Installationen sich sozusagen in ihrem natürlichen Habitat, dem Museum, und vor ihrer Zielgruppe, den kunstaffinen MuseumsbesucherInnen, selbstbewusst ausbreiten. Computerspiele im Museum erhalten eine eigentümlich weihevollen Aura, die sie nicht oder auf ganz andere Weise hätten, würde man sie zu Hause auf dem Computer spielen. Ein bisschen ist es wie Tiere im Zoo, aber es macht Spaß Spiele wie *Heavy Rain* oder die liebevoll gestalteten Point-and-Click-Adventure der tschechischen Game-EntwicklerInnen *Amanita Design* auch im Museum anzuspielden und sie in einer Tradition mit den verschiedensten anderen künstlerischen Spielepositionen im Museum zu vergleichen.

Um was es sich genau handelt, wenn man von Medienkunst spricht, hat sich mit den jeweils zu einer bestimmten Zeit neuen Medien und dem ständigen technologischen Wandel drastisch geändert. Jedes Jahr kommen neue Technologien, verbesserte Hardware und neue Software-Tools auf den Markt, die sich KünstlerInnen aneignen. Mit den unterschiedlichen Technologien wandelten sich auch die Trends in der Medienkunst, die aber auch schnell von anderen Unterkategorien abgelöst wurden. Waren es in den 1980er-Jahren noch die Videos, die die neue Experimentierfläche darstellten, entdeckte man in den 1990er-Jahren das Netz und seine vielfältigen künstlerischen Möglichkeiten. Aus der Medienkunst wurde mit dem Sprung ins Internet die New Media Art (vgl. Tribe et al. 2006). War in den 90er-Jahren die Netzkunst der letzte Schrei, so kommen uns diese Bezeichnung und seine Kunstwerke, von denen ich oben einige Klassiker beschrieben habe, wie aus grauer Vorzeit der Neuen Medien und des Internets vor. Die frühe Netzkunst, die sich an Hypertext-Modellen (wie Olia Lialinas *My Boyfriend Came Back from the War* von 1996), der Dekonstruktion von Software und dem Blick hinter die

Benutzeroberflächen in den Code orientierte, der zum wichtigen künstlerischen Experimentierfeld wurde (wie die Arbeiten des Künstlerduos *Jodi*), wandelte sich durch die Komplexität immer neuer Programme und durch die Entwicklung zahlreicher leicht handzuhabender Software. Vielleicht könnte man die Entwicklung der künstlerischen Praktiken der letzten Jahrzehnte als einen Wechsel vom Spiel mit den Hintergründen von Netzoberflächen hin zu einem neuen Umgang mit den Oberflächen der Interfaces sehen. Einen besonderen Stellenwert nimmt dabei *Hacking* als künstlerische Methode zwischen Aktivismus und künstlerischer Methode ein.

Im Zusammenhang von *Frontiers* und Medienkunst sehe ich diese Praxis von Medienkunst als besonders relevant: Neue Medienkunst ist von Anfang an zum großen Teil auch politische und aktivistische Kunst. Die Auseinandersetzung mit den neuen Technologien bedeutet auch eine Auseinandersetzung mit dem gesellschaftlichen Wandel, den neue Technologien mit sich bringen, und mit dem Wunsch, durch die neuen Technologien neue Tools für einen breiteren gesellschaftlichen Wandel zur Verfügung zu haben. So unterschiedliche aktivistische Netzwerke wie der *Chaos Computer Club*, die größte europäische Hacker-Vereinigung (www.ccc.de), oder *Anonymous*, eine kollektive Netz-Identität, zu der sich verschiedene Einzelpersonen und Gruppen von HackerInnen und NetzaktivistInnen formieren, um aktivistisch tätig zu werden, sehen sich nicht nur als politische Gegenkraft zu Überwachungsstaat und allgegenwärtiger Datenspeicherung, sondern betonen auch ihre Nähe zur Kunst und stellen ihre Aktionen immer wieder in Zusammenhang zu künstlerischen Interventionen. Ein Beispiel, das als Vorgänger von politisch-künstlerischen Eingriffen gesehen werden kann, ist das Kunstprojekt *Zapatista Tactical Flood Net* (1998) des *Electronic Disturbance Theater*, das eine Art des digitalen *Sit-ins* als zivilen Ungehorsam anbietet, um auf die Situation im Bundesstaat Chiapas in Mexiko aufmerksam zu machen. Es bietet eine Software für eine DOS-Attacke an, mit der die Server der Websites der mexikanischen und US-amerikanischen Präsidenten überlastet und zum Zusammenbruch gebracht werden könnten.

Zentrales Schlagwort für diese Art der politischen Medienkunst ist der Begriff der *Tactical Media* (vgl. Garcia/Lovink 1999, Lovink 2008), in dessen Tradition sich aktuelle Gruppen wie *Yes Men* oder *Übermorgen* sehen.

Diesen Zusammenhang von politischem Aktivismus, digitalem Raum und performativen Eingriffen (spannend ist hier auch, dass die Mitglieder des *Electronic Disturbance Theater* tatsächlich aus dem Theaterzusammenhang kommen) sehe ich als zentralen Referenzpunkt der Neuen Medienkunst und unseres Zugangs zu *Frontiers*.

Eine zweite Klammer, die die Regeln der Medienkunst verdeutlicht, mit denen wir es zu tun haben, bietet eine Betrachtung der Institutionen, die Medienkunst repräsentieren. Wichtige Diskursgeber und Vermittler von Medienkunst und ihrer Rezeption im deutschsprachigen Raum sind das *Zentrum für Kunst und Medien* (ZKM) in Karlsruhe und die *Ars Electronica* in Linz. Das Medienmuseum ZKM hat bereits bei seiner Eröffnung 1997 Computerspiele in den Rang der Medienkunst erhoben (vgl. Schwingeler 2013) und widmet seither diverse Ausstellungen den Trends in den Computerspielen von den Anfängen bis heute. *Frontiers* ist seit 2010 in den Ausstellungen vertreten. Seit 2013 wird die Spiele-Ausstellung regelmäßig umstrukturiert und widmet sich stärker dezidiert künstlerischen Positionen von Computerspielen. Wir befinden uns dabei in illustrierter Gesellschaft, denn neben den Spieleklassikern *Pac-Man* und *Super Mario World* schlagen die Kuratoren Stephan Schwingeler und Bernhard Serexhe den Bogen in die Tradition der Medienkunst und zurück und zeigen zum Beispiel das Spiel *The Night Journey* von Bill Viola, dessen vielseitige Karriere den Wandel der Medien in der Neuen Medienkunst von seinen frühen Videoarbeiten bis zu aktuellen interaktiven Installationen und Spielen anschaulich werden lässt.

Trotz der Bemühungen um Vermittlung und Kommunikation von Medienkunstwerken bleiben aber gerade in der Ausstellungspraxis noch einige ungelöste Fragen offen. Neue Medienkunst ist abhängig von ständig im Wandel befindlicher Hardware und Software. Das macht ein Ausstellen dieser Kunstwerke oft schwierig, weil sie betreuungsintensiv sind, sowohl was die technologische Betreuung der Kunstwerke betrifft als auch die Vermittlung mit dem Publikum. Außerdem veraltet Hardware schnell, das heißt, dass Medienkunstwerke mitunter bereits innerhalb weniger Jahre nur mehr schwer ausstellbar sind. Dieser technologische Wandel stellt daher einen wichtigen Rahmen in der Kreation und in der Vermittlung von Medienkunst dar, den sowohl KünstlerInnen als auch VermittlerInnen und Institutionen in ihre tägliche Arbeit miteinbeziehen und mitreflektieren müssen. Die spezielle Ausstellungs- und Dokumentations-situation von Medienkunstwerken ist bereits zum Gegenstand laufender Forschungen geworden, wie zum Beispiel im künstlerisch forschenden Projekt *Researching critical new media arts & artistic technology* (Projektleitung Matthias Tarasiewicz) an der Universität für angewandte Kunst in Wien (vgl. auch Kofler 2005, Krämer/John 1998, Wall 2006). Doch Medienkunstwerke sind selbst in den darauf spezialisierten Institutionen schwierige künstlerische Zeitgenossen, deren Ausstellung, Vermarktung oder gar Verkauf sich komplizierter als in anderen Medien gestaltet. Es zeigt sich, dass viele der Arbeiten der letzten Jahrzehnte nicht mehr in ihrer eigentlichen Form erlebbar sind, sondern nur mehr in Form von Dokumentationen und Beschreibungen überdauern. Durch

den ephemeren Charakter, der mit einer sich ständig wandelnden Technologie zu tun hat, spielen Konzepte oder performative Trends in den Werken von Medienkunst auch einen stärkeren Charakter. Die Kommunikation steht im Vordergrund, weniger das bleibende Werk.

4.1.4. Spiele und Kunstdebatten

In dem zu Beginn dieses Kapitels erwähnten Artikel *Bewegungsabläufe nervöser Kunstbegriffe* beschreibt Pierangelo Maset die Nervosität, die angesichts des begrifflichen Deutungskampfs um heutige Kunstformen besteht. Zu diesem Kampf gehört es auch, bestimmten Kunstformen, die nicht dem jeweiligen Kunstbegriff entsprechen, den Kunstcharakter abzuerkennen. Auf einige dieser Debatten bin ich auch in der Arbeit an *Frontiers* gestoßen.

Computerspiele als Waren der Kulturindustrie

In einem Interview mit der österreichischen Tageszeitung *Der Standard* äußert Guillaume de Fondaumière, Geschäftsführer des französischen Game-Studios *Quantic Dream*, das 2010 mit seinem Computerspiel-Thriller *Heavy Rain* international bekannt wurde, die Kritik, „dass in der Videospielebranche nach wie vor zu viele Produkte und zu wenige Kunstwerke erzeugt werden“ (Zsolt 2013). Dieser knappe Halbsatz fasst gut zusammen, was einer der Kritikpunkte an Spielen ist und einer der Gründe, warum Spielen oft generell der künstlerische Anspruch abgesprochen wird. Die Spieleindustrie, die eben nach Regeln der Industrie vermarktbar Produkte erzeugt, produziert kommerzielle Spiele, die hauptsächlich auf finanziellen Erfolg hinarbeiten und ähnliche Erfolgsrezepte in Form von gleichen Spielinhalten und gleichen Spielformaten reproduzieren. Man denke hier an Computerspielserien wie *Final Fantasy*, wo mittlerweile der 15. Teil erschienen ist, die *FIFA-Fußballspiele* mit ihrer 14. Auflage und die zahlreichen Shooter-Spiele in Abwandlung von *Halo*. Die Dominanz weniger Konzerne, wie *Activision Blizzard*, *Electronic Arts*, *Ubisoft*, *Sony*, *Microsoft* oder *Nintendo* (vgl. Martin 2013), die massenhafte Verbreitung ihrer Spiele und ihre hohen Budgets stellen alle anderen Spiele, die andere Ansprüche vertreten, in den Schatten. Das Argument, dass ein Großteil des Mediums für rein kommerzielle Zwecke verwertet wird, könnte genauso gut auf andere Medien angewendet werden, wie die Dominanz von Hollywoodfilmen im Bereich der Filme, ist je-

doch im Bereich der Computerspiele besonders auffallend aufgrund der starken Marktdominanz weniger Firmen und Vertriebe.

Dieses Argument, das Spielen den Kunstanspruch absprechen möchte, kann man daher als Kritik an den kommerziellen Produktionsbedingungen zusammenfassen. Erstaunlicherweise hat hier ein vages und stark verkürztes Bild von Theodor W. Adornos Begrifflichkeiten aus dessen *Ästhetischer Theorie* (1973) seinen Einzug in die Argumente einer breiten Öffentlichkeit gefunden, von dessen Überlegungen zur Kulturindustrie nur mehr einige Schlagwörter wie Massenkultur, Kunst als Ware oder Kulturindustrie übrig geblieben sind, die gerne dazu verwendet werden, um Computerspielkultur als Pop- und Massenkultur abzuwerten. Dieser Kritikpunkt an einer Massenkultur sagt aber nichts über die tatsächliche künstlerische Beschaffenheit, das künstlerische Handwerk oder andere künstlerische Leistungen von Spielen aus. Man denke nur an ähnliche Debatten mit ähnlichen Argumenten, die Comics oder Pop- und Rockmusik auslösten. In meinem Überblick zu Moddingkultur (Kapitel 4.2.3.) zeige ich, dass Computerspiele ein breites Spektrum an künstlerischen Zugängen eröffnen und eine interessante Position im Verhältnis von Kommerz, künstlerischer Innovation und künstlerischer Subversion einnehmen. Kritik am Druck des Marktes und den ökonomischen Zwängen, die zu vielen immer gleich gestrickten Produkten führen, ist durchaus angebracht. Doch wie Henry Jenkins einmahnt, soll Marktdruck allein nicht als Ausrede für fehlendes Experimentieren herhalten (2005: 185). Die von mir genannten Beispiele aus dem Bereich der Art-Games zeigen, dass gerade künstlerische Innovation ein Alleinstellungsmerkmal und Verkaufsargument auch von großen kommerziellen Spielen darstellen kann.

Autorität der SpielentwicklerInnen

Als einen der nervösen Konkurrenten in der Frage nach einem heutigen Kunstbegriff angesichts neuer Kunstformen, wie Spiele es sind, nannte Pierangelo Maset den repräsentativen Kunstbegriff. Er meinte damit einen Kunstbegriff, der an Traditionen wie „Genieästhetik oder Ästhetik des Erhabenen“ (2002: 93) anknüpft und versucht, diese fortzusetzen.

Ein Vorbehalt gegen den künstlerischen Anspruch von Spielen nimmt verblüffenderweise das Verhältnis von KünstlerInnen zu Publikum im Medium Computerspiel als Argument und reproduziert einen erstaunlich konservativen Kunstbegriff, der es jedoch unter anderem durch die Anstrengungen des amerikanischen Filmkritikers Roger Ebert zu einer weiten Verbreitung gebracht hat. Ebert argumentiert in seinem Artikel „Video-games Can Never Be Art“ (2010), dass Spiele deshalb keine Kunstwerke sein könnten,

weil die KünstlerInnen das Kunstwerk nie zu Ende ausgestalten könnten, sondern Spiele immer erst durch die SpielerInnen realisiert würden. Den KünstlerInnen fehle daher im Spiel eine endgültige Autorität und Definitionsgewalt. Die Publikumssituation im Spiel, die SpielerInnen zu aktiven AkteurInnen werden lässt, wird als Mangel des Kunstwerks angesehen. Es ist spannend, dass ausgerechnet nach einigen Jahrzehnten, in denen der auktoriale Kunstbegriff und der Geniekult um KünstlerInnen zugunsten von vielerlei performativen und prozesshaften Kunstformen bereits ad acta gelegt worden zu sein schien, wie ich es mit den Argumenten von Marcel Duchamp und Bill Viola in der Frage der Interaktivität aufgezeigt habe, ausgerechnet das neue Medium Computerspiel wieder eine Diskussion provoziert, in der das Verschwinden der künstlerischen Autorität zugunsten eines offeneren Kunstbegriffs, der traditionelle Schranken zwischen Publikum, AutorInnen und AkteurInnen aufhebt, bedauert und als mangelhaft empfunden wird. Bereits 1968 hatte ja Roland Barthes den Tod des Autors verkündet und dem Publikum die alleinige Autorität für die Sinnproduktion eines Textes zugeschrieben.

Ebert musste zwar nach einer Welle der Kritik in nachfolgenden Artikeln zurückrudern und könnte vielleicht als skurrile Randnotiz zur Debatte um das Verhältnis von Kunst und ihrem Publikum abgetan werden, das Thema blieb aber weiterhin heiß diskutiert. Eberts Argumente sind nicht nur von den kulturkonservativen Feuilleton-LeserInnen übernommen worden, Argumentationslinien, die in dieser Tradition stehen, findet man auch bei SpielerInnen von *Frontiers*. In den Diskussionen im *Room of hopes, dreams and fears* (siehe Kapitel 4), in dem die SpielerInnen über ihr eigenes Verhalten im Spiel diskutierten, meinte einer der Spieler, dass *Frontiers* ein Beispiel dafür sei, was Ebert unter der mangelnden Autorität der KünstlerInnen meinte, nämlich, dass die MacherInnen keinen bestimmten Weg für die SpielerInnen vorgäben, sondern diese sich frei im Spiel für ein bestimmtes Verhalten entscheiden könnten und dieses dann auch von den KünstlerInnen nicht intendiert sein könnte (SL 3.10.2011: 21:13)¹¹. Diese kulturkonservativen Argumente bleiben auch in Online-Spielen nicht unwidersprochen und provozieren unmittelbar Gegenreaktionen von anderen SpielerInnen. In derselben Spielsession, in der ein Spieler die mangelnde Autorität der Developer kritisierte, schalteten sich andere SpielerInnen ein und zeigten sich begeistert von der Offenheit des Spiels und seiner Gestaltung und konterten „This is art!“ (SL 3.10.2011: 21:30).

Ein Blick in die zeitgenössische Kunst zeigt, dass Fragen nach Interaktivität und Partizipation und einem engeren Verhältnis von KünstlerInnen und Publikum zu den zentralen Motiven der Suche nach geeigneten künstlerischen Zugangsweisen von aktivistischer

¹¹ SL steht im Folgenden für Zitate aus den Server-Logs des Spiels.

Kunst gehören. Das besondere Verhältnis von Publikum, KünstlerInnen und Kunstwerk, also die partizipative Grundsituation, ist ein Charakteristikum von Computerspielen, das sie zu interessanten Medien für eben dieses Kunstschaffen werden lässt. Eine Betrachtung der gegenwärtigen Trends aktivistischer und partizipativer Kunstformen ist daher im Falle von *Frontiers* eine lohnende Auseinandersetzung.

4.1.5. Partizipative, aktivistische Kunstwerke

Bleiben wir beim Umgang von Institutionen mit neuen Kunstformen: Ich sehe einen Beitrag auf ZDF, wie RestauratorInnen in einem verdunkelten Raum mit Schutzhandschuhen vorsichtig Flugblätter für eine Konservierung im Museum vorbereiten. Doch es sind keineswegs mittelalterliche Schriften oder Stiche von Dürer, die hier mit spitzen Fingern ins dunkle Archiv verpackt werden, sondern Artefakte der Occupy-Bewegung aus Frankfurt, die für die Nachwelt verewigt werden sollen. Ein trauriger Anblick. Die Revolution ist im Keller eines Museums gelandet. Was bleibt von einer politisch-aktivistischen Bewegung, wenn sie einmal im Archiv konserviert wurde? Das Bild ist besonders bitter, weil diese Form des Protests von seiner Kommunikation nach außen, von einer breiten Bewegung und einer Präsenz im öffentlichen und medialen Raum lebt. Es bietet aber ein schönes Beispiel dafür, wie etablierte Kunstinstitutionen auf Formen des Aktivismus reagieren und wie sie versuchen mit ihren Methoden darauf zu reagieren.

Ich habe als zentrale Eigenschaften von Computerspielen ihren multidisziplinären, kollektiven und interaktiven Charakter beschrieben. Damit ist noch nichts über die Inhalte der Spiele oder die Aktivierung dieses Potenzials für einen gesellschaftskritischen Umgang gesagt. Ich verorte daher Spiele in den Kontext anderer Kunstformen, die diese künstlerischen Mittel verwenden, um sie für einen sozialen Wandel oder den Bruch mit Macht und Repräsentationsstrukturen einzusetzen. Die Möglichkeit, Menschen zu mobilisieren, die Computerspiele bieten, war eine der Motivationen von *Frontiers*.

Ich habe den Begriff der Interaktivität als strukturelle Eigenschaft von Computerspielen genannt. Diese Interaktivität, also das dynamische Kommunizieren zwischen Kunstwerk und Publikum, das in diesem Prozess selbst in eine aktive Rolle kommt, wird zum zentralen Element zahlreicher aktivistischer Kunstprojekte. Interaktivität würde im Zusammenhang mit diesen Kunstformen und ihrer gesellschaftspolitischen Dimension als Partizipation verstanden und gehandhabt werden. Nicht erst seit den 60er-Jahren gibt es den Trend, partizipative und soziale Formen der Kunst zu nutzen „as a way to bring art

closer to everyday life“ (Bishop 2006a: 10). Durch die intensive Auseinandersetzung mit Formen der Integration des Publikums in den Schaffensprozess von Kunstwerken wird in vielen aktuellen Beiträgen zu aktivistischer Kunst diese gleichgesetzt mit partizipativer Kunst.

Mit einem Blick in die Geschichte biete ich einen kurzen, stichwortartigen Überblick über die unterschiedlichen Formen von Kunst und sozialem Engagement: Bereits in der Pariser Kommune war es ein Ziel von AktivistInnen und KünstlerInnen, Bürger einzubeziehen (vgl. Raunig 2005: 63ff.). Wichtige Vorläufer heutiger sozialer, partizipativer und kollektiver Kunstpraxen waren die Dada-Bewegung, Situationisten und Surrealisten, die bis heute zentrale Bezugspunkte vieler KünstlerInnen darstellen. Im Theaterbereich stellten Brechts *episches Theater* und später Boals *Theater der Unterdrückten* zentrale Meilensteine in der Aktivierung des Zusehers dar. In den 60er-Jahren wurden soziales Engagement und politische Kunstpraxen zum bedeutenden Teil der Avantgarde-Kunst. Fluxus, Happenings, Beuys Öffnung der Düsseldorfer Kunstakademie gehören heute zum Kanon der bildenden Kunst. Die Ausformungen, wie politisches Engagement verstanden werden kann und wie sich die partizipativen Ansätze äußern, sind seither vielfältig ausdifferenziert und kaum unter einer Bezeichnung, wie das Begriffe wie aktivistische oder partizipative Kunst tun, zusammenzufassen.

Heute spielt politische, aktivistische Kunst eine wichtige Rolle auch in Kunstmuseen, Galerien und vor allem in den großen Kunstbiennalen und Gruppenausstellungen. Das Eingangsbild der Frankfurter RestauratorInnen ist ein zugespitztes Beispiel vom Umgang etablierter Organisationen mit politischer Kunst, ein Blick auf andere wichtige Institutionen relativiert dieses etwas, auch wenn es für diese Institutionen schwierig bleibt, wenn Kunst aus dem von ihnen vorgegebenen Rahmen fällt oder sich nicht darin einbetten lässt. Das zeigt das Beispiel der documenta 2012, die unter dem Gesichtspunkt der künstlerischen Forschung auch eine Reihe politischer Projekte versammelte und zugleich der Occupy-Bewegung einen – kleinen – Spielraum einräumte, indem sie AktivistInnen erlaubte, auf dem Vorplatz Zelte aufzustellen und eine Programmreihe zu betreiben. Die documenta spielt in ihrer Vermittlung und Kommunikation politischer Kunst immer wieder eine zentrale Rolle, wie die *documenta X*, die sich dokumentarisch-politischen Werken an den Schnittstellen zu Kunst und Politik widmete.

Auch im darstellenden Kunst Bereich gibt es in den letzten Jahren den Trend zu stärker aktivistischen und politischen Projekten, die vor allem die Grenzen zwischen authentischen Laien und professionellen DarstellerInnen, zwischen Publikum und Schauspiele-

rInnen sprengen und mit traditionellen Ästhetiken, Formen und Konventionen brechen. Auffällig ist, dass fast alle dieser Zugänge zunächst aus der sogenannten freien Szene kommen, von Gruppen und Theaterkollektiven betrieben wurden und später auch von den großen Staats- und Stadttheatern übernommen wurden. Eines der erfolgreichen Beispiele ist die Gruppe *Rimini Protokoll*, die mit ihren Stücken, die oft mit Laien und authentischen Geschichten arbeiten, inzwischen viel gefragter Gast in den wichtigen Theatern im deutschsprachigen Raum sind (vgl. dazu Deck/Sieburg 2011, Peters 2013). Dass es nicht nur die Museen sind, die sich neuen Formen politischer Vermittlung annehmen, zeigt die Tatsache, dass wir mit *Frontiers* in fast ebenso regelmäßiger Frequenz zu Gast bei Theatern (brut Wien, Thalia Hamburg, Deutsches Theater Göttingen) waren wie in den etablierten Kunstmuseen. Computerspiele als Aktivismus werden also durchaus auch vonseiten der VertreterInnen der performativen Künste als Nachfolger und Weiterentwicklungen von aktivistischen Theaterformen verstanden.

Zur Unterteilung der verschiedenen Ansätze im Bereich aktivistischer Kunst nimmt Claire Bishop eine grobe Aufteilung in Projekte vor, die in ihren Kunstwerken mehr das Ästhetische beziehungsweise Symbolische oder das Soziale betonen (Bishop 2006b). Auf diese Weise lassen sich so unterschiedliche Kunstprojekte wie jene der *Wochenklausur* oder *Übermorgen* mit stärker sozialem beziehungsweise konzeptionell symbolischem Fokus in ihrer grundsätzlichen Zugangsweise beschreiben.

Bishop nennt des Weiteren drei zentrale Motivationen für die Auseinandersetzung mit partizipativen Kunstpraxen (Bishop 2006a: 12f.):

- *Activation*: Der Wunsch der Hervorbringung eines aktiven Subjekts, des *empowered spectator*.
- *Authorship*: Eine neue Autorenschaft, die kollektiv und in nicht hierarchischen Strukturen arbeitet, die als demokratischer empfunden werden.
- *Community*: Die Beschäftigung mit der eigenen gesellschaftlichen und kollektiven Verantwortung. Auch hier spielt die Frage des *social change* eine entscheidende Rolle.

Neben diesen Leitmotiven und Motivationen aktivistisch-partizipativer Kunst weist Nina Felshin auf zwei weitere Zugänge aktivistischer Kunst hin (1995b: 10f.):

- *Prozess statt Objekt*: Viele der *Kunstprojekte* sind Projekte und keine Werke, die Prozessorientiertheit spielt eine größere Rolle als die Objektorientiertheit.
- *Einsatz neuer Medien*: DIY – do it yourself – wird zum wichtigen Begriff einer aktivistischen Kultur, die sich neuer Technologien bedient und für das eigene Kunststücken

aneignet, um Ideen schneller zu verbreiten. Dies betrifft zuerst Videokameras, später auch Software und Game-Engines von Computerspielen. Laienkultur, die sich neben einer von professionellen und elitären Ausbildungsstätten geprägten Kultur selbst ermächtigt, spielt dabei eine wichtige Rolle: „As new technologies come into play, people are less and less convinced of the importance of self-expression. Teamwork succeeds private effort“ (McLuhan/Fiore 1967: 123).

Dies ist nur ein kurzer Abriss und Einblick in Zugänge und Strategien aktivistischer Kunstpraxis. Nina Felshin übertitelt ihr Buch zu Art as Activism mit der Frage „But is it art?“ (1995a). Die Frage betrifft offenbar nicht nur Computerspiele, sondern auch die vielfältigen Ausprägungen von aktivistischer Kultur. *Frontiers* muss sich dieser Frage in doppelter Weise – in seiner Rolle als Computerspiel und als aktivistisches Kunstwerk – stellen und zeigt auf, wie diese im Zusammenspiel von Kunst, Computerspiel und politischem Projekt künstlerisch beantwortet werden kann.

4.2. *Frontiers* als Computerspiel

„Das Projekt müsste in ein pädagogisches Konzept eingebettet sein, als einzelnes Format ist es sehr gefährlich!“ Das ablehnende Argument über eine Förderung von *Frontiers* durch die oberösterreichische Kulturplattform KUPF ist eines der Beispiele für die Vorbehalte gegenüber Computerspielen, mit denen wir vor allem in der ersten Finanzierungsphase des Projekts konfrontiert waren. Während bereits unsere allerersten Spielentwürfe und Testlevels, die wir auf der Community-Seite ModDb.com veröffentlichten, von den SpielerInnen begeistert aufgenommen und sofort auf breiter Ebene diskutiert wurden, gestaltete es sich als äußerst schwierig das Medium Computerspiel KulturbeamtInnen und anderen FördergeberInnen im Kunstbereich verständlich zu machen. Auch unsere Auseinandersetzung mit dem Genre First-Person-Shooter trug nicht gerade dazu bei, Ängste vor Killerspielen, Amokläufen, süchtigen Jugendlichen, die den meisten dabei vor Augen kamen, beiseite zu fegen. Erst die Begeisterung der European Cultural Foundation (Eurocult) für unsere Projektidee und über die Möglichkeiten der Kommunikation, die Multiplayer-Spiele bieten, half uns bei der ersten Finanzierung und Vertrauensgewinnung von österreichischen KulturbeamtInnen im Bereich der Computerspiele. Bis heute kämpfen wir mit FördergeberInnen über die Förderwürdigkeit von Computerspielen, umso mehr freute uns die Auszeichnung von *Frontiers* als bisher erstes Computerspiel mit dem Outstanding Artist Award 2012 des österreichischen Kunstministeriums im Bereich Interdisziplinarität.

Sich einem Kunstwerk, das sich einem politischen Thema widmet, in Form eines Computerspiels zu nähern, eröffnet eine Reihe von Kontexten und gesellschaftlichen Rahmungen, die die Arbeit an *Frontiers* entscheidend geformt haben. Besonders, da wir *Frontiers* auch als diskursives Kunstwerk verstehen, bedeuten die verschiedenen, zum Teil sehr kontroversen und emotional geführten Debatten um Computerspiele einen wichtigen Kommunikationsaspekt, der das Spiel prägte und auf vielfältige Weise Einfluss auf die Rezeption hatte. Argumente von ComputerspielgegnerInnen betreffen vor allem Jugendschutz und Fragen nach der gewaltfördernden Wirkung von Spielen (vgl. Wunderlich 2012: 19ff.) und lassen insgesamt ein Misstrauen gegenüber dem gesamten Medium erkennen, das als unreif, banal, kommerziell oder brutal abgetan wird (vgl. ebd.). Ausgangspunkt dieser ablehnenden Haltung gegenüber Computerspielen sind oft First-Person-Shooter Spiele, deren Inhalte und Spielziele als unmoralisch und jugendgefährdend bewertet werden. Dieses Misstrauen gegenüber dem Medium prägte wie einleitend erwähnt die Finanzierungsphase von *Frontiers*, in der uns in einigen Förderbescheiden zwar ein guter Wille zugesprochen wurde, aber aus Angst vor Computerspielen negative Förderbescheide ausgestellt wurden.

Zugleich üben Computerspiele aber eine unheimliche Faszination aus. Ihre NutzerInnenzahlen überschreiten längst jene von Hollywood-Filmproduktionen. Das Spiel *League of Legends* zum Beispiel wird laut Angaben seines Herausgebers *Riot Games* monatlich von 67 Millionen SpielerInnen gespielt (Tassi 2014: o. S.). Spiele werden daher nicht nur von der Unterhaltungsindustrie als wichtige wirtschaftliche Faktoren gehandelt, auch in der Wissenschaft wurden sie inzwischen als ernst zu nehmender Forschungsgegenstand anerkannt. Zugleich werden sie auch immer stärker als Bildungs- und Agenda-Setting-Instrumente genutzt.

4.2.1. Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen und Wirtschaftsfaktor

Es ist schwierig Computerspiele in ihrer Vielfalt, ihren unterschiedlichen Funktionen zwischen Unterhaltung, Bildung, Medienkunstwerk als einheitliches Phänomen zu erfassen. Computerspiele sind vom popkulturellen Randphänomen zu einem wichtigen Träger von popkulturellen Trends geworden, präsentiert in großen Messen und Medienberichten. Die Umsätze der Computerspielindustrie sind enorm. Allein der Umsatz von Computerspielen in Deutschland betrug 2013 laut einer Statistik des deutschen Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. 1,82 Milliarden Euro; 69,5 Millionen Computer- und Videospiele wurden verkauft (BIU 2014: o. S.). Spiele sind aber nicht nur

Unterhaltungsprodukte, sondern ein wichtiger gesellschaftlicher Trend. Aufgrund des stetig wachsenden Einflusses von Spielen auf alle Lebensbereiche sind Spiele bereits zum Sinnbild unserer Gesellschaft geworden.

Längst spricht man von einer *ludic society* (Schwingeler/Gehring 2009) oder vom Phänomen der *Gamification* der Gesellschaft, die dazu tendiert, Aufgaben und Herausforderungen als Spiele zu inszenieren (Marczewski 2012). Die US-amerikanische Spieleentwicklerin und Autorin Jane McGonigal schlägt in ihrem viel rezipierten Buch „Reality Is Broken“ (2011) vor, Spielstrategien und Inszenierungen von Erfahrungen in Spielen auf reale Herausforderungen zu übertragen, um das Engagement von Menschen zu verbessern und Menschen „glücklich zu machen und die Realität zu verändern“ (ebd.: 15). „If we take everything game developers have learned about optimizing human experience and organizing collaborative communities and apply it to real life, I foresee games that make us wake up in the morning and feel thrilled to start our day“ (ebd.: 14). McGonigal sieht ihre eigene Arbeit zwar in Distanz zum Diskurs um Gamification, der oft als Marketinggag verwendet wird, ihr Buch hatte jedoch großen Einfluss auf den Diskurs um das Verhältnis von Spielerfahrung und deren psychologischer Wirkung, den sie als äußerst produktiv und positiv bewertet. Die Betonung dieser positiven Aspekte von Spiel und spielerischen Strategien spielen besonders in der Serious Games-Bewegung, die Spiele als Lern- und Informationsinstrumente einsetzt, eine entscheidende Rolle.

Doch Spiele spalten auch in hohem Maße. Ihre Rezeption ist segmentiert und widersprüchlich: Ästhetische und künstlerische Interessen, das Interesse von Spielern und Spielerinnen, die Zugänge von an Popkultur Interessierten, von PädagogInnen, der Industrie und vielen anderen beteiligten Gruppen unterscheiden sich. Die verschiedenen Teilöffentlichkeiten, die Spiele auf unterschiedlichen Ebenen mit unterschiedlichem Know-how und Erwartungshaltungen rezipieren, sind breit aufgefächert, wie die periodisch wiederkehrende „Shooter“-Diskussionen zeigen. Für die einen sind sie liebste Freizeitbeschäftigung und wichtiges Kulturgut, für die anderen aggressionsfördernde Unkultur. Gerade diese enorme Verbreitung von Computerspielen und ihre widersprüchliche Rezeption, ihre zugleich aber relativ marginale Rolle im zeitgenössischen Kunstdiskurs interessierte uns.

Diese Diskurse, die in *Frontiers* als First-Person-Shooter zum Thema Flucht kulminierten und zwischen denen wir changierten, könnten diverser nicht sein und zeigen das Panorama an Erwartungen und Befürchtungen, die gegenwärtig an Spiele geknüpft sind. Ich werde im Weiteren besonders zwei Diskursfelder besprechen, die sich in sehr unterschiedlichen Spielgenres bewegen. Das ist einerseits der Diskurs um First-Person-Shooter und andererseits die Serious-Games-Spielebewegung.

4.2.2. First-Person-Shooter

Die Entscheidung für das Genre First-Person-Shooter brachte es mit sich, dass verschiedenste Konnotationen und Kontexte, die damit verbunden sind, als eine Bedeutungsebene in unser Spiel hineinwirken. Was die Gestaltung unseres Spiels betraf, so bedeutete es auch, Regeln, Ästhetiken, Normen und Konventionen, die diese Art von Spiel vorgibt, kritisch zu reflektieren und daraus ein eigenes Regelsystem zu entwickeln. *Frontiers* ist somit nicht nur ein Medienkunstwerk zum Thema Flucht, sondern birgt implizit Fragen nach Grenzen und Möglichkeiten des Genres First-Person-Shooter. Der Name First-Person-Shooter (FPS) trägt in sich bereits wesentliche Kennzeichen dieser Spielform. Gespielt wird aus der ersten Perspektive, das heißt, man sieht das Spiel aus den Augen des gespielten Avatars, von dessen restlichem Körper man ansonsten zu meist lediglich die Arme zu sehen bekommt und als deren Verlängerung die jeweilige Waffe, mit der es zu hantieren gilt. Und dies ist bereits ein weiteres zentrales Merkmal dieser Spielform: Das Gameplay der Unterkategorie von Actionspielen basiert im Wesentlichen auf bewaffnetem Kampf; die meisten Aufgaben des Spiels bestehen darin, diesen zu gewinnen. Das Schießen und Nicht-erschossen-Werden ist spielerischer Kern des FPS. Im Deutschen existiert des Weiteren die Bezeichnung „Egoshooter“, die diese Bedeutungsebenen noch kürzer zusammenführt.

Von weiterer zentraler Bedeutung ist die räumliche Struktur dieser Spielkategorie. FPS sind 3-D-Spiele. Das Erkunden und Entdecken der dreidimensionalen Welten, in die die SpielerInnen immersiv eintauchen, stellt einen weiteren Erfolgsfaktor des Genres dar. Stefan Günzel widmet sich in seinem Buch „Egoshooter“ (2012) dem Raumbild des FPS. Für Günzel stellt die Raumsituation, wie sie im Shooter von den „Betrachtern“ erfahren wird, die „die Erfahrung des Sehens mit der Erfahrung des Handelns kombinieren“ (ebd.: 6), den Inbegriff eines Computerspiels überhaupt dar, das heißt eine Art des digitalen Spiels, dessen Erfahrungen kaum in Form eines Brettspiels oder einer anderen Form des Spiels nachkreiert werden können und ausschließlich auf den Computer angewiesen sind. In den ersten Schritten zu *Frontiers* starteten wir Spieltests anhand eines Papierprototyps, eine Vorgehensweise, zu der zahlreiche SpielentwicklerInnen in den ersten Entwicklungsstadien zurückgreifen, um die Basiselemente des Gameplays zu testen. Dass solche Tests am Papier möglich sind und produktiv zur Gestaltung von Regeln und Raum beitragen können, widerlegt aber noch nicht Günzels These. Günzel stellt diese vor dem Hintergrund zu Überlegungen von Zentralperspektive und Kartografie an, auf Basis deren Traditionen er seine Analyse des Raumbilds des Genres anstellt. Die

Möglichkeiten, die die Gestaltungen des 3-D-Raums in Kombination mit den auf Aktion basierenden Spielregeln des FPS bieten, waren auch für uns inspirierender Ausgangspunkt in unserer Spielgestaltung (vgl. Kapitel 3.3.).

Inhalte, Komplexität, Szenarios der verschiedenen FPS-Spiele unterscheiden sich wesentlich, können von Alieninvasionen oder anderen futuristischen Welten handeln und in den unterschiedlichsten Szenarios spielen, von gegenwärtigen Kriegsschauplätzen (*Americas Army, Counter Strike*), steam punk-Settings bis zu alternativen 20er- oder 50er-Jahre Welten (*Bioshock, Fall Out*). Manche verfügen über komplexere Handlungen, manche sind reduziert auf das Geschicklichkeits- und Kampfspiel der SpielerInnen untereinander (vgl. Lehmann et al. 2009).

Auf formal-ästhetischer Ebene prägen als gemeinsames Merkmal die drei Komponenten Ich-Perspektive, Kampf als Grundspielprinzip und die Erfahrungen von Handlungen in einem 3-D-Raum wesentlich das Genre.

Geschichte des First-Person-Shooter

Das Massenphänomen Computerspiel ist geknüpft an die Geschichte von FPS, die zum popkulturellen Erfolg des gesamten Mediums beitrugen und über die eine Reihe von technischen und soziokulturellen Entwicklungen und Innovationen ausgelöst wurde und die Art, wie Computerspiele heute gestaltet, vermarktet und von SpielerInnen genutzt werden, entscheidend prägten.

Ich werde weiter unten noch von der Entwicklung der Modding-Kultur aus den FPS sprechen, aber nicht nur diese partizipative Kultur wurde aus dem Umfeld der Shooter hervorgebracht, auch wesentliche technische Entwicklungen, wie die Entwicklung von 3-D-Spielen und Multiplayer-Spielvarianten, gingen von ihnen aus.

Um einen fixen Platz in den Annalen der First-Person-Shooter-Spiele konkurrieren mittlerweile unzählige Titel. Folgende Spiele zählen zu den Meilensteinen in der Entwicklung des Genres. Ihre Bedeutung ist inzwischen von zahlreichen Publikationen hervorgehoben worden und sie bilden sozusagen den klassischen Kanon der Spielkategorie FPS (vgl. Au 2002, Knorr 2012, Salen/Zimmerman 2004: 550f.).

Mit *Wolfenstein 3D* wurde 1992 von *id Software* ein Spiel veröffentlicht, das gewissermaßen das Genre, wie wir es heute kennen, einläutete und nicht zuletzt wegen seines kontroversen Inhalts unglaubliche Popularität erlangte (vgl. Knorr 2012: 139). In den Gefängnis-Bunkern einer Nazi-Parallelwelt müssen die SpielerInnen die Welt von der Herrschaft der Nazis und den von diesen erschaffenen Mutanten-Kreaturen befreien. Aufgrund seiner Nazi-Ikonografien, wie Swastika-förmige Dungeons, wurde das Spiel

in Deutschland verboten, was seiner Popularität aber keinen Abbruch tat. Während die 3-D-Technologie in *Wolfenstein* noch einen Pseudo-3-D-Raum simuliert, wurde in dem Science-Fiction-Horrorspiel *Doom*, das 1993 von *id Software* veröffentlicht wurde und das aufgrund seiner gewaltsamen Darstellungen ähnliche Kontroversen wie *Wolfenstein* auslöste, die 3-D-Technologie wesentlich weiterentwickelt und sorgte für eine neue, immersive Spielerfahrung. Neben dieser neuen, in Echtzeit berechneten 3-D-Grafik stellte *Doom* als eine weitere Erneuerung einen Multiplayer-Modus zur Verfügung (vgl. ebd.: 139f.). Eine Revolution ganz anderer Art brachte *Half-Life* hervor, das 1998 von *Valve* veröffentlicht wurde und das das Genre gemeinsam mit seinem Nachfolgespiel *Half-Life 2* (2004) um eine neue Art des Storytellings erweiterte (vgl. Furtwängler 2001: 396f.). Neben dem reinen Kampfgeschehen, auf das das Gameplay der meisten seiner Vorgängerspiele aufbaute, entwickelte *Half-Life* eine wesentlich komplexere Geschichte, die in der Rolle des Physikers Dr. Gordon Freeman nachgespielt werden kann (auch er muss die Welt retten, diesmal vor einer Alieninvasion), und Rätsel- und Gesprächsequenzen, die völlig neue narrative Elemente bieten. Da *Frontiers* eine Modifikation seines Nachfolgerspiels, *Half-Life 2*, ist, spielten die unzähligen popkulturellen Referenzen, die inzwischen als Reaktion auf dieses einflussreiche Spiel entstanden waren, für uns eine wesentliche Rolle.

Als *Half-Life*-Mod befinden wir uns in prominenter Gesellschaft. Ein Spiele-Blockbuster, der über zehn Jahre der meist gespielte Multiplayer-Shooter war, entstand als Mod von *Half-Life*: In seiner Hochzeit versammelte *Counter Strike* (1999) bis zu 90.000 SpielerInnen zugleich auf seinen Servern (Fernando 2008: o. S.).

Das Genre befindet sich aktuell sehr in Bewegung. In heutigen Spielentwicklungen großer Spielefirmen ist es inzwischen quasi ein Muss, dass ständig neue Standards in Grafik und technischen Ansprüchen gesetzt werden. Stellvertretend für die große Anzahl an Titeln, die derzeit um die Gunst der SpielerInnen buhlen, seien hier die Spiele der Firma *Crytek* (*Farcry*, *Crysis*) erwähnt, die an der Spitze aktueller 3-D-Grafik-Entwicklung stehen, und die bereits im Kontext der künstlerischen Spiele erwähnte Shooter-Serie *Bioshock*, die auf ganz andere Weise, nämlich durch kunstvoll gestaltete phantastische Spielwelten und eigenwilliges Storytelling und Gameplay, punktet. Die Liste aktueller Spiele und deren Versuche, das FPS-Genre mehr oder weniger neu zu definieren, zu erweitern oder aber auch in guter alter Form zu reproduzieren, lässt sich beliebig fortsetzen. FPS sind und waren ein zentraler Teil der Computerspielkultur, die sich trotz oder gerade wegen ihrer oft provokanten Inhalte und Gewaltdarstellungen zu einer populären Massenkultur entwickelt hat.

SpielerInnen von Shootern haben inzwischen hohe Ansprüche und begnügen sich nicht mit immer gleichen Szenarios. Für die Spiele selbst heißt das nicht nur Kreativität in Gameplay, Setting, Story oder visueller Gestaltung, sondern vor allem auch immense Budgets und riesige Teams von EntwicklerInnen aus allen kreativen Bereichen. Besonders, was die 3-D-Grafik betrifft, herrscht ein Druck, immer wieder die Grenzen des bisher Dagewesenen zu sprengen. Für kleine Independent-SpielentwicklerInnen oder KünstlerInnengruppen bedeutet das, ständig, besonders auch, was die grafischen Ansprüche betrifft, mit den Produkten von Großkonzernen mit Budgets in Millionenhöhe gemessen zu werden. Um hier bestehen zu können, ist es für kleinere Teams ohne große Budgets notwendig, alternative Strategien zu entwickeln. Auf diese Weise ist in den letzten Jahren eine Reihe neuer grafischer Stile entwickelt worden, die aus dieser Not eine Tugend gemacht haben, auf ressourcenintensiven Fotorealismus der großen Blockbuster verzichten und stattdessen auf andere visuelle Traditionen zurückgreifen beziehungsweise ironisch mit grafischen Traditionen anderer Spiele umgehen. Es finden sich zum Beispiel einige höchst erfolgreiche Spiele im Retro-Stil, der sich an Computerspiele der 80er- und 90er-Jahre anlehnt, wie das Point-and-Click-Adventure *Edna bricht aus* (Daedalic Entertainment 2008), Spiele, die eine neue Form des Pixel-Stils entwickeln, wie *Sword and Sworcery* (Capybara Games, Superbrothers 2011), an Animationsfilmtraditionen anknüpfen, wie das tschechische EntwicklerInnenstudio *Amanita Design* mit Spielen wie *Machinarium* (2009) und *Samorost* (2003), oder gänzlich neue grafische Wege gehen, wie es die Wiener EntwicklerInnen von *Broken Rules* mit dem papiercollagenartigen Stil von *And Yet It Moves* (2009) oder den abstrakten grafischen Formen von *Secrets of Raeticon* (2014) getan haben.

Rezeption

FPS haben Millionen von begeisterten SpielerInnen, eine aktive und kreative Fankultur, sie werden inzwischen nicht nur mehr in Fachmedien, sondern in Tageszeitungen oder auf populären Fernsehsendern besprochen. In zahlreichen Foren und Blogs tauschen sich SpielerInnen über Spielerfahrungen aus und verfolgen gespannt Medienberichte, bis das lange angekündigte neue Produkt veröffentlicht wird. Ein nicht wegzudenkendes Unterhaltungsmedium ist es für die einen, Killerspiel für die anderen. Betritt man den Boden von FPS, so ist die Debatte um das Gewaltpotenzial, die diese Spiele hervorrufen, nicht zu umgehen. Die Rezeption von Spielen generell, aber FPS im Besonderen könnte widersprüchlicher nicht sein. Sind sie für die einen Spaß, wichtiger virtueller sozialer Treffpunkt und Inspiration, stehen sie für die anderen für Sucht und Gewalt. Es ist fast

schon zu einem medialen Reflex geworden, dass bei Amokläufen wie jenem in einer Schule im deutschen Winnenden 2009 oder bei anderen jugendlichen Gewaltverbrechen nach Killerspielen auf den Computern der TäterInnen gesucht wird und die Rolle dieser Spiele im Zusammenhang mit der Gewalttat diskutiert wird (vgl. Lehmann et al. 2008). Besonders in Deutschland wird die Diskussion um die sogenannten Killerspiele heftig geführt und Medien, wie die „Bild“-Zeitung, führen geradezu mediale Feldzüge gegen bestimmte Spiele. Aber auch die Feuilletons der Qualitätszeitungen haben immer wieder in dieses Horn geblasen (vgl. ebd.). Am Rande konnten wir mitverfolgen, welche mediale Hetzjagd auf Spiele und ihre EntwicklerInnen geführt werden kann, als einer unserer Mitarbeiter, Jens Stober, als Modifikation unseres Spiels ein Level für die deutsch-deutsche Grenze erstellte. Das Studentenprojekt *1378 (km)* wurde in Deutschland zum Gegenstand einer großen medialen Kampagne gegen das Spiel (vgl. www.1378km.de).

Auch in den Wissenschaften ist die Thematisierung von Gewalt und Spiel wichtiges Forschungsthema. Eine Reihe von Studien zum gewaltfördernden Potenzial von FPS widerlegt oder eben belegt ihre aggressionsauslösende Wirkung (vgl. Wunderlich 2012). Viele der Ängste und Aversionen gegen Spiele haben mit einer Unsicherheit und Unwissenheit zu tun. Die Kritik an den Spielen kommt ja nur im seltenen Fall von den SpielerInnen selbst, sondern von jenen, die nicht vertraut sind mit den Ästhetiken, Techniken und sozialen Bedingtheiten von Spielen.

Der Medienphilosoph und Computerspielforscher Claus Pias weist darauf hin, dass Spieltheorien häufig in Umbruch- und Krisensituationen entstehen, und verweist dabei unter anderem auf Johan Huizinga und Friedrich Schiller (Pias 2007). Huizingas *Homo Ludens* entstand 1937 (hier 1956) unter dem Eindruck des Nationalsozialismus. Schillers Spieltheorien, in denen der berühmte Satz fällt, dass „der Mensch nur dann ganz Mensch ist, wenn er spielt“, entstand 1794, in einer Zeit, die Schiller als Zeitalter des „menschlichen Verfalls“ und der „Verwilderung“ beschreibt (Pias 2007: 207, 260). Gerade bei den heftig geführten Diskussionen um Killerspiele wäre es interessant zu analysieren, worum es eigentlich bei diesen Diskussionen geht, welche gesellschaftlichen Ängste und Krisensituationen hier unter dem Deckmäntelchen der Diskussion um ein Spiel aufgearbeitet werden. Henry Jenkins sieht SpielentwicklerInnen und SpielkritikerInnen in der Pflicht, sich dem Thema Gewalt in differenzierterer und reflektierterer Form anzunehmen: „Rather than bemoaning ‚meaningless violence‘, we should explore ways that games could not simply stage or simulate violence but offer us new ways to understand the place of violence within our culture“ (Jenkins 2005: 187). Mit der

Reflexion von Gewalt an den Grenzen Europas innerhalb des Gameplays von *Frontiers* haben wir solchen Überlegungen Rechnung getragen.

Fest steht, dass Spiele als neues Massenphänomen auch Angst machen, bei jenen, die das Ablösen gewohnter kultureller Traditionen als schmerzlich und bedrohlich empfinden. Das ist bei Weitem kein neues Phänomen und Claus Pias beruhigt uns hier: „Insbesondere die lang und breit geführten Gewaltdebatten repetieren nur (und zwar auf fast schon beruhigende Weise) die Argumente vergangener Epochen hinsichtlich Spiel- und Lesesucht, Verdummung durch Fernsehen oder Aggression durch Splattervideos.“ (Pias 2007: 268)

Es mehren sich auch zunehmend Stimmen, die einen differenzierteren Umgang mit Shootern fordern. Gerade in Deutschland gibt es Vorstöße von staatlicher Seite, das Phänomen Computerspiel differenzierter zu betrachten. Nach den Diskussionen Anfang dieses Jahrtausends, als sogar im Koalitionsvertrag der damals regierenden rot-grünen Bundesregierung das Verbot von Killerspielen festgelegt worden war (vgl. Lehmann et al. 2008: 241), brachte der deutsche Kulturrat 2008 einen Sammelband heraus, der sich dem Phänomen Computerspiel mit dem Fokus auf Fragen nach „kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz“ (Zimmerman/Geißler 2008) nähert und so einen Beitrag leisten möchte, um die Debatte emotionsloser und komplexer zu führen. In Österreich setzt sich die Bundesstelle für Positivprädikatisierung (BuPP) für Medienbildung und für einen differenzierten Austausch zu Computer- und Konsolenspielen ein.

4.2.3. Modding

Unter *Mod* versteht man die Modifikation an einem Computerspiel (vgl. Behr 2009, Knorr 2012, Reichert 2008). Im Deutschen findet man übrigens alle drei Artikelformen: der, die oder das Mod. Mod ist eine Kurzform für *modification*, die Tätigkeit des Modifizierens wird *modding* genannt. Wie diese Modifikation aussieht, kann dabei ganz unterschiedlich sein. Mods reichen von kleinen Veränderungen, die zum Beispiel einzelne grafische Komponenten ersetzen, sogenannten *tweaks*, bis hin zu komplett eigenständigen Spielen, *total conversions*, die nur mehr wenig mit dem jeweiligen Ausgangsspiel zu tun haben (Knorr 2012: 141). Auch *Frontiers* könnte man als eine solche *total conversion* von *Half-Life 2 Deathmatch* bezeichnen, da von uns sowohl alle grafischen Elemente neu erstellt wurden als wir auch in den Code des Spiels und in seine Spielregeln eingegriffen und ein völlig neues Spiel entwickelt haben.

Der viel zitierte Beitrag zum Thema Spielverderber des niederländischen Ethnologen Johan Huizinga, dessen Buch *Homo Ludens* längst zu den Klassikern der Spieleforschungsliteratur zählt, führt zu einigen zentralen Gesichtspunkten, unter denen das Phänomen Modding verstanden werden kann:

Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht, ist Spielverderber. Der Spielverderber ist ganz etwas anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst. Dadurch, daß er sich dem Spiel entzieht, enthüllt er die Relativität und die Sprödigkeit der Spielwelt, in der er sich mit den anderen für einige Zeit eingeschlossen hatte. Er nimmt dem Spiel die Illusion [...]. Darum muss er vernichtet werden, denn er bedroht die Spielgemeinschaft in ihrem Bestand. [...] Es kann aber sein, daß diese Spielverderber ihrerseits nun sogleich wieder eine neue Gemeinschaft mit einer neuen Spielregel bilden. Gerade der Geächtete, der Revolutionär, der Mann des geheimen Klubs, der Ketzer ist außerordentlich stark im Gruppenbilden und hat dabei nahezu immer in hohem Grade spielhaften Charakter. (1956: 18f.)

Huizinga konnte noch nichts ahnen vom Massenphänomen Computerspiel und seinen kulturellen Zusammenhängen. Die Textpassage spielt auch deutlich auf die politischen Zusammenhänge in den 1930er-Jahren und den Faschismus an, dessen gesellschaftliche und moralische Regelbrüche und dessen starke Formierung er hier anprangert (vgl. Pias 2007). Wenn wir dieses Zitat aber aus diesem politischen Kontext nehmen, dann führt es uns hinein in die Welt der Modder. Huizinga erwähnt nämlich drei zentrale Merkmale von Modding-Kultur:

1. Spielverderben, also die „ketzerische“ Lust am Regelbruch der vorgegebenen Industrieprodukte als Auslöser für einen Ausbruch enormer Kreativität und der Gründung einer eigenen Spielkultur, die nicht nur passiv konsumiert, sondern sich Inhalte und Regeln aneignet und aktiv weiterbearbeitet.
2. Die Geschichte von Modding als faszinierendes Beispiel dafür, wie diese Revolutionäre nicht zu Geächteten wurden. Ihre Gemeinschaften wurden von der Industrie als Teil der Spielkultur nicht nur akzeptiert, sondern veränderten diese in einem konstanten Austauschprozess zwischen Subversion und Affirmation nachhaltig, beziehungsweise verlebte sich auch umgekehrt die Spieleindustrie die Modding-Kultur ein und ließ das „Spielverderben“ zu einem offiziellen Teil ihres Produktmarketings werden.
3. Auch mit der Stärke der Gruppenbildung hat Huizinga ins Schwarze getroffen: Die Modding-Kultur mit ihren Netzwerken, Plattformen und Austauschangeboten ist zu einem riesigen und gut vernetzten soziokulturellen Phänomen angewachsen, das längst

nicht mehr als Subkultur angesehen werden kann. Modder sind stark im Gruppenbilden und von diesem intensiven Austausch lebt die Kultur in hohem Grade.

Die soziokulturelle Praxis des Moddens (Knorr 2012: 139) ist unmittelbar verbunden mit der Entwicklung von First-Person-Shooter-Spielen und sorgte dort für geradezu revolutionäre Veränderungen. Modding-Kultur ist ein einzigartiges Beispiel für eine DIY-Bewegung, eine kreativen und künstlerischen Fankultur, die zugleich auch subversive Kultur ist, die nicht nur nachhaltig auf die Firmen und die damit verbundenen Spielplattformen von FPS einwirkte, sondern generell die Art und Weise prägte, wie heute Spiele konzipiert, produziert, vertrieben und vermarktet werden.

Einschätzung von Modding in der Literatur

Betrachtet man die Literatur zum Thema Modding, so lassen sich einige Stränge der Verortung des Phänomens Modding herauskristallisieren: Auffällig in der Bewertung zahlreicher Beiträge zum Thema Modding ist die zumeist sehr positive, fast schon euphorische Einschätzung der gesellschaftsverändernden Kraft in Zusammenhang mit dieser Kulturtechnik. Salen/Zimmerman verbinden Modding sogar per se mit Widerstandskultur. „Designed strategies of resistance in a game, whether created by players or designers, are called game modifications, or mods“ (2004: 559). Modden wird demnach mit Subversivität und Widerständigkeit gleichgesetzt. Das Phänomen Modding wird als ein herausragendes Beispiel gesehen, wie eine widerständige Open-Source-Praxis auf kommerzielle Strukturen der Game-Industrie einwirkt und diese nachhaltig verändert. Neben diesem subversiven Potenzial seien noch drei weitere Aspekte von Modding erwähnt: Partizipation, Amateur-Praxis, Aneignung.

Viele MedienwissenschaftlerInnen beschäftigen sich inzwischen mit den Aspekten von Modding als Teil einer partizipativen Kultur (vgl. Jenkins 2009, Raessens 2005). Ein Aspekt davon ist, dass Modding aus einer Laienkultur hervorgeht, die sich aktiv mit den von professionellen SpielentwicklerInnen zur Verfügung gestellten kommerziellen Produkten auseinandersetzt (vgl. Knorr 2012, Reichert 2008). In seiner „vorsichtigen Definition von game modding“ (Knorr 2012: 141) bezeichnet der Ethnologe Alexander Knorr Mods „als die Produktion spielbarer Zusätze zu kommerziellen Computerspielen durch private Einzelpersonen oder Gruppen“ (ebd.). Ramòn Reichert und Knorr legen dabei den Fokus auf das Prinzip der Aneignung, das heißt, sie legen das Augenmerk auf die aktive Rolle der KonsumentInnen, die Spiele nicht nur passiv nutzen und sich den Struktu-

ren anpassen, sondern sich diese durch eine „subversive Umnutzung“ (Reichert 2008: 191) zu eigen machen. Knorr schlägt vor „game modding als Bündel von Prozessen soziokultureller Aneignung zu konzeptualisieren“ (Knorr 2012: 143).

Reichert geht in seiner Studie besonders auf die künstlerischen Aspekte der Modding-Kultur ein. Er stellt dem Konzept der Anpassung der SpielerInnen an die jeweiligen Spiele die Perspektive der kreativen Aneignung von Spielen entgegen, diese „transformativen“ (Reichert 2008: 192) „kulturellen Aneignungspraktiken“ (ebd.: 193) sind laut Reichert nicht nur als bloßer Konsum von medialen Artefakten zu verstehen, sondern als kreative Nutzung von Spielen, die von den ModderInnen besonders auch als „ästhetische Objekte“ angesehen werden. Stephan Schwingeler widmet künstlerischen Spielemodifikationen ein eigenes Buch (2014). Dieser künstlerische Umgang im Bereich des Modding spielte von Anfang an eine große Rolle. Modding stellt eine zentrale Schnittstelle von Kunst und Computerspiel dar, weil die Anforderungen von aktivistisch-partizipativer Kunst durch die zugängliche Software und die kulturellen Kontexte von Computerspielen erfüllt werden.

Entscheidend für die Entwicklung der Modding-Kultur ist ihr Ursprung in einer Open-Source-Bewegung und DIY-Laienkultur. Ein kurzer Überblick über die Geschichte der Modding-Kultur zeigt überdies ihren Einfluss auf den professionellen Spielmarkt und deren Wechselverhältnis von Affirmation und Subversion (vgl. Knorr 2012: 141). „Dennoch, von Anfang an spiegelt die Modding-Szene nicht nur Struktur und Praktiken der professionellen Industrie wider, sondern beide stehen in einem dialektischen, sich gegenseitig beeinflussenden, ja schaffenden Verhältnis zueinander“ (ebd.).

Geschichte des Modding

Wie oben bereits erwähnt ist die Entwicklung der Modding-Kultur unmittelbar verbunden mit der Geschichte der FPS (vgl. Knorr 2012: 193ff., Au 2002) und damit verbunden ein Kampf zwischen ModderInnen und Industrie über das, was erlaubt ist, wie weit Regeln gebrochen werden können und wie weit der Druck einer Open-Source-Bewegung auf die Industrie einwirken kann. Die Entwicklung von Modding fand synchron zum Massenphänomen Computerspiel und dem kommerziellen Vertrieb von Computerspielen seit den 1980er-Jahren statt. Wagner James Au erwähnt als ersten bekannten Mod *Castle Smurfenstein*, eine Adaption der Originalversion von *Castle Wolfenstein* aus dem Jahr 1983 (Au 2002: o. S.). Auffällig ist auf jeden Fall, wie Computerspiele von Anfang an von einer aktiven Szene nicht bloß als fertige Industrieprodukte aufgefasst wurden, die

von KonsumentInnen rezipiert und vielleicht kommentiert werden, sondern als Tools, um damit eigenkreativ umzugehen. Analog zum kreativen Umgang mit Videokameras und anderen neuen Technologien wurden Computerspiele, ihre Software oder grafischen Daten als DIY-Instrumente gesehen, um eigene Inhalte zu produzieren. Dabei galt es aber zunächst die wohlbehüteten Geheimnisse, wie Quellcode und Game-Engine, zu entschlüsseln und sie überhaupt zugänglich für Modifikationen zu machen. Knorr weist auf die Wichtigkeit der Modularität im Aufbau von Spielen hin, die mit zugänglichen und unzugänglichen Komponenten veröffentlicht werden. Die Game-Engine – das „Grundgerüst“ (Behr 2008: 194) beziehungsweise der „programmtechnische Motor“ (Knorr 2012: 138) –, die die Ereignisse im Spiel berechnet und zusammenfügt, bleibt oft in großen Teilen unzugänglich beziehungsweise muss teuer erworben werden. Die statischen Daten des Spiels, wie grafische Komponenten, Klänge etc., die in Datenbanken oder Bibliotheken gespeichert sind, sind zumeist zugänglich und können leicht durch andere ersetzt werden. Der Disput zwischen Open-Source-Szene und Industrie umkreiste die Frage, wie viele der Daten freigegeben werden.

Für die Modding-Kultur spielt bereits die 80er-Jahre-Originalversion von *Wolfenstein* eine entscheidende Rolle, da diese für eine breite Popularität von FPS sorgte und bereits erste Mods entstanden. Der eigentliche Durchbruch des Modding-Enthusiasmus erfolgte in Zusammenhang mit der Veröffentlichung von *Wolfenstein 3D* 1992. Es war bereits Teil des Marketingkonzepts dieses ersten richtigen First-Person-Shooter-Spiels, einen Teil des Spiels gratis zur Verfügung zu stellen, um so für ein breites Interesse zu sorgen. Mit dem durchschlagenden Erfolg des Spiels ging eine lebhaftere Modding-Szene einher, die das Spiel auf vielfältige Weise modifizierte, die Mods anderen Leuten zur Verfügung stellte und so für eine völlig neue Dimension in der Wechselbeziehung von KonsumentInnen und ProduzentInnen sorgte: ein von SpielerInnen eigenständig kreierter Kontext, der von anderen gratis gespielt werden konnte.

Einen weiteren Meilenstein stellt *Doom* (1993) dar, das mit dem erstmals angebotenen Multiplayer-Modus Potenzial für gemeinsames Spiel und Austausch bot. Die Einstiegslevels des Spiels wurden gratis im Netz zur Verfügung gestellt und Modding-Aktivitäten wurden von der Entwicklerfirma gezielt gefördert (Au 2002, o. S.). Berühmt wurde *Doom* in der Modding-Geschichte dadurch, dass 1994 der Programmcode von *Doom* von einer breiten Plattform von Hackern auseinandergenommen wurde und Programme veröffentlicht wurden, die es ermöglichten den Code zu verändern (Sallen/Zimmerman 2004: 559). Die Programme wurden im Netz verbreitet und zahlreiche Mods entstanden, die den Hersteller *id Software* zugleich faszinierten, aber auch unter Druck setzten, eine Entscheidung zu fällen, was das Verhältnis von kostenpflichtigem

Spiel und freien, von UserInnen produzierten Inhalten betraf. Er traf darauf eine richtungsweisende Entscheidung für die Geschichte der Mods, die deren Verhältnis zur Spieleindustrie bis heute prägt. *id Software* gestattete die Veröffentlichung von nicht kommerziellen Mods (Behr 2008: 196), solange klargestellt war, dass es sich dabei nicht um Produkte von *id Software* handelte, und ersuchte die EntwicklerInnen, nur die kommerzielle Version des Spiels zu modifizieren, woran sich die meisten ModderInnen hielten. Der Grundstein für den Umgang zwischen Open-Source-AktivistInnen und den Interessen von Firmen war gelegt als eine Art Kompromiss, der zwar kreativen Umgang mit den Spielen zuließ, zugleich aber die ModderInnen an die kommerziellen Strukturen der Firmen band. Später veröffentlichte *id Software* den Programmcode von *Doom*, der allerdings längst gehackt und bekannt war. Dieses enge Verhältnis von Modding-Kultur und den modifizierten Spielen zeichnet bis heute eine Fankultur aus, der (fast)¹² alles an kreativem Umgang mit dem kommerziellen Spiel erlaubt wird, die zugleich aber ihre Netzwerke und Kommunikationsplattformen eng an die Ausgangsspiele knüpft. Dabei verschwimmen die Grenzen von Amateur-Aktivitäten und professionellen Strukturen: Firmen rekrutieren nicht nur ModderInnen, die sich zuvor die Skills in der Spielentwicklung angeeignet haben, für ihre EntwicklerInnenteams, besonders erfolgreiche Mods werden auch von den Firmen übernommen und kommerziell vertrieben. Das bekannteste Beispiel, *Counterstrike*, habe ich oben bereits erwähnt.

Eine wichtige Rolle in der großen Popularität von Modding kam der Entwicklung sogenannter Software Development Kits (Editoren) zu, Programme, die mit einem relativ einfachen grafischen Aufbau das Herstellen von Mods ermöglichen, ohne dass der gesamte Code von den HerstellerInnen freigegeben werden muss und ohne dass allzu spezifische Programmierungs- oder Design-Skills notwendig sind. Zu Beginn stellten ModderInnen eigene Editoren zur Verfügung (*Doom* 1993), später wurden diese von den Firmen als Teil der Marketingstrategien im Rahmen der Spielentwicklung hergestellt. Ihr Ziel war es dabei, im Umfeld dieser Editoren und der großen Modding-Communities, die so entstanden, ein breites Fan-Netzwerk zu etablieren (vgl. Jenkins/Squire 2002). Auch die Entwicklung von *Frontiers* wäre ohne einen solchen Editor und die gesamten Distributionsstrukturen, die dieser ermöglicht, nicht denkbar. Wir verwendeten dabei den *Hammer Editor*, den die Firma *Valve* mit ihrem Spiel *Half-Life 2* veröffentlichte. Die Entwicklung von Software und Hardware geht im Gaming-Bereich rasend schnell vor sich, und auch wenn es heute bereits um einiges bessere Editoren

¹² Sexualität ist eines der letzten verbleibenden Tabus in Computerspielen, das jedoch mittlerweile auch unterlaufen wird.

gibt, die benutzerfreundlicher sind und mehr Gestaltungsspielraum in der Spielgestaltung zulassen, so stellt der *Hammer Editor* gemeinsam mit *Unreal* von *Epic Games* den erfolgreichsten und meistgenutzten Editor dar, um den sich eine große Community bildete, die in lebhaftem Austausch Spiele kreiert, spielt und diskutiert. *Valve* förderte die Entstehung dieser Community mit einem weiteren Schachzug, nämlich der Entwicklung der Plattform *Steam*.

Mit *Steam* setzte *Valve*, die Firma hinter *Half-Life*, eine eigene Plattform auf, die einerseits als Verkaufs- und Distributionsportal, andererseits als Plattform für den Austausch von SpielerInnen und der Modding-Szene dient und die jedeR SpielerIn von *Valve*-Spielen auf ihrem/seinem Computer installiert haben muss. *Valve*-Firmengründer Gabe Newell kündigte ihre Veröffentlichung 2002 mit einigem Selbstbewusstsein an: „The wall went down. From now on in computer gaming, there were to be no real barriers between creator and audience, or producer and consumer. They would be collaborators in the same imaginative space, and working as equals, they'd create a new medium, together“ (Au 2002, o. S.).

Heute versuchen fast alle Spielefirmen es *Steam* gleichzutun und ihre eigenen Plattformen, die Verkauf und Community-Treff verbinden, zu entwickeln. Firmen bemühen sich darum, die SpielerInnen bewusst an eine eigens von der Entwicklerfirma vorgegebene Community und deren Netzwerke, die natürlich stark mit kommerziellen Interessen und zahlreichen Kaufangeboten verbunden sind, zu binden. Die meisten Spiele sind heute nur spielbar, wenn die SpielerInnen auf den dafür vorgesehenen Plattformen eingeloggt sind und während des Spielens ständig online sind. Was heute eine nervige und datenschutzrechtlich äußerst bedenkliche Praxis geworden ist, nahm seinen Ausgangspunkt mit *Steam*, das geschickt den Wunsch nach Austausch der Fans, kreative Möglichkeiten für ModderInnen (auch der *Hammer Editor* wird gratis über *Steam* zur Verfügung gestellt und Mods können darüber gespielt werden) mit kommerziellen Interessen der Firma verband.

Mittlerweile hat sich Modding beziehungsweise Spielentwicklung auch insofern verändert, als sich verschiedene Firmen gezielt auf die Entwicklung von Game-Engines spezialisiert haben, diese nicht mehr in unmittelbarem Zusammenhang mit einem bestimmten Spiel erzeugt werden, sondern als eigenständige Software, die separat vertrieben werden kann. In diesem Trend stehen unter anderem die Engine *Unity*, die über eine große EntwicklerInnen-Community verfügt, und die *Cry Engine*, die aufgrund ihres hohen grafischen Verarbeitungspotenzials als Tool nicht nur für SpielentwicklerInnen angeboten wird, sondern für alle möglichen 3-D-Visualisierungsprozesse, wie zum Beispiel im Bereich Architektur oder Animationsfilm. Beide bieten auch freie Lizenzen an,

die sich an nicht kommerzielle Projekte beziehungsweise gezielt an EntwicklerInnen von Serious Games richten. Wenn sich dieser Trend fortsetzt, so wird für künftige Spielentwicklungen aller Voraussicht nach nicht mehr so sehr die Modifikation eines anderen Spiels im Vordergrund stehen, sondern vielmehr der Umgang mit vorgefertigten Game-Engines und deren Editoren. Verloren gehen könnten dabei die zahlreichen Anspielungen und der spielerische Umgang mit Regelbruch zwischen Provokation und Affirmation, der Mods seit Jahren geprägt hatte. Das „Spielverderben“, wie es Huizinga formulierte, könnte vielleicht in den Hintergrund treten, es könnte sich dabei aber auch eine größere Vielfalt von freien SpielentwicklerInnen und Spielen unabhängig von einigen wenigen großen Titeln, in deren Bannkreis Mods bisher standen, entwickeln.

Plattformen, Communitys

Neben den Plattformen wie *Steam* bilden für die Modding-Szene und somit auch für unser Projekt einige weitere Netzwerke eine entscheidende Rolle: Die größte Website, auf der sich ModderInnen austauschen können, Mods in Entwicklung und im fertigen Zustand vorgestellt und diskutiert werden können, ist die Website *Mod-Database* (moddb.com). 2013 verzeichnete sie die Anzahl von 10.620 Mods. Die Zahl der Interessierten, die die Plattform zur Information und Diskussion von Spielen nutzen, ist noch um ein Vielfaches höher. Auch wir nutzten diese Seite neben unseren eigenen Websites und Blogs als wichtigsten Kommunikations-, Werbe- und Distributionsort für *Frontiers*. Das Echo, das bereits erste Screenshots aus der Entwicklung und eine Veröffentlichung der Projektidee dort mit sich brachte, war enorm. Das Projekt wurde von Anfang an aktiv diskutiert, bewertet und kommentiert. Eine weitere Plattform ist *Desura* (desura.com), die ebenfalls die Möglichkeit der Vermarktung von Mods und Austausch der Projekte bietet. Neben diesen großen Community-Plattformen gibt es auch einige Websites, die sich speziell dem Austausch von Mod-DeveloperInnen widmen und eine Plattform für Kommunikation und Hilfestellungen im Bereich Mod-Entwicklung bieten, wie Tutorials und Foren, in denen technische Fragen diskutiert werden können. Für die *Half-Life*-Szene im deutschsprachigen Raum ist *thewall.de* eine der wichtigsten diesbezüglichen Austauschseiten.

Der Austausch über Mods findet aber nicht nur über diese offenen Foren und Kanäle statt, die Community hat eigene journalistische Formate hervorgebracht, die sich speziell Spiele- und Moddingfragen widmen. Zu einiger Berühmtheit innerhalb der *Steam*- und *Half-Life*-Community brachte es „Podcast 17“, benannt nach City 17, der Stadt, in der *Half-Life 2* spielt, ein wöchentlicher Radio-Podcast, betrieben von dem Ka-

nadier William McMahon, der diese Sendung jahrelang mit großem Engagement führte und sich Fragen von *Valve*-Spielen und deren Mods widmete.

Modding bei Frontiers

Die oben angeführten Aspekte von Modding-Kultur spielten auf verschiedenen Ebenen der Produktion von *Frontiers* eine entscheidende Rolle:

- *Modding als subversiv-künstlerisches Verfahren:* Vor allem Fragen nach einer kritischen Reflexion der Regelsysteme, Inhalte und Konventionen des Ausgangsspiels spielten eine zentrale Rolle in unserem Modding-Ansatz.
- *Modding als Distributions- und Kommunikationsplattform:* Die stark frequentierten Community-Plattformen und die damit verbundene aktive Diskussionskultur ermöglichte es uns eine große Zielgruppe zu erreichen und mit ihnen aktiv in Kontakt zu treten.
- *Modding als Mittel zur Partizipation:* Modding-Kultur ist eine Kultur des aktiven Gestaltens und Umgestaltens. Über die unterschiedlichen Plattformen konnten wir nicht nur einen kritischen Austausch und konstantes Feedback zum Spiel generieren, sondern auch MitarbeiterInnen gewinnen.
- *Modding als Fankultur:* Modding changiert zwischen subversiven Strategien der Aneignung und Affirmation der kommerziellen Spiele und ihrer Software. Dies spiegelte sowohl das Feedback der SpielerInnen wider, die *Frontiers* in Relation zu ihnen bekannten Spielformaten rezipierten, als auch unsere eigene Arbeit am Spiel, die im Spannungsfeld zwischen der Arbeit mit großen kommerziellen Firmen und ihrer Software (Valve/Steam) und künstlerischem Independent-Projekt steht. Vor allem in der Finanzierung und der technischen Umsetzung spielte dieses Spannungsfeld eine große Rolle.
- *Modding als technisch-künstlerisches Tool:* Die zahlreichen technischen Möglichkeiten, die Mods mit ihren Editoren, Datenbanken und dem Vorhandensein einer funktionalen Game-Engine bieten, ermöglichten uns die Realisierung eines grafisch anspruchsvollen Spiels, trotz unserer sehr beschränkten personellen und finanziellen Ressourcen und unserer bisherigen Unerfahrenheit in der Arbeit an Computerspielen.

4.2.4. Serious Games und Games for Change

2009, als wir unsere ersten Testlevels veröffentlichten, überraschte uns nicht nur die Fülle an Feedback auf ModDB.com und anderen Community-Seiten, sondern zwei mediale Auszeichnungen, die unserem noch sehr taufrischen Work-in-Progress-Projekt ins Haus flatterten: Die Spielezeitschrift „GEE“ kürte *Frontiers* zum Mod of the Month und das Magazin „Intro“ wählte das Spiel unter die sechs besten Serious Games. Wir hatten uns bis dato nicht mit dem Gedanken beschäftigt, dass *Frontiers* ein Serious Game sein könnte, und fühlten uns seltsam in der Rolle der Serious-Game-EntwicklerInnen, freuten uns aber über die Auszeichnung. Zwei Jahre und circa 30 Zeitungsartikel, die uns in Zusammenhang mit Serious Games besprachen, später waren wir bereits erfahrener im Umgang mit diesen Zuschreibungen und ich fand mich auf der Bühne des *Games for Change Festival* in der New York University wieder, wo *Frontiers* als Demo-Spotlight vorgestellt wurde. Ich diskutierte dort mit Serious Games-Veteranen wie Frank Lantz und Eric Zimmerman über die Zulässigkeit von Mods und Multiplayer-Spielen als adäquaten Zugang im Bereich der Serious Games. Am Hotspot der Serious Games-Szene angelangt, war unsere Rolle allerdings wieder nicht so klar: Unter den anderen *Games for Change*-TeilnehmerInnen waren wir als KünstlerInnen wiederum Außenseiter – und fühlten uns in dieser positiven Außenseiterrolle gar nicht so schlecht.

Was hat es mit der Spielekategorie Serious Games auf sich? Im Computerspielbereich wurde der Terminus spätestens 2002 mit der Gründung der Serious Games-Initiative (Ritterfeld/Cody/Vorderer 2009: 3) zum populären Thema bei ComputerspielmacherInnen und auf Spielekonferenzen. Im Fokus dieser Kategorie stehen Spiele für den Bildungs- und Trainingsbereich, die mehr als nur bloße Unterhaltung bieten wollen. Die Bezeichnung Serious Games für edukative nicht digitale Spiele verwendet schon Clark Abt in seinem gleichnamigen Buch von 1970 (hier 1987). Die ComputerspielforscherInnen Ute Ritterfeld, Michael Cody und Peter Vorderer weisen in ihrer ebenfalls „Serious Games“ benannten Publikation auf die Problematik des Adjektivs *serious* hin, das sie als Oxymoron bezeichnen, denn „Games are inherently fun and not serious“ (2009: 3). Dennoch wurde dieser Terminus zur zentralen Bezeichnung für alle Arten von Spielen, die man nicht nur im Unterhaltungsbereich ansiedeln kann. Dazu gehört ein sehr breites Spektrum an Spielen, wie Trainingssimulatoren für Piloten oder Chirurgen, Spiele für den Unterricht wie die *Global Conflict*-Serie der dänischen Firma *Serious Games Interactive*, militärische Simulationen wie der erfolgreiche FPS der US-amerikanischen Armee, *Americas Army*, aktivistisch-politische Spiele wie die Spiele von *Molleindustria* oder Spiele, die von NGOs, staatlichen oder UN-Organisationen im Bereich des Agenda Setting verwendet werden, wie das

UNHCR-Spiel *Against All Odds*. Ritterfeld, Cody und Vorderer haben dieses breite Feld in ihrer Publikation, die verschiedenste qualitative und quantitative sozialwissenschaftliche Studien vereint, genauer analysiert und teilen Serious Games in sechs inhaltliche Segmente ein (ebd.: 14f.). Ein Großteil, nämlich 63% der Serious Games, hat demnach Bildungsinhalte, gefolgt von Spielen, die sich für „social change“ einsetzen (14%), und verschiedenen kleineren Gruppen wie Spiele für unterschiedliche berufliche Zwecke, die zum Beispiel für ein Training von bestimmten Abläufen eingesetzt werden, sowie Gesundheits-, Militär- und Marketingspiele (ebd.).

Aufgrund dieses sehr breit gefächerten Spektrums, das Spiele völlig unterschiedlicher Natur einschließt, wurde die Bezeichnung Serious Games vielfach infrage gestellt und wurden in den letzten Jahren zahlreiche neue Bezeichnungen entwickelt. Darunter „purposeful games“ (Von Ahn 2006), „meaningful games“ (Salen/Zimmerman 2004: 30f.), „educational games“ (Bevc 2007b: 49) und „games beyond entertainment“ (Ritterfeld/Cody/Vorderer 2009: XV). Eine ganz eigene Zuschreibung hat Ian Bogost mit „persuasive games“ entwickelt, der Computerspiele aus der Tradition der Rhetorik betrachtet und Kriterien entwickelt, die messen, wie gut diese überzeugen können.

Among computer software, I want to suggest that videogames have a unique persuasive power. Recent movements in the videogame industry, most notably the so-called *Serious Games* movement, which I discuss below, have sought to create videogames to support existing social and cultural positions. But videogames are capable of much more. In addition to becoming instrumental tools for institutional goals, videogames can also disrupt and change fundamental attitudes and beliefs about the world, leading to potentially significant long-term social change. I believe that this power is not equivalent to the content of videogames, as the serious games community claims. Rather, this power lies in the very way videogames mount claims through procedural rhetorics. (Bogost 2007, IX)

Die Debatte hierzu bleibt weiter aktuell. Da ich im Folgenden unter anderem die Frage nach *serious*, also nach dem Verhältnis von Spaß und Ernsthaftigkeit, thematisiere, verwende ich weiterhin den Terminus Serious Games.

Neben diesen umfassenderen Bezeichnungsversuchen hat sich innerhalb dieser Spielegruppe auch eine Reihe von Unterkategorien entwickelt, die sich nach der Art ihrer Inhalte definieren und spezialisieren und um die sich eigene Netzwerke und Konferenzen formiert haben. Eine solche eigenständige Untergruppe bilden zum Beispiel *Games for Health* (gamesforhealth.org), die unterschiedliche Spiele zu Aspekten des Gesundheitssystems verbinden, und *Newsgames* mit journalistischen Inhalten.

Einen besonderen Stellenwert nehmen die Games for Change ein, benannt nach der gleichnamigen Initiative, die als eine der einflussreichsten Organisationen im Be-

reich edukativer Spiele Netzwerkarbeit leistet und Festivals, Preisausschreiben, Kommunikations- und Bildungsarbeit für Spiele betreibt, die sich dem sozialen Wandel verschrieben haben (www.gamesforchange.org). 2011 war *Frontiers* als Einziges aus einer dezidiert künstlerischen Perspektive kommendes Computerspiel bei den *Demo Spotlights* des New Yorker *Games for Change Festival* eingeladen. Bei diesem Format wurden die sechs vielversprechendsten neuen Spiele vorgestellt und von einer prominent besetzten Jury diskutiert. Unsere Erfahrungen dort zeigen, wie eng auch im Rahmen dieses Formats noch immer die Kriterien sind, unter denen Games for Change betrachtet und bewertet werden. Zwischen dem Juror Frank Lantz und dem Moderator Eric Zimmerman entbrannte eine Diskussion, ob Modding und eine Beschäftigung mit einem First-Person-Shooter als Format, in dem pädagogische Inhalte transportiert werden können, gerechtfertigt seien. Während sich Eric Zimmerman für Modding als künstlerisches und politisches Mittel starkmachte, herrschte unter einigen der Juroren gänzlich Unverständnis, was diese Art von Genre betrifft, weil es schwierig für sie war, pädagogische Maßstäbe an unser Spielprinzip anzuwenden. Dieses Verharren in einem primär pädagogischen Kontext in der Bewertung von Games for Change zeigt wesentliche Probleme von Serious Games beziehungsweise Games for Change auf.

Ähnlich wie bei anderen Spielen, die sehr stark von ökonomischen Aspekten geprägt sind, wurden viele der Serious Games unter dezidiert pädagogischen Gesichtspunkten entwickelt. Die meisten dieser Spiele entstehen für die Schule oder andere Bildungsbereiche und dienen als Lerntools für den Unterricht. Frühe Games for Change, die inzwischen so etwas wie Klassikerstatus genießen, verdeutlichen diesen Zugang. Das UNHCR-Spiel *Against All Odds* (2005), *Food Force* des World Food Program (2005) oder *Darfur Is Dying* (2006) sind sehr bemühte, aber spielerisch wenig ausgereifte Spiele, die für bestimmte politische Zusammenhänge sensibilisieren wollen, aber außerhalb eines pädagogischen Vermittlungsprogramms kaum bestehen können. Ritterfeld, Cody und Vorderer veröffentlichen in ihrer Publikation „Serious Games“ eine Studie, die den Spielspaß in so unterschiedlichen Serious Games wie *America's Army* und *Darfur Is Dying* analysiert, mit vernichtendem Ergebnis, was den Unterhaltungswert von *Darfur Is Dying* betrifft (2009: 48ff.). Auch sehr erfolgreiche Spielekonzepte, wie die *Global Conflict*-Serie der dänischen Firma *Serious Games Interactive* (seit 2007), die sich verschiedenen Konfliktregionen anhand der Rolle von JournalistInnen, die diese Konflikte recherchieren, spielerisch annähert, sind in ihrer Konzeption als Vermittlungsangebot für den Unterricht mit circa 45-minütiger Spieldauer und jeweils sehr ähnlichem Gameplay, das auf Fragen und Antworten beruht, gezielt für Schulen konzipiert und können als Freizeitun-

terhaltung kaum bestehen. Tobias Bevc stellt sich in seiner Analyse von Serious Games wie *Peacemaker* (2007), das sich dem israelisch-palästinensischen Konflikt widmet, die Frage, „ob man sie überhaupt als Spiele einstufen soll“ (Bevc 2007b: 49). Seine Argumente, sie eher als edukative Tools, denn als Spiele zu verstehen, beziehen sich vor allem auf die fehlenden Handlungsoptionen im Spiel (ebd.: 50), wengleich zu diskutieren wäre, ob nicht bei fast allen Computerspielen Entscheidungen nur Scheinoptionen sind.

Der enge schulisch-pädagogische Kontext und der mangelnde Spielspaß sind inzwischen impliziter Bestandteil der Kritik an der Spielkategorie Serious Games und mit ein Grund, warum so viele neue Bezeichnungen und Subkategorien sich um eine Distanzierung davon bemühen. Auch wir konnten in zahlreichen Diskussionen mit Jugendlichen erfahren, dass Serious Games als Klassenzimmerspiele nur wenig Beachtung im Freizeitspielverhalten von SpielerInnen finden und das ganze Spielgenre mittlerweile unter dem schlechten Ruf steht, langweilig und mit allzu erhobenem Zeigefinger zu sein. Lange hatte man den Eindruck, dass über diese Spiele krampfhaft versucht wurde, eine Art neuer interaktiver Schulbücher zu schaffen. Inzwischen herrscht jedoch immer mehr Bewusstsein dafür, dass Spiele auch als solche ernst genommen werden müssen. Ben Sawyer warnt zum Beispiel davor ein zu enges Netz zwischen ForscherInnen und ProduzentInnen von Serious Games zu knüpfen, da diese das Publikum in ihrem abgeschlossenen Zirkel aus den Augen verlören.

Too many people who work within, and study the notion of serious games are themselves casting too narrow a net. The worst case of all is the notion of games for learning, because despite it being the most prevalent use, the very proponents of this use have often succeeded in leaving many audiences for their work as equating serious games only as games for learning. [...] and in doing so we will destroy the ultimate potential of games beyond entertainment. (Ritterfeld/Cody/Vorderer 2009, XV)

Vor allem unter dem Schlagwort *purposeful design* weisen SpieleforscherInnen aktuell darauf hin, dass Serious Games nicht nur durch ihre Inhalte überzeugen sollen, sondern dass es von großer Bedeutung ist, wie die Spiele selbst gestaltet sind und auf welchen Ebenen sie Information vermitteln können (vgl. Mitgutsch/Alvarado 2012).

Die vielfältigen Spiele, die besonders in den letzten Jahren (nicht nur) im Kontext der *Games for Change*-Bewegung vorgestellt wurden, zeigen, dass dieses Manko immer mehr ins Bewusstsein von EntwicklerInnen gerät. Beispiele für unkonventionelle Serious Games sind Indie-Games wie *Papers, Please* (*Lucas Pope*), ein „Dystopian Document Thriller“ (dukope.com), der völlig ohne den Impetus eines pädagogischen Spiels und das Etikett Serious Game das Thema Grenze humorvoll und radikal aus Sicht eines Grenzbe-

amten thematisiert, oder Spiele, die zwar dezidiert für den Schulunterricht gestaltet wurden, dabei aber viel Wert auf visuelle Gestaltung und anspruchsvolles Gameplay legt haben, wie das Physik-Lernspiel *Ludwig* des Wiener Studios *Ovos*.

Serious Games: Ernst und Spaß

Die Zuteilung von *Frontiers* in die Kategorie Serious Games, die bei so vielen Medienberichten vorgenommen wurde, unsere Erfahrungen bei Konferenzen der *Games for Change*-Bewegung und vor allem die Diskussionen mit SpielerInnen und ZuhörerInnen unserer Präsentationen über die Frage „dürfen Spiele zu ernsten Themen Spaß machen?“ forcierten in unserer Arbeit die Auseinandersetzung über den Zusammenhang von Spielspaß und dem Ernst des von uns thematisierten Themas Flucht. Eines unserer zentralen Anliegen war es, ein Spiel zu kreieren, das in der Freizeit, ohne primäre pädagogische Vermittlung gespielt wird und als Spiel Spaß machen soll. Ich zitiere hier noch einmal Huizinga, der als eines der Wesen des Spiels die Freiwilligkeit und eben den Spaß nennt. Dieser Spaß kann aber auch in einer Faszination, einer Anstrengung oder, wie es bei Huizinga heißt, „einem Gefühl der Spannung und Freude“ (Huizinga 1956: 34) bestehen. Es stellt sich demnach auch die Frage, ob ein Spiel, wenn es nur als Zwang empfunden wird und keinen Spaß macht, noch ein Spiel im eigentlichen Sinne ist oder eine edukative Applikation mit spielerischem Charakter. Wenn man das Spiel als solches ernst nimmt, so muss man diesem Spaß auch einen Raum gewähren. Ein wesentliches Missverständnis, das auch die Bezeichnung Serious Games mit sich bringt, ist, dass ein Spiel, nur weil es unterhält, unernst, unreflektiert oder unpolitisch sein muss.

In diesem Zusammenhang scheint mir eine genauere Betrachtung der Art des Ernstes in der Bezeichnung Serious Games sinnvoll. Ernst ist hier nicht gemeint als Abwesenheit von Spaß, sondern im Bezug des Spiels auf die Alltagswelt. Im Gegensatz zu reinen Phantasiewelten, die wenig Wert auf einen direkten Bezug zu realen sozialen oder politischen Vorgängen legen, weisen Serious Games oder Games for Change im Spiel auf konkrete Vorgänge in der Alltagswelt außerhalb des Spiels. In der Spieltheorie sind die Fragen nach Abgeschlossenheit des Spiels und seine möglichen Verweise auf die Außenwelt im Bild des *Magic Circle* weitreichend diskutiert worden (vgl. Günzel 2012: 95ff., Salen/Zimmerman 2004: 93ff.). Ältere Theorien dazu beziehen sich vor allem auf Huizingas Äußerungen über die Sphäre des Spiels und dessen Zauberkreis, in dem „die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung“ hätten (1956: 20), und gehen davon aus, dass das Spiel ein geschützter, abgeschlossener Raum sei. Spielefor-

scher wie Jesper Juul vertreten jedoch die Durchlässigkeit dieses magischen Zirkels und sehen das Spiel als Projektion der realen Welt: „The space of a game is part of in which it is played, but the space of a fiction outside the world from which it is created“ (Günzel 2012: 97). Es ist inzwischen hinreichend bekannt, dass die meisten Spiele, auch wenn sie ihre Fiktionalität betonen, eine Fülle von gesellschaftlichen Bezügen aufweisen. Gerade in der Kategorie der First-Person-Shooter finden sich zahlreiche Beispiele, wie aktuelle Konflikte, Ideologien oder gesellschaftliche Debatten – bewusst eingeplant oder unbewusst – in die Spiele hineinwirken. Für Spiele, die diese Brücke bewusst schlagen wollen, stellt sich die Frage, wie dieses Modulieren zwischen der Alltagswelt und der Spielwelt produktiv gemacht werden kann. Ich verstehe also *Frontiers* insofern als Serious Game, als dass ich dieses als ein Genre verstehe, das auf dem Gebiet der Veränderung einiges leisten kann, wenn es im Aufbrechen der Grenzen zwischen Spiel und Ernst seine Stärke erkennt und mit den Reibungsflächen, die so zutage treten, in vielfältiger Weise spielt.

Serious Games und Games for Change bei Frontiers

In der Arbeit an *Frontiers* haben wir uns auf vielfältige Weise die Frage nach Spiel, Ernst, Serious Game und Game for Change gestellt und in den Schaffensprozess miteinbezogen. In diesem Zusammenhang sind folgende Punkte zu nennen:

- *Frontiers* ist als Spiel gestaltet, das seine SpielerInnen nicht im Klassenzimmerkontext, sondern in der Freizeit erreichen möchte. Dementsprechend haben wir ein Genre gewählt, mit dem die SpielerInnen einen Erfahrungskontext verbinden und mit dessen Regelsystemen wir spielen. Die Vermittlung des Spiels erfolgte daher auch primär über Websites und Foren, die SpielerInnen in ihrer Freizeit nutzen und kennen.
- *Frontiers* funktioniert insofern als niederschwelliges Kunstprojekt, als es über einen gewissen Spielspaß, der im gemeinsamen Multiplayer-Spiel liegt, zu einem Thema führt, das sonst wenig Beachtung bei den SpielerInnen finden würde.
- Der Transfer von Erfahrungen aus unserer Recherche in vielfältiger Weise in das Spiel, in Form von Gameplay, Spielsettings, Spielzielen, visueller Gestaltung etc., wurde zur zentralen künstlerischen Herausforderung. Eine unserer künstlerischen Methoden war die Auseinandersetzung mit den Brüchen zwischen Spiel und Alltagswirklichkeit. Dieses Verständnis eines Serious Games als künstlerische Technik, nicht so sehr als Bildungsgenre, ermöglichte uns einen offeneren Zugang in der Spielgestaltung.

- *Frontiers* als *Game for Change* nimmt die Frage nach *change* insofern ernst, als es nicht nur für einen gesellschaftlichen Wandel eintritt, sondern diesen Wandel auch durch einen Wandel der Strukturen von Spielen reflektiert. *Frontiers* modifiziert vorhandene Genres und Spielprinzipien und setzt den subversiven Umgang mit diesen Spielen dazu ein, um einen Wandel in den Spielgewohnheiten, den Themen von Spielen und dem Diskurs von Spielen zu verstärken. Es ist also ein *Game for Change* nicht nur in inhaltlicher, sondern auch in formaler Hinsicht.

5. Play: *Frontiers* spielen, ausstellen und kommunizieren

Es ein aufregender Moment: Abdullahi Osman hat uns zu einem Interview für seine Zeitschrift „Talk Together“ eingeladen, die sich migrantischer Themen in Salzburg annimmt. Er ist eine wichtige Integrationsfigur der Salzburger Flüchtlingscommunity. Er ist selbst von Somalia nach Österreich geflohen und hat angekündigt, unser neues Spielprojekt, *Frontiers*, kritisch aus Sicht der Flüchtlinge zu hinterfragen. Am Ende des Gesprächs ist er begeistert und gerührt, weil er eigene Erfahrungen im Spiel wiedererkannt hat. „Genauso ist es.“ In der Woche darauf dürfen wir ihn interviewen. Seine Berichte kann man nun im *Room of Hopes, Dreams and Fears* in unserem Spiel sehen.

Ein zweiter emotionaler Moment: In einer Online-Spiel-Session kommen wir mit einem Schüler aus Frankreich ins Gespräch. Er berichtet uns, dass das Spiel für ihn äußerst produktiv war, weil er zum ersten Mal von seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Computerspielen, in der Schule profitieren konnte. Angeregt von unserem Level *Ceuta* hatte er sich in der Schule für ein Referat zum Thema Spanien gemeldet und von der Situation in dieser spanischen Exklave berichtet. Ein Moment, wo Spiel in die Realität wirkt.

Dieses Kapitel widmet sich Rezeptionsfragen, damit sind aber nicht nur das klassische Auf- und Entgegennehmen von Inhalten gemeint, sondern die verschiedenen Aspekte, die entstehen, wenn man Rezeption und unsere künstlerischen Ausgangspunkte miteinander in Bezug setzt. Salen/Zimmerman beschreiben die von ihnen als *play* bezeichnete Ebene zur Betrachtung von Spielen als Aspekt der Spielanalyse, der *experimentelle* Momente im Sinne des Ausprobierens beinhaltet und sich den tatsächlichen menschlichen Erfahrungen, die mit Spielen gemacht werden, widmet (Salen/Zimmerman 2004: 101ff.). Diese breitere Auffassung von Rezeption ist für meine Analyse von *Frontiers* hilfreich. Denn die Erfahrungen, die mit dem Spiel gemacht werden, können sowohl für uns als KünstlerInnen von Relevanz sein als auch für SpielerInnen und andere RezipientIn-

nen des Spiels. Die Erfahrungen von unterschiedlichen Menschen mit *Frontiers* sind divers und beschränken sich nicht nur auf das Spielen des Spiels, sondern schließen jede Art der öffentlichen Kommunikation ein. Dazu gehört auch die Kommunikation der SpielerInnen *im* Spiel. Weitere wichtige Erfahrungsebenen sind mit dem Präsentieren, dem Ausstellen, dem Vermitteln, der Kommunikation im Netz in Foren und Blogs, der Kommunikation in den Medien verbunden, aber auch mit dem offenen Produktionsprozess des Spiels selbst.

Die Auseinandersetzung mit Spielerfahrungen war Teil unserer künstlerischen Fragestellung und eine der Motivationen, uns mit dem Medium Computerspiel zu beschäftigen. Welche Erwartungen hatten wir an die Produktion von *Frontiers* gestellt? Ausgehend von der Leitfrage „Wie kann man ein Kunstwerk zum Thema Flucht für ein Publikum produzieren, das sich normalerweise nicht mit politischen Themen beschäftigt, und welche künstlerischen Strategien können dazu eingesetzt werden?“ spielte die Frage nach Medium, Verbreitung und Vermittlung eine zentrale Rolle.

Der First-Person-Shooter stellte dabei nicht nur eine künstlerische Metapher für die Situation an den europäischen Grenzen dar, sondern wurde von uns als Kommunikations- und Distributionsplattform genutzt. Dabei spielten sowohl das Spiel mit seiner Multiplayer-Struktur als auch die Kommunikationskanäle um das Spiel, die sich um die Modding-Szene und die zahlreichen Blogs und Foren der Fans herausgebildet hatten, eine wichtige Rolle. Eines der zentralen Anliegen, was die Kommunikation von *Frontiers* mit seinen RezipientInnen betrifft, war es, eben kein Spiel zu kreieren, das ausschließlich von einem Kunstpublikum in Galerien und Museen wahrgenommen wird, sondern eines, das als *Spiel* funktioniert und das Medium Spiel und die Rezeptionsnetzwerke von Online-Spielen für ein niederschwelliges Kunstprojekt nutzt.

Rezeptionsanalysen vieler Serious Games, die zur Wissensvermittlung und als Lernspiele kreiert wurden, konzentrieren sich oft auf das Messen von Lernerfolgen und möglichen Verhaltensänderungen der RezipientInnen durch das Spiel (vgl. dazu Mitgutsch/Alvardo 2012). Der künstlerische Fokus von *Frontiers*, das heißt unsere künstlerisch forschende Ambition, ein Genre neu zu definieren und verschiedene künstlerische Methoden zur Kommunikation eines komplexen politischen Zusammenhangs zu vermitteln, eröffnet jedoch ein viel breiteres Spektrum an Rezeptionsfragen. Es stand nicht der Versuch im Vordergrund, ein Zielpublikum möglichst effizient zu informieren, sondern die Möglichkeiten, die im Spannungsfeld von Multiplayer-Spiel, politischem und künstlerischem Kontext stehen, auszuloten.

Das Kapitel Play widmet sich daher den Kommunikationsprozessen, die *Frontiers* ausgelöst hat. Als Basis meiner Analyse von *Frontiers* habe ich eine Verortung des Spiels in unterschiedliche Rahmungen und deren Institutionen, Regeln und Kommunikationskanäle vorgenommen und damit die Diversität der Prozesse, in denen *Frontiers* produziert und vor allem auch rezipiert wurde, deutlich gemacht. Auch in der Frage der RezipientInnen-Gruppen spielt diese Diversität und Heterogenität eine entscheidende Rolle. Interessant ist dabei für mich nicht nur die Frage, wer mit *Frontiers* erreicht wurde, sondern vor allem, wie die einzelnen Gruppen auf *Frontiers* reagierten, welche Diskurse in den verschiedenen Gruppen vorherrschten und welche Schnittpunkte es zwischen diesen Gruppen gibt.

Meine Analyse der *play*-Aspekte von *Frontiers* untergliedere ich in einzelne RezipientInnen-Gruppen, die durch die sehr unterschiedlichen Rahmen, in denen sich *Frontiers* bewegt, angesprochen wurden. *Play* realisiert sich bei diesen sehr heterogenen Gruppen auf ganz unterschiedliche Weise. Die folgenden Ausführungen geben Einblick in unsere Erfahrungen mit SpielerInnen, die das Spiel online spielten, in die besondere Situation, die durch die Vermittlung des Spiels bei öffentlichen Präsentationen entstand, in die Reaktionen von Flüchtlingen, Jugendlichen und NGO-MitarbeiterInnen auf das Spiel sowie dessen Aufnahme in der Kunstwelt. Abschließend widme ich mich den Medienreaktionen, die *Frontiers* im Laufe seiner Entwicklung auslöste.

Für alle Gruppen gilt: *Frontiers* bildet die Ausnahme in den Rezeptionsgewohnheiten der jeweiligen Gruppe und führt einen neuen Rahmen ein. Interessant für mich ist, was diese Ausnahmeposition bewirkt, was durch die Rahmenverschiebung in der jeweiligen Gruppe entsteht beziehungsweise, was dieses Zusammentreffen wiederum für *Frontiers* bedeutet.

Daten

Durch den künstlerisch-forschenden Zugang meiner Arbeit und die Reflexion der Arbeit an *Frontiers* aus der Innenperspektive als Künstlerin ergibt sich eine Kombination aus verschiedenen Methoden, die ich zur Sammlung von Rezeptionsdaten über *Frontiers* herangezogen habe: Zum einen steht mir eine Reihe von schriftlichen und audiovisuellen Dokumenten zur Verfügung, wie Medienberichte, Foren- und Blogbeiträge, zum anderen sind das verschiedene Erfahrungen, die ich oder meine TeamkollegInnen mit *Frontiers* gemacht haben: Dazu gehört meine teilnehmende Beobachtung und Doku-

mentation der regelmäßigen wöchentlichen Online-Spiel-Sessions von *Frontiers*, die ich im Zeitraum vom 29.9.2011 bis zum 28.11.2011 und im Februar 2012 durchgeführt habe.

5.1. Möglichkeitsraum *Frontiers*: RezipientInnen und ihr Zugang zu *Frontiers*

Frontiers ist ein Spiel – aber wurde es überhaupt als Spiel wahrgenommen? Die Vorerwartung an die Rezeption, die Kultur des Ortes und der Situation der Ausstellung transformiert das Werk in erstaunlicher Weise.

Aspekte von *play* zeigen sich in zahlreichen Live-Präsentationen des Spiels. Diese öffentlichen Präsentationen spielten eine wesentliche Rolle sowohl im Entwicklungsprozess von *Frontiers* als auch in der Dissemination des Projekts. Die Work-in-Progress-Präsentation als öffentliche Präsentation und Reflexion des Projekts stellte von Anfang an eine wichtige künstlerisch-forschende Methode für uns dar. Wir legten von den ersten Projektideen an großen Wert auf eine offene Kommunikation des Projekts. Die öffentliche Evaluation während allen Arbeitsschritten des Projekts ermöglichten es uns bereits den Entstehungsprozess des Projekts als Teil des Kunstwerks zu verstehen und diesen Prozess mit einer breit gefächerten Gruppe von RezipientInnen zu teilen und deren Feedback in das Projekt zu integrieren. Auch Katie Salen und Eric Zimmerman bewerten die Methode des iterativen Designs, „a process of constant game testing where decisions are based on the successive iterations or versions of the game“ (2004: 11f.). Dieser iterative Prozess der konstanten Veröffentlichung aller Arbeitsschritte und deren öffentliche Diskussion ist eine der zentralen Arbeitsmethoden von *Frontiers*. Das Spiel versteht sich in seiner künstlerisch-forschenden Methode als Kommunikationsprozess. Der Produktionsprozess selbst wird also zum Gegenstand öffentlicher Rezeption und konstanter Evaluation. Dieser offene Arbeitsprozess ist sicher auch mitverantwortlich für die große Verbreitung des Spiels und die Auseinandersetzung von ganz unterschiedlichen RezipientInnengruppen mit dem Spiel. Die frühe Konfrontation mit Meinungen von SpielerInnen, aber auch den betroffenen Flüchtlingen, mit NGOs, MedienvertreterInnen, Jugendlichen und Kulturinstitutionen half uns dabei, in den verschiedenen Communitys Vertrauen oder, anders formuliert, *respect* zu erwerben, und erleichterte es Misstrauen, das die verschiedenen Zielgruppen jeweils anderen Aspekten des Projekts entgegenbrachten – NGOs dem Genre Computerspiel gegenüber, SpielerInnen Serious Games oder Kunstwerken gegenüber –, abzubauen. Zwischen 2007 und der Veröf-

fentlichung der endgültigen Version des Spiels im Februar 2012 führten wir 40 Live-Präsentationen durch und waren zu Gast bei unterschiedlichen Gruppierungen, von den Architekten ohne Grenzen in Portugal, der No-Border-Konferenz in Ushhorod über die Theaterkapelle Berlin, das ZKM Karlsruhe, verschiedene Schulen und Jugendzentren in Österreich, das österreichische Zentrum für Frieden und Konfliktlösung, die Wirtschaftsmesse in Pischelsdorf in der Steiermark, die Subversivmesse in Linz bis zum *Games for Change Festival* New York oder dem *New Culture Festival* Moskau.

5.1.1. Flüchtlinge als MitgestalterInnen

Zu den MitgestalterInnen des Projekts können daher neben dem KünstlerInnenteam auch die vielen RezipientInnen gezählt werden, die sich in das Spiel eingebracht haben. Den öffentlichen Diskussionen folgten regelmäßige interne Reflexionen und Modifikationen des Spiels. Ein Beispiel für die konkrete Veränderung des Spiels durch diese Diskussionen stellt vor allem das Regelsystem des Spiels dar, das nicht nur wie im oben genannten Beispiel der Strafräume durch Input von SpielerInnen verändert, sondern auch stark durch den Input von Flüchtlingen geprägt wurde. In mehreren Diskussionen mit Flüchtlingen in Salzburg diskutierten wir über mögliche Parameter, die in einem Spiel über die Gefühle und die Situation von Flüchtlingen Aufschluss geben könnten. Im Gespräch als Gameplay-Option waren danach lange der Faktor Hoffnung und Überlegungen, wie sich Hoffnung oder Entmutigung auf das Punktesystem auswirken könnte, und die Integration des Mobiltelefons als Gegenstand, den Flüchtlinge als den wichtigsten und wertvollsten Gegenstand ihrer Flucht beschrieben. Nur das Mobiltelefon ermöglichte es laut den Aussagen der Flüchtlinge, mit Familie und Freunden in Kontakt zu bleiben und so etwas wie Stabilität in einer Situation der totalen Unsicherheit und ständiger ungewisser Mobilität zu verleihen. Beide Aspekte fanden letztendlich keinen konkreten Eingang in das Regelwerk des Spiels, da uns in der Gestaltung eines Mods von *Half-Life* gewisse gestalterische Grenzen gesetzt waren, das Mobiltelefon wurde jedoch als ständig wiederkehrendes Objekt in die visuelle Gestaltung integriert. Ein anderer Aspekt aus diesen Diskussionen fand außerdem Einzug in das Spiel, und zwar der *Human Rights Index*, der Gewalt im Spiel als Teil eines größeren politischen Zusammenhangs reflektiert und zugleich mit Sanktionen belegt. Auch diese Idee stammt von Flüchtlingen, denen es ein Anliegen war, Aspekte von konkreter physischer Gewalt an den Grenzen nicht zu negieren (ursprünglich hatten wir an eine Shooter-Modifikation

komplett ohne Waffen gedacht), sondern im Spiel und in den Spielregeln einen prominenten Platz einzuräumen.

Aus diesem Austausch mit Flüchtlingen in Salzburg folgte auch die Idee, neben den Fluchtdetails, die wir durch Interviews an den Grenzen Europas gesammelt hatten, die Berichte dieser Flüchtlinge, die in Europa angekommen waren und mit denen wir in einer Stadt zusammenlebten, ebenfalls in das Spiel zu integrieren und ihre Geschichten als kleine Videos in den Museumscontainern des *Room of Hopes, Dreams and Fears* zu zeigen und weiters in den Fluchtcontainer im Hafen von Rotterdam zu integrieren.

5.1.2. Austausch mit Jugendlichen: Die Brücke zwischen Freizeit und Unterricht

Im Rahmen unserer Präsentationen hielten wir regelmäßig Vorträge, Workshops und öffentliche Spielrunden, die sich besonders an Jugendliche richteten. Wir wurden zum Beispiel von LehrerInnen aus den Fächern bildnerische Erziehung, Geschichte oder Ethik eingeladen, Workshops für ihre Schulklassen abzuhalten, boten Workshops für Jugendliche in verschiedenen Kulturzentren an und waren bei Präsentationen und Ausstellungen von *Frontiers* regelrecht ein Magnet für Jugendliche, die keine Scheu vor dem Ausprobieren des Spiels kannten und gerade bei längeren Ausstellungen unser Spiel geradezu stürmten. Bei den beiden mehrtägigen Ausstellungen innerhalb eines – wenn auch sehr unterschiedlichen – Messe-Kontextes, bei der Subversivmesse in Linz und der Wirtschaftsmesse in Pischelsdorf in der Steiermark, fanden wir uns nahezu in der Rolle des Kinderhortes wieder, da viele Jugendliche, sobald sie an unserem Stand vorbeikamen, kein Interesse mehr für die anderen Angebote zeigten und mehrere Stunden mit uns verbrachten. Diese intensiven Begegnungen mit Jugendlichen im Alter zwischen 13 und 18 Jahren bescherten uns zugleich näheren Einblick in Hintergründe, Vorwissen, Reaktionen von SpielerInnen, die uns in den Spiel-Sessions oft verwehrt blieben beziehungsweise die wir nur am Rande mitverfolgen konnten.

Dazu gehört die Information darüber, mit welchem Wissensstand und welcher medialen Vorbildung zum Thema Flucht die SpielerInnen in das Spiel eintreten. Bei den meisten zeigte sich eine gewisse Vorbildung darüber, dass es so etwas wie das Phänomen Flucht gibt, wenngleich mit völlig verschiedenen Voraussetzungen. In der Steiermark konnten wir zum Beispiel feststellen, dass die Jugendlichen zwar mit dem Begriff „Asylant“ bestimmte Assoziationen verbanden, den Ausdruck „Flüchtling“ aber noch nicht gehört hatten.

Ich fasse kurz einige der Eindrücke aus diesen Live-Präsentationen zusammen:

Fast alle SpielerInnen wollten beim Spielen mehr über die Hintergründe wissen und der anfängliche Spielspaß, der Vertrauen in das Projekt und uns weckte, führte als Einstieg zu intensiverer Auseinandersetzung mit den Hintergründen zum Projekt.

Die Spielregeln wurden in diesen öffentlichen Spielrunden sehr ernst genommen, was bei vielen SpielerInnen zu einer Neugier auf die Annahme der jeweils anderen Rolle – Flüchtling oder Grenzpolizist – führte. Die Auseinandersetzung mit Gewalt im Spiel – zum Beispiel das Töten der Spielfigur der besten Freundin in einer Spielsituation – war in der unmittelbaren, ko-präsenten Spielsituation noch emotionaler und persönlicher besetzt als in den anonymen Online-Spielrunden.

Computerspiele werden von vielen Jugendlichen als „ihr“ Medium begriffen, für das sie auch besonders in öffentlichen Räumen, in denen man keine Computerspiele erwarten würde – in Ausstellungen, Messen, Kunsträumen –, vorurteilsfreie Neugierde aufbringen und bereit sind, sich auch auf komplexere Spielinhalte einzulassen.

Eine wesentliche Erkenntnis war für uns die sehr unterschiedliche Aufnahme des Spiels durch Jugendliche, die die unterschiedlichen Rahmungen von Schule und außerschulischem Kontext mit sich brachten. Während wir in außerschulischen Kontexten zumeist auf Begeisterung und Neugierde stießen und Jugendliche sich dem Spiel ohne besondere Vorurteile oder Schwellenängste näherten, waren die schulischen Präsentationen sehr unterschiedlich. Es gab zum einen sehr interessierte Schulklassen, die sich begeistert darüber zeigten, dass ein ihnen vertrautes Medium Einzug in den Unterricht erhält. Bei diesen Präsentationen entwickelte sich zumeist eine ausgelassene Stimmung, und Momente des Freizeitverhaltens der Jugendlichen brachen in den Präsentationsräumen aus, das heißt, es wurde laut gespielt, diskutiert, gelacht oder gefragt. Zum anderen gab es aber auch Präsentationen vor Schulklassen, wo der schulische Kontext als negativ empfundener pädagogischer Rahmen bei den SchülerInnen dominierte und die SchülerInnen uns – wie jeder anderen schulischen Vermittlung – eine Protesthaltung oder dezidiertes Desinteresse entgegenbrachten, zum Beispiel bei einer Präsentation im Rahmen des Europatags im Museumsquartier Wien. Diese Reaktionen hängen natürlich sehr stark von den jeweiligen Schulerfahrungen der Jugendlichen und ihren Einstellungen zur Schule ab. Sie spiegeln jedoch sehr gut unseren künstlerischen Ausgangspunkt wider, den Wunsch, ein Spiel zu entwickeln, das außerhalb eines rein pädagogischen oder reinen Kunstrahmens bestehen kann. Die Rahmung der Institution Schule gibt bereits ein so festes Setting an Erwartungen wie Lernerfolg, Noten, Kontrolle durch Lehre-

rInnen und MitschülerInnen vor, dass es den Rahmen des Spiels zu dominieren beginnt. Natürlich gibt es auch sehr positive Schulerfahrungen von SchülerInnen, uns war es jedoch wichtig, das Spiel von der pädagogischen Rahmung der Schule zu trennen. Die Schulpräsentationen zeigen, dass selbst in der Schule manchmal der Rahmen des Spiels siegen kann und SchülerInnen von der Rolle der Schülerin oder des Schülers in die Rolle der Freizeit-Spielerin oder des Freizeit-Spielers eintauchen können, dass in vielen Fällen aber der Rahmen der Schule dominiert und sich dann das jeweilige Verhältnis der SchülerInnen zu Schule und Unterricht in der Spielpräsentation widerspiegelt. Dies kann von der interessierten und begeisterten Aufnahme bis hin zur jugendlichen Protesthaltung führen.

Eine weitere Erkenntnis, die ich aus der Beobachtung vor allem bei Präsentationen in größeren Gruppen gewinnen konnte, war der unterschiedliche Zugang von Mädchen und Jungen zum Spiel und der unterschiedliche Stellenwert von Spiel. Bemerkenswertes Detail unserer Präsentationen war, dass bei Fragen an die Gruppen, wer regelmäßig Computerspiele spiele, sich viel weniger Mädchen meldeten als Jungen und noch weniger Mädchen auf die Frage, wer First-Person-Shooter-Spiele spiele. Beim Spielen selbst zeigten sich jedoch kaum Unterschiede in den Spielkompetenzen der Geschlechter. Mädchen kannten die Spielregeln von FPS, die Handhabung von Tastatur und Maus und Ähnliches genauso gut wie Jungen. Auf meine Frage an ein Mädchen, das die anderen KlassenkollegInnen offensichtlich im Spiel dominierte, warum es sich nicht gemeldet hätte bei der Frage, wer Shooter-Spiele spiele, meinte es, das wäre eher etwas, was ihr Bruder spiele. Ob diese Zurückhaltung auf die Frage nach den Spielvorlieben mit bestimmten Gruppendynamiken unter den Jugendlichen zusammenhängt, mit Rollenklischees, dass Computerspiele eher etwas für Jungen seien, wenngleich das offensichtlich nicht im tatsächlichen Freizeitverhalten der Jugendlichen zutrifft, oder ob Mädchen die Spiele, die sie spielen – mir wurden viele Casual Games und Handyspiele genannt –, nicht als Spiele ansehen, sondern eher als Apps oder Sonstiges, wäre sicher noch eine weitere Untersuchung wert. Dass es aber offensichtlich eine andere Einstellung und Identifikation von Mädchen und Jungen besonders zu First-Person-Shootern gibt, dass diese aber zugleich fixer Bestandteil einer breiten Jugendkultur – von Mädchen und Jungen – sind, konnten wir in diesen Präsentationen feststellen.

Da wir in unseren Online-Spiel-Sessions über keine dezidierten Informationen darüber verfügten, welches Geschlecht die jeweiligen SpielerInnen hatten, waren diese Live-Präsentationen eine interessante Ergänzung zur Frage nach geschlechtsspezifischer Rezeption unseres Spiels. Nur selten gaben Nicknames oder die Verwendung des Voice-

Chats Auskunft über die Geschlechtlichkeit der SpielerInnen. Die Gespräche im Spiel legen aber nahe, dass die SpielerInnen von *Frontiers* zu einem größeren Teil männlich sind. (Zu Genderfragen und Computerspiele vgl. u. a. Bryce/Rutter 2005, Cassell/Jenkins 1998) Meine Kollegin Martina Brandmayr und ich überlegten bei unseren Online-Spielbetreuungen, ob wir unsere Geschlechtsidentität offenlegen sollten, und wechselten zwischen Geschlechtsanonymität und Preisgabe des Geschlechts. Wenn in einer Spielrunde klar wurde, dass sich eine Frau in der Runde befand, wurde dies oft von den MitspielerInnen erwähnt oder Teil der Diskussion. Auch Martina Brandmayrs Nickname „Mamamaschine“, mit dem sie oft Spiel-Sessions betreute, wurde irgendwann zur wichtigen Autoritätsinstanz für die SpielerInnen und brachte ihr – sozusagen als Übermutter des Spiels – gewissen *respect* ein.

5.1.3. An den Schnittstellen zu NGOs: Der Brückenschlag zwischen Vermittlung und Kunst

Von Beginn unserer Arbeit an präsentierten wir auch mit und für verschiedenste NGOs aus dem Flüchtlings- und Menschenrechtsbereich. Dies begann bereits in der Recherchephase mit dem Aufbauen eines Netzwerks von Organisationen, das uns bei der Recherche betreute. Es war uns ein Anliegen, diese NGOs und ihre Kompetenzen in den unterschiedlichsten Bereichen zu nutzen und sie als Projektpartner zu gewinnen, um das Projekt auch in diesem aktivistischen Bereich auf ein breites Fundament aus diversen Informationsquellen und Kommunikationsmultiplikatoren zu setzen. Der Beginn unserer Recherchephase startete auch gleichzeitig mit zahlreichen Präsentationen unserer Projektideen bei Organisationen und Netzwerken wie dem No-Border-Camp in Uschhorod (Ukraine), Indymedia Andalusien, verschiedenen Flüchtlings-NGOs in Süds Spanien, der Kulturinitiative 555 in Porto und den dort angesiedelten Architekten ohne Grenzen sowie dem Clearing House in Salzburg, das minderjährige Flüchtlinge betreut. Work-in-Progress-Präsentationen fanden später unter anderem für verschiedene Amnesty International-Gruppen, Greenpeace oder das österreichische Zentrum für Frieden und Konfliktlösung statt.

Der frühe Kontakt mit NGOs war nicht nur aus Gründen der Recherche und der Informationsgewinnung zum Thema für uns relevant, sondern auch, um von Beginn an Vorurteilen und Berührungängsten mit dem Medium Computerspiel entgegenzuwirken. Computerspiele gehören zwar mittlerweile für viele vor allem größere NGOs, staatliche

und überstaatliche Organisationen wie Ministerien oder UN-Organisationen zur Standardausstattung im Bereich ihrer Agenda-Setting-Arbeit. Beispiele dafür sind das Spiel *Against all Odds* des UNHCR und *Food Force* des World Food Program. Diese Spiele funktionieren aber nach strengen Regeln von Lernzielen oder Zielgruppen-Erreichbarkeit und fallen in den erweiterten Bereich der Öffentlichkeitsarbeit der Institutionen.

Ein Spiel wie *Frontiers*, das ohne die institutionelle Sicherheit und nicht angebunden an ein bestimmtes inhaltliches Profil dieser Institution produziert wird und generell niederschwelliger mit offenerem Zugang, was Botschaft oder Lernziel betrifft, umgeht, stieß und stößt immer noch auf Misstrauen von AktivistInnen. *Frontiers* funktioniert nicht im Rahmen der Regeln von Agenda-Setting-Tools nach genauer Analyse von Zielgruppen, Lernzielen und dezidiertem Meinungsbildung. Für zahlreiche kleinere Organisationen und deren VertreterInnen gelten Computerspiele immer noch als unmoralisch und unpädagogisch. Doch auch in diesen Organisationen hat eine jüngere Generation zu arbeiten begonnen, für die Computerspiele selbstverständlicher Teil ihrer Freizeitkultur geworden sind und die Interesse an einer Vermittlung zwischen Spielen und aktivistischen Inhalten haben. Für uns galt es daher, bei diesen Organisationen vor allem den Wert von Spielen und Mods, die nahe an die tatsächlichen Freizeitspiele von Jugendlichen angebunden sind, zu unterstreichen und das Potenzial hervorzuheben, das in diesem nicht vordergründig pädagogischen Ansatz steckt.

Ein Beispiel für einen solchen gelungenen Brückenschlag ist unsere Begegnung und Zusammenarbeit mit dem Flüchtlingsaktivisten und Friedensforscher Elias Bierdel, der mit uns gemeinsam zu einem Vortrag in der Theaterkapelle Berlin eingeladen worden war und im Rahmen dieser Veranstaltung zum ersten Mal von unserem Projekt hörte. Nach einem anfänglichen Schock darüber, dass es hier eine Gruppe von Leuten gibt, die ein Computerspiel zum Thema Flucht machen, begeisterte ihn unser Vortrag über das Projekt und wir sind seither im Austausch mit seiner Organisation *Borderline Europe*, die sich um Aufklärung über die Lage von Flüchtlingen an den Grenzen bemüht, und dem österreichischen Zentrum für Frieden und Konfliktlösung, wohin er uns wiederum als ReferentInnen einlud.

Es lässt sich in unserer Kommunikationsarbeit mit diversen NGOs die Entwicklung feststellen, dass wir zu Beginn unserer Arbeit und den ersten Vorpräsentationen und Veröffentlichungen noch mehr Rückmeldungen via Mail, Foren oder persönlichen Gesprächen erhielten, in denen unser Projekt als unmoralisch oder der Situation von Flüchtlin-

gen unangemessen kritisiert wurde. Unsere intensiven Bemühungen gerade auch um diese Zielgruppe hat aber inzwischen diese Art von Kritik vollkommen verebben lassen und wir fanden uns nicht in der Situation anderer Computerspielprojekte wieder, medialen Hetzkampagnen, Anzeigen durch AktivistInnen oder anderen großen Konfliktsituationen ausgesetzt zu sein. *Frontiers* wurde zwar von vielen NGO-MitarbeiterInnen als provokantes, ungewöhnliches Projekt zum Thema Flucht empfunden, doch unsere künstlerischen Strategien wurden als befruchtend für die Meinungsbildung zum Thema Flucht angesehen.

Zu dieser Wertschätzung bei vielen Organisationen führte auch unsere intensive Auseinandersetzung mit dem Thema durch unsere dokumentarische Rechercharbeit und den direkten Kontakt mit Flüchtlingen. Unsere Arbeit wurde so als ernsthafte Auseinandersetzung zum Thema aufgefasst, die nicht nur Klischees transportiert, sondern sich mit den konkreten Menschen und deren Schicksalen konfrontiert und diese vermittelt.

Über die Rezeption von NGOs aus den Bereichen Flucht und Menschenrechte lässt sich zusammenfassend sagen, dass wir *Frontiers* als Projekt entwickelt haben, das sich ähnlicher Fragen wie diese Organisationen annimmt, wie der Kommunikation zum Thema Flucht oder des Erreichens neuer Zielgruppen, das Spiel aber nicht als pädagogisches Lernprojekt verstehen. Durch intensive Kommunikation und Austausch mit diesen Gruppen konnten wir eine Meinungsverschiebung hin zu Interesse und Respekt für Kunstprojekte außerhalb des rein pädagogischen Kontextes gewinnen. Zudem gibt es mehr und mehr Unzufriedenheit bei verschiedenen Organisationen darüber, dass sie an jüngere Zielgruppen nur noch schwer herankommen, weshalb das Interesse an neuen Medien und Computerspielen auch in diesem Bereich stark gewachsen ist. Nicht ohne Grund boomt gerade die Serious-Games-Bewegung und zahlreiche VertreterInnen von großen NGOs finden sich auf den *Games for Change*-Kongressen und anderen Computerspiel-Festivals zusammen.

Auch hier zeigte sich einmal mehr, dass unser künstlerischer Hintergrund als Vermittler zwischen den Rahmungen von Computerspiel und NGO-Arbeit diene und dass wir viel Vertrauen durch unsere künstlerische Computerspielarbeit gewinnen konnten, die von vielen NGO-VertreterInnen mit einem höheren gesellschaftlichen Status verbunden ist und dazu berechtigt, so heikle Gebiete wie Flucht und Computerspiele zusammenzuführen. Provokant lässt sich zusammenfassen, dass Kunst sich mehr erlauben darf als soziale Arbeit und daher gut dazu geeignet ist, bestimmten Debatten eine größere Öffentlichkeit zu verleihen.

5.1.4. *Frontiers* in den Kunstinstitutionen: Die Brücke zwischen Internet und Museum

Ich widme in Kapitel 4.1. den Zusammenhängen von Kunst und Computerspiel eine detaillierte Analyse. Aber auch im Zusammenhang mit Rezeptionsaspekten spielen Kunstinstitutionen eine wichtige Rolle für *Frontiers*. *Frontiers* ist ein Kunstwerk, das nicht dezidiert in einer Kunstinstitution veröffentlicht und rezipiert werden sollte, sondern sich als Spiel an eine Online-Community und ihre Plattformen richtet. Anders als andere Spiele, die von KünstlerInnen produziert werden, ist *Frontiers* kein Galeriespiel und gehorcht daher auch in seinen Veröffentlichungsformen nicht den Regeln des Kunstmarkts. Als Online-Multiplayer-Mod, der noch dazu kein autonomes Spiel ist, das beispielsweise mit einer einfachen .exe-Datei heruntergeladen werden kann, sondern die Installation weiterer Programme wie Steam und anderer Datenbanken erfordert, ist *Frontiers* für den normalen Museumsbetrieb ein schwieriger Zeitgenosse. Dennoch wurde *Frontiers* auch von zahlreichen Kunstinstitutionen aufgegriffen und präsentiert. Dazu gehören Institutionen aus unterschiedlichen Kunstbereichen, wie das Medienmuseum ZKM Karlsruhe als eine auf den Bereich Medienkunst spezialisierte Institution, in deren Computerspiel-Ausstellung wir vertreten sind, und das *European Media Art Festival* (EMAF) sowie Institutionen aus der bildenden Kunst wie Dox Prag, Unicredit Pavillion in Bukarest, *New Culture Festival* in Moskau, Kunsthalle Baden-Baden. Einen weiteren Schwerpunkt der Ausstellungen im künstlerischen Kontext spielen Institutionen aus dem Bereich darstellende Kunst wie die Theaterkapelle Berlin, das Thalia-Theater in Hamburg, brut Wien, Deutsches Theater Göttingen oder das Theater Bremerhaven. Im Kontext eines Musik-Festivals präsentierten wir nur einmal auf Einladung des Festivals *Shut up and listen!* in Wien. Diese Rezeption innerhalb der Kunstkontexte führte zu ganz eigenen Aufführungs- und Kommunikationssituationen, die sich wesentlich von der eigentlichen Online-Rezeption des Spiels unterscheiden, beziehungsweise zu interessanten Begegnungen zwischen Kunstpublikum und SpielerInnen.

Auf die problematische Präsentationssituation von Computerspielen in Kunstinstitutionen habe ich bereits in dieser Arbeit hingewiesen: Es stellt noch immer eine große Herausforderung nicht nur für traditionell arbeitende Kunstinstitutionen dar, ein Online-Spiel überhaupt spielbar zu machen und entsprechende Hardware zu organisieren, da oft das Know-how fehlt, wie ein Computerspiel richtig installiert und dem Publikum kommuniziert wird. Selbst Medienfestivals wie das EMAF in Osnabrück können sich bei der Präsentation von Computerspielen nicht von Bildbeschriftungstraditionen traditioneller Museen befreien und haben unser Spiel im Label als „*Frontiers* (A) 2 PCs, 1 Pro-

jektor“, also mit Namen, Material und Länderherkunft, beschrieben. Ein eigenartiges Unterfangen, da PCs und Projektor nicht unbedingt den künstlerischen Schwerpunkt unserer Arbeit darstellen.

Unsere Erfahrungen mit Ausstellungen im Kunst-Kontext sind ganz unterschiedlicher Natur und hängen sehr stark vom persönlichen Engagement einzelner MitarbeiterInnen ab.

Wichtige RezipientInnen von *Frontiers* sind in diesem Zusammenhang neben dem Publikum die MitarbeiterInnen dieser Institutionen, die KuratorInnen, MuseumsleiterInnen, DramaturgInnen oder IntendantInnen, die als Programm-Verantwortliche Entscheidungen über das Profil ihrer Institution und Trends im Kunstbetrieb treffen. Computerspiele sind noch immer ungewöhnliche Ausstellungsstücke und es ist nicht selbstverständlich als Online-Spiel „ausgestellt“ zu werden, trotzdem wurde *Frontiers* häufig in den letzten Jahren im Kunstkontext ausgestellt und vermittelt. Es hat natürlich mit Gesetzen des Kunstmarkts zu tun, dass ein Kunstwerk, wenn es eine gewisse Berühmtheit erlangt, auch von anderen Kunstinstitutionen angefragt wird. Was mich in diesem Zusammenhang jedoch am meisten interessiert, ist die Rolle, die *Frontiers* in diesen Institutionen spielt. Computerspiele werden auch im Kunstbetrieb – und hier gibt es gar keinen so großen Unterschied zwischen bildenden und darstellenden Institutionen – als Weiterentwicklungen etablierter Kunstformen verstanden und auf diese Weise wird versucht, über das Computerspiel innovative Trends in die jeweiligen Häuser zu holen. Mit der Ausstellung von Computerspielen in diversen Kunstinstitutionen ist auch die Hoffnung der OrganisatorInnen verbunden, ein jüngeres Publikum anzusprechen. An diesem Bedürfnis vieler Theater- und Ausstellungshäuser, ein Computerspiel mit ins Programm aufzunehmen, zeigt sich vielleicht eine gewisse Krise oder Umbruchsituation, in der sich diese Institutionen befinden. Das betrifft einerseits die künstlerischen Formate, andererseits den finanziellen Druck, dem viele Häuser ausgesetzt sind, und die Verpflichtung, die sie im Zuge von Trends wie dem New Public Management haben, das den Kulturinstitutionen neue Förderziele vorgab, wie zum Beispiel gezielt bestimmte Publikumsschichten wie Jugendliche und MigrantInnen anzusprechen.

Dass es ausgerechnet *Frontiers* ist, das so viel in diesen Institutionen ausgestellt wurde, ist unter anderem unserem künstlerischen Background geschuldet, der es den KuratorInnen leichter machte, uns als KünstlerInnen einzuladen, die ein Spiel machen, als ein Spiel auszustellen, das nicht vordergründige Anknüpfungspunkte zwischen dem Rahmen des Spiels und dem Rahmen der Kunst bietet.

Zum Abschluss ein kurzer Blick auf Aspekte von *play*, was das Publikum dieses Präsentationsaspekts betrifft. Wir haben viele Ausstellungen von *Frontiers* vor Ort betreut und Leute beim Spielen des Spiels informiert. Natürlich gibt es Überschneidungsflächen zwischen Theater- und MuseumsbesucherInnen und ComputerspielerInnen, die die Ästhetiken kennen und vor allem das Vorwissen und die Kulturtechniken mitbringen, wie denn überhaupt ein Spiel gespielt werden kann. Wie betätige ich Maus und Tastatur? Wohin muss ich blicken? Selbst das Wissen, dass die Perspektive, die hier geboten wird, diejenige der ersten Person, also der eigenen Augen ist, ist eine Kompetenz, über die viele Leute nicht verfügen. Umso größer ist die Hemmschwelle, sich an einen Tisch zu setzen und das Kunstwerk auszuprobieren. Was wir in unseren Erfahrungen bei Ausstellungen feststellen konnten, ist, dass Computerspielen ein bestimmtes Expertentum erfordert, über das eher ein jüngeres Publikum verfügt und das oft von KuratorInnen und DramaturgInnen unterschätzt wird. Computerspiele in diesen Kontexten erfordern deshalb nicht nur ein technisches Spezialwissen im Aufbau, sondern auch eine intensive Betreuung vor Ort, damit das Publikum, das in diesen Zusammenhängen eher an das Sehen und Beobachten von Kunst, nicht aber an das Spielen mit Kunstwerken gewöhnt ist, die Kunsterfahrung auch wirklich machen kann. Die weihevollere Atmosphäre, die ein „White Cube“ erzeugt, hemmt generell die Interaktion mit Kunstwerken, dieser Hemmschwelle muss daher aktiv entgegengewirkt werden. Für uns bedeuteten solche Live-Ausstellungen daher oftmals sehr viel Zeit- und Betreuungsaufwand, bei dem wir Leuten das Spielen beibrachten und sie so ans Spiel heranführten. Wenn dieser Schritt in die virtuelle Welt einmal gelungen war, kam es oftmals zu interessanten Begegnungen zwischen geübten Online-SpielerInnen und unerfahrenen AusstellungsbesucherInnen. Für beide Seiten eine ungewöhnliche Begegnung. Vor allem für die AusstellungsbesucherInnen, die sich in *Frontiers* eben nicht im geschützten Museumsraum befanden, sondern im virtuellen Raum anderen SpielerInnen begegneten, von denen sie in Windeseile besiegt wurden. Ein Online-Spiel in einem realen Raum auszustellen wird immer auch eine Online-Erfahrung bleiben und den geschützten Ausstellungsraum verlassen. Unsere Ansprüche, ein Spiel für eine Online-Community zu kreieren, blieben also auch in diesen Zusammenhängen konsequent bestehen und leisteten bei allen Bemühungen vieler Kunstinstitutionen um seine Musealisierung weiter Widerstand gegen diese Art des Ausstellungskontextes.

Ein letzter Aspekt der Rezeption von *Frontiers* im Kunstkontext ist der Kontext der Öffentlichkeitsarbeit und Etablierung des Spiels. Kunstinstitutionen und ihre medialen Organe wie Kunstzeitschriften, Kultursendungen in Radio und Fernsehen sowie die Publi-

kationen der Institutionen erzeugten eine mediale Kommunikation über das Spiel, die noch einmal völlig neue Zielgruppen erreichte. Über die Kanäle dieser Institutionen fand *Frontiers* Einzug in die Mainstream-Medien, eine Öffentlichkeit, die wir vielleicht auf anderem Wege nicht erreicht hätten.

5.1.5. Zusammenfassung

Der lange andauernde Entwicklungsprozess von *Frontiers* hat eine für uns unerwartete Folge für die Rezeption dieses interaktiven Kunstwerks mit sich gebracht: *Frontiers* wird nicht allein durch die interaktive Erfahrung des Spiels rezipiert, durch das kontinuierliche Ausstellen in Kunstinstitutionen und bei NGOs sowie das Präsentieren und Diskutieren des Spiels wurde diese Diskursivierung zu einem entscheidenden Teil der Rezeption.

Wir hatten in der vorbereitenden Konzeption des Spiels nicht daran gedacht, dass das Ausstellen von *Frontiers* außerhalb des Online-Spiels einen wichtigen Stellenwert in der Arbeit einnehmen würde, hatten aber von Anfang an das Präsentieren und Diskutieren als künstlerische Strategie vorgesehen. Bereits die ersten Ausstellungen von *Frontiers* zeigten jedoch, dass diese Modulation des Spiels aus der virtuellen Welt in einen physischen Raum für interessante Begegnungen sorgte, mit denen wir in der Planung des Spiels nicht gerechnet hatten: Wo immer wir *Frontiers* im Rahmen von Museen, Theatern, Festivals oder Kongressen ausstellten, eröffnete das Spiel einen neuen Rahmen in der jeweiligen Institution und brach mit den jeweiligen Rezeptionserwartungen. Sei es ein interaktives Kunstwerk in Ausstellungen, ein Shooter in Institutionen für Friedensforschung oder ein Freizeitspiel im Schul-Kontext. Wo immer wir *Frontiers* ausstellten, führte *Frontiers* zu neuen Begegnungen für RezipientInnen und stellte sich als Vermittlerin verschiedener kultureller und sozialer Kontexte dar. Dieses Brückenschlagen haben wir als eine wichtige Dimension der Rezeption von *Frontiers* erkannt, die allein durch eine Veröffentlichung im Netz in dieser Form nicht stattgefunden hätte. Dieses Ausstellen und Präsentieren veränderte aber auch entscheidend die Rezeption von *Frontiers*. Ein Computerspiel ist ein Kunstwerk, das nur durch die interaktive Teilnahme am Spiel wirklich erfasst werden kann. In vielen der beschriebenen Kontexte wurde *Frontiers* aber nicht so sehr gespielt, sondern diente als Ausgangspunkt für Diskussionen und Reflexionen, weil die RezipientInnen nicht spielen konnten, es ihnen unpassend erschien oder weil wir lediglich zu einer Präsentation eingeladen waren. Dennoch waren viele der RezipientInnen begeistert, inspiriert und beeindruckt von *Frontiers* und

wollten über das Projekt diskutieren. *Frontiers* wurde in diesem Zusammenhang vielleicht wie Konzeptkunstwerke, deren Idee allein bereits zum Kunstwerk wird, zu einem Möglichkeitsraum, in dem es vorstellbar wird, Flucht, Kunst und Computerspiel zusammenzuführen. Bereits die Vereinigung dieser Dimensionen und die vielen Assoziationen und kulturellen Zusammenhänge, wie ich sie in Kapitel 4 beschrieben habe, führten zu einer aktiven Rezeption von *Frontiers*. Der Denk- und Möglichkeitsraum *Frontiers* wurde neben den Erfahrungen im tatsächlichen Spielraum zu einer wichtigen Dimension in der Rezeption von *Frontiers* und führte dazu, dass das Präsentieren und Ausstellen von *Frontiers* neben dem Spielen von *Frontiers* zu einem wichtigen Teil unserer Arbeit an dem Kunstwerk wurde.

5.2. Spielraum *Frontiers*

Für die Analyse der Erfahrungen der SpielerInnen mit *Frontiers* stütze ich mich auf die Daten, die während meiner teilnehmenden Beobachtungen der Spielsessions von *Frontiers* entstanden sind. Diese regelmäßigen Spielrunden wurden jeweils von einem unserer Teammitglieder betreut, waren auf unserer Website und in anderen Foren angekündigt und boten die Gelegenheit, möglichst viele SpielerInnen zu einem bestimmten Zeitpunkt zu versammeln und mit ihnen in Dialog zu treten. Neben meinen Aufzeichnungen zu diesen Beobachtungen stehen mir dabei die vom Spiel automatisch generierten Server-Logs zur Verfügung, die Chatnachrichten, das Betreten und Verlassen des Spiels von SpielerInnen und ähnliche Ereignisse am Server mitprotokollieren. Zitate daraus werden im Folgenden mit SL zitiert, Zitate aus den Voice-Chats im Spiel zitiere ich aus meinen Spielprotokollen mit P. Einen weiteren wichtigen Erkenntnisschatz stellen die vielen Gespräche und Diskussionen dar, die wir in der Vermittlung des Spiels bei Live-Präsentationen, Work-in-Progress-Präsentationen und Workshops führten.

Meine Rolle als teilnehmende Beobachterin unterscheidet sich hier insofern von jener in sozialwissenschaftlichen Forschungsprozessen, als ich nicht Beobachterin eines existierenden Feldes bin, dem ich mich teilnehmend nähern will, sondern das Feld, das ich beobachte, als Künstlerin selbst geschaffen habe. Die teilnehmende Beobachtung ist bereits eine Methode, die ihr Feld beeinflusst und prägt, diese konstruktive Komponente kommt in meinem Fall noch stärker zur Geltung. Die Identifikation mit dem Beobachteten geht noch um einiges weiter, als dies ohnehin bei teilnehmender Beobachtung der Fall ist. Von einer teilnehmenden Beobachterin im traditionellen Sinne wird kein aktives Einschreiten und kein Manipulieren der beobachteten Umgebung erwartet, in meiner

Rolle als KünstlerIn erwarteten die SpielerInnen jedoch, dass ich aktiv zu Fragen über das Spiel Stellung nahm, zugleich diskutierten wir im Team auch die Reaktionen der SpielerInnen und brachten Vorschläge, die von den SpielerInnen kamen, in neue Versionen des Spiels ein. Die Beobachtungen führten also zu von uns erzeugten Veränderungen des Feldes.

Mein Beobachten ist daher als jenes einer Künstlerin zu verstehen, die ihr eigenes Werk und die Rezeptionsprozesse, die damit verbunden sind, beobachtet und diese Erfahrungen wiederum ins Kunstwerk einbringt. In einem Online-Spiel ist dies nur durch Teilnahme am Spiel möglich. Ich bin daher zugleich Spielerin, Künstlerin und Beobachterin in diesen Prozessen. Dieses Involviertsein in das Feld sehe ich aber keinesfalls als Manko im Erkenntnisgewinn, sondern als Methode des künstlerischen Forschens, die neben der reinen Beobachtung auch Faktoren wie eigene Erwartungshaltungen, emotionale Verbindungen mit dem Werk und Ähnliches berücksichtigt, die ich im Weiteren reflektieren und als wichtigen Teil des Rezeptionsprozesses von *Frontiers* miteinbeziehen werde. Neben den „anderen“ RezipientInnen sind natürlich auch die beteiligten KünstlerInnen als SchöpferInnen RezipientInnen „erster Ordnung“ des Spiels – um hier Niklas Luhmanns systemische Begrifflichkeiten aufzugreifen – und RezipientInnen „zweiter Ordnung“, indem sie das Spiel spielen, und sogar „dritter Ordnung“, indem sie die damit verbundenen Kommunikationsprozesse rezipieren. Meine eigenen Erfahrungen stellen daher einen wichtigen Erkenntnisschatz innerhalb dieses Kapitels dar. Gesammelte Daten und Informationen konfrontiere und reflektiere ich mit den von uns gesetzten Erwartungen und Zielen. Eine Rezeptionsanalyse aus Sicht der beteiligten Künstlerin steht demnach vor der besonderen Herausforderung, persönliche Erfahrungen mit der Überprüfung der künstlerischen Ziele und der Beobachtung der Erfahrungen des Publikums zu verbinden.

Die Grundpfeiler der medialen Gestaltung von *Frontiers* wurden in entscheidender Weise von der Rezeption des Spiels durch die SpielerInnen geprägt:

- *Frontiers ist ein Computerspiel* – die Rezeption erfolgt daher durch die interaktive Erfahrung des Spiels, das ein Regelsystem und ein Spielziel vorgibt, welches die SpielerInnen möglichst erfolgreich zu erfüllen versuchen. Dass das „erfolgreich“ auf verschiedene Weise interpretiert werden kann, zeigen weiter unten die Reaktionen der SpielerInnen. Die Rezeptionshaltung ist also eine spielerische, kompetitive.
- *Frontiers ist ein Online-Multiplayer Game*, die Spielerfahrung ist daher eine Gruppenerfahrung. Gemeinsam mit dem Spiel werden auch die Reaktionen der anderen

SpielerInnen wahrgenommen. Das Spielerlebnis ist somit auch eine soziale Erfahrung des Austausches mit anderen im Spiel. Dieser Austausch findet nicht nur durch die Interaktion der SpielerInnen in ihren Rollen als Grenzbeamte und Flüchtlinge im Spiel und dem Umgang mit den Spielregeln statt, sondern auch durch den Gebrauch der schriftlichen und mündlichen Chat-Funktionen des Spiels. Der Multiplayer bietet die Möglichkeit des gemeinsamen Spiels und des zeitgleichen Austausches über die Spielerfahrung.

- *Frontiers ist ein Mod*: Ich habe in Kapitel 4.2.3. Modding bereits auf Rezeptionspotenziale hingewiesen, die die Produktion von *Frontiers* als Mod bieten: Modding ist nicht nur ein künstlerisches Verfahren, sondern bietet auch spezielle Distributions- und Kommunikationsplattformen, eine Reihe von partizipativen Möglichkeiten, sowie den Zugang zu einer Fankultur, deren Mitglieder es gewöhnt sind, Spiele nicht nur zu konsumieren, sondern diese auch umzugestalten und sich kritisch mit ihnen auseinanderzusetzen. Die Verortung eines Kunstwerks in der Moddingsszene bedeutet daher die Auseinandersetzung mit einer aktiven und kritischen Öffentlichkeit, in der viele der SpielerInnen nicht nur über Erfahrung mit dem Genre und anderen Mods verfügen, sondern auch mit technischen und anderen Produktionshintergründen.

Man kann die RezipientInnen in der Gruppe der SpielerInnen daher in zwei weitere Untergruppen aufteilen: die sehr heterogene Gruppe von SpielerInnen, die das Spiel primär in der unmittelbaren Spielerfahrung rezipieren, und die Gruppe der SpielerInnen, die Profis im Bereich der Mod-Spielentwicklung sind und über ein größeres technisches Hintergrundwissen und Wissen über die Prozesse, die mit dem Modden verbunden sind, verfügen.

5.2.1. Kommunikationsstil der SpielerInnen

Vergleicht man die Kommunikation von SpielerInnen bei *Frontiers* mit der Rezeptionshaltung beziehungsweise dem Verhalten, wie ich es aus anderen künstlerischen Bereichen kenne, und Werken, die in einem vom Kulturbetrieb regulierten, geschützten Raum wie dem Theater oder dem Museum gesehen und erlebt werden, so lassen sich wesentliche Unterschiede feststellen.

Frontiers als Multiplayer-Spiel wird in einem öffentlichen virtuellen Raum gespielt, in dem keine sichtbaren äußeren Kontrollmechanismen wie Aufsichtspersonal oder die

weihevoller Aura von dezidierten Kunsträumen vorherrschen. Die SpielerInnen befinden sich in keiner körperlichen Ko-Präsenz zu den MitspielerInnen oder den beteiligten KünstlerInnen. Dennoch konnten wir Formen der sozialen Kontrolle und der Normierung im Spiel erkennen, die ich weiter unten beschreiben werde (vgl. Wunderlich 2012: 125ff.).

Die Kommunikationshaltung im Spiel ist geprägt von dieser Situation der Freiheit. Die Filter der sozialen und kulturellen Sanktionen, die die Reaktion der SpielerInnen in einer anderen, für Kunstwerke typischen Rezeptionssituation einschränken würden, fehlen hier. Daher zeichnen sich die Reaktionen durch eine Spontaneität und Direktheit aus, wie man sie im Kunstkontext nur selten findet.

In *den* Spiel-Sessions von *Frontiers* konnte ich feststellen, dass SpielerInnen sehr schnell und unmittelbar ihre Erfahrungen äußern. Die Kommunikationsmöglichkeiten, die der Chat bietet, wurden dabei intensiv genutzt. Ein beachtliches Faktum, da es einen hohen Grad an Multitasking benötigt, sowohl im Spiel schnell zu reagieren, im Spielfluss zu bleiben als auch dabei gleichzeitig den Text-Chat zu verwenden. Betrachtet man die schriftlichen Kommentare im Chat, so sind diese aufgrund dieses zeitlichen Drucks oft kurz, dennoch entspinnen sich daraus komplexe Diskussionen.

In den meisten Spiel-Sessions wurde der Text-Chat intensiver als der Voice-Chat eingesetzt, weil er eine anonymere und technisch weniger aufwändige Form der Kommunikation als die mündliche Kommunikation über Headsets darstellt. Viele Reaktionen kommen daher sehr unmittelbar und können oft emotional oder nicht lange überlegt sein. Diese schnellen, ungefilterten und spontanen Reaktionen stellen einen eklatanten Unterschied zu sonstigen bedacht geführten Kunstkommunikationen dar und wühlten auch uns als KünstlerInnen, die diese Kommentare ganz unvermittelt kommuniziert bekamen, in höherem Maße auf als beispielsweise Publikumsgespräche im Theater oder ähnliche Diskussionsformate. Das Betreuen einer Online-Spiel-Session von *Frontiers* war daher oft eine emotional, intellektuell und motorisch (die meisten SpielerInnen waren im Spielen geschickter und schneller als ich) äußerst intensive Erfahrung. Es zeigte sich des Weiteren, dass diese unmittelbaren Reaktionen der SpielerInnen sehr schnell in eine gegenteilige Meinung kippen können. Die ersten Reaktionen auf die Spielerfahrung erfolgten meist nach wenigen Minuten, auch beim Start einer neuen Map wurde diese sofort kommentiert und der erste Eindruck kundgetan. Immer wieder konnten wir einen schnellen Meinungsumschwung feststellen, nicht selten verkündeten SpielerInnen, die zunächst Unzufriedenheit, Ungeduld mit dem Herausfinden des Gameplays etc. geäußert hatten, plötzlich Lob in den höchsten Tönen. In den ersten Minuten seines Spiels

verlautbarte zum Beispiel ein Spieler: „I hate this map“, nur um zwölf Minuten später festzustellen: „I love this game“ (SL 3.10.2011: 18:49:25; 3.10.2011: 19:02:27).

Bemerkbar ist, dass SpielerInnen sehr selbstbewusst in ihrem Medium auftreten und sich oft als SpezialistInnen inszenieren. Das Computerspiel verstehen sie als ein Medium, über das sie selbst, weil sie über ein hohes Ausmaß an Rezeptions- und Bewertungskompetenz und über ein ExpertInnenwissen verfügen, ästhetische und andere Werturteile abgeben dürfen, ohne Rücksicht auf Deutungsautoritäten wie KulturkritikerInnen, LehrerInnen oder andere Autoritätspersonen. Viele SpielerInnen wenden sich bewusst gegen diese kulturellen Autoritäten, die sie als inkompetent im Bereich Computerspiel ansehen, wie wir in zahlreichen Foreneinträgen oder Gesprächen im Spiel beobachten konnten. Zu einem gewissen Grad betreffen diese Oppositionshaltung und dieses Misstrauen auch die am Spiel beteiligten KünstlerInnen, deren Kompetenz im Bereich Spiel erst ausgetestet und überprüft werden muss. Im Computerspiel sind die SpielerInnen ExpertInnen und tun das auch gerne kund. Dieses ExpertInnenwissen, das auf ganz unterschiedlichen Ebenen wirken kann, war für uns eine wichtige Kommunikationsbrücke zu den SpielerInnen und half oft über das Vehikel der Fragen nach grafischen Details oder Programmierung auf die inhaltliche Ebene des Spiels zu führen. SpielerInnen äußerten sich zum Beispiel zunächst über Details, die sie aus anderen Mods kannten, wie die Frage nach dem Turbo, der als Standardeinstellung im Editor bei Autos eingesetzt werden kann, nach der Detailgenauigkeit von Texturen, nach der Vorlage für Schiffe oder anderem Spezialwissen, bei dem sie selbst Kompetenzen aufwiesen. Über diesen Einstieg, in dem sich die SpielerInnen als auf derselben Augenhöhe mit uns präsentierten, wurde dann oft weitergeleitet zu anderen Fragen rund um das Spiel.

Zu dem ExpertInnenwissen von SpielerInnen gehören auch der Spaß am Regelbruch und der Versuch vieler SpielerInnen, die Grenzen des Spiels auszuloten. Eine Erfahrung, mit der man es in Online-Spielen immer wieder zu tun hat, sind solche Regelverletzungen, der Versuch, durch spezielle Befehle zu cheaten, oder eine Spiel-Session durch provokantes Verhalten zu stören. Sogenannte Trolle und Provokateure gehören in weitaus höherem Grade zur Multiplayer-Spielerfahrung als bei anderen Kunstformen. Auch hier war es für mich interessant zu beobachten, welche sozialen Mechanismen auf solche Provokationen einsetzen und wie in SpielerInnengruppen darauf reagiert wurde. Ich werde weiter unten unsere Erfahrungen mit Provokateuren und die Reaktionen der SpielerInnen darauf beschreiben.

Frontiers nimmt meiner Meinung nach eine besondere Stellung im Bereich des Diskurses um Computerspiele und Flüchtlingsthematik ein, weil es als Computerspiel einen öffentlichen Diskursraum bietet, der es ermöglicht, Menschen mit ganz unterschiedlichen Meinungen und unterschiedlicher regionaler oder sozialer Herkunft zu verbinden. Das heißt, Diskussionen waren nicht von vornherein durch ein homogenes Publikum mit ähnlicher politischer Ausrichtung bestimmt, sondern konnten sehr offen geführt werden. Dieser offene Kommunikationsraum war ein wichtiges künstlerisches Anliegen unserer Arbeit.

5.2.2. Der *Room of Hopes, Dreams and Fears* als zentraler Kommunikationsraum

Eine wichtige Funktion in der Kommunikation der SpielerInnen in *Frontiers* nimmt der letzte Raum unseres Spiels ein. Neben den Maps des Spiels – *Sahara, Ceuta, Spanische Küste* und *Hafen von Rotterdam* –, die konkrete Orte dokumentarisch porträtieren und die als richtiges Spiel mit speziellen Level-Zielen, Aufgaben und Gameplay funktionieren, schufen wir als Abschluss der Spielrunde von *Frontiers* einen Raum, der einen gezielten Bruch der immersiven Spielerfahrung darstellen und dazu beitragen sollte, das Erlebte noch einmal zu reflektieren beziehungsweise Raum für Kommunikation zu schaffen. Der *Room of Hopes, Dreams and Fears* ist eine Art virtueller Museumsraum und Dokumentationsraum unserer Spielproduktion, in dem das Gameplay ausgesetzt ist. Die SpielerInnen können dort flanieren und auf Erkundung nach verschiedenen Spieldetails, Hintergrundinformation oder Mini-Spielchen gehen. Unsere Erwartungen an diesen Raum als einen Ort, der zur Kommunikation und Information und einer Atempause zwischen sehr aktionsreichen anderen Maps dienen sollte, wurden um ein Vielfaches übertroffen. Die Map wurde zu einem wichtigen Ort für Diskussionen und löste auch durch die Beschaffenheit als Raum außerhalb des Spiels, als eine Art Verfremdungseffekt, der den geschlossenen „magischen Zirkel“ des Spiels durchbricht, zahlreiche Diskussionen aus. Diese Map entzieht bewusst dem auf dem Erfüllen von Regeln aufbauenden Lustprinzip, in dem SpielerInnen möglichst gut spielen und gewinnen wollen, dem SpielerInnen bisher im Spiel folgten, den Boden und führt eine andere Art des Spielens ein, in der diese kompetitive Komponente ausgesetzt wird und eine Reihe von Informationen und Erlebnissen angeboten wird, die sich die SpielerInnen selbst erarbeiten müssen.

Schon die Tatsache, dass die SpielerInnen aus der Spielrealität geworfen wurden und zur spielerischen Untätigkeit gezwungen waren, löste heftige Diskussionen aus. In den

Spiel-Sessions konnten wir feststellen, dass es im Wesentlichen zwei Reaktionen auf die Map gab: Beide waren zum Teil mit heftigen emotionalen Regungen verbunden. Entweder Begeisterung über das Design, die Vielfältigkeit und die Erfahrungsmöglichkeiten, die die Map bot, oder wütende Reaktionen auf die Tatsache, dass in dieser Map nicht nach Spielregeln gespielt werden kann. Der Freiraum, den ein virtueller Raum darstellt, der außerhalb des Regelsystems des Spiels steht, wurde von dieser SpielerInnengruppe aus verschiedenen Gründen als provokant empfunden: Zum einen hatte es mit den Vorbehalten von SpielerInnen gegen Serious Games zu tun und ihrer Angst, auf ein Spiel zu treffen, das zu stark belehren möchte und das offenkundig pädagogische Elemente beinhaltet. In den Diskussionen wurde diese Art von Spielen von SpielerInnen abschätzig mit dem Wort „educational“ zusammengefasst (SL 3.10.2011: 21:12:02). Zum anderen bricht diese Map stärker noch als alle anderen Maps, die für einen First-Person-Shooter verfremdende Elemente wie den Human Rights Index, gewaltfreies Gameplay und dokumentarische Elemente enthalten, dezidiert mit den Regeln des FPS und geht dabei so weit, die Regeln ganz auszusetzen. Dies löste noch stärker als in den anderen Maps eine Diskussion zwischen den SpielerInnen aus, was EntwicklerInnen wie uns in „ihrem“ Medium „erlaubt“ sei und was Spielregeln in einem FPS generell bedeuten.

In der Beobachtung der Spiel-Sessions konnten wir eine Entwicklung dieser emotionalen Reaktionen feststellen: Nachdem es bei vielen SpielerInnen in den ersten Minuten zu Protestreaktionen und Frust über das Fehlen von Spielregeln kam – ein Spieler ertränkte beispielsweise seinen Avatar ununterbrochen (vgl. SL 3.10.2011) –, begannen sie nach einer Minute sich tatsächlich mit den Angeboten, die dieser Entdeckungsraum bot, zu beschäftigen. Viele SpielerInnen entwickelten darauf ein eigenes freies Spiel und beschäftigten sich intensiver mit den Details, die die Container unseres Museums boten, und änderten plötzlich komplett ihre Meinung über den Raum. Dieses Spielverhalten führte zu etlichen Fragen und vor allem zu intensiven Diskussionen über die bisherigen Spielerlebnisse. Die SpielerInnen benötigten also Zeit, sich auf die neue Spielsituation einzustellen und die von uns erzwungene Freiheit produktiv zu nutzen. Da die Einstellungen, wie lange eine Map online sein sollte, von uns flexibel eingestellt werden konnte, experimentierten wir in verschiedenen Veröffentlichungen mit unterschiedlich langen Spielzeiten dieser Map. Nachdem wir festgestellt hatten, dass es einige Zeit benötigt, bis sich ein Teil der SpielerInnen auf die Map einlässt und zuerst Dampf ablassen möchte, fanden wir eine Balance, die dieser Eingewöhnungsphase Rechnung trug, jedoch die Geduld der SpielerInnen nicht zu sehr strapazierte und die Vorfreude auf die nachfolgenden Maps nicht zerstörte. Wir einigten uns auf eine relativ kurze Laufzeit der Map von fünf Minuten, um die SpielerInnen zu mehreren Spielrunden zu motivieren

und ihnen die Möglichkeit zu geben, nicht beim ersten Mal das gesamte Potenzial des Raums auszuschöpfen, sondern in verschiedenen Runden Neues im Raum zu entdecken. Das Gameplay von *Frontiers* als Multiplayer richtet sich nach einer zyklischen und auf Runden basierten Zeitstruktur, in der die Wiederholung der Spielszenarios als Spielkonzept angelegt ist. Es war für uns daher wichtig, die Wiederholung in die Planung des Spiels mitzudenken und strategisch einzusetzen.

Der *Room of Hopes, Dreams and Fears* nimmt daher eine Sonderstellung in der Rezeption von *Frontiers* ein und ermöglichte es, viele der Diskussionen, die schon zuvor im Spiel angeschnitten worden waren, noch einmal zu vertiefen. Für uns stellt er ein spannendes Experiment im Umgang mit Meinungsbildung, Reflexionsraum und Forum für Austausch in einem Spiel dar, der durch den Einsatz eines freien Spielraums mit all den Reaktionen zwischen Protest und produktiver Nutzung dem Spielgeschehen eine zusätzliche Dimension der Eigenverantwortung und Reflexionsmöglichkeit bietet. Der *Room of Hopes, Dreams and Fears* hilft den SpielerInnen aus der immersiven SpielerInnen-Haltung auszusteigen und eine reflektierendere Position einzunehmen. Der Meinungsumschwung in Bezug auf diesen Raum und die Debatten, die der Raum hervorrief, sind ein Indiz dafür, dass *Frontiers* den von uns intendierten Zweck – eine Kommunikation zum Thema Flucht hervorzurufen – erfüllt.

5.2.3. Ethische Debatten im Spiel

Die dominierenden Debatten, die innerhalb des Spiels von den SpielerInnen geführt wurden, bewegen sich um zentrale moralische Fragen im Zusammenhang mit Computerspielen und dem „richtigen“ – aus philosophischer Sicht formuliert – „tugendhaften“ Verhalten angesichts eines Spiels, das eine reale politische Situation dokumentiert. Derartige ethische Fragen tauchten in vielen Spiel-Sessions auf und rühren von unserer Verbindung von First-Person-Shooter und Serious Game.

Ich habe bereits in meinen Reflexionen zu First-Person-Shootern auf die Gewaltdebatten hingewiesen, die den Diskurs um dieses Genre prägen. Dass SpielerInnen sich der schwierigen moralischen Frage des Umgangs mit der gespielten Gewalt durchaus bewusst sind und dass sie weitaus reflektierter mit diesen Fragen umgehen, als das pauschal angenommen wird, zeigen die intensiven Debatten in *Frontiers*. Meine Beobachtungen der Debatten sind als Beitrag zu einer deskriptiven Ethik des Computerspiels zu verstehen und könnten als empirische Ergebnisse eines einzelnen Kunstwerks vielleicht auch relevant für eine präskriptive Ethik des Computerspiels sein.

Es gibt inzwischen einige Beiträge von PhilosophInnen, die sich dezidiert Fragen der Ethik des Computerspiels widmen. Einen aktuellen Beitrag dazu leistet Ralf Wunderlich, der zunächst verschiedene Positionen von folgenethischen und pflichtethischen Ansätzen in Bezug auf Computerspiele unterscheidet und sich schließlich Computerspielen aus Sicht der Tugend-Ethik nähert (Wunderlich 2012). Er verweist dabei auf Philosophen wie James Campbell, die dem Computerspiel eine Sonderstellung und einen bestimmten ethischen Raum zuweisen (ebd.: 100). In seiner These formuliert Wunderlich Miguel Sicarts tugend-ethischen Ansatz aus „The Ethics of Computer Games“ von 2009 insofern weiter, als er nicht nur von einer Ethik des Computerspiels, sondern von einer „Ethik des Computerspielens“ spricht. Dies bedeutet einen breiteren Blick, der auch die SpielerInnen miteinbezieht (ebd.: 105). Wunderlich spricht von drei beteiligten Instanzen: Dem Spiel als moralischem Objekt, dem Spieler als moralischem Subjekt und dem Spielen als moralischer Handlung. In der Beziehung dieser Instanzen zueinander können ethische Fragen bestimmt werden. Wesentlich dabei ist, dass das Spiel mit seinen Spielregeln einen eigenen ethischen Raum definiert, der nicht immer mit dem ethischen Raum der Außenwelt korreliert.

Der Spieler hat eine moralische Verpflichtung dem Spiel gegenüber, dessen Spieler-Subjekt er zum entsprechenden Zeitpunkt ist. Wenn dieses Spiel seine Vollendung nur durch gewalttätige virtuelle Taten an virtuellen Menschen erreichen kann, so ist es für Sicart die Pflicht des Spielers diese gewalttätigen virtuellen Taten zu vollziehen. So kommt dem Spieler eine ganz neue ethische Relevanz zu. Dies ist eine interessante Wendung im Fall Computerspielgegner versus Computerspielbefürworter, besonders, wenn man berücksichtigt, dass das Spieler-Subjekt nur ein Teilsubjekt des Gesamtindividuums ist. Die durch die Gesellschaft geprägte Moralvorstellung eines Spielers kann mit dem Spielgeschehen kollidieren. Es liegt dann am Spieler selbst, welchem Subjekt er mehr Gehör schenkt: [...] So oder so trifft er eine ethisch relevante Entscheidung. Entscheidet man sich für sein Spieler-Subjekt, dann gilt es so zu spielen, dass das Spiel seine Erfüllung erreicht. (Wunderlich 2012: 119)

SpielerInnen müssen vor allem in FPS-Spielen mit diesem Zwiespalt der unterschiedlichen Moralkonzepte umgehen und sind es gewohnt, in dieser Diskrepanz zu agieren. Uns als KünstlerInnen faszinierte diese moralische Diskrepanz, die das Genre FPS mit sich brachte. Eine zentrale künstlerische Entscheidung war daher, ethische Fragen nach Gewalt und Macht, wie sie sich angesichts der Situation von Flüchtlingen an unseren Grenzen stellen, durch das Medium mitzukommunizieren, indem SpielerInnen unweigerlich dazu angehalten sind, sich diesen Fragen zu stellen, ohne dass diese zu vordergründig vermittelt werden. Wunderlich weist weiters darauf hin, dass eine Ethik des

Computerspiels immer mitbedenken müsse, dass die Spielebene und Ebenen außerhalb des Spiels zusammenwirken. Dass die Entscheidung zwischen den spielinternen und externen Tugend-Systemen alles andere als einfach ist, zeigen die SpielerInnen-Reaktionen in *Frontiers*. Einen wesentlichen Unterschied zu anderen FPS-Spielen macht die Tatsache aus, dass in *Frontiers* die Welten des Computerspiels und der Außenwelt eben nicht voneinander getrennt sind und man sich nicht bequem für das Regelsystem Spiel oder Realität entscheiden kann. *Frontiers* lässt diese Ebenen bewusst ineinander verschwimmen, entzieht dadurch den SpielerInnen den Boden der moralischen Sicherheit und überlässt ihnen den Ausverhandlungsprozess dieses Dilemmas.

Wunsch nach übergeordneter moralischer Autorität

Eine künstlerisch forschende Methode der Arbeit an *Frontiers* war der iterative Prozess, der die Arbeitsergebnisse von Anfang an in öffentlichen Präsentationen – online und live – zur Diskussion stellte und die Ergebnisse dieser Diskussionen wiederum in die Arbeit einfließen ließ. Das Spiel wurde so während des Entstehungsprozesses ständig einer kritischen Öffentlichkeit ausgesetzt und adaptiert. Ethische Fragen nahmen einen wichtigen Platz in den Diskussionen mit den SpielerInnen ein, sodass wir das Spiel in Hinblick auf Fragen nach Sanktionen für Gewalt zwischen ersten Veröffentlichungen und Endversion aufgrund des SpielerInnen-Feedbacks adaptierten.

Das künstlerisch dokumentarische Grundprinzip unserer Arbeit stellte die SpielerInnen vor das ethische Dilemma, dass in die Spielewelt politische und moralische Situationen integriert wurden, die realen Situationen entnommen wurden, und nicht mit den Konventionen des FPS bewältigbar sind, ohne ethische Konflikte zu provozieren. SpielerInnen müssen einen Weg in diesem Zwischenraum zwischen Realität und Fiktion finden. Den Raum für Entscheidungen ließen wir dabei bewusst offen und die Entscheidung, ob man sich eher für den Wertekanon der realen Welt entschied und die von uns eingeführten Spieloptionen akzeptierte, das heißt ein guter Spieler im Sinne der von uns vorgegebenen Spielregeln blieb, oder den Gewohnheiten des FPS zuwendete, wie man es vom Ausgangsspiel und -genre gewohnt war, und sich somit bewusst gegen den Einfluss der realen Welt auf das Spiel entschied, blieb den SpielerInnen selbst überlassen. Uns war es wichtig, diese Entscheidungen bewusst offen zu halten, um uns von anderen allzu pädagogischen Spielen ohne tatsächliche Entscheidungsfreiheit für die SpielerInnen abzuheben.

Unsere ersten Releases beinhalteten bereits die verschiedenen Gameplay-Optionen wie den *Human Rights Index*, der Gewalt ahnden sollte und die Punkte des gesamten Teams beeinflusste. Durch diesen Gruppendruck sollte zwischen den SpielerInnen soziale Verantwortung gefördert werden und sollten den Teams Sanktionsmechanismen gegen einzelne gewalttätige SpielerInnen zur Verfügung gestellt werden. Prinzipiell hatten SpielerInnen des Teams der Grenzpolizei jedoch die Möglichkeit, Waffen zu ergreifen und diese einzusetzen, wenngleich das zum Verlieren des Spiels für das gesamte Team führte.

Die Entscheidungsfreiheit für die SpielerInnen löste unerwartet intensive Reaktionen aus. Es wurde viel darüber diskutiert, dass die SpielerInnen den Wunsch verspürten, von dieser Entscheidung befreit zu werden, und ihnen Entscheidungen von anderen Instanzen abgenommen werden sollten.

Können wir anders?

Der Erfolg vieler Spiele basiert darauf, dass SpielerInnen nicht lange die Prinzipien des Spiels erlernen müssen, sondern dass sie sich instinktiv in den bestimmten Genres und deren Regelwelten zurechtfinden, mit kleineren Varianten, was das Gameplay betrifft. So ist es für erfahrene Shooter-SpielerInnen liebe Gewohnheit, nach einer Waffe zu greifen und möglichst viele andere zu töten. In aktuellen spieltheoretischen Diskussionen werden Fragen, in welcher Form die Außenwelt und die Welt des Spiels ineinanderwirken, um den Begriff des „magic circle“ des Spiels (vgl. Salen/Zimmerman 2005: 94, Günzel 2012: 95ff.) geführt, der sich auf Johan Huizingas Bild des „Zauberkreises“ (1956: 27) für die abgeschlossene Spielwelt bezieht. Dabei geht es vor allem um die Durchlässigkeit dieser beiden Regelwelten. In der Frage, welche ethischen Standards im Spiel zum Tragen kommen, wird dies besonders virulent. Stefan Günzel verdeutlicht die zentrale Diskrepanz zwischen moralischem Korsett in und außerhalb des Spiels anhand von FPS und der Frage des moralischen Imperativs „Du sollst nicht töten!“, den die Regeln der Außenwelt vorgeben, und dem Regel-Pendant im Spiel, in dem es heißt: „Töte so gut du kannst!“ (Günzel 2012: 96) Vor allem die Gewohnheit dieses zentralen Spielprinzips führte für einige SpielerInnen zu einem unüberwindlichen moralischen Problem. Die Diskrepanz zwischen Spielregeln eines Shooters und jenen der realen Welt und die Gewohnheiten im Umgang damit brachte ein Spieler auf den Punkt, als er in einem Voice-Chat meinte, er verstehe und respektiere das Spiel, aber er könne einfach nicht anders; wenn er im Spiel eine Waffe sehe, falle es ihm schwer, diese nicht einzusetzen (P 3.10.2011).

Aufgrund solcher Erfahrungen kam der Wunsch bei einigen SpielerInnen auf, diesen in Zusammenhang mit *Frontiers* als „schlechte“ Angewohnheit empfundenen Schieß-Reflex zu bestrafen und die SpielerInnen vor sich selbst zu schützen. Die eigene moralische Kompetenz wurde angesichts der Macht der Gewohnheit von FPS-Spielregeln immer wieder hinterfragt. Interessanterweise fand diese Diskussion breit geführt auf einer intellektuellen Austausch-Ebene statt, auf der sich SpielerInnen sehr wohl kompetent fühlten, moralische Urteile zu fällen, viel schwerer fielen ihnen hingegen diese Entscheidungen im Spielen selbst. Dieselbe Diskrepanz können wir auch bei moralischen Fragen in der Alltagswelt beobachten, zum Beispiel wenn es um die Frage nach Tierrechten und dem tatsächlichen Verzicht auf Fleisch geht. Das Dilemma zwischen intellektueller Reflexion der Situation und der Dominanz des spielerischen Lustprinzips, das von dieser Reflexionsebene ständig durchbrochen wird, war wesentlicher Teil unserer Diskussionen.

Es gab eine Fülle von Reaktionen, wie die als stark eingepägt und als schwer abzulegen empfundenen Spielreflexe kontrolliert werden können. Neben den SpielerInnen, die von Beginn an produktiv mit dieser Situation umgingen, gab es eine Reihe von SpielerInnen, die sich wünschten, dass ihnen diese Situation von anderen Instanzen abgenommen werde.

„Is there a developer?“

Als eine solche Instanz wurden wir als SpielentwicklerInnen häufig angesprochen. Viele SpielerInnen erkundigten sich im Laufe des Spiels mit der Frage „is there a dev?“ (SL 3.10.2011: 21:48:0) danach, ob jemand aus dem EntwicklerInnenteam anwesend sei, mit dem man sich austauschen könne. Die Frage, ob es „jemanden da draußen gibt“, der als moralische Autorität funktioniert und vor dessen strafendem Blick oder Reaktion man sich zu fürchten hatte, spielte für die SpielerInnen eine wichtige Rolle. Allein die Vorstellung, von jemandem beobachtet zu werden, dessen Erwartungen man möglicherweise enttäuschte, führte offenbar zu einem anderen Spielverhalten als die Vorstellung, ohne die Anwesenheit eines Entwicklers oder einer Entwicklerin zu spielen. Wir wurden auch häufig von SpielerInnen auf deren konkrete Erfahrungen im Spiel angesprochen und es war für viele SpielerInnen von großer Bedeutung, diese Erfahrungen direkt mit uns austauschen zu können und PartnerInnen für Entscheidungen der moralischen Dilemmata des Spiels zu haben. Wir als konkrete Personen hinter dem Spiel spielten eine wesentlich größere Rolle für die SpielerInnen, als dies in anderen Multiplayer-Spielen der Fall ist. Das zeigte auch der große Zuspruch auf die von uns angebotenen gemeinsamen

Spiel-Sessions. SpielerInnen nahmen diese gerne wahr, weil sie auch die Möglichkeit des Gesprächs mit uns nutzen wollten.

Spielerische Sanktionen

Als eine weitere Instanz zur Abnahme eigener moralischer Entscheidungen wurden härtere spielerische Maßnahmen gegen unmoralisches Verhalten im Spiel eingefordert. Diese Diskussion führte zu einigen sehr produktiven Ergebnissen. Da der Wunsch von SpielerInnen des Öfteren geäußert wurde und wir uns in verschiedenen Spiel-Sessions mit SpielerInnen darüber unterhielten, welche Art der Bestrafung sich SpielerInnen für (oft eigenes) Fehlverhalten im Spiel wünschten, kam die Idee auf, sogenannte polizeiliche Strafräume einzuführen, die SpielerInnen, die tatsächlich töteten, einige Minuten aus dem Spiel nahmen – in Spielverhältnissen gesehen eine schier unendliche Zeit. Um in den Prinzipien unseres Spiels zu bleiben, gestalteten wir Büorinnenräume. Ein Polizist, der sich im Dienst unredlich verhielt, wurde für einige Zeit in den Innendienst versetzt.

Der Einführung dieser Räume ging eine intensiv geführte Diskussion sowohl im Spiel als auch bei Live-Präsentationen voraus, die sich um die Frage drehte: Wie viel Entscheidungsfreiheit ist in einem Spiel möglich, welche Formen der Freiheit sind für das Spiel produktiv, wie wird mit SpielerInnenwünschen und ihrer Unsicherheit angesichts solcher Entscheidungen umgegangen? Dass wir die ursprüngliche, freiere Version durch zusätzliche Sanktionen erweiterten, wurde auch von manchen kritisiert, zum Beispiel meinte eine junge Spieleforscherin bei einer Diskussion im ZKM Karlsruhe, wir sollten stärker auf den Humanismus der Menschen vertrauen und niemandem moralische Verantwortung abnehmen.

Die Einführung der Strafräume führte zu einer Veränderung im Spielverhalten. Wir konnten feststellen, dass Schießen tatsächlich stärker tabuisiert wurde, manche SpielerInnen fühlten sich dadurch aber auch provoziert und bemängelten die fehlende Freiheit. Insgesamt nahmen die Strafräume etwas Emotion aus den Diskussionen im Spiel, was nicht bedeutete, dass seither weniger intensiv gespielt und diskutiert wurde.

Die Gruppe wirkt auf andere ein

Nicht alle Sanktionen von unredlichem oder unproduktivem Verhalten im Spiel mussten jedoch von äußeren Instanzen geregelt werden. Neben den oben diskutierten Punkten

konnten wir auch viele Spiel-Sessions beobachten, wo sich Gruppen selbst regulierten, wo entweder von Beginn an nach den Regeln des Spiels gespielt wurde oder wo andere Spielende Schwindler oder Provokateure in ihre Schranken wiesen und sie aufforderten, produktiv am gemeinsamen Spiel teilzunehmen. Der Druck von Multiplayer-Gemeinschaften auf die Teilnehmenden an diesen Gruppenerlebnissen ist als sehr hoch einzuschätzen und es zeigt sich prinzipiell die Tendenz von SpielerInnen, auch in diesen virtuellen Gemeinschaften bestimmte soziale Normen nicht zu überschreiten beziehungsweise schnell die Energie an der Provokation zu verlieren (vgl. Wunderlich 2012: 129). Mit der Entscheidung, ein Spiel zu veröffentlichen, das eine Plattform für einen politischen Diskurs anbietet ohne Zugangsbeschränkungen jeglicher Art, das aber auf die SpielerInnen durch die Gestaltung der Maps, die Spielsituation in Teams und den Kontext, der vermittelt wird, einwirkt, starteten wir ein Experiment einer Kommunikationssituation, auf dessen Ausgang wir sehr gespannt waren und das das Risiko in sich trug, von SpielerInnen auch destruktiv verwendet zu werden. Wir machten die Erfahrung, dass Trolle und Provokateure gerade zu Beginn der ersten Veröffentlichungen in den Spielrunden auftauchten, um das Spiel bewusst zu stören, indem sie zum Beispiel durch Cheats Waffen benutzten. Einige dieser Störungen waren aus purem Vergnügen an spielerischer Destruktion, andere wiederum politisch motiviert, SpielerInnen wollten sozusagen durch das Stören des Spiels ihren Unmut über unser Spiel und unsere politische Haltung zum Ausdruck bringen. Die Reaktionen der anderen SpielerInnen darauf waren heftig und die Trolle wurden beschimpft und aufgefordert, das Spiel zu verlassen oder sich an die Regeln zu halten. Die Lust an der Provokation verging aber zumeist beim Wechsel von einer Map in die andere. *Frontiers* spiegelt durch seinen freien Zugang für Menschen aller Länder, aller Meinungen und aller politischen Hintergründe natürlich auch das Spektrum an Meinungen, die es zum Thema Flucht gibt. Gegenteilige Meinungen und Emotionen, die mit der Debatte um Flucht und Migration verbunden sind, wie zum Beispiel Aggressionen, nicht im Vorhinein auszuschließen, sondern zu inkludieren und sie auf das Spiel und die anderen SpielerInnen treffen zu lassen, ist eines der künstlerischen Anliegen von *Frontiers*. Ein Teil des Kunstwerks *Frontiers* ist dieser Kommunikationsraum zum Thema Flucht, der in jeder Spieleinheit von den unterschiedlichen SpielerInnen neu belebt wird. Spielregeln, die den Diskurs in eine bestimmte Richtung leiten, und SpielerInnen, die sich gemäß diesen Spielregeln verhalten wollen, sind Mechanismen, um reiner Destruktion entgegenzuwirken. Letztendlich ist der soziale Raum, den ein Multiplayer wie *Frontiers* schafft, stark genug, um soziale Sanktionen der Außenwelt auch in der Spielewelt wirken zu lassen.

Ethik in der Entwicklung eines dokumentarischen Spiels

Ein weiterer ethischer Aspekt von *Frontiers* betrifft nicht die SpielerInnen, sondern die Arbeit an einem dokumentarischen Spiel selbst. Ethische Fragen wie der Umgang mit den Betroffenen, ihre Darstellung im Spiel und die Kommunikation über die Thematik des Spiels mit den SpielerInnen, waren für uns in der Entwicklung von *Frontiers*, wie bei jedem anderen Projekt, das dokumentarisch arbeitet, relevant. Ich habe bereits in Kapitel 3 auf solche Fragen in Zusammenhang mit der Feldforschung von *Frontiers* hingewiesen. Prinzipiell gelten hier dieselben ethischen Standards wie bei anderen wissenschaftlichen oder künstlerischen Forschungsprojekten. Unseren Erfahrungen nach ist ein sensibler Umgang in diesen Fragen jedoch besonders im Bereich des Computerspiels vonnöten, da dieses Medium stärker noch als andere Medien Vorurteilen wie Gewaltverherrlichung und Naivität in der Themenauswahl ausgesetzt ist, denen man in der Kommunikation des Computerspiels stärker als bei anderen Medien entgegenwirken muss.

5.2.4. Zusammenfassung

In der Frage nach dem Verhältnis von Spielwelt und Alltagswelt kann *Frontiers* einen Beitrag dazu leisten, wie Spiele im Zusammentreffen dieser beiden Welten ethische Debatten aufwerfen können, ohne sie explizit stellen zu müssen, sondern wie SpielerInnen selbst in diesen Fragen aktiv werden und beginnen, ihr eigenes Verhalten kritisch zu beleuchten. Die Fragen, die *Frontiers* in diesem Zusammenhang aufwirft, sind folgende: Wie verhalten sich SpielerInnen in der Zwischenwelt von Realität und Fiktion? Welche moralischen Standards werden im Spiel aktualisiert? Gelten die Imperative der Spielwelt oder gelten jene der realen Welt? Was passiert in der Modulation zwischen den moralischen Regelsystemen der beiden Welten, besonders, wenn diese Modulation in der Schwebe bleibt?

Wir können bei *Frontiers* feststellen, dass der dokumentarisch gestaltete Spielraum eine andere Welt, einen magischen Kreis eröffnet, zugleich weist er aber auch konstant auf die Außenwelt. Die SpielerInnen stehen somit vor einer permanenten Konfliktsituation, die sie im Spiel lösen müssen. Wie sie damit umgehen, macht *Frontiers* deutlich. Die Überschneidungen von Alltagswelt und Spielwelt führen zu jenen produktiven Brüchen, die wir uns für *Frontiers* gewünscht hatten. Als ein Ergebnis dieser Irritationen und Kon-

flichtsituationen ist zu nennen, dass das Spiel zu einer intensiven Kommunikation darüber geführt hat, wie die eigene Rolle im Spiel zwischen den moralischen Regelsystemen der beiden Welten, die in *Frontiers* aufeinandertreffen, zu bewerten ist und dadurch Fragen nach Gewalt, Ethik und politischer Verantwortung ausgelöst werden.

Ralf Wunderlich stellt sich die Frage, wie denn ein ethisch wertvolles Computerspiel gestaltet werden könne, und kommt zum Schluss, dass es Situationen schaffen müsse, „in denen der Spieler dazu animiert wird, seine praktische Klugheit¹³ anzuwenden“ (ebd.: 130). Mit *Frontiers* wollen wir einen Beitrag dazu leisten. Für uns stellen die Diskussion um moralische Kompetenzen von SpielerInnen und die Frage nach Eigenverantwortung, die sich unter anderem im Wunsch nach stärkeren Sanktionen der eingeübten Schieß-Reflexe von Shootern äußerte, zentrale künstlerische Erkenntnisse und Erfahrungen im Spiel dar. Im Sinne von Aristoteles und Lessing ließe sich sagen, dass das Spiel dazu anregt, eine Balance zwischen gegensätzlichen Affekten zu erzeugen und so ein „tugendhaftes“ Handeln zu fördern.

5.3. Medienreaktionen

Als abschließendes Kapitel zu Rezeptionsaspekten von *Frontiers* widme ich mich den Medienreaktionen und den Narrationen, die in diesen Publikationen über *Frontiers* erzählt wurden.

Öffentlichkeitsarbeit für *Frontiers* fand zunächst durch die Work-in-Progress-Präsentationen des bis dahin nur als Idee existierenden Spiels bei NGOs und RecherchepartnerInnen und in Form von ersten schriftlichen Projektideen in Foren wie der Mod-Database statt. Bereits diese ersten Darstellungen unserer Spielkonzepte sorgten innerhalb der Modding-Community für einiges Echo und heftigen Austausch darüber, ob man politische Themen für Spiele bearbeiten dürfe, und über das Verhältnis von Spiel, Politik und Kunst einerseits und das Thema Flucht und Spiel im Besonderen. Bei diesen ersten Online-Auseinandersetzungen spielen unter anderem französische SpielerInnen und ModderInnen eine große Rolle, weil zu dieser Zeit der französische Innenminister und spätere Präsident Nicolas Sarkozy gerade in der Frage von Flüchtlingen und dem Umgang mit Asylsuchenden und migrantischen Communitys die Öffentlichkeit

¹³ Klug zu handeln heißt noch nicht, moralisch zu handeln. Die Aussage ist dahingehend zu verstehen, dass die praktische Klugheit auch Wertesysteme der Alltagswelt einbezieht.

polarisierte. Dieses Thema wollten auch viele SpielerInnen diskutieren und befürworteten daher die Idee des Spiels.

2008 veröffentlichten wir die ersten Testlevels in einem sehr frühen Stadium der Produktion und lösten damit Medienreaktionen aus, die bis heute nicht abgebrochen sind. 2008 wurden wir vom deutschen Computerspielmagazin „GEE“ (2009) und kurze Zeit darauf von der Zeitschrift „Intro“ (2009) in ihren Artikeln ausgezeichnet. Auch die lokale Zeitung unserer Heimatstadt Salzburg, in der ein Großteil unserer Produktionsarbeit stattfand, veröffentlichte einen Artikel über unsere Arbeit (Schörghofer 2008), die mediale Aufmerksamkeit lief jedoch über die Brücke der auf Spiele spezialisierten Zeitschriften, die wiederum von anderen RedakteurInnen gelesen und so immer weiter rezipiert wurden.

Eine nächste Veröffentlichung von Testlevels zum Weltflüchtlingstag 2009 löste eine Welle von weiteren Berichten aus, die sich besonders mit dem Thema Flucht und Computerspiel beschäftigten. Die mediale Berichterstattung entwickelte sich über spezialisierte Medien, die sich unter anderem mit den Themen Computerspiele, Popkultur und Migration beschäftigten, hin zur Aufnahme in die großen Fernsehsender wie ARD (22.2.2010), ZDF Kultur (13.3.2012), ORF (Glechner 2010), Tageszeitungen wie „Der Standard“ (Marot 2010) und zahlreiche Radiosendungen. Einen Großteil der Artikel haben wir im Rahmen unseres Blogs gesammelt (frontiers-game.com).

In der medialen Kommunikation lassen sich verschiedene Narrationen darüber, was *Frontiers* ist, herausarbeiten:

In den Fachmedien zu Computerspielen, darunter befinden sich viele Blogs und onlinebasierte Medien wie Radiopodcasts und Ähnliches, wird die Besonderheit von *Frontiers* als Computerspiel-Modifikation und unsere Sonderstellung in der Modding-Szene als Mod mit politisch-dokumentarischem Inhalt herausgearbeitet, wie beispielsweise in „GEE“ (2009) und „Podcast 17“ (Marlowe/McMahon 2009). Neben inhaltlichen Analysen des Spiels bieten diese Rezensionen zusätzlich ein Spezialwissen über die Arbeit an Spielen und Mods und setzen *Frontiers* in Bezug zu anderen Computerspielen und Modding-Projekten. JournalistInnen aus diesen Fachmedien haben *Frontiers* tatsächlich gespielt, während viele andere JournalistInnen häufig lediglich Interviews mit uns führten oder Hintergründe recherchierten. Dass Computerspiele für breite gesellschaftliche Schichten aufwändig zu konsumierende Kunstformen sind – Spiele wie *Frontiers* müssen heruntergeladen und installiert werden und verlangen eine Reihe von Spezialwissen, um sie überhaupt rezipieren zu können –, spiegelt sich auch in der Art der

Rezensionen über Computerspiele wider, die sich spalten in jene, die über ein Wissen über diese Kulturtechniken verfügen und sie aus erster Hand rezipieren, und jene, die Informationen über das Spiel nur aus zweiter Hand beziehen.

Dieses Unwissen über Spiele ist einer der Gründe, warum es zu den vielen emotional geführten Debatten um Computerspiele kommt, da Medienberichte über Spiele häufig nicht auf tatsächlichen Spielerfahrungen, sondern auf Vorurteilen, Ängsten und Unverständnis beruhen.

Eine weitverbreitete Narration ist jene von *Frontiers* als Serious Game. Sie ist zu finden in zahlreichen Rezensionen und Berichten wie in „Zeit Online“ (Draxler 2010), „Spiegel Online“ (Herrnböck 2010) oder „ORF.at“ (Glechner 2010), aber auch in vielen Publikationen, die von NGOs herausgegeben werden, wie „Greenpeace Magazin“ (2010), „Amnesty Journal“ (Söhler 2010), „Südwind Magazin“ (Denker 2013) oder alternativen Medien wie freien Radios. Hier wird *Frontiers* als Fallbeispiel hervorgehoben, wie Spiele positiv für die Verbreitung schwieriger politischer Inhalte genutzt werden können. In einem überwiegenden Teil der Rezensionen taucht der Begriff Serious Game auf oder wird *Frontiers* in Relation zu anderen Serious Games gestellt. Dies zeigt, dass das Thema Serious Games inzwischen Teil der alltäglichen Berichterstattung geworden ist und keineswegs nur ein Nischendasein für SpezialistInnen fristet. Wir konnten dieses Thema bei zahlreichen Interviews geradezu als einen Hype erleben und selbst JournalistInnen aus völlig anderen Fachgebieten stellen uns Fragen nach den Kontexten von *Frontiers* und Serious Games.

In Zusammenhang mit Berichten von sozial engagierten und alternativen Medien lässt sich häufig feststellen, dass *Frontiers* als ein Aufhänger für die Berichterstattung zum Thema Flucht und hier natürlich besonders über die Lage von Flüchtlingen an den europäischen Außengrenzen genutzt wurde. In diesen Artikeln dominiert die Beschäftigung mit unserer Recherche und unseren Erfahrungen an den Grenzen, Computerspielaspekte stehen zumeist eher im Hintergrund.

Eine gesonderte Stellung nimmt *Frontiers* als Mod eines First-Person-Shooters in der „Killerspieldebatte“ ein, die besonders in Deutschland in Zusammenhang mit Computerspielen geführt wird. Viele vor allem deutsche Medienberichte verweisen auf diese Killerspieldebatte, heben jedoch *Frontiers* als ein Beispiel hervor, wie im Zusammenhang mit Shootern auch interessante Computerspielprojekte entstehen können. Dieser zum großen Teil sehr reflektierte Umgang mit dem Spielkonzept von *Frontiers* ist inso-

fern beachtlich, als das Modding-Projekt unseres Mitarbeiters Jens Stober *1378km* zu einem Medienskandal geführt hat, in dem angeführt von der „Bild“-Zeitung eine regelrechte Hetzkampagne gegen ihn geführt wurde. Die Gründe für den reflektierteren Umgang von Medien (auch der „Bild“-Zeitung) mit *Frontiers* liegen vielleicht in der intensiven Zusammenarbeit mit vielen NGOs im Vorfeld, die das Projekt als positive Ergänzung der Kommunikation ihrer Ideen ansahen, und der intensiv geführten Recherche, auf der das Projekt aufbaut. Selbst ein Redakteur der „Bild“-Zeitung, der mich in einem Interview in zahlreiche Fallen zum Thema Killerspiel und *Frontiers* zu locken versuchte, verfasste nach dem Interview einen Artikel, der auf Recherche und reale Hintergründe verweist und den neuen Umgang mit dem Gameplay eines Shooters herausstreicht (Bild 2012).

Auch wenn Medienskandale besonders für KünstlerInnen manchmal durchaus erstrebenswerte Ereignisse sind, weil sie das symbolische Kapital der Kommunikation über ein Kunstwerk enorm erhöhen, hatte für uns der eher reflektiertere Umgang vieler Artikel einen produktiveren Mehrwert als reine Skandalmeldungen. Natürlich gibt es auch kritische Artikel im Zusammenhang von Gewaltdebatten um Computerspiele und *Frontiers*, in Summe überwiegt aber die Narration von *Frontiers* als positivem Beispiel des Umgangs mit Computerspielen und Gewalt.

Frontiers wurde viel im Kunstkontext ausgestellt und vermittelt. Die mediale Kommunikation in diesem Zusammenhang erfolgte oft über eigene Publikationen der Institutionen, wie Ausstellungskataloge, Tagungsbände oder Ähnliches. Wir wurden dabei häufig angefragt, selbst Texte für die damit verbundenen Publikationen zu verfassen und das Projekt selbst zu beschreiben beziehungsweise einzelne Aspekte daraus hervorzuheben (vgl. Prlić/Zechenter 2012a, 2012b, 2013, 2015). In der medialen Kommunikation im Kontext von künstlerischen Aspekten gibt es daher die meisten Selbstbeschreibungen unserer Arbeit. Dies birgt in Fragen der Rezeption von *Frontiers* als Medienkunstwerk interessante Aspekte, nämlich dass hier, anders als in allen anderen oben erwähnten medialen Kommunikationen, wo über uns geschrieben wurde, wir als KünstlerInnen selbst im Vordergrund stehen, unsere persönlichen Meinungen als Teil des Diskurses gefragt sind und wir so selbst den Diskurs über *Frontiers* mitprägen konnten.

Es gibt auch Rezensionen in Kunstmagazinen wie „Monopol“ (Von Borries 2011) und anderen Medien, wie zum Beispiel in Fernseh-Kulturjournalen von ZDF (13.3.2012) und ARTE (31.10.2009, 9.4.2011), die sich mit *Frontiers* beschäftigen und ästhetische Aspekte hervorkehren und das Spiel in den Kontext anderer Medienkunstwerke stellen,

diese sind aber im Vergleich zur Anzahl der Publikationen, die von Kunstinstitutionen herausgegeben wurden, relativ gering.

6. Fazit

In meiner Arbeit habe ich *Frontiers* als ein Beispiel dafür, wie künstlerische Forschung im Medium des Computerspiels betrieben werden kann, dargestellt. Den Ausgangspunkt zum Spiel stellt die Idee dar, eine bestimmte Metapher – die Konfrontation zweier ungleicher Parteien an den europäischen Grenzen – mit einem bestimmten Medium (dem First-Person-Shooter) und einer Kulturtechnik (Modding) zu verbinden, um so ein dokumentarisches Projekt zum Thema Flucht in enger Verbindung von Inhalt und Medium zu gestalten. Daraus resultieren bestimmte Umsetzungsbedingungen, eine bestimmte Art, mit dem Publikum zu kommunizieren, und bestimmte künstlerische Methoden und Strategien. Auf diese Weise ist in der Arbeit an *Frontiers* ein einzigartiger Prozess entstanden, der als Beispiel dafür gesehen werden kann, was künstlerische Forschung an Wissen und Sinn in unterschiedlicher Form und auf unterschiedlichen Ebenen hervorbringen kann.

Kollektiver Prozess

Das künstlerisch forschende Computerspiel reiht sich insofern in Praxen aktueller künstlerischer Forschung ein, als seine Entstehung nur als interdisziplinärer und kollektiver Prozess möglich ist. Die Gruppenarbeit beschränkt sich allerdings nicht nur auf die Zusammenarbeit von KünstlerInnen unterschiedlicher Sparten, bei *Frontiers* erhält der kollektive Entstehungsprozess eine weitere Dimension: Das iterative Design ist wichtiges künstlerisches Mittel in der Entwicklung. Die Entwicklungsstufen des Spiels wurden von Beginn an einem diversen Publikum, von SpielerInnen, NGO-MitarbeiterInnen, Kunstinteressierten, Jugendlichen und Flüchtlingen, diskutiert und deren Feedback wiederum ins Spiel integriert. Das bedeutet auch für mich als Künstlerin in verschiedene Rollen einzutauchen und zwischen dem künstlerischen Gestalten, dem Moderieren und Diskutieren von Spielerfahrungen und Meinungen zum Spiel und begleitendem Reflektieren dieser Prozesse zu oszillieren.

Als eine Erkenntnis daraus kann man zusammenfassen, dass kollektives Arbeiten in dieser Form nicht nur ein Zusammenspiel von Menschen mit unterschiedlichen Kompeten-

zen und Erfahrungen bedeutet, sondern auch, dass es für die einzelnen Beteiligten keine klaren Rollenzuteilungen mehr gibt und ihnen in den Prozessen abhängig von ihren Rahmungen – vom Onlinechat bis zum Gespräch im Flüchtlingslager – unterschiedliche Kompetenzen und Erfahrungsebenen abverlangt werden.

Frontiers ist ein Beispiel dafür, wie kollektive AutorInnenschaft in einem zeitgenössischen Kunstwerk funktionieren kann, wie das Verhältnis der KünstlerInnen und anderen MitarbeiterInnen untereinander funktioniert, aber auch wie das Kunstwerk das Verhältnis von KünstlerInnen zum Publikum beziehungsweise zu den Betroffenen thematisiert und in die Entstehung integriert.

Rolle

Auch die Rolle der forschenden Künstlerin lässt sich bei *Frontiers* als Teil des kollektiven Prozesses verstehen, in dem AutorInnenschaft nicht mehr auf eine einzelne Person anzuwenden ist. Jede und jeder nimmt als Teil eines Teams im Laufe dieses Prozesses verschiedene Rollen ein und muss diese konstant hinterfragen und neu definieren. Besonders der dokumentarische und forschende Charakter von *Frontiers* führte zu interessanten Rollenwechseln. Die Violdimensionalität des Kunstwerks brachte es mit sich, dass unsere Rollen in der Kommunikation mit unterschiedlichen RezipientInnen wechselten und wir andere Rollen wie jene von ForscherInnen und JournalistInnen einnehmen mussten. Nach dem Rechercheprozess und den Präsentationen und Workshops gab es bei *Frontiers* wieder Phasen, in denen wir uns in die Rolle der KünstlerInnen zurückgaben und das Material, das wir zuvor in der Rolle der WissenschaftlerInnen oder JournalistInnen erstellt hatten, mit einer für das künstlerische Arbeiten spezifischen Distanz bearbeiteten. Dabei entstanden interessante Transformationen. Der Wechsel von einer Rolle in die andere führte zu produktiven inneren Konflikten, da sich die Haltung von KünstlerInnen und JournalistInnen beziehungsweise WissenschaftlerInnen zu ihrem Material grundsätzlich unterscheidet, selbst wenn sie von ein und derselben Person eingenommen wird. In den Phasen der Transformation gerieten die unterschiedlichen Positionen miteinander in Konflikt und wir mussten Brücken schaffen, um das dokumentarische Material und die Erfahrungen, die wir beim Erstellen dieses Materials gemacht hatten, in ein Kunstwerk zu übersetzen. Dabei taten sich Fragen nach Nähe und Distanz, nach dokumentarischem Realismus und künstlerischem Umgang mit dem dokumentarischen Material auf. Entscheidend dabei ist die Erfahrung, dass die verschiedenen Rollen nicht zugleich in uns wirkten, sondern dass wir zwischen den Rollen wechselten und in

den Übergangsphasen produktive Konflikte stattfanden, die es ermöglichten, andere Teile des Prozesses mit einer gewissen Distanz zu reflektieren. Diese Transformationen halte ich für die wesentliche Rollenerfahrung bei *Frontiers*, die beispielhaft zeigt, wie die Rolle von KünstlerInnen in dokumentarisch angelegten künstlerisch-forschenden Prozessen verstanden werden kann und wie aus dem Rollenwechsel eine bestimmte Arbeitsweise, die von Nähe und Distanz geprägt ist, resultiert.

Ebenen der Sinnproduktion

Frontiers steht an der Schnittstelle von dokumentarischem Projekt und Computerspiel. In seiner Gestaltung haben wir uns verschiedene Ebenen, in denen ein Spiel Sinn produzieren kann, zunutze gemacht. Dazu gehören die verschiedenen gestalterischen Ebenen: die Gestaltung der Maps als Erkundungsräume, in denen dokumentarisches Material in den Objekten des Spiels, in der Soundgestaltung, in Terrains, *non-player characters*, Bauwerken, Bildern, Graffiti und anderen Zeichen erlebt werden kann. Einen wichtigen Stellenwert nimmt auch die Gestaltung der Regeln ein: *Frontiers* als First-Person-Shooter verwandelt Hintergründe und Erfahrungen von Flucht in Aktionen. Flüchtlinge müssen Grenzen überqueren. Polizisten müssen die Grenzen schützen und Flüchtlinge verhaften. Die SpielerInnen müssen dabei Zäune überwinden, der mörderischen Sonne entkommen und Container suchen. Gameplay-Optionen wie Verhaften oder Bestechen und ein Menschenrechtsindex eröffnen weitere Handlungsoptionen, die Aspekte von Flucht im unmittelbaren Spiel erfahrbar machen.

Neben diesen Elementen aus dem Bereich der Gestaltung und der Ebene der Regeln, wie ich sie im Kapitel Rules zusammengefasst habe, wird in *Frontiers* aber auch auf andere Weise Bedeutung geschaffen, die mit den kommunikativen Prozessen im und um das Spiel zu tun hat.

Interaktivität

In diesem Zusammenhang fällt der Art, wie Interaktivität bei *Frontiers* eingesetzt wird, eine zentrale Rolle zu. Es gehört zum Wesen des Spiels, interaktiv zu sein, und es sind daran zahlreiche tradierte Vorstellungen geknüpft, die *Frontiers* aufnimmt und weiterentwickelt: Der Aspekt der Interaktivität erhält eine neue Dimension. *Frontiers* ist ein Kunstwerk, in dem SpielerInnen wie in anderen Computerspielen dynamische Rückkopplungsprozesse mit dem von uns gestalteten Spielsystem erleben, darüber hinaus existieren

tieren noch weitere Ebenen von Interaktivität bei *Frontiers*, die zu Bedeutung gebenden Elementen werden: SpielerInnen erleben durch die Multiplayer-Funktion einen Austausch mit anderen SpielerInnen im Spiel, können und müssen sich mit den Handlungen der MitspielerInnen auseinandersetzen und mit diesen in Kommunikation treten. Des Weiteren haben sie die Möglichkeit zur Partizipation: Durch ihr Feedback können SpielerInnen – aber auch andere Beteiligte aus den Live-Präsentationen – wiederum auf das Spiel zurückwirken und das Spiel verändern, indem ihr Feedback in unsere Bearbeitungen des Spiels einfließt. Interaktivität in Computerspielen verstehen wir in *Frontiers* als Möglichkeit, partizipative Prozesse anzustoßen, *Frontiers* wird dabei zum Kommunikationsraum, der Diskussionen auf verschiedenen Ebenen provoziert.

Modding

Das künstlerische Mittel, das uns zum Anstoß solcher Prozesse zur Verfügung steht, ist Modding. Modding bedeutet in unserem Fall nicht nur, die technischen Möglichkeiten von Spielemodifikationen zu nutzen, sondern auch, die sozialen und künstlerischen Möglichkeiten, die diese Spielkultur bietet, als Mittel, um im Spiel Sinn zu erzeugen, einzusetzen.

Ich habe zu Beginn dieser Arbeit auf das Leitmotiv *change* hingewiesen, das auf verschiedenen Ebenen in *Frontiers* wiederkehrt: Auf den Wunsch nach Veränderung sind wir in den Hoffnungen der *Games for Change*-Bewegung oder den Erwartungshaltungen, die man aktuell künstlerischer Forschung entgegenbringt, gestoßen. Der Wandel ist aber auch als der Veränderungsprozess zu verstehen, der beim Modifizieren von Spielen passiert. Salen/Zimmerman haben Moddingkultur generell mit Widerstandskultur gleichgesetzt (2004: 559), dies habe ich in einem Überblick über die Geschichte des Moddings dargestellt. Wir haben in *Frontiers* das gesellschaftsverändernde Element, das in Modding steckt, noch verstärkt und durch unsere Eingriffe in die Traditionen von First-Person-Shooter einerseits einen Wandel in diesem Genre bezweckt und uns andererseits diese bewussten Veränderungen, die zu Irritationen sowohl bei SpielerInnen als auch bei anderen RezipientInnen führen, als künstlerischen Verfremdungs-Effekt zunutze gemacht. *Frontiers* als Modding-Projekt transferiert und konfrontiert die Regelsysteme von Alltags- und First-Person-Shooter-Welt und fügt beiden durch die Spannung, die so entsteht, zusätzliche Bedeutung hinzu.

Grenzen überschreiten – Rahmen verschieben

Mit den Begrifflichkeiten der Rahmenanalyse von Goffman habe ich auf den Umgang mit Rahmen bei *Frontiers* aufmerksam gemacht. Die Rahmen, die in *Frontiers* aufeinandertreffen, sind vielfältig: Bereits im Bereich der Computerspiele verbindet *Frontiers* unterschiedliche Rahmen, die verschiedene Traditionen, Spielgenres, mediale Rezeption und Zielgruppen mit sich bringen. Das Projekt steht zwischen Art-Game, Serious Game und First-Person-Shooter. Auch im Bereich der Kunst berührt *Frontiers* die Rahmen von Medienkunst und aktivistischer Kunst. Kunstinstitutionen aus bildender und darstellender Kunst haben gleichermaßen *Frontiers* in der Tradition ihrer Kunstsparten verortet und ausgestellt. Ein weiterer Rahmen, der *Frontiers* prägt, ist Flucht, die inhaltliche Thematik, die Fragen nach politischen Kontexten, individuellen Fluchterlebnissen, Gewalt und Menschenrechten aufwirft und damit verbundenen Fragen, wie ein ethisches Verhalten von SpielerInnen in einem Spiel, das sich solcher Kontexte annimmt, aussehen kann.

Indem ich die Rahmen und die Momente, in denen es zu unerwarteten Überschneidungen kommt, dargestellt habe, habe ich ein zentrales künstlerisches Mittel bei *Frontiers* offengelegt: Die Rahmenverschiebung und Modulation der Kontexte von *Frontiers* sind eine Möglichkeit, die Prozesse, die wir künstlerisch angewendet haben, zu beschreiben. Hier geht es also um einen bewussten Wandel, oder anders formuliert, um ein ständiges bewusstes Überschreiten von Grenzen. Somit werden die Grenzen und Überlegungen, wie man diese überwinden kann, nicht nur inhaltliches Thema, sondern auch zur zentralen künstlerischen Strategie.

Durch die Rahmenverschiebungen werden für die RezipientInnen von *Frontiers* perspektivische Verschiebungen erlebbar gemacht: Das bedeutet die Auseinandersetzung mit unerwarteten Wirklichkeiten und Regeln. Bei den SpielerInnen passiert dies durch das Erleben modifizierter Shooter-Regeln und durch das Eindringen von politischen Realitäten in den magischen Kreis des Spiels, bei Kunstinstitutionen und AktivistInnen durch die Erfahrung mit Computerspielen als ästhetische Objekte, die in der Lage sind, komplexe soziale Zusammenhänge aufzugreifen, Diskurse in Gang zu bringen, und letztendlich natürlich auch durch die Erkenntnis, dass diese Kunst sind.

Eine unserer Hoffnungen zu Beginn des künstlerischen Projekts war es, neue Publikumsschichten für die Arbeit und die Thematik zu interessieren, die sich nicht im bereits

vorgebildeten und vorinformierten Kreis von KulturbesucherInnen befinden. Wir haben dabei bewusst den Weg weg vom Klassenzimmerspiel oder Galerispiels eingeschlagen und ein Spiel für eine bestimmte Online-Community gestaltet. Ein Ergebnis, das wir erhofft hatten, war es, unter SpielerInnen Interesse für unser Projekt zu wecken; unsere Erwartungen wurden durch die weitreichende Rezeption des Spiels übertroffen. Ein unerwartetes Ergebnis war aber auch, dass *Frontiers* zum Brückenbauer zwischen sehr unterschiedlichen Personengruppen wurde und dass unsere Präsentationen, Ausstellungen und Diskussionen von *Frontiers* nicht nur Flucht zum Thema und zur Erfahrung für SpielerInnen gemacht haben, sondern auch das Thema Spiel und Erfahrung mit dem Spiel NGOs, Kunstpublikum, Medien und Flüchtlingen nähergebracht haben.

In der Beobachtung von SpielerInnen habe ich in dieser Arbeit vor allem die ethischen Debatten hervorgehoben, die durch die Verschiebungen von Rahmen und Erwartungen im Spiel auftauchen. Das Aufeinandertreffen der Welten von Alltag und Spiel löst Konfliktsituationen und Irritationen aus, die bei den SpielerInnen Reflexionsprozesse in Gang setzen, die zu eigenverantwortlichem Umgang mit den Fragen, die das Spiel aufwirft, führen. Im Sinne des *meaningful play* kommt diesem Prozess ein wichtiger Stellenwert zu in der Frage, wie *Frontiers* Sinn hervorrufen kann. Das Unbehagen, das die Überschneidungen der Rahmen hervorruft, ist ein Katalysator für Denkprozesse zu Fragen nach Gewalt im Spiel und an den Grenzen, zum Verhältnis von Spielwelt und der Welt von Flüchtlingen und schließlich zur eigenen ethischen Verantwortung.

In diesen verschiedenen Sinn-Ebenen entsteht eine eigene Form des Serious Game beziehungsweise Game for Change, in der *change* – das Verändern – zum künstlerischen Prinzip wird und der Grad von *seriousness* im Spiel ständig in der Schwebe bleibt: *Frontiers* dokumentiert Schauplätze von Flucht, Fluchterfahrungen und -erlebnisse, verfremdet diese aber konstant durch ihre Einbettung in die First-Person-Shooter-Metapher, was dazu führt, dass die SpielerInnen Ernst und Spaß zugleich erleben.

Zum Abschluss dieser Reflexion über *Frontiers* spiele ich unser Spiel noch einmal. Ich bin nicht in den Multiplayer-Modus gegangen, sondern wandere allein durch die Landschaften des Spiels. Es fühlt sich wie ein Abschiedsspaziergang an. Der Entstehungsprozess von *Frontiers* war eine lange Reise, die mich und das ganze Team, unsere Vorstellungen von Kunstproduktion und den politischen Dimensionen von Kunst verändert und geprägt hat. Wissenschaftliche Arbeiten können ein Kunstwerk beschreiben und dokumentieren, die Emotionen im Spiel und die Erfahrungen bei der Schaffung des Kunstwerks können Worte nur schwer fassen.

Ich gehe durch die *Sahara* und erinnere mich an die angespannte Aufregung, als das Spiel zum ersten Mal online ging und sich plötzlich sechzehn fremde Menschen in der Map tummelten, ich laufe durch *Ceuta* und erinnere mich, wie uns am Abend nach den Interviews im Flüchtlingslager C.E.T.I. nur noch zum Heulen zumute war, ich spaziere durch die *Spanische Küste* und stoße auf viele kleine Details, die ich selbst schon ganz vergessen hatte, und bin begeistert, wie viel mühevollen Kleinarbeit das ganze Team in jede einzelne Map gesteckt hat, im Regen von Rotterdam erinnere ich mich an durchwachte Nächte, in denen wir an der Balance des Punktesystems tüftelten, und im *Room of Hopes, Dreams and Fears* lausche ich den Erzählungen unserer Bekannten aus Somalia, Ghana und dem Sudan und empfinde Dankbarkeit für die vielen Menschen, die *Frontiers* über Jahre hin getragen haben, ein unermüdliches Team, die vielen Menschen, denen wir in den Jahren begegnet sind, vor allem die Flüchtlinge, die uns ihr Vertrauen gaben und mit uns gesprochen haben. Vielleicht bin ich auch ein wenig stolz darauf, zumindest einen kleinen Beitrag dazu geleistet zu haben, dass sie nicht vergessen werden.

Das ist mein ganz persönliches *Frontiers*.

Und zum Abschied noch einmal danke, Karl, Tobias, Georg, Martina, Jens, Ingo, Kerstin, Philipp, Adam.

7. Literaturverzeichnis

Aarseth, Espen (2001): Computer Game Studies, Year One, in: Game Studies, 1/1, <http://www.gamedies.org/0101/editorial.html> (17.5.2012).

Au, Wagner James (2002): Triumph of the Mod, in: Salon, 16.4.2002, <http://dir.salon.com/story/tech/feature/2002/04/16/modding/index.html> (17.5.2012).

Badura, Jens (2011): Ästhetische Dispositive?, in: Critica – Zeitschrift für Philosophie und Kunsttheorie, III/2011, 2–14.

Badura, Jens / Dubach, Selma / Haarmann, Anke / Mersche, Dieter / Rey, Anton / Schenker, Christoph / Toro Pérez, Germà (Hg.) (2015): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich, Berlin: Diaphanes.

Baldauf, Anette / Hoffner, Ana (2015): Methodischer Störsinn, in: Badura, Jens / Dubach, Selma / Haarmann, Anke / Mersch, Dieter / Rey, Anton / Schenker, Christoph / Toro Pérez, Germà (Hg.): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich, Berlin: Diaphanes, 81–84.

Bast, Gerald / Felderer, Brigitte (Hg.) (2010): Art and Now. Über die Zukunft künstlerischer Produktivitätsstrategien. Wien, New York: Springer.

Behr, Katharina-Maria (2009): Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 193–207.

Bevc, Tobias (Hg.) (2007a): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin: Lit-Verlag.

Bevc, Tobias (2007b): Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?, in: Bevc, Tobias (Hg.): Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. Berlin: Lit-Verlag, 25–54.

Biemann, Ursula (Hg.) (2003): Geografie und die Politik der Mobilität. Ausstellung 17.1. bis 27.4.2003, Generali Foundation, Wien. Wien: Generali Foundation.

Biemann, Ursula / Holmes, Brian (Hg.) (2006): The Maghreb Connection: Movements of Life Across North Africa. Barcelona: Actar.

Bild (2012): Künstler zeigen Flüchtlingsdrama als Computerspiel, in: Bild, 29.2.2012, <http://www.bild.de/regional/stuttgart/kuenstler-zeigen-fluechtlingsdrama-als-computerspiel-22901338.bild.html> (15.11.2015).

Bippus, Elke (Hg.) (2009): Kunst des Forschens. Praxis eines ästhetischen Denkens. Zürich: Diaphanes.

Bishop, Claire (2006a): Introduction. Viewers as Producers, in: Bishop, Claire (Hg.): Participation. Documents of Contemporary Art. London, Cambridge: MIT Press, 10–17.

Bishop, Claire (2006b): The Social Turn. Collaboration and Its Discontents, in: *Artforum International*, 2/2006, 178–183.

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (2014): Marktvolumen, <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2013.html> (10.6.2015).

Boal, Augusto (1979): *Theater der Unterdrückten*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bogacs, Hannes (2010): *Art-Based Research in New Media Art*. Diplomarbeit, Technische Universität Wien.

Bogost, Ian (2007): *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, London: MIT Press.

Borgdorff, Henk (2009): Die Debatte über Forschung in der Kunst, in: Rey, Anton / Schöbi, Stefan (Hg.): *Künstlerische Forschung: Positionen und Perspektiven*. Zürich: ZHdK, 23–51.

Brecht, Bertolt (1957): *Schriften zum Theater*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Brinkbäumer, Klaus (2006): *Der Traum vom Leben: Eine afrikanische Odyssee*. Frankfurt am Main: Fischer.

Bryce, Jo / Rutter, Jason (2005): Gendered Gaming in Gendered Space, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 301–310.

Caduff, Corina / Siegenthaler, Fiona / Wälchli, Tan (Hg.) (2010): *Kunst und künstlerische Forschung*. Zürich: Scheidegger & Spiess.

Caillois, Roger (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main, Wien: Ullstein.

Cramerotti, Alfredo (2009): *Aesthetic Journalism. How to Inform Without Informing*. Bristol, Innsbruck: Intellect, Künstlerhaus Büchsenhausen.

Daniels, Dieter (2008): Strategien der Interaktivität, in: Sommerer, Christa / Jain, Lakhmi C. / Mignonneau, Laurent (Hg.): *The Art and Science of Interface and Interaction Design*. Berlin, Heidelberg: Springer, 27–62.

Deck, Jan / Sieburg, Angelika (Hg.) (2011): *Politisches Theater machen. Neue Artikulationsformen des Politischen in den darstellenden Künsten*. Bielefeld: Transcript.

Denker, Helge (2013): Aus Ernst wird Spiel, in: *Südwind Magazin*, 7/2013, <http://www.suedwind-magazin.at/start.asp?ID=254153&rubrik=32&ausg=201307> (15.11.2015).

Dombois, Florian (2010): Kunst als Forschung. Ein Versuch sich selbst eine Anleitung zu entwerfen, in: Bast, Gerald / Felderer, Brigitte (Hg.): *Art and Now. Über die Zukunft künstlerischer Produktivitätsstrategien*. Wien: Springer, 79–87.

Dombois, Florian / Bauer, Ute Meta / Mareis, Claudia / Schwab, Michael (Hg.) (2012): *Intellectual Birdhouse. Artistic Practice as Research*. London: Koenig Books.

Draxler, Philipp (2010): An der Grenze zwischen Kunst und Spiel, in: Zeit Online, 6.1.2010, <http://www.zeit.de/kultur/kunst/2010-01/computerspiel-frontiers> (15.11.2015).

Duchamp, Marcel (1957): The Creative Act, in: Session on the Creative Act. Convention of the American Federation of Arts, http://eunchurn.com/mvio/Duchamp_Creative_Act.pdf (28.10.2013).

Ebert, Roger (2010): Video Games Can Never Be Art, in: Sunday Times, 16.4.2010, http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html (17.5.2012).

ECRE – European Council on Refugees and Exiles (2013): Dublin II Regulation: Lives on Hold, www.ecre.org/component/downloads/downloads/701.html (3.4.2013).

Europäische Kommission (2007): MEMO/07/618 – Hintergrundinformationen zur Schengen-Erweiterung, http://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-07-618_de.htm (3.4.2013).

Falk, Kathrin / Nohlen, Dieter (2011): Asyl/Asylpolitik, in: Nohlen, Dieter / Grotz, Florian (Hg.): Kleines Lexikon der Politik. C.H. Beck, 24–28.

Felshin, Nina (Hg.) (1995a): But Is It Art? The Spirit of Art as Activism. Seattle: Bay Press.

Felshin, Nina (1995b): Introduction, in: Felshin Nina (Hg.): But Is It Art? The Spirit of Art as Activism. Seattle: Bay Press, 9–29.

Fernando, Zeh (2008): Online Gaming Zeitgeist, in: onlinegamingzeitgeist.com, 28.11.2008, <http://www.onlinegamingzeitgeist.com/games> (15.11.2015).

Fischer-Lichte, Erika (2004): Ästhetik des Performativen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Fischer-Lichte, Erika (2010): Theaterwissenschaft. Eine Einführung in die Grundlagen des Faches. Tübingen, Basel: A. Francke.

Forschungsgruppe, Transit Migration (Hg.) (2007): Turbulente Ränder: Neue Perspektiven auf Migration an den Grenzen Europas. Bielefeld: Transcript.

Frasca, Gonzalo (2003): Simulation Versus Narrative, in: Wolf, Mark J.P. / Perron, Bernard (Hg.): The Video Game Theory Reader. New York: Routledge, 221–235.

Furtwängler, Frank (2001): „A Crossword at War with a Narrative“. Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen, in: Gendolla, Peter / Schmitz, Norbert M. / Schneider, Irmela / Spangenberg, Peter M. (Hg.): Formen interaktiver Medienkunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 369–400.

Gadamer, Hans Georg (2010): Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Tübingen: Mohr Siebeck.

Garcia, David / Lovink, Geert (1997): The ABC of Tactical Media, in: Tactical Media Files, 16.5.1997, <http://www.tacticalmediafiles.net/articles/3160/The-ABC-of-Tactical-Media> (15.11.2015).

GEE (2009): Mod des Monats, in: GEE, 1/2009, 42.

Gendolla, Peter / Schmitz, Norbert M. / Schneider, Irmela / Spangenberg, Peter M. (2001): Vorwort, in: Gendolla, Peter / Schmitz, Norbert M. / Schneider, Irmela / Spangenberg, Peter M. (Hg.): Formen interaktiver Medienkunst. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 7–11.

- Giannetti, Claudia (Hg.) (1999): Marcel-lí Antúnez Roca. Epifanía. Madrid: Fundación Telefónica.
- Glechner, Claudia (2010): „Frontiers“: Flüchtlingsdrama als Computerspiel, in: orf.at, futurezone, 11.5.2010, <http://www.fuzo-archiv.at/artikel/1644845v2> (15.11.2015).
- Goffman, Erving (1977): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (2003): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper.
- Greenpeace Magazin (2010): Grenzerfahrungen. Mit Onlinespielen von *gold extra* und *Molleindustria* die Wirklichkeit erfahren., in: Greenpeace Magazin, 1.2.2010, 62–63.
- Gril, Juan (2008): The State of Indie Gaming, in: Gamasutra, 30.8.2008, http://www.gamasutra.com/view/feature/132041/the_state_of_indie_gaming.php (13.11.2015).
- Günzel, Stephan (2012): Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt am Main: Campus.
- Herrnböck, Julia (2010): Serious Games: Spieler stürmen die Festung Europa, in: Spiegel Online, 7.6.2010, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/serious-games-spieler-stuermen-die-festung-europa-a-699115.html> (15.11.2015).
- Hess, Sabine / Kasperek, Bernd (2010): Einleitung. Perspektiven kritischer Migrations- und Grenzregimeforschung, in: Hess, Sabine / Kasperek, Bernd (Hg.): Grenzregime. Diskurse, Praktiken, Institutionen in Europa. Berlin, Hamburg: Assoziation A, 7–22.
- Höppner, Christian (2008): Kunstfreiheit für Gewalt? – Computerspiele als zu förderndes Kulturgut?, in: Zimmermann, Olaf / Geißler, Theo (Hg.): Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Huizinga, Johan (1956): Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Ingendaay, Paul (2005): Sturm auf Europa, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 4.10.2005, <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/migration-sturm-auf-europa-1278624.html> (17.3.2012).
- Intro (2009): Serious Games Top 6. Ernst, aber gut, in: Intro, 2/2009: 62–64.
- Jenkins, Henry (2004): Game Design as Narrative Architecture, in: Wardrip-Fruin, Noah / Harrigan, Pat (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, Game. Cambridge: MIT Press, 118–130.
- Jenkins, Henry (2005): Games, the New Lively Art, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press, 175–192.
- Jenkins, Henry (2009): Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kasperek, Bernd (2010): Laboratorium, Think Tank, Doing Border: Die Grenzschutzagentur Frontex, in: Hess, Sabine / Kasperek, Bernd (Hg.): Grenzregime: Diskurse, Institutionen in Europa. Berlin, Hamburg: Assoziation A, 111–126.

Klenk, Florian (2006): Mainoni. Das ungekürzte Interview aus dem Bauch der FPÖ, <http://www.florianklenk.com/2006/09/22/mainoni-das-ungekurzte-interview-aus-dem-bauch-der-fpo> (4.4.2013).

Klimmt, Christoph (2009): Serious Games and Social Change. Why They (Should) Work, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, 248–270.

Knorr, Alexander (2012): Game Modding. Die soziokulturelle Aneignung digitaler Spielräume, in: Bukow, Gerhard Chr. / Fromme, Johannes / Jörissen, Benjamin (Hg.): Raum, Zeit, Medienbildung: Untersuchungen zu medialen Veränderungen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 135–153.

Kofler, Helga (2005): kunstwerk.exe. Computerkunst präsentieren und archivieren. Diplomarbeit, Leopold Franzens Universität Innsbruck.

Kölnischer Kunstverein, Eryilmaz Aytac (Hg.) (2005): Projekt Migration. Köln: DuMont.

Krämer, Harald / John, Hartmut (Hg.) (1998): Zum Bedeutungswandel der Kunstmuseen. Positionen und Visionen zu Inszenierung, Dokumentation, Vermittlung. Nürnberg: Verlag für Moderne Kunst.

Lakoff, George (2004): Don't Think of an Elephant! Know Your Values and Frame the Debate. White River Junction, Vt: Chelsea Green.

Landow, George P. (2006): Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. Baltimore, Md.: Johns Hopkins.

Laurel, Brenda (2004): Computers as Theatre. Boston, Massachusetts: Addison-Wesley.

Lehmann, Hans-Thies (1999): Postdramatisches Theater. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren.

Lehmann, Philipp / Reiter, Andreas / Schumann, Christina / Wolling, Jens (2009): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer-games. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 241–261.

Lovink, Geert (2008): Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur. Bielefeld: Transcript.

Ludovico, Alessandro (2007): Molleindustria, Videogames Rules as a Political Medium, in: Neural, 11/2007, http://www.neural.it/art/2007/11/molleindustria_videogame_rules.phtml (17.3.2012).

Marlowe, Phillip / McMahon, William (2009): Episode#56, in: Podcast 17, 10.11.2009, <http://www.podcast17.com/episodes/56> (15.11.2015).

Marot, Jean (2010): Online-Sturm auf die Festung Europa, in: Der Standard, 12.1.2010, <http://derstandard.at/1262209322511/Online-Sturm-auf-die-Festung-Europa> (15.11.2015).

Maset, Pierangelo (2002): Bewegungsabläufe nervöser Kunstbegriffe, in: Rollig, Stella / Sturm, Eva (Hg.): Dürfen die das? Wien: Turia und Kant, 85–96.

McGonigal, Jane (2011): *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.

McNiff, Shaun (2008): Art-based Research, in: Knowles, J. Gary / Cole, Ardra L. (Hg.): *Handbook of the Arts in Qualitative Research*. London: Sage, 29–40.

Mead, George Herbert (1934): *Mind Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago: University of Chicago.

Mead, George Herbert (1968): *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Mersch, Dieter (Hg.) (2007): *Kunst und Wissenschaft*. München: Fink.

Michael, David / Chen, Sande (2006): *Serious Games. Games that Educate, Train, and Inform*. Boston: Thomson.

Milborn, Corinna (2006): *Gestürmte Festung Europa. Einwanderung zwischen Stacheldraht und Ghetto*. Das Schwarzbuch. Wien, Graz, Klagenfurt: Styria.

Mitgutsch, Konstantin / Alvarado, Narda (2012): Purposeful by Design? A Serious Game Design Assessment Framework, in: *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, Raleigh, 29.5.–1.5.2012, North Carolina, 121–128.

Monsell Prado, Pilar / et al. (Hg.) (2006): *Fadaiat. Libertad de movimiento – libertad de conocimiento*. Málaga: Imagraf Impresores.

Murray, Janet Horowitz (2000): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Neumaier, Otto (2009): Ist Schuberts „Unvollendete“ ein Werk?, in: Gottwald, Herwig / Williams, Andrew (Hg.): *Der Werkbegriff in den Künsten. Interdisziplinäre Perspektiven*. Heidelberg: Winter, 137–152.

No Racism (2008): Appell von Bamako, <http://no-racism.net/article/2524> (3.4.2013).

Paul, Christiane (2003): *Digital Art*. London: Thames & Hudson.

Peters, Sibylle (Hg.) (2013): *Das Forschen aller. Artistic Research als Wissensproduktion zwischen Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft*. Bielefeld: Transcript.

Piaget, Jean (1969): *Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde*. Stuttgart: Klett.

Pias, Claus (2007): Wirklich problematisch. Lernen von frivolen Spielen, in: Pias, Claus / Holtorf, Christian (Hg.): *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*. Köln, Wien: Böhlau, 255–269.

Prlić, Sonja / Zechenter, Karl (2012a): Games for Social Change. Das Computerspiel *Frontiers* von gold extra, in: Bandi, Nina / Kraft, Michael G. / Lasinger, Sebastian (Hg.): *Kunst, Krise, Subversion*. Bielefeld: Transcript, 215–225.

Prlić, Sonja / Zechenter, Karl (2012b): *Frontiers* – Ein Computerspiel, das an die Grenzen Europas führt, in: Groß, Martina / Lehmann, Hans-Thies (Hg.): *Populärkultur im Gegenwartstheater*. Berlin: Theater der Zeit, 96–107.

Prlić, Sonja / Zechenter, Karl (2013): *Frontiers* – Vom politischen Raum in den Spielraum, in: Dander, Valentin / Gründhammer, Veronika / Ortner, Heike / Pfurtscheller, Daniel / Rizzolli, Michaela (Hg.): *Medienräume. Materialität und Regionalität*. Innsbruck: Innsbruck University Press.

Prlić, Sonja / Zechenter, Karl (2015): *Frontiers* – Computerspielen als gesellschaftspolitische Erfahrung, in: *ph.script*, 8/2015, 25–30.

Pro Asyl (2011): Sie kooperieren wieder, http://www.proasyl.de/de/news/detail/news/sie_kooperieren_wieder (20.8.2014).

Pro Asyl (2013): Zehn Jahre Dublin-II – zehn Jahre gescheiterte Asylpolitik in Europa, 22.2.2013, http://www.proasyl.de/de/news/detail/news/zehn_jahre_dublin_ii_zehn_jahre_gescheiterte_asylpolitik_in_europa (20.8.2014).

Raessens, Joost (2005): Computer Games as Participatory Media Culture, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 373–388.

Rat der Europäischen Union (2003): Verordnung (EG) Nr. 343/2003 des Rates vom 18. Februar 2003 zur Festlegung der Kriterien und Verfahren zur Bestimmung des Mitgliedstaats, der für die Prüfung eines von einem Drittstaatsangehörigen in einem Mitgliedstaat gestellten Asylantrags zuständig ist, 25.2.2003, <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2003:050:0001:0010:DE:PDF> (3.4.2013).

Reichert, Ramón (2008): *Amateure im Netz*. Bielefeld: Transcript.

Reichert, Jo (2013): *Die Abduktion in der qualitativen Sozialforschung. Über die Entdeckung des Neuen*. Wiesbaden: Springer.

Rey, Anton / Schöbi, Stefan (Hg.) (2009): *Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven*. Zürich: ZhdK.

Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hg.) (2009): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge.

Ritterman, Janet / Bast, Gerald / Mittelstraß, Jürgen (Hg.) (2011): *Kunst und Forschung. Können Künstler Forscher sein?* Wien: Springer.

Rossignol, Jim (2012): PCGA Says PC Games Made \$18.6. Billion in 2011, in: *Nieman Reports*, <http://www.nieman.harvard.edu/reports/article/101130/Press-Silence-Before-Rwandas-Genocide.aspx> (17.3.2012).

Ryan, Marie-Laure (2001): Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, in: *Game Studies*, 1/1, 1–17.

Salen, Katie / Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Schell, Jesse (2008): *The Art of Game Design*. Amsterdam, Boston u.a.: Morgan Kaufmann.
- Scheuerl, Hans (1990): *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Band 1. Weinheim, Basel: Bertelsmann.
- Schörghofer, Birgitta (2008): Dramatische Situation eines Flüchtlings erleben, in: *Salzburger Nachrichten*, 20.6.2008, 8–9.
- Schwingeler, Stephan (2012): Kunst mit Computerspielen. Künstlerische Strategien und kunsthistorische Bezüge, in: Mitgutsch, Konstantin / Wimmer, Jeffrey / Rusch, Doris / Rosenstingl, Herbert (Hg.): *Applied Playfulness. Proceedings of the Vienna Games Conference 2011: Future and Reality of Gaming*. Wien: New Academic Press, 219–237.
- Schwingeler, Stephan (2013): Start New Game! Kuratorische Bemerkungen zur Game-Plattform ZKM_Gameplay, in: Schwingeler, Stephan / Serexhe, Bernhard (Hg.): *ZKM_Gameplay. Start New Game*. Karlsruhe: ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie, 7–11.
- Schwingeler, Stephan (2014): *Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*. Bielefeld: Transcript.
- Söhler, Maik (2010): Spiel mit und ohne Grenzen, in: *Amnesty Journal*, Dezember 2010, <http://www.amnesty.de/journal/2010/dezember/spiel-mit-und-ohne-grenzen> (15.11.2015).
- Speer, Marc (2010): Die Ukraine als migrantisch genutztes Transitland, in: Hess, Sabine / Kasperek, Bernd (Hg.): *Grenzregime: Diskurse, Praktiken, Institutionen in Europa*. Berlin, Hamburg: Assoziation A, 57–72.
- Spillmann, Peter (2007): Strategien des Mapping, in: Transit Migration Forschungsgruppe (Hg.): *Turbulente Ränder: Neue Perspektiven auf Migration an den Grenzen Europas*. Bielefeld: Transcript, 155–167.
- Squire, Kurt (2002): Cultural Framing of Computer/Video Games, in: *Game Studies*, 2/1, 90.
- Squire, Kurt / Jenkins, Henry (2002): The Art of Contested Spaces, in: King, L. (Hg.): *Game On: The History and Culture of Video Games*. London: Lawrence King, 64–75.
- Steyerl, Hito (2010): Ästhetik des Widerstands? Künstlerische Forschung als Disziplin und Konflikt, in: *eipcp*, 1/2010, <http://eipcp.net/transversal/0311/steyerl/de> (15.4.2015).
- Tassi, Paul (2014): Riot's „League of Legends“ Reveals Astonishing 27 Million Daily Players, 67 Million Monthly, in: *Forbes.com*, 27.1.2014, <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-million-daily-players-67-million-monthly/#2715e4857a0b15c2f13a3511> (10.11.2015).
- Tribe, Mark / Jana, Reena / Grosenick, Uta (Hg.) (2006): *New Media Art*. Köln: Taschen.
- UNHCR (2008): *Global Trends 2007. Refugees, Asylum-seekers, Returnees, Internally Displaced and Stateless Persons*, Juni 2008, <http://www.unhcr.org/4852366f2.html> (3.4.2013).
- UNHCR (2012a): *Asylum Levels and Trends in Industrialized Countries 2011. Statistical Overview of Asylum Applications Lodged in Europe and Selected Non-European Countries*, 27.3.2012, <http://www.unhcr.org/4e9beaa19.html> (10.6.2015).

UNHCR (2012b): Global Trends 2011. A Year of Crisis, 8.6.2012, <http://www.unhcr.org/4fd6f87f9.html> (5.4.2013).

Viola, Bill (1998): Die Kunst der virtuellen Realität, in: Noëma. Art Journal, 49, 90–93.

Von Ahn, L. (2006): Games with a Purpose, in: Computer, 39/6, 92–94.

Von Borries, Friedrich (2011): Alter-Ego-Shooter, in: Monopol, November 2011, 34–35.

Wall, Tobias (2006): Das unmögliche Museum. Zum Verhältnis von Kunst und Kunstmuseen der Gegenwart. Bielefeld: Transcript.

Wang, Hua / Shen, Cuihua / Ritterfeld, Ute (2009): Enjoyment of Digital Games. What Makes Them „Seriously“ Fun?, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hg.): Serious Games. Mechanisms and Effects. New York: Routledge, 25–47.

Wunderlich, Ralf (2012): Der kluge Spieler und die Ethik des Computerspielens. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam.

Zimmermann, Olaf / Geißler, Theo (Hg.) (2008): Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Berlin: Deutscher Kulturrat.

Zsolt, Wilhelm (2013): „Games-Branche erzeugt zu viele Produkte und zu wenige Kunstwerke“, in: derStandard.at, 30.9.2013, <http://derstandard.at/1379292335212/Quantic-Dream-Games-Branche-zu-viele-Produkte-zu-wenige-Kunstwerke> (30.10.2013).

Beilage

Daten-DVD

Inhalt

- Installationsdatei *Frontiers*
- Installationsanweisung *Frontiers*
- *Frontiers*-Trailer 1
- *Frontiers*-Trailer 2
- *Frontiers*-Trailer 3
- *Frontiers*-Trailer 4