

Schriften zur Medienpädagogik 57

Medienkultur und Öffentlichkeit

Meinungs- und Medienbildung zwischen Engagement, Einfluss und Protest

Marion Brüggemann
Sabine Eder
Markus Gerstmann
Horst Sulewski (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 57

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
Fax: 0521/677 29
E-Mail: gmk@medienpaed.de
Homepage: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.
Redaktion: Marion Brüggemann, Sabine Eder, Markus Gerstmann, Horst Sulewski,
Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© kopaed 2021
Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Homepage: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-635-2

Vera Marie Rodewald/Heiko Wolf Revolution, Protest und Einflussnahme in digitalen Spielen

Wenn wir in digitale Spielewelten eintauchen, begeben wir uns in ein System aus Regeln, Machtstrukturen und Repräsentationen. Das macht sie zu idealen Orten für Perspektivwechsel, Rollentausch und Probehandeln. Ob Fiktion oder Nacherzählung – sie zeigen dabei auch Geschichten des Widerstands und machen Protest spiel- und erlebbar. Gleichzeitig bieten sie immer nur einen begrenzten Handlungsspielraum, dessen Grenzen dort verlaufen, wo die Entwickler*innen sie gezogen haben. Mitunter zum Verdross der Spieler*innen: Sie vernetzen sich folglich in Online-Spielen, organisieren digitale Protestaktionen, nehmen mithilfe von Modifikationen und kreativer Nutzung Änderungen in der Spielumgebung, an Figuren und der Geschichte vor oder entwickeln eigene Spiele, um ihren Positionen und Forderungen spielerisch Ausdruck zu verleihen.

Dieser Artikel nimmt zunächst eine Auswahl digitaler Spiele in den Blick, die Protest und Revolution zum Thema haben, sie spielbar machen und die Spielenden in die verschiedenen Perspektiven der Konfliktparteien versetzen. Anschließend geht er auf verschiedene Protestaktionen von Gaming-Communitys innerhalb und außerhalb von Computer- und Videospielen ein und zeigt auf, wie sich Spieler*innen gegen die Entscheidungen von Entwickler*innen oder Spielsystemen auflehnen und mit eigenen Ideen die Spielwelt oder -handlung formen. Darüber hinaus liefert er Beispiele für Aktionen, in denen digitale Spiele zum Schauplatz für analoge Demonstrationen werden. Wie sich mit einfachen Mitteln eigene Spielideen entwickeln lassen, die Widerstand narrativ und spielmechanisch aufgreifen, wird schließlich im letzten Abschnitt des Beitrags dargestellt.

Protest in digitalen Spielen

Revolution und Protest werden in digitalen Spielen oft in klassischen Zusammenhängen wie Krieg, historischen Revolutionen oder Aufständen thematisiert. In Spielerien wie *Battlefield* oder *Assassins Creed* können Weltkriegsschlachten beziehungsweise Auftragsmorde in historischen Revolutionsszenarien nachgespielt werden. Dabei werden nicht nur weltgeschichtliche Ereignisse aufgegriffen, neuere Spiele rücken auch Themen wie den Transhumanismus oder Utopien und Dystopien in den Fokus. Neben den beschriebenen Triple-A-Games – vergleichbar mit Blockbustern im Film – sind



Abb. 1: Spielszene aus „Vandals“

auch einige beachtenswerte kleinere Spielentwicklungen auf dem Markt. Diese sogenannten Indie Games bedienen das Protestthema in unterschiedlichen Spielgenres. Indie Games werden meist von einzelnen Personen oder kleinen Studios produziert und sind oftmals frei von Vorgaben. Damit ist es für die Entwicklerteams oft einfacher, kritische sowie politische Themen aufzugreifen und die Spielenden in Rollen zu versetzen, die zuvor unerzählt blieben. Dabei wird nicht ausschließlich gekämpft oder demonstriert, die Aufstände oder Revolutionsgedanken drücken sich auch in Kunst und Kreativität aus.

Exemplarisch kann hierfür das Spiel *Vandals* stehen – veröffentlicht von ARTE (2018) und sowohl für Mobilgeräte als auch Mac sowie Windows verfügbar. Die Spielfigur wird mit einer Spraydose im Gepäck durch urbane Räume gesteuert. Immer in der Gefahr, von Polizisten erwischt zu werden, müssen kreative Kunstwerke an Wänden angebracht und ein vorgegebenes Levelziel erreicht werden. Zentrales Thema des Spiels ist das Erstellen von Graffiti in den fünf Street-Art-Metropolen Paris, New York, Berlin, Sao Paulo und Tokio. In dem rundenbasierten Stealth-Spiel können die Spielenden auch selbst entworfene Graffiti produzieren – am Tablet mit Touch-Gesten und am Computer mit der Maus – und damit eigene Protest-Botschaften hinterlassen. Optional können diese dann per Bildschirmfoto gesichert und in anderen Medien geteilt werden. Protest drückt sich bei *Vandals* vor allem in der Story aus. Neben Originalschauplätzen der Street-Art-Szenen ab den 1960er-Jahren können auch historische Gegenstände beziehungsweise Berichte aus der Szene in den Levels gefunden werden. Die Spielenden erhalten so Informationen zu verschiedenen Kunstwerken beziehungsweise deren Ausdruck von Sozialkritik. Dies kann wiederum dazu anregen, in den weiteren Levels eigene kritische Graffiti zu produzieren und dadurch zivilen Ungehorsam auszudrücken.



Abb. 2: Spielszene aus „RIOT: Civil Unrest“ zu den NoTAV-Protesten der Mehrspieler-Kampagne der iPad-Version

Gerade die Protestform des zivilen Ungehorsams wird in dem Spiel *RIOT: Civil Unrest* (Merge Games 2019) von Leonard Menchiari sehr anschaulich dargestellt. Das Spiel ist im Jahr 2019 zunächst für Windows veröffentlicht worden und aktuell auch für Mac- und Linux-Rechner sowie iOS und Android verfügbar. Es handelt sich bei *RIOT: Civil Unrest* um ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem Demonstrierende auf Polizist*innen stoßen. Beide Seiten können im Einzel- sowie Mehrspielermodus gespielt werden. Inhalt des Spiels sind Protestaktionen aus der aktuellen Zeitgeschichte, unter anderem die Ereignisse während des Arabischen Frühlings oder die italienische NoTAV-Bewegung. Eben diese beiden Ereignisse haben Leonard Menchiari auch zur Entwicklung des Spiels inspiriert (Moynihan 2013). Bei *RIOT: Civil Unrest* bedienen folglich sowohl das Narrativ als auch die Spielmechanik das Thema Protest. Ziel der einzelnen Missionen ist es, möglichst friedlich die andere Seite vom Schauplatz des Geschehens zu vertreiben. Aggressive Handlungen werden teilweise negativ bewertet, können aber auch zum Erobern von Spielflächen eingesetzt werden. Das Interessante bei *RIOT: Civil Unrest* ist neben den erwähnten Missionen auch ein integrierter Level-Editor. Mit diesem können historische Proteste nachgebaut oder neue, fiktive Szenarien erstellt werden. Die Fangemeinde des Spiels hat so zum Beispiel die Gelbwesten-Proteste aus Frankreich als eigene Mission erstellt und im Netz geteilt. Die Spieler*innen sind somit nicht nur Konsumierende, sondern können eigene Proteste entwickeln und nachspielen – ein besonderes Feature, das nicht alle Games aus diesem Genre anbieten.

Von der kreativen Protestform im Ausdruck von Street-Art über historische Demonstrationen kommen wir nun zu einem Spiel, das zur Zeit des Nationalsozialismus den Widerstand im Untergrund thematisiert: *Through*



Abb. 3: Widerstandsgruppe während des Druckens von Flugblättern – Spielszene aus „Through the Darkest of Times“

the Darkest of Times (Paintbucket Games 2020). Das Spiel ist am 30. Januar 2020 in Anlehnung an den historischen Moment der Machtergreifung 1933 veröffentlicht worden. Es ist mittlerweile sowohl für Computer, Mobilgeräte als auch Spielekonsolen der aktuellen Generation verfügbar. *Through the Darkest of Times* ist ein rundenbasiertes Strategiespiel mit Zwischensequenzen, die Einzelschicksale nach wahren Begebenheiten darstellen. Spielende müssen daraufhin Entscheidungen treffen, unter anderem bei Konfrontationen während des Beobachtens einer Bücherverbrennung oder der Köpenicker Blutwoche.

Das Studio Paintbucket Games hat das Spiel als Protest zum Wahlsieg von Donald Trump 2016, dem Einzug der Alternative für Deutschland in den Bundestag 2017 sowie dem Erstarken des Front National in Frankreich entwickelt. Die Darstellung von Symbolen aus der NS-Zeit im Spiel hat zur politischen Debatte geführt, ob *Through the Darkest of Times* in Deutschland überhaupt veröffentlicht werden darf. Letztlich wurde entschieden, dass der Aufklärungs- beziehungsweise Bildungscharakter des Spiels nur mit diesen Symbolen auskommt. Damit ist *Through the Darkest of Times* das erste deutsche Computerspiel, in dem Hakenkreuze und der Hitlergruß gezeigt werden dürfen (vgl. Oerding 2018). Die Spielenden koordinieren in verschiedenen Episoden ab dem Tag der Machtergreifung eine Widerstandsgruppe im Untergrund. Es müssen Flugblatt- und Spendenaktionen, Versammlungen mit Unterstützer*innen abgehalten und letztlich auch Straftaten wie Diebstähle und Anschläge geplant werden. Bei den gefährlicheren Aktionen können Spielfiguren aus der Gruppe von Nazis verhaftet oder verschleppt werden. Der Widerstand wird spiel- und erlebbar mit all seinen Schwierigkeiten aus der damaligen Zeit. Auch die Nebengeschichten

sind sehr gut erzählt, weshalb *Through the Darkest of Times* im Jahr 2020 den deutschen Entwicklerpreis für das Beste Indie Game als auch die Beste Story erhalten hat.

Protestierende Spieler*innen

Digitale Spiele greifen also Protest und Widerstand als Thema in Narration und Spielmechanik auf. Aber nicht jedes Spiel, in oder mit dem protestiert wird, war von Beginn an dafür vorgesehen. Virtuelle Welten versprechen ihren Spieler*innen, an unbekannte Orte zu reisen, in fremde Rollen zu schlüpfen und den Fortgang der erlebten Geschichte durch jede Spielentscheidung mitzugestalten. Die Einflussnahme stößt jedoch dort an Grenzen, wo die Programmierung keine alternativen Handlungswege mehr vorhält. Denn selbst das größte Open-World-Spiel oder die epischste Erzählung ist letztlich nur so frei gestaltbar, wie es von den Entwickler*innen vorgesehen wurde – teils zur Unzufriedenheit der Spieler*innen.

Einer der ersten dokumentierten Fälle spielerischen Widerstands ereignete sich 2005 im Online-Rollenspiel *World of Warcraft* (Blizzard 2004). Hunderte von Spieler*innen protestierten gegen Änderungen im Game Design, das mit dem Beta Launch einherging. Im Gewand des *Naked Gnomes* marschierten sie mit ihren Avataren in Scharen nach Ironforge, der Hauptstadt der Zwerge, und brachten damit die Spielserver zum Erliegen. Der Spieleentwickler Blizzard ging hart gegen die Proteste vor und verbannte einzelne Spielende von der Plattform (vgl. Neitzel 2015: 596).

"No matter how good the system is designed, gamers game those systems" (Rawlings 2013). Spielende geben sich mit den Strukturen und Mechanismen der Spielwelten also nicht immer zufrieden und nutzen ihre spielimmanente Handlungsmacht, um sich den vermeintlich unveränderlichen Entscheidungen der Entwickler*innen zu widersetzen, Spielregeln zu brechen und zu manipulieren. Dabei nutzen sie nicht nur ihre Spielfiguren als Stellvertreter*innen des Protests, sondern auch die virtuellen Umgebungen selbst. So hält der In-Game-Fotograf Leonardo Sang in Screenshots Kriegsschauplätze in Ego-Shootern wie *Star Wars Battlefront* (Electronic Arts 2004–2017) oder *Battlefield 4* (Electronic Arts 2013) fest, indem er sich als Zuschauer unter die Spielenden mischt und das Geschehen aus Beobachterperspektive dokumentiert (u.a. in seinem Instagram-Profil *leopardsang*). Game Artist und Designer Anne Marie Schleiner entwickelte 2002 nach den Ereignissen von 9/11 eine Modifikation für *Counter Strike*, mit der sich Graffiti einfügen lassen, die an tatsächliche Kriegsverbrechen in Afghanistan und im Irak erinnern sollen (vgl. Schleiner 2002). Aktivist*innen von PeTA organi-



Abb. 4: Screenshot einer von Aktivist Joshua Wong organisierten Protestaktion in „Animal Crossing: New Horizons“

sierten 2007 in *Second Life* eine Veranstaltung mit der Fair Fashion Designerin Stella McCartney, in der Spielende von ihr entworfene virtuelle Outfits für ihre Figuren erwerben konnten. Die investierten Linden Dollar wurden durch PeTA in echtes Geld umgetauscht (vgl. PeTA 2007).

Spielerischer Widerstand vollzieht sich also auf verschiedenen Ebenen. Zum einen ist er Ausdruck von Frust und Unzufriedenheit gegenüber den Game Designer*innen als allmächtige Weltenbauer, die folglich spielmechanisch infrage gestellt und an ihre Grenzen gebracht werden. Zum anderen werden die digitalen Spiele selbst zum Ort für Protest und dienen der Demonstration von Missständen außerhalb der virtuellen Welt. Die Spielwelt und darin enthaltene Figuren und Objekte werden vor dem Hintergrund realer Ereignisse neu codiert und erhalten so eine ganz neue Lesart. Gleichzeitig bilden diese fiktiven Umgebungen sichere Orte für Protest, vor allem dort, wo dieser auf Straßen und Plätzen gewaltsam ausgetragen wird und die Demonstrierenden nicht frei von Unterdrückung ihre Stimme erheben können.

Ein aktuelles Beispiel für die subversive Nutzung von digitalen Spielen ist *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo 2020), das 2020 erschien und mit 7 Millionen Verkäufen zu den erfolgreichsten Spielen des Entwicklers Nintendo zählt. Im Spiel ziehen die Spielenden mit ihrer Spielfigur auf eine kleine Insel, die sie nach ihren Wünschen gestalten können. Im Online-Modus können sie auch die Dörfer anderer Spielenden besuchen und in Gruppen zusammenkommen. Diese Funktion sorgte nicht nur dafür, dass *Animal Crossing* zum Zufluchtsort während der Kontaktbeschränkungen im Zuge der Corona-Pandemie wurde. Chinesische Spieler*innen aus Hong Kong nutzten das Spiel darüber hinaus für ihre Protestaktionen, indem sie Bilder von politischen Gegnern als Bodendekoration in das Spiel integrierten und mit den

zum Fangen von Insekten vorgesehenen Keschern schlugen. Auch in den USA wurde es für den Wahlkampf und politische Demonstrationen eingesetzt. Das Wahlteam von Jo Biden bot Plakate zum Download an, die auf Schildern im virtuellen Dorf platziert werden konnten. Im Zusammenhang mit den Protestmärschen von #blacklivesmatter entwarfen Spieler*innen Outfits mit Aufschriften wie BLM und zogen diese demonstrativ ihren Avataren an. Als Screenshots und Gifs fanden die Aktionen den Weg über die Social Media-Kanäle zurück zum Protest auf der Straße und sorgten so für Aufmerksamkeit. Epic Games, der Entwickler von *Fortnite* (2017), reagierte auf die andauernden Proteste gegen die Polizeigewalt gegenüber BIPOCs mit Änderungen am Spiel. Er entfernte sämtliche Polizeiautos aus der Spielwelt, hinter denen sich Spielende verstecken konnten, um keinen Raum für falsche Interpretationen und entsprechende Bilder entstehen zu lassen. Der digitale Widerstand sorgte jedoch nicht überall für Zustimmung. In Hong Kong wurde *Animal Crossing: New Horizons* aufgrund seiner subversiven und politischen Nutzung kurz nach der Veröffentlichung aus der Verkaufsplattform verbannt. Im November 2020 warnte dann auch Nintendo selbst Organisationen und Spieler*innen, kommerzielle und politische Inhalte und Symbole ins Spiel einzufügen. In den Guidelines heißt es schlicht: "Please also refrain from bringing politics into the Game." (Nintendo 2020b)

Einige der Aktivist*innen geht der Protest in digitalen Spielwelten aber nicht weit genug. Wo Story und virtuelle Umgebung nicht mehr ausreichend Umdeutungspotenzial bereithalten, bleibt folglich nur die Entwicklung eigener Spielideen. Im Tower-Defense-Game *Yellow Umbrella* (2014), das nach der gleichnamigen Protestbewegung in Hong Kong benannt wurde, können die Spielenden niemanden selbst angreifen, sondern die Angriffe von Polizist*innen und Anti-Occupy-Protestierenden nur durch Barrikaden abwehren. Die vom chinesischen Game Designer Fung Kam-keung entwickelte Smartphone App wurde zehntausende Male heruntergeladen. Unbemerkt blieb dies der Gegenseite nicht – 2019 entstand das propagandistische Browsergame *Everyone Hit the Traitors* (vgl. Schrader 2019). Ziel dieses Spiels ist es, ausgewählte und teils bekannte Protestierende mit verschiedenen Gegenständen zu schlagen. Je präziser die Schläge, desto mehr Punkte sammeln die Spielenden dabei.

Auch in Deutschland wurden einige Spiele begleitend zu politischen Demonstrationen entwickelt. Während der Proteste rund um den G20-Gipfel in Hamburg wurde die Stadt selbst zum Spielfeld. Das von Aktivist*innen des Gängeviertels entwickelte Streetgame *Alles Allen* (2017) rief zum Bilden von Zellen auf, um ein neues Netz gegen die alte Macht zu spinnen. Die Vernetzung erfolgte dabei sowohl virtuell als auch unmittelbar dort, wo die Demons-

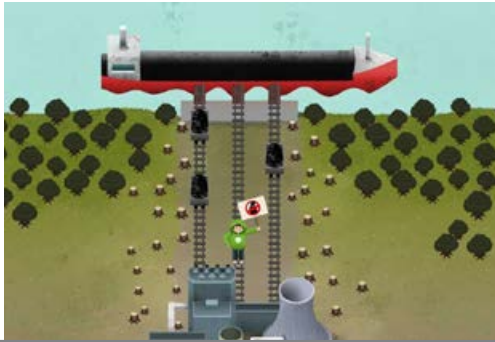


Abb. 5: Screenshot aus dem Browsergame „Daddeln gegen Datteln 4“

trierenden sich aufhielten. So wurden sie zu Spielfiguren und der Widerstand im Sinne von Gamification selbst zum Spiel. In *Daddeln gegen Datteln 4*, das 2020 vom BUND veröffentlicht wurde, richtet sich der digitale Protest stattdessen gegen die Inbetriebnahme des Steinkohlekraftwerks Datteln 4 in Nordrhein-Westfalen (vgl. BUND 2020). Die Spielenden haben dabei die Aufgabe, mit ihrer Figur die Kohleauslieferung an das virtuelle Kraftwerk durch Gleisblockaden zu behindern. Leider ohne Erfolg für die Bemühungen außerhalb des Spiels, Datteln 4 wurde am 30. Mai 2020 in Betrieb genommen.

Die kreative und subversive Nutzung von digitalen Spielen bereichert demzufolge nicht nur den Protest um neue Ausdrucksformen, sondern erweitert den gesamten Aktionsbereich der Aktivist*innen. Computer- und Videospiele machen Inhalte und Positionen des Widerstands erlebbar und helfen, Argumente für und gegen die kritisierten Sachverhalte nachzuvollziehen oder gar zu bilden. Dabei spielen auch die Spieler*innen selbst eine größere Rolle, als auf den ersten Blick angenommen. Sie agieren in (Spiel-)Systemen, die zwar unveränderbar scheinen, deren Strukturen und Regeln aber genauso dehn- und verhandelbar sind wie die in unserer Gesellschaft. Sich im Spiel selbstwirksam zu erleben, setzt dabei bestenfalls Voraussetzungen dafür, sich auch für politische Aushandlungsprozesse außerhalb des Spiels einzusetzen.

"The future leaders may not come out of debating societies in universities, they also might be guild leaders in World of Warcraft [...] where they learn the cut and thrusts in politics and to compromise and dealing with people in gaming worlds and then apply that to the real world. [...] we as gamers and game designers] have to make sure that we encode real world values with meaning that make our games more than just fun." (Rawlings 2013)

Eigene Protest-Spiele entwickeln

Genau dieses Potenzial greift die Initiative Creative Gaming e.V. (2021) auf. Sie bietet in Workshops und Fortbildungen für Jugendliche und Erwachsene Konzepte und Methoden zum Erstellen eigener Games an. Dabei verfolgt sie die kreative und subversive Nutzung von digitalen Spielen mit dem Ziel, einen medienkompetenten Umgang zu fördern. Die Spiele dienen dabei als Werkzeug oder Spielzeug für eigene Erzählungen. Indem Spielregeln gebrochen oder Grenzen der Spielwelt übertreten werden, entsteht ein Raum für neue Geschichten und Erfahrungen. Das kreative Computerspielen birgt nicht nur einen künstlerischen Mehrwert, es befähigt Heranwachsende auch dazu, hinter die Kulissen zu schauen, die Programmiertheit des Mediums zu begreifen und für sich selbst umzudeuten.

Eine solche Annäherung an digitale Spiele ermöglicht folglich auch die spielerische Auseinandersetzung mit Protest- und Widerstandsbewegungen. Jugendliche (und Erwachsene) können bestehende Spiele nutzen, um auf Protestbotschaften aufmerksam zu machen oder ihre Demonstrationserfahrungen, wie im Beispiel von Leonard Menchiari, direkt in einem persönlichen Spiel umsetzen. Dies gelingt Dank einer Vielzahl an freien und kostenlosen Entwicklertools bereits ohne viel Vorerfahrung. Dafür eignet sich beispielsweise das Open-World-Game *Minetest* (Ahola et al. 2011). *Minetest* ist eine Open-Source-Variante von *Minecraft* und kann auf Computern sowie Android-Geräten zur Entwicklung eigener Spielwelten genutzt werden. Auch mit freien Programmen wie Twine (Klimas 2009) und Bitsy (Le Doux 2020) lassen sich entsprechende Spielideen gestalten. Damit eignen sie sich hervorragend für den schulischen und außerschulischen Einsatz im Rahmen politischer Bildung oder in Zusammenhang aktivistischer Kampagnen. Der kreative Umgang mit digitalen Spielen unterstützt somit das Ziel von Medien- und Demokratiebildung, insbesondere im Hinblick auf die digitale Mündigkeit. Hierbei gilt es, die beim Spielen erlebte Selbstwirksamkeit zu nutzen, um sie auf spieleexterne (reale) Kontexte zu übertragen: Spielenden zu vermitteln, dass ihre Entscheidungen nicht nur beim Computerspielen Auswirkungen haben, bereitet damit den Weg für politisches Handeln auch außerhalb von Spielwelten.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Pressefoto zum Spiel *Vandals*. Abrufbar unter: www.icomedia.eu/wp-content/uploads/2018/03/Copie-de-BERLIN.jpg [Stand: 29.04.2021].

Abb. 2: Screenshot aus *RIOT Civil Unrest*. iPad-Version "NoTAV".

Abb. 3: Pressefoto zum Spiel *Through the Darkest of Times*. Abrufbar unter: https://press.paintbucket.de/images/TtDoT_untergrunddruckerei_WEB.png [Stand: 29.04.2021].

Abb. 4: Screenshot aus *Animal Crossing: New Horizons*, getwittert von Joshua Wong. Abrufbar unter: <https://twitter.com/joshuawongcf/status/1245644934306074625> [Stand: 03.05.2021].

Abb. 5: Screenshot aus *Daddeln gegen Datteln 4*. Abrufbar unter: www.bund.net/bund-tipps/detail-tipps/tip/browserspiel-daddeln-gegen-datteln-4-mit-dem-bund-spielerisch-gegen-steinkohle-protestieren/ [Stand: 03.05.2021].

Quellenverzeichnis

ARTE (2018): Vandals. Abrufbar unter: <https://vandals.arte.tv/de/> [Stand: 28.04.2021].

Blizzard (2004): World of Warcraft.

BUND (2020): Daddeln gegen Datteln 4. Abrufbar unter: <https://daddelngegendatteln4.bund.net/>. [Stand: 03.05.2021].

Electronic Arts (2004-2017): Star Wars Battlefront.

Electronic Arts (2013): Battlefield 4.

Epic Games (2017): Fortnite.

Kam-keung, Fung (2014): Yellow Umbrella.

Initiative Creative Gaming e.V. (2021): Webseite der Initiative Creative Gaming. Abrufbar unter: <https://www.creative-gaming.eu> [Stand: 29.04.2021].

Klimas, Chris (2009): Twine. Abrufbar unter: <https://twinery.org> [Stand: 29.04.2021].

Le Doux, Adam (2020): Bitsy. Abrufbar unter: <http://bitsy.org> [Stand: 29.04.2021].

Merge Games (2019): RIOT Civil Unrest. Abrufbar unter: www.riotsimulator.org/ [Stand: 28.04.2021].

Moynihan, Colin (2013): Video Game Inspired by Clashes in Egypt and Italy Allows Gamers to Fight the Police. Abrufbar unter: <https://thelede.blogs.nytimes.com/2013/02/22/video-game-inspired-by-clashes-in-egypt-and-italy-allows-gamers-to-fight-the-police/> [Stand: 28.04.2021].

Nintendo (2020): Animal Crossing: New Horizons.

Nintendo (2020): Animal Crossing: New Horizons Usage Guidelines for Businesses and Organizations. Abrufbar unter: www.nintendo.co.jp/animalcrossing_announcement/en/index.html?n [Stand: 27.04.2021].

Neitzel, Britta (2015): Performing Games: Intermediality and Videogames. In: Rippl, Gabriele (Hrsg.) (2015): Handbook of Intermediality. Literature – Image – Sound – Music. Berlin: De Gruyter, 584-604.

Oerding, Henrik (2018): Videospiel "Through the Darkest of Times". Mit Hakenkreuzen spielt man doch. Abrufbar unter: www.zeit.de/digital/games/2018-10/videospiel-through-darkest-times-nazizeit-hitlergruss-hakenkreuz/komplettansicht [Stand: 28.04.2021].

- Paintbucket Games (2020): Through the Darkest of Times. Abrufbar unter: <https://paintbucket.de/de/ttdot> [Stand: 28.04.2021].
- PeTA (2007): First Ever Anti-Fur Protest on Second Life. Abrufbar unter: www.peta.org/blog/first-ever-antifur-protest-second-life/ [Stand: 03.05.2021].
- Ahola, Perttu et al. (2011): Minetest. Abrufbar unter: www.minetest.net [Stand: 29.04.2021].
- Rawlings, Tomas (2013): Playing at Democracy: Tomas Rawlings at TEDxHousesof-Parliament. Abrufbar unter www.youtube.com/watch?v=IBHp5y-ldyk [Stand: 27.04.2021].
- Schleiner, Anne-Marie (2002): Velvet-Strike. Abrufbar unter: <https://anthology.rhizome.org/velvet-strike> [Stand: 03.05.2021].
- Schrader, Adam (2019): Chinese game 'Everyone Hit the Traitors' lets players attack Hong Kong protesters. Abrufbar unter: <https://nypost.com/2019/12/06/chinese-game-everyone-hit-the-traitors-lets-players-attack-hong-kong-protesters/> [Stand: 03.05.2021].

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.