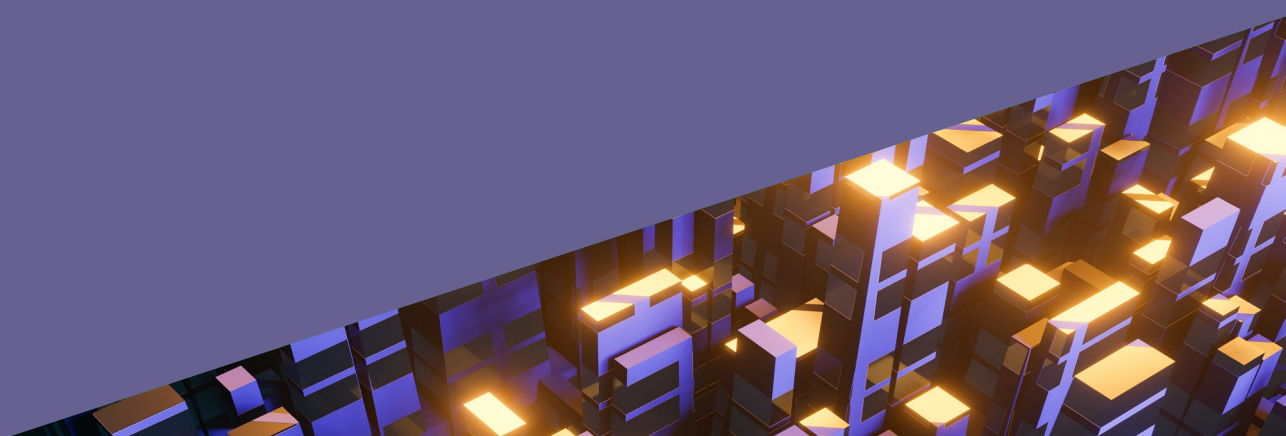


Metaverse und Gaming

*Potenziale für die Auswärtige
Kultur- und Bildungspolitik*

Manouchehr Shamsrizi



Metaverse und Gaming

*Potenziale für die Auswärtige Kultur- und
Bildungspolitik*

Manouchehr Shamsrizi, M.P.P. FRSA

**unter Mitarbeit von Adalbert Pakura und Étienne Prina-
nage, Studierenden des Seminars „Gaming als Arena der
Außen- und Sicherheitspolitik in Zeiten des dritten Sys-
temwettbewerbs“ der Leuphana Universität Lüneburg
(WS 22/23) sowie der Working Group Technology des
Culture, Arts and Society Forums 2023 des Salzburg Glo-
bal Seminars**

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Zusammenfassung	5
Executive Summary	6
1. Einleitung	9
1.1 Gaming als Kulturtechnik.....	12
1.2 Videospiele in Deutschland.....	17
2. Das Gaming-Sphären-Modell	20
2.1 Core Game	21
2.2 Games as a service	22
2.3 Games as a competition.....	23
2.4 Games as a community.....	24
2.5 Games as a franchise	25
2.6 Games as a platform	28
2.7 Zwischenfazit: Zur Notwendigkeit einer Extended Gaming Literacy für Akteur:innen der AKBP	29
3. Beispielhafte Projekte	31
3.1 Modellprojekt ‚Gaming und Jugendaustausch‘ der Deutsch- Türkischen Jugendbrücke	31
3.2 Acatech und Freistaat Bayern, ARD-Themenwoche „Bayern denkt Zukunft“	32
3.3 Tomorrowcraft.....	34
3.4 Cup der Dörfer – SOS-Kinderdörfer.....	35
3.5 The Uncensored Library	38
3.6 Serpentine in Fortnite	39
3.7 Barbados und Seoul im Metaverse	40
3.8 ‚Game Exchange‘ und weitere Projekte des US-Außenministeriums..	41
3.9 Metaverse und Metapsychologie – Sigmund Freud Museum	43
3.10 Biskaabiiyaang: The Indigenous Metaverse	44

4. Handlungsempfehlungen	46
Literaturverzeichnis.....	48
Anhang.....	57
Über den Autor	86
Impressum.....	87

Vorwort

Videospiele sind führender Bestandteil weltweiter Kultur- und Kreativindustrie; sie sind Kunstform und Treiber innovativer Technologie und zugleich ein weiteres, Öffentlichkeit strukturell verwandelndes Medium. Sie erlauben neue soziale, räumliche und zeitliche Interaktionsformen und sie sind laut dem Autor dieser Studie durch die internationale Spieler:innengemeinschaft das derzeit meistgenutzte und reichweitenstärkste Medium weltweit. Die Potenziale und Risiken von Videospiele für die Außenpolitik zu untersuchen und auch außerhalb der Fach-Communities zu diskutieren, ist längst überfällig – umso mehr, als sie aktuelle Entwicklungen von Künstlicher Intelligenz und Metaverse prototypisch vorwegnehmen.

Videospiele können Arenen für Desinformation und demokratie-zersetzende Narrative sein, ebenso wie Lernorte für interkulturelle Bildung und Persönlichkeitsentwicklung. Um sie zur Förderung eines friedlichen und bereichernden Zusammenlebens der Kulturen zu nutzen und gleichzeitig die Gefährdungspotenziale kritisch zu beobachten und zu analysieren, brauche es, so der Autor, mehr ‚Gaming Literacy‘ und Schnittstellenkompetenzen: „Der von Akteur:innen der AKBP – und vielleicht nur von diesen – leistbare Brückenbau zwischen der Kreativindustrie, der Kunst- und ‚Aktivismus‘-Form Gaming und der Außenpolitik sollte diese sicherheitspolitischen Aspekte berücksichtigen und sie geeignet kontextualisieren.“

Dem Autor Manouchehr Shamsrizi möchte ich auf diesem Wege herzlich für die sehr gute Zusammenarbeit und sein Engagement für dieses Forschungsprojekt danken. Mein Dank gilt ebenso meinen Kolleginnen Sarah Widmaier und Ivana Putri, die das Projekt initiativ vorangetrieben sowie konzeptionell und redaktionell begleitet haben.

Der Bereich Dialog und Forschung des ifa (Institut für Auslandsbeziehungen) setzt Themen und erarbeitet Empfehlungen zur Stärkung und Weiterentwicklung internationaler Kulturbeziehungen. Hierfür initiieren, konzipieren und moderieren wir Diskussionsformate und wissenschaftliche Publikationen zu regionalspezifischen und Grundsatzfragen. Diese Studie wurde im Rahmen des Forschungsprogramms „Kultur und Außenpolitik“ erstellt.

Odila Triebel

Leiterin des Bereichs Dialog und Forschung „Kultur und Außenpolitik“, ifa

Zusammenfassung

Diese Studie trägt dazu bei, ein Verständnis für das Thema ‚Gaming‘ und seine Derivate zu vermitteln und mithilfe von interdisziplinären, theoriegeleiteten Übersichten, Modellen und Handlungsempfehlungen eine praxisorientierte, qualifizierte *Extended Gaming Literacy* für Akteur:innen der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik (AKBP) aufzubauen. Ein umfangreiches technisches oder technologisches Fachwissen wird nicht vorausgesetzt. Besonders in der internationalen Zusammenarbeit kann diese Studie durch die verschiedenen Praxisbeispiele und deren akademische Einordnung als Inspiration dienen. Im ersten Teil der Studie werden die Potenziale von Gaming aufgezeigt und gleichzeitig der Blick auf neueste Entwicklungen wie ‚das Metaverse‘ gerichtet. Ein handlungsleitendes Modell vermittelt das Handwerkszeug, um verschiedene Dimensionen von Gaming und dessen Auswirkungen einordnen zu können. Verschiedene Aspekte des Modells werden anhand von zehn kurzen Fallbeispielen erläutert. Die Studie schließt mit Handlungsempfehlungen und einem kritischen Ausblick, insbesondere hinsichtlich offener Forschungsfragen.

Executive Summary

Neue Technologien und ihre Weiterentwicklungen, wie Künstliche Intelligenz, Games oder (Proto-)Metaverses, verändern die Art und Weise, wie Menschen weltweit interagieren. Diese Veränderungen wirken sich auch auf die internationalen Kulturbeziehungen aus bzw. bergen sie großes Potenzial für die Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik (AKBP). Hierfür werden in der vorliegenden Studie beispielhafte Projekte vorgestellt. Für deren Auswahl und Bewertung waren die allgemeinen Ziele der AKBP ausschlaggebend sowie die Ergebnisse von Interviews, die für die Studie mit verschiedenen Stakeholdergruppen geführt wurden.

Um diese Auswirkungen beurteilen zu können, bedarf es nicht nur einer regelmäßigen Untersuchung aktueller Entwicklungen, sondern auch einer Erhöhung der *Gaming Literacy*. Der Begriff *Gaming Literacy* wird in der Wissenschaft oft mit den notwendigen Kompetenzen in Verbindung gebracht wird, um (1) Videospiele als kulturelle Artefakte zu verstehen, (2) sie im Gegensatz zu anderen Videospielen zu interpretieren und zu unterscheiden, (3) im Kontext ihrer technologischen Plattform einzuordnen und (4) ihre Komponenten und ihr Zusammenspiel nachzuvollziehen. Eine *Extended Gaming Literacy* für die AKBP, wie wir sie in dieser Studie vorschlagen, berücksichtigt darüber hinaus den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und mittlerweile politischen Einfluss von Gaming im weltweiten ‚Wettbewerb der Narrative‘.

Videospiele sind nicht nur Treiber für Innovation und neue Technologien, sie vermitteln auch politische Deutungsrahmen und Narrative, die Spieler:innen aller Altersgruppen als Angebote erhalten und anschließend auf ihre Lebensrealität übertragen. Daher ist eine *Extended Gaming Literacy* auch für Fach- und Führungskräfte der AKBP von großer Bedeutung. Hochschulen und außeruniversitäre Forschungseinrichtungen sind angehalten, Wissenstransfer und geeignete Kooperationen mit der Praxis anzubieten. Mittlerorganisationen sollten Aus-, Fort- und Weiterbildungen zu *Extended Gaming Literacy* entwickeln, die sich sowohl an ihre Mitarbeitenden und Netzwerkpartner als auch an die Gaming-Community richten. AKBP-Akteur:innen sollten sich auf Standards und Kriterien verständigen, um sich kompetent und anschlussfähig über Gaming und dessen Auswirkungen auf die AKBP austauschen und darauf aufbauend handeln zu können; der in den Handlungsempfehlungen dieser Studie referenzierte Leitfragenkatalog des Projekts ‚Auswärtsspiel‘ ist hierfür ein geeignetes Pilotprojekt.

Handlungsempfehlungen

- **Monitoring von Games und Proto-Metaverses durchführen:**
Grundlage jeder Strategie sollte ein Monitoring der Gaming-Arena und von Proto-Metaverses sein, entweder durch die Organisation selbst und/oder durch Partnerschaften mit geeigneten Akteur:innen der Gaming-Community. Ein Monitoring ist wichtig, um auf kritische Entwicklungen wie Desinformation, Fake News, demokratie-zersetzende Narrative und Propaganda reagieren zu können und die auf Gaming-Plattformen oder in Proto-Metaverses stattfindenden Diskurse und Narrative mitzugestalten.
- **Interne Gaming-Expert:innen benennen:**
Für Akteur:innen der AKBP gibt es einen besonderen Beratungsbedarf im Hinblick auf Chancen und Risiken von Gaming und gamingbasierten Technologien/Kulturtechniken. Zu empfehlen ist, Personen der eigenen Organisation zu identifizieren, die bereits als Gamer:innen und/oder in Proto-Metaverses aktiv sind. Sie verbinden – anders als externe Berater:innen mit kommerziellem Interesse – Gaming-Kompetenz mit einem hohem Verständnis für den Auftrag und die Kultur der eigenen Organisation.
- **Games als Kunstform fördern:**
Akteur:innen der AKBP sollten Videospiele als gleichberechtigte Kunstform betrachten und Game-Gestalter/-Streamer o. Ä. als gleich-berechtigte Kulturschaffende klassifizieren. Je nach Auftrag sollten diese analog zu Künstler:innen und Kulturschaffenden anderer künstlerischer Ausdrucksformen gefördert und geschützt werden, was nicht nur im Globalen Süden unzureichend getan wird.
- **Sicherheitspolitische Relevanz von Games anerkennen:**
Darüber hinaus gilt für Akteur:innen der Außenpolitik sowie der Gaming-Community/-Industrie/-Forschung allgemein: Es ist nicht überraschend, dass Videospiele in Zeiten des ‚Wettbewerbs der Narrative‘ in Verbindung mit dem Systemwettbewerb Demokratie/Autokratie als globale Plattform für politische Narrative auch von sicherheitspolitischer Relevanz sind. Nicht im Fokus dieser Studie, aber längst nachgewiesen ist diese Nutzung von Gaming und seinen Derivaten beispielsweise durch Russland, den Iran und insbesondere China. Seit vielen Jahren warnen Geheimdienste und

sicherheitspolitische Thinktanks vor dem Missbrauchspotenzial von Videospielen und den dazugehörigen Plattformen. Der von Akteur:innen der AKBP – und vielleicht nur von diesen – leistbare Brückenbau zwischen der Kreativindustrie, der Kunst- und ‚Aktivismus‘-Form Gaming und der Außenpolitik sollte diese sicherheitspolitischen Aspekte berücksichtigen und sie geeignet kontextualisieren, um Gaming „weltweit für ein friedliches und bereicherndes Zusammenleben von Menschen und Kulturen“ – so die Mission des ifa – nutzbar zu machen.

1. Einleitung



Abbildung 1: „All the (open) world’s a stage: how the video game Fallout became a backdrop for live Shakespeare shows.“ (Judge 2023)

In ihrer Studie für das ifa stellte die Kultur- und Literaturwissenschaftlerin Sigrid Weigel fest, „dass in der Auslandskommunikation ein deutliches Defizit beim Anschluss an den Strukturwandel der Öffentlichkeit in Zeiten der Digitalisierung zu verzeichnen ist“ (Weigel 2019: 30). Für Akteur:innen der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik gelte diese Diagnose gleichermaßen. Die Handlungsnotwendigkeit beschränkt sich jedoch nicht nur auf die bisherigen ‚Spielarten‘ der Digitalisierung, wie diejenigen sozialen Medien, die im External Cultural Policy-Monitor des ifa im Jahr 2022 noch als „neuartig“ bezeichnet wurden (Facebook, Twitter und Instagram). Um das Defizit abzubauen, müssen weitere gegenwärtige und zukünftige Entwicklungen berücksichtigt werden. Dazu gehört auch das sogenannte Metaverse. In diesem Sinne argumentierte der französische Präsident Emmanuel Macron:

Das Metaversum hat dank seiner Anwendungen in Musik, Konzerten, Kunstausstellungen usw. ein enormes Potenzial für Kultur und Freizeit. Wir können unsere Kulturpolitik nicht ohne diese Revolution betrachten.

(Macron zit. nach Toti 2022)

Frankreichs Sprache, Denkmäler und Städte im Metaverse abzubilden, werde eine „digitale Geschichtsschreibung“ (ebd.) der kollektiven Geschichte schaffen. Dass der französische Präsident dem Metaverse einen besonderen Stellenwert einräumt, mag die AKBP-Gemeinschaft in Deutschland überraschen. Einer aktuellen Studie der Universität der Bundeswehr München zufolge sind Entscheidungsträger:innen in Deutschland nur unzureichend darauf vorbereitet. Dabei gilt: „*Wie disruptiv ist das Metaverse? Es hängt davon ab, wie gut man es kennt.*“ (Rauschnabel 2022)

Bislang mangelt es an einer interdisziplinär begründeten und sektorübergreifend nutzbaren Definition des Metaverse, die über die Beschreibung der angewandten und verbundenen Technologien hinausgeht. Für diese Studie wird daher folgende Arbeitsdefinition vorgeschlagen, die eine technologische Beschreibung um aktuelle Annahmen aus der Philosophie ergänzt: Ein Metaverse ist eine interaktive Umgebung im Realität-Virtualität-Kontinuum¹, die (auch) echte *joint perception*² ermöglicht.

Als Quelle sogenannter Proto-Metaverse(s)³ und als digital(st)e Kulturtechnik ist Gaming geeignet, mögliche Chancen und Risiken jenseits des von Sigrid Weigel erwähnten „Defizit[s] beim Anschluss an den Strukturwandel der Öffentlichkeit in Zeiten der Digitalisierung“ (2019: 30) herzuleiten⁴ und – wie wir

¹ Das 1994 u.a. von Paul Milgram vorgestellte Konzept beschreibt den (fließenden) Übergang von Realität zu Virtualität.

² Das Konzept *joint perception* wurde 2022 von Ophelia Deroy, Philosophin und Inhaberin des Lehrstuhls für *Philosophy of Mind and Neuroscience* an der LMU München, vorgeschlagen. Deroy beschreibt *joint perception* am Beispiel eines Museumsbesuchs: „*When two museum visitors (A and B) perceive a painting simultaneously without noticing each other, the scene can be explained fully in terms of individual episodes of perception. If visitor A notices that B is perceiving the painting as well, A becomes aware that the painting is co-perceived i.e. a perceptual common. If visitor B now notices that A is aware of B's perceptual state, A and B share a mutual awareness and now jointly perceive the painting. The painting has become a common ground for future coordination.*“ (Deroy, in Veröffentlichung)

³ Als gamingbasierte Proto-Metaverses gelten insbesondere ‚Roblox‘, ‚Minecraft‘ und ‚Fortnite‘ (vgl. Zandt 2022).

⁴ Manche gehen sogar noch weiter: „Wo genau jetzt der Unterschied zwischen Spielen der Frühen 2000ern – wie z.B. ‚Second Life‘ und dem Metaverse liegt, ist mir nicht ganz erklärlich.“ So formulierte es eine Sachverständige in der 24. Sitzung des Ausschusses für Digitales des Bundestags im Dezember 2022, <https://www.bundestag.de/dokumente/textarchiv/2022/kw50-pa-digitales-925124> [10.05.2023].

zeigen werden – über Pilotprojekte zu informieren bzw. zur digitalen Transformation ganzer Programme und Organisationen der AKBP beizutragen.

In diesem Sinne stellte das Europäische Parlament fest:

The video game ecosystem has become a leading cultural and creative industry (CCI) all over the world, with an estimated European market size of EUR 23.3 billion in 2021, including more than 4 900 game studios and 200 game publishers, and has great potential for growth, innovation, creativity and triggering positive change for the whole sector [...] video games and esports have great potential to further promote European history, identity, heritage, values and diversity through immersive experiences [and] the potential to contribute to the EU's soft power. (Europäisches Parlament 2022)

Damit forderte das Europäische Parlament die Europäische Kommission auf, über ihre bemerkenswert frühe Positionierung zum Thema hinauszugehen.⁵

In seiner für die Theorie und Praxis der internationalen Kulturbeziehungen weltweit prägenden Rede formulierte US-Präsident John F. Kennedy 1962 grundlegende Annahmen zur (amerikanischen) auswärtigen Kulturpolitik, die wohl noch heute gültig sind:

Behind the storm of daily conflict and crisis, the dramatic confrontations, the tumult of political struggle, the poet, the artist, the musician, continues the quiet work of centuries, building bridges of experience between peoples, reminding man of the universality of his feelings and desires and despairs, and reminding him that the forces that unite are deeper than those that divide. Thus, art and the encouragement of art is political in the most profound sense. [...] Aeschylus and Plato are remembered today long after the triumphs of imperial Athens are gone. Dante outlived the ambitions of 13th century Florence. Goethe stands serenely above the politics of Germany, and I am certain that after the dust of centuries has passed over our cities, we,

⁵ Bereits 2007 erkannte die EU-Kommission das prinzipielle Potenzial von Videospiele als Kulturgut an (vgl. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/IP_07_1908 [10.05.2023]).

too, will be remembered not for victories or defeats in battle or in politics, but for our contribution to the human spirit. (Kennedy 1962)

Knapp ein halbes Jahrhundert später, im Jahr 2011, überreicht der polnische Premierminister Donald Tusk dem US-Präsidenten Barack Obama während eines Staatsbesuchs das Videospiel ‚The Witcher‘. Und 2021 kündigt das US-Außenministerium ein *Video Game Diplomacy Program* an (vgl. Smith 2021). Was ist passiert? Warum sind Videospiele mittlerweile auch in der Diplomatie relevant?

1.1 Gaming als Kulturtechnik

Moderne Videospiele, insbesondere Online-Videospiele, sind in der Lage, Gemeinschaften zu bilden und Menschen aus unterschiedlichen Städten, Ländern und Kontinenten zu verbinden. Diese Communities galten im sozialanthropologischen Sinne von Anfang an als „ahead of their time“, wie Samantha Radocchia schon im Rahmen ihrer Forschungen zu ‚Second Life‘ feststellte:

[Gamers] created and maintained sophisticated online communities and ecosystems that generally were ignored by the non-gaming public. [...] Gamers are constantly at the forefront of technology and communication, and they'll have more to offer as everyone continues spending more time online. (Radocchia 2018)

Zweifelsohne verändern neue Technologien die Art und Weise, wie Menschen weltweit interagieren. Fraglich ist und bleibt, wie diese Interaktionen künftig aussehen werden. Um dies beurteilen und nachvollziehen zu können, sollten die Entwicklungen unterschiedlicher Gaming-Communities im Blick behalten und passend zum eigenen Ziel Partnerschaften, Plattformen usw. identifiziert werden. Diese können sich im Laufe der Zeit ändern. Gut erkennbar ist das in den Bereichen Friedensbildung, Persönlichkeitsentwicklung und interkulturelle Begegnungen, in denen die Chancen und Risiken von Gaming schon seit einigen Jahren berücksichtigt werden. In diesem Sinne betonte das *UNESCO Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development* bereits 2016:

Digital Games can support peace education and conflict resolution.
(UNESCO/MGIEP 2016)

Das *Academic Consortium on Games for Impact*⁶, das vom *White House Office of Science and Technology Policy (OSTP)* mit einer Bestandsaufnahme der Chancen und Risiken von Gaming beauftragt wurde und Wissenschaftler:innen aus verschiedenen US-amerikanischen Universitäten und Disziplinen vereinte, formulierte 2012 in einem Bericht:

[W]ith transformational games, players can come away from the game with experiences, competencies and motivations that they can apply outside of the game, realizing great impact in their daily lives.
(OSTP's Academic Consortium on Games for Impact 2012)

Beginnend mit der EU-Ratspräsidentschaft Deutschlands 2020 beschäftigte sich auch das Auswärtige Amt (AA) verstärkt mit Gaming. Der damalige Außenminister Heiko Maas besuchte die Gamescom, auch die Entwicklung des Augmented-Reality-Games ‚Pathways‘⁷ wurde gefördert. Das Potenzial von Gaming, so die Abteilung Kultur und Kommunikation des AA, werde insbesondere in Zeiten einer globalen Pandemie und dazugehöriger Beschränkungen deutlich:

*Games ermöglichen es uns, vom Wohnzimmer um den Globus zu reisen, dabei neue Welten zu entdecken und die Perspektive zu wechseln.*⁸

Im Jahr 2022 begründete Irene Plank, die damalige Beauftragte für strategische Kommunikation des AA, die Notwendigkeit, sich intensiv mit dem Thema Gaming zu beschäftigen:

⁶ „[the term] ‘games for impact’ [...] has been (re)introduced and subsequently picked up by a couple of leading scholars and institutions – mainly in the US. Most prominently, on July 26, 2012, an Academic Consortium on Games for Impact was launched at the White House Office of Science and Technology Policy“ (Czauderna 2013).

⁷ Eine detaillierte Beschreibung von ‚Pathways‘ findet sich in Kapitel 2.1 dieser Studie.

⁸ https://twitter.com/AA_Kultur/status/1299064335407493120 [09.05.2023].

Videospiele, das meistgenutzte und reichweitenstärkste Medium unserer Zeit, sind ein relevantes Phänomen für die Außenpolitik geworden: Als Dimension im Wettbewerb der Narrative und unserer Auswärtigen Kultur- & Bildungspolitik, aber zugleich auch durch ihre Auswirkungen auf Technologieaußenpolitik oder die Digitalisierung von Verwaltung.

(Plank zit. nach Wagner 2022)

In diesen Einschätzungen spiegelt sich auch die Bandbreite des Mediums Gaming wider, das verschiedene Genres (und damit unterschiedliche Spieler:innengruppen) umfasst.

Tabelle 1: Gaming-Genres der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)⁹

Art	Erklärung
Klassisches Adventure	Opulente Welten, stundenlanger Spielspaß. Klassische Adventures sind die ‚Romane‘ unter den Computerspielen, die Story steht im Vordergrund. Ganz ohne Zeitdruck geht es von Rätsel zu Rätsel. Logik-Puzzles werden gelöst, Gegenstände aus dem Inventar kombiniert (Point & Click), Informationen erworben und Antworten im Dialog gegeben (Multiple-Choice). Spieler:innen sehen sich oft in Abenteuer, Verschwörungen oder Kampagnen verwickelt, deren Ausmaß erst spät erkennbar ist.
Action-Adventure	Hier geht es um Action – und um Abenteuer. Nach und nach erschließt sich eine abenteuerliche Aufgabe vor eher fantastischem Hintergrund. Spieler:innen steuern ihre Figuren actionorientiert, aber auch mit Köpfchen durch Dschungel, Katakomben und Verliese. Neben Prügeleien und Schusswechseln müssen immer wieder auch Statuen verschoben, Geheimgänge gefunden oder Rätsel aus uralten Zeiten gelöst werden. Ein eigenes Genre, das sich vom klassischen Adventure aufgrund seiner kämpferischen Anteile deutlich unterscheidet.

⁹ <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/> [09.05.2023].

Arcade	Dieses Genre ist aus der Tradition der Spielhalle entstanden. Es geht um Punkte und den Highscore (die höchste Punktzahl). Eingesetzt werden Geschick und Reaktionsfähigkeit bei einem schnellen, unkomplizierten Spieleinstieg, einfacher Steuerung und einer übersichtlichen Spielaufgabe. Arcade-Spiele sind äußerst variantenreich, gemein ist ihnen eine Idee: leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen.
Denkspiel	Ohne besonderen Zeitdruck besteht die spielerische Herausforderung eher in der Beanspruchung der grauen Zellen als in der Fingerfertigkeit. Eventuell ist auch Geschicklichkeit gefragt, aber meist geht es um Kombinationsgabe beim Lösen von Problemen, die grafisch unaufwändig und zweidimensional präsentiert werden.
Jump and Run	Spieler:innen steuern skurrile Figuren, um hüpfend, springend und rennend verschiedene Plattformen zu erklimmen und Hindernisse zu überwinden. Neuere ‚Jump and Runs‘ sind häufig mit Missionen, Adventure-Elementen und Waffen angereichert und finden mehr und mehr in 3-D-Umgebungen statt. Dennoch bleiben sie im Kern ihres Spielangebots große fantasievolle, themenorientierte Welten mit viel Abwechslung bei der Erfüllung nichtkriegerischer Aufgaben.
Gesellschaftsspiel	Die Spieler:innen erwarten die digitale Umsetzung eines Brett- oder Kartenspiels oder eine andere, meist klassische Spielvorlagen mit komplexem, bekanntem Regelwerk und Mehrspielermodus. Die Visualisierung hält sich dicht an das Original.
Rollenspiel (RPG – Role Playing Game)	Hier finden sich viele der für die jüngsten Spieler:innen programmierten Angebote. Einfache bunte Aufgaben fordern und trainieren Fähigkeiten. Die Spiele knüpfen an Erfahrungen mit anderen Medien und medialen Vorlieben der jüngsten Spieler:innen an. So werden Bilder der Lieblingsfiguren ausgemalt oder diese in Szenerien eingesetzt. Spielerisch werden so Kreativität und Produktivität angeregt.

Shooter	Das Erleben einer permanenten Bedrohung, der Schutz der eigenen Figur und das Ausschalten der angreifenden gegnerischen Spielfiguren stehen als Spielkonzept im Vordergrund. Es sind Missionen zu erfüllen; Spieler:innen leiten ihre Figuren durch offenes Gelände, durch Katakomben, Lagerhallen o. Ä., um gegnerische Figuren zu besiegen und die eigene Figur zum Ziel zu führen. Ein recht linearer Spielweg führt zu den Ausgängen der Spielabschnitte, die erfolgreich erreicht und teilweise verteidigt werden müssen.
Simulation (Wirtschaft) [bei der USK auch „Management“ genannt]	Spieler:innen sind in der Rolle aufstrebender Unternehmer:innen oder managen eine komplexe Anlage. Konkurrenz, Finanzen, Personal und technische Entwicklungen sind hier die Themen. Im Unterschied zu Genres der zivilen Simulation und Aufbaustrategie geht es um monetär-wirtschaftliche Aspekte.
Simulation (zivile, militärische)	Ob Technikfunktionen oder Lebensumgebungen – Spieler:innen vollziehen komplexe Zusammenhänge virtuell nach. Das können Fahrzeuge, das Leben von Menschen, Wirtschaftskreisläufe oder Militärhubschrauber sein. Dabei steigen sie direkt in die Maschinen oder Umgebungen ein, zum Beispiel militärische Konflikte, erleben diese von innen und lassen sie funktionieren.
Lifestyle	Lifestyle-Spiele stehen für locker-leichte Unterhaltung. Sie kommen ohne die Spieltiefe anderer Genres und ohne eine Hintergrundstory aus, nutzen aber durchaus typische Elemente der Umsetzung von Spielideen. Hier geht es vordergründig um Alltagsthemen und-probleme wie Fitness, Schminken, Nichtraucher oder Mode.
Sportspiel	Hier werden Sportarten realitätsnah nachgestellt. Geboten werden Originallizenzen, Kommentatoren und Gesichter, sodass sich auch Gelegenheitsspieler:innen und Neueinsteiger:innen schnell und ohne Hürde zu Hause fühlen, weil sie die Regeln und Helden kennen. Sportspiele sind regelmäßig mehrspieler:innenfähig und werden TV-ähnlich oder zumindest realitätsnah präsentiert. Erwartbar ist zudem eine jährliche Neuauflage mit aktuellen Regel-, Trikot- und Kaderänderungen.

Strategie	Sieg oder Niederlage – Spieler:innen sind virtuelle Strateg:innen, sie gehen planerisch vor und setzen gezielt unterschiedliche Ressourcen oder Einheiten ein. Das Geschehen steuern sie meist aus der isometrischen Perspektive (mit Blick von schräg oben auf die Spielfläche).
------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gaming und die aus der Gaming-Branche kommenden Phänomene wie E-Sport, Gamification, Online-Communities, Proto-Metaverses etc. haben sich als starke Treiber gesellschaftlicher Entwicklungen und Medien interkultureller Kommunikation erwiesen. Der *Diplomatic Courier* formulierte diese Entwicklung als Appell:

Artists, civil society and policymakers must engage in what is becoming a decisive moment in technology, as AI and video games take on global significance for art, activism, and cultural diplomacy. (Fugleberg 2023)

Im Fokus dieser Studie stehen folgende Fragen: Welches Potenzial (und welche Risiken) bergen Videospiele für die internationalen Kulturbeziehungen? Wie wirken sich Gaming und gamingbezogene Phänomene auf die AKBP aus? Um diese Fragen zu beantworten, werden beispielhafte Projekte mit AKBP-Bezug vorgestellt. Für deren Auswahl und Bewertung waren die allgemeinen Ziele der AKBP ausschlaggebend sowie die Ergebnisse von Interviews, die für die Studie mit verschiedenen Stakeholdergruppen geführt wurden.

1.2 Videospiele in Deutschland

Medien wie Bücher und Filme bekamen seit dem ausgehenden 20. Jahrhundert Konkurrenz durch digitale Spiele und deren globale Verbreitung. Das mutmaßlich erste Videospiel entwickelte der Physiker William Higinbotham Ende der 1950er-Jahre in den USA: ‚Tennis for Two‘. Für die Öffentlichkeit war das Spiel allerdings nicht zugänglich. Dies änderte sich im Jahr 1972 mit dem Videospiel ‚Pong‘, das den Grundstein für den rasanten Aufstieg von Videospiele zum weltweit reichweitenstärksten Medium legte.

Von den ersten Versuchen, einen virtuellen, aus wenigen Pixeln bestehenden Tennisball über den Bildschirm zu manövrieren, über die unzähligen Abenteuer

von Super Mario bis hin zu ausverkauften Sport-Arenen, in denen E-Sportler:innen um Millionen-Prämien gegeneinander antreten – Videospiele haben die Medienwelt in einer erstaunlichen Geschwindigkeit nachhaltig verändert und geprägt. Deutschland gehört seit der Kommerzialisierung von Computerspielen Anfang der 1970er-Jahre zu den größten Märkten für digitale, interaktive Unterhaltung weltweit, nach China, den USA, Japan, Südkorea und Großbritannien (vgl. Bocksch 2022). Laut einer vom Bundesministerium für Digitales und Verkehr geförderten Studie der Hamburg Media School galten im Jahr 2020 in Deutschland etwa 34,4 Millionen Menschen als Gamer:innen:

Bei etwa der Hälfte der deutschen Bevölkerung sind sie [Games] fester Bestandteil der täglichen Mediennutzung. Als eine der modernsten kulturellen Ausdrucks- und Erlebnisformen nehmen sie Einfluss auf unsere Gesellschaft sowie unsere Kunst-, Kultur-, Informations- und Bildungslandschaft. (Castendyk et al. 2020)

Die COVID-19-Pandemie verhalf Gaming weltweit erneut zu großem Wachstum: Allein im Jahr 2021 ist der Anteil in Deutschland auf insgesamt 59 Prozent gestiegen. Es spielen ungefähr so viele Frauen wie Männer; der Altersdurchschnitt liegt bei 37,5 Jahren. Besonders beliebt sind Spiele auf dem Smartphone, dicht gefolgt von Konsolenspielen (vgl. Angelova 2022). Folgende Trends sind zu beobachten: Der einfache Zugang über Downloads und zunehmend beliebte Abo-Modelle sind ebenfalls Wachstumstreiber der Branche. Ergänzt werden sie durch sogenannte In-Game-Käufe, die sich mittlerweile zum größten Marktsegment in Deutschland entwickelt haben. Dies hängt insbesondere mit der bereits genannten wachsenden Beliebtheit von Smartphone-Games zusammen, die der Geschäftsführer des Branchenverbands game e. V., Felix Falk, im November 2022 wie folgt kommentierte:

Mobile Gaming ist längst Volkssport. Dabei decken Spiele-Apps eine riesige Bandbreite ab: Von einfachen Gelegenheitsspielen für zwischendurch, über technisch immer anspruchsvollere Games bis hin zu Esport-Turnieren ist auf dem Smartphone jedes Genre und Fähigkeiten-Level vertreten. So vielfältig wie Spiele-Apps heute sind, so umfangreich ist auch das Angebot für Smartphone-Spielende, das von speziellen Hochleistungsgeräten bis zu Mobile-Controllern reicht und bei immer mehr Deutschen auf großes Interesse stößt. (zit. nach Puppe 2022)

Videospiele erfreuen sich aber nicht nur bei den Konsument:innen wachsender Beliebtheit, auch die deutsche Games-Branche erfährt einen Aufschwung. Der Games-Markt hat andere Kreativ- und Kulturmärkte wie Musik und Film bereits hinter sich gelassen (vgl. Richter 2022). Deutsche Entwicklerstudios haben in den vergangenen Jahren international anerkannte Videospiele hervorgebracht, beispielsweise die Reihe ‚Anno‘. Allerdings lag der Anteil deutscher Produktionen auf dem Games-Markt in Deutschland 2019 bei lediglich 4,9 Prozent (vgl. Castendyk et al. 2020).

2. Das Gaming-Sphären-Modell

Um das Potenzial von Gaming für die AKBP besser nachvollziehen zu können, stellen wir im Folgenden ein in der Gamingszene bekanntes Sphärenmodell vor. Dieses baut sich in konzentrischen Kreisen um das eigentliche Videospiel (*Core Game*) herum auf, das die zentrale Ausgangsposition bildet.

In der ersten Sphäre geht es um eine Erweiterung des *Core Games* durch Add-ons (*Games as a service*). In der nächsten Sphäre wird das *Core Game* mit seinen Erweiterungen um kompetitive Elemente ergänzt (*Games as a competition*). Um diese Aktivitäten herum kann eine Community entstehen (*Games as a community*). Diese Sphäre kann zum Beispiel im Bildungskontext oder für die Steigerung von Gesundheitskompetenz genutzt werden. Die nächste Sphäre, in der *Games as a franchise* verstanden werden, ist durch eine ausgeprägte Transmedialität gekennzeichnet und daher auch außerhalb der klassischen Spielwelt präsent. Sie kann in anderen Bereichen der Entertainment-Industrie Anschluss finden, zum Beispiel in Form von Büchern, Videospielen, Filmen und Fernsehserien. Das lässt sich gut am bereits genannten Spiel ‚The Witcher‘ nachvollziehen, das zunächst als Buchreihe, dann als Videospiel und schließlich als Netflix-Serie erschien. In der äußersten Sphäre ist das *Game als Plattform* zu verstehen, in der weit über das ursprüngliche Videospiel hinaus neuer Content entsteht und die sich durch die Mitwirkung von Spieler:innen und Fans weiterentwickeln und adaptieren lässt.

In den folgenden Kapiteln werden die einzelnen Sphären ausführlicher beschrieben und damit für AKBP-Akteur:innen nutzbar gemacht. Je nach Zielsetzung und Ressourcen der Organisation ist es wichtig, sich vor Beginn eines konkreten Gaming-Projekts zu vergewissern, welche Sphäre ‚bespielt‘ werden soll.

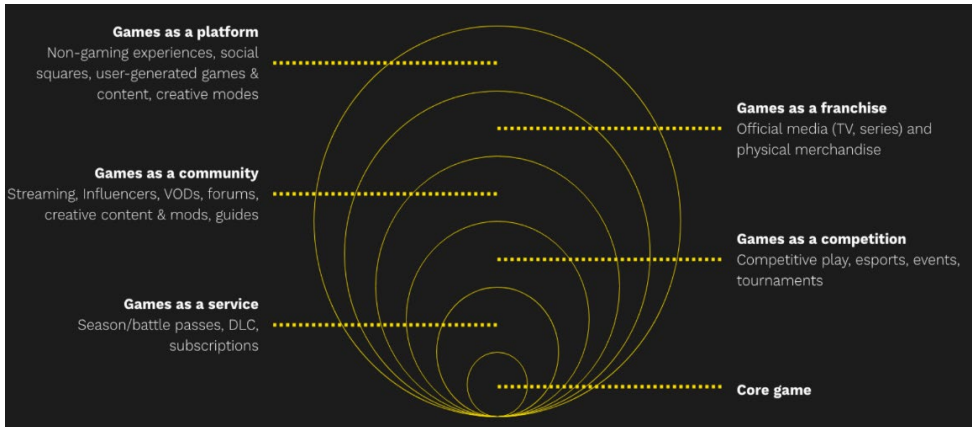


Abbildung 2: Sphärenmodell „Gaming-Metaverse“ (Thiemann 2022)

2.1 Core Game

Als *Core Game* wird das eigentliche (teilweise noch immer auf physischen Datenträgern ausgelieferte!) Videospiel bezeichnet. Dabei wird nicht nach Genre oder Spielart unterschieden, sondern nach Mechaniken des Spiels: Was müssen Spieler:innen machen und welche Spielertypen werden angesprochen?

In erster Linie ist ein Videospiel ein Softwareprogramm, das von einzelnen oder mehreren Menschen oder Maschinen gespielt wird. Die Spieler:innen können das Spiel mit ihren Interaktionen über Eingabegeräte steuern, während das Videospiel in der Lage ist, auf diese Eingaben zu reagieren, das Spielgeschehen entsprechend anzupassen und so Immersion zu erzeugen.

Ein Beispiel für ein *Core Game* mit explizitem AKBP-Bezug ist das vom Auswärtigen Amt geförderte Spiel ‚Pathways‘, das als Teil des Kulturprogramms der deutschen EU-Ratspräsidentschaft entwickelt wurde:

Pathways führt Spielerinnen und Spieler auf eine virtuelle Erkundungstour durch Europa. In ihrer Rolle als Reisende erleben sie die kulturelle Vielfalt der europäischen Mitgliedsstaaten und lernen über die fünf Protagonistinnen und Protagonisten – Lucas, Andreas, Frieda, Magdalena und Yanko –

Vorteile und Herausforderungen eines offenen, diversen und toleranten Europas kennen. Der Plot orientiert sich an wichtigen europäischen Themen wie Meinungsfreiheit, Freizügigkeit, dem Bologna-Prozess, den Folgen der Finanzkrise in Griechenland, europäischen Institutionen in Brüssel, der (Jugend-) Arbeitslosigkeit, am Aufschwung strukturschwacher Regionen bis hin zum aktuellen klimapolitischen Diskurs.¹⁰

2.2 Games as a service

Bei *Games as a service* wird Spieleinhalt angeboten, der über das *Core Game* hinausgeht, zum Beispiel *Downloadable Contents (DLCs)*. Bei diesem erweiterbaren Spieleinhalt kann es sich um neue Level oder Veränderungen der Spielfiguren handeln, beispielsweise anders aussehende Items oder Charaktere. DLCs sind je nach Spiel unterschiedlich stark ausgeprägt. Aufgrund der generell großen Nachfrage nach Individualisierbarkeit von Spielen werden sie in der Community immer beliebter. Weitere Spielinhalte können über eine Einmalzahlung oder über ein Abonnement erworben werden.

Ein bekanntes Beispiel, das dieses Modell bereits seit fast zwei Jahrzehnten erfolgreich umsetzt, ist das Online-Rollenspiel ‚World of Warcraft‘ von Activision Blizzard, für das ein monatliches oder jährliches Abonnement abgeschlossen werden muss. Sehr verbreitet sind mittlerweile sogenannte Battle Passes oder Season Passes, die Spieler:innen zusammen mit dem Videospiel erwerben und dafür regelmäßig über eine vorher festgelegte Laufzeit zusätzliche Inhalte erhalten. Dieses Vorgehen ist meist günstiger, als Inhalte einzeln zu erwerben. Der Anbieter des zugrunde liegenden *Core Games* hat den Vorteil, dass der wesentliche Umsatz mit solchen *Passes* erwirtschaftet wird (das *Core Game* selbst wird oft kostenlos angeboten). Außerdem wird das Spiel dadurch über einen sehr langen Zeitraum ‚frisch‘ gehalten, was die Community wiederum erwartet. In vielen kompetitiven E-Sport-Titeln sind Passes auch eine Möglichkeit, schneller aufzusteigen.

¹⁰ <https://www.eu2020.de/eu2020-de/aktuelles/artikel/europagame-pathways-eu-ratspraesidentschaft/2370214> [09.05.2023].

2.3 Games as a competition

Als erstes offizielles E-Sport-Turnier in der Geschichte gilt ein 1972 ausgetragener Wettbewerb zwischen Studierenden der Stanford University (vgl. Larch 2023). In ‚Intergalactic Spacewar Olympics‘ des Stanford Artificial Intelligence Laboratory traten die Teilnehmer:innen im Spiel ‚Spacewar!‘ gegeneinander an. Gespielt wurde eins-gegen-eins auf einem PDP-1-Computer. Jede:r Spieler:in steuerte ein Raumschiff mit dem Ziel, den Gegner bzw. die Gegnerin zu zerstören. Der Gewinner des Turniers erhielt ein Jahresabonnement für die Zeitschrift *Rolling Stone*.¹¹ Mit der Einführung des Highscore-Systems 1978 blühte der kompetitive Gedanke unter Videospiele-Fans auf. Zwei Jahre später fand mit der ‚Space Invaders Championship‘ von Atari das erste große E-Sport-Turnier der Welt statt: Über 10.000 Spieler:innen aus den Vereinigten Staaten nahmen teil (vgl. Meyer 2020).

Viel ist seitdem passiert. E-Sport, also das wettkampforientierte Spielen von Video- bzw. Computerspielen auf Computern und Konsolen nach festgelegten Regeln, hat sich von seinen Anfängen im Silicon Valley zu einem Milliardenmarkt entwickelt. Wie ein ehrenamtlich organisiertes Dokumentationsprojekt der Gaming-Community zusammengetragen hat, wurden im E-Sport bisher Preisgelder von über 1,51 Milliarden Dollar ausgezahlt (Stand Mai 2023), wobei knapp ein Viertel davon auf das Spiel ‚Dota 2‘ entfällt.¹²

Über das eigentliche Computerspiel hinaus müssen Spieler:innen verschiedene motorische und geistige Fähigkeiten beherrschen, um im Wettkampf erfolgreich zu sein. Erste sportwissenschaftliche Untersuchungen hierzu legte beispielsweise Ingo Froböse von der Deutschen Sporthochschule Köln vor:

Besonders die motorischen Ansprüche und Fähigkeiten haben uns beeindruckt. Die eSportler schaffen bis zu 400 Bewegungen pro Minute an Tastatur und Maus, vier Mal mehr als der Normalbürger! Das Ganze auch noch asymmetrisch, denn beide Hände werden parallel bewegt, es werden unterschiedliche Hirnregionen parallel genutzt. [...] Der Cortisolspiegel liegt

¹¹ Dies kann als frühzeitiges Beispiel für das transmediale Interesse der Gaming-Community verstanden werden.

¹² <https://www.esportsearnings.com/> [09.05.2023].

ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern. Dazu kommt noch ein sehr hoher Puls, teilweise liegt die Herzfrequenz zwischen 160 und 180 Schlägen pro Minute, das entspricht einem sehr, sehr schnellen Lauf, fast einem Marathonlauf. (zit. nach Schütz 2016)

E-Sport wird daher bereits in über 60 Ländern von den jeweiligen Sportverbänden als Sportart anerkannt, darunter Südkorea, die USA, Brasilien, China, Schweden, die Niederlande, Bulgarien, Großbritannien, Frankreich und Dänemark (vgl. Hövermann 2022). Darüber hinaus klassifizieren die Finnish Defence Forces E-Sportler:innen bereits seit 2017 als Sportsoldat:innen, die zur Defence Forces Sports School zugelassen werden.¹³ Während der Deutsche Olympische Sportbund E-Sport bislang nicht als Sportart einstuft, eröffneten traditionelle Sportvereine zunehmend E-Sport-Abteilungen. Das Internationale Olympische Komitee kündigte für Juni 2023 die allererste ‚Olympic Esports Week‘ an, die gemeinsam mit dem Singapore National Olympic Council und der Regierung Singapurs durchgeführt werden soll.¹⁴

Auch AKBP-Akteur:innen können internationale Turniere von E-Sport-Teams nutzen. Zum Beispiel gibt es eine eNationalmannschaft, die beim DFB angesiedelt ist, was eine Zusammenarbeit erleichtern kann. Perspektivisch dürften E-Sport-Nationalspieler:innen zunehmend die Rollen von ‚Botschafter:innen‘ für Organisationen der Zivilgesellschaft einnehmen, analog zu Spieler:innen der DFB-Fußball-Nationalmannschaft oder zu Olympioniken des ‚klassischen‘ Sports.

2.4 Games as a community

Gaming ist seit vielen Jahren mehr als nur ein Hobby, dem Spieler:innen allein vor dem Computer oder an der Konsole nachgehen: die Vernetzung ist groß, die Szene ist ständig im Wandel. Schon die in den 1990er-Jahren aufkommenden LAN-Partys verdeutlichen, dass Gaming ein soziales Hobby ist, dem in der Gruppe nachgegangen wird. Im Laufe der Zeit entwickelten sich LAN-Partys

¹³ <https://iesf.org/news/3608> [10.05.2023].

¹⁴ <https://olympics.com/ioc/news/ioc-confirms-singapore-as-host-of-first-olympic-esports-week-in-june-2023> [10.05.2023].

zunehmend zu Messen und Turnieren weltweit. Nicht nur diese sind ein Social Gathering und Public Viewing – das Verfolgen dieser Events über Streamingdienste wie Twitch und die auch asynchron mögliche Kommunikation über Dienste wie Discord fördern einen engen Austausch in der Community; dabei gibt es enge Interdependenzen zur sogenannten Meme-Kultur. In diesem Austausch nehmen Influencer:innen und Streamer bzw. Streamingdienste eine wichtige Rolle ein: Die größten deutschen Streamer wie MontanaBlack88 oder Trymacs haben mehrere Millionen Follower:innen.¹⁵ Viele der größten Gamingreihen, aber auch Nischentitel haben eigene Foren, in denen sich Fans auch noch viele Jahre nach Erscheinen der Spiele über Inhalte austauschen und beispielsweise durch ‚Speedrunning‘ versuchen, ältere Spiele in Rekordzeit zu absolvieren oder durch ‚Modding‘ – dem Modifizieren von Hard- oder Software von Games – eigene Inhalte zu entwickeln. Aus der Speedrunning-Bewegung entstand auch die Eventreihe ‚Games Done Quick‘, ein seit 2010 jährlich stattfindender Spenden-Marathon, bei dem Speedrunner:innen vor Publikum spielen, um Spendengelder zu generieren, die beispielweise NGOs wie Ärzte ohne Grenzen zugute kommen. Die Gaming Community sammelte in den bislang stattgefundenen 22 Events insgesamt über 43 Millionen US-Dollar.¹⁶

2.5 Games as a franchise

In der Sphäre *Games as a franchise* lässt sich die transmediale Eigenschaft von Games beobachten, nämlich wie Videospiele zunehmend in andere Medien diffundieren. Bereits 2016 kam ‚Warcraft: The Beginning‘, der Film zum weltweit erfolgreichen Videospiele ‚World of Warcraft‘, in die Kinos. Ebenfalls sorgte die Verfilmung des ‚Uncharted‘-Franchises mit einem weltweiten Einspielergebnis von über 400 Millionen US-Dollar für Aufsehen. Im Vergleich zu frühen Videospiele-Adaptionen werden Videospiele-Verfilmungen mittlerweile mit hohem Aufwand und großem Erfolg produziert, oft als Serien (prominente Beispiele sind HBOs ‚The Last of Us‘ oder Netflix‘ ‚The Witcher‘¹⁷), aber auch als Kinofilme:

¹⁵ <https://twitchtracker.com/channels/most-followers/german> [10.05.2023].

¹⁶ <https://gamesdonequick.com/tracker/> [10.05.2023].

¹⁷ Dessen Vorlage ist die ‚Geralt-Saga‘ des polnischen Schriftstellers Andrzej Sapkowski, auf der wiederum auch die Videospieldserie als Sequel aufbaut.

'The Super Mario Bros. Movie,' an animated-film version of the Nintendo video-game franchise, surpassed a billion dollars in worldwide ticket sales. Its première, on April 5th, was the biggest opening weekend of any animated film ever, beating out the previous record holder, Disney's 'Frozen II.' [...] 'Mario Bros.' fills its ninety-two-minute run time by checking through a list of video-game callouts. Like the games themselves, the movie follows Mario through a series of themed levels: the Donkey Kong level, incorporating Nintendo's world of ape characters; the Mario Kart level, with races down Rainbow Road; the underwater level, featuring lurking sea creatures. The movie's soundtrack, by Koji Kondo, provides more Easter eggs in the form of orchestral themes drawn from the games. Mario surpasses each level in turn as the story proceeds tensionlessly toward Bowser's inevitable defeat. (Chayka 2023)

Umgekehrt mehren sich auch die Kooperationen mit Kulturschaffenden aus Literatur, Theater etc., wie das 2022 erschienene ‚Elden Ring‘ zeigt, eine Zusammenarbeit des japanischen Spieleentwicklers Hidetaka Miyazaki mit dem ‚Game of Thrones‘-Autor George R. R. Martin. Im Sinne der transmedialen Potenziale von *Games as a franchise* ist hervorzuheben, dass sowohl ‚The Witcher 3‘ und ‚The Last of Us 2‘ als auch ‚Elden Ring‘ zu den international meistgelobten Games der letzten Jahre zählen und – in der genannten Reihenfolge – jeweils den Status als Titel mit den „meisten Game-of-the-Year-Awards aller Zeiten“ erreicht haben (Gudenrath, 2023).

Im Kontext von Videospielen als Franchise sind auch die seit Jahren steigenden Verkäufe von Merchandise-Artikeln wie Kleidung und Spielzeug zu nennen. Ähnlich wie Franchises aus der Filmindustrie, zum Beispiel ‚Star Wars‘, bauen sich ganze Subindustrien um einzelne Videospiele und -serien auf, oft unterstützt durch Videospielestudios, beispielsweise in Form von Möglichkeiten zum ‚offiziellen Modding‘. Die Identifikation mit Videospielen durch Kleidung oder andere Merchandise-Artikel ist für viele (junge) Menschen mittlerweile selbstverständlich – und inzwischen gilt es auch nicht mehr als exotisch, Fan von E-Sport-Teams oder berühmten Streamer:innen zu sein.

Auch die Musikindustrie hat sich früh als Partner von Games etabliert, nicht zuletzt, da Musik für die Immersion von Videospielen entscheidend ist: ‚League of

Legends‘ und ‚Fortnite‘ sind Spiele, die bekannt für ihre vielfältigen Kooperationen mit der Musikindustrie sind. Künstler:innen wie Ariana Grande, DJ Marshmellow und Travis Scott gaben darin exklusive Konzerte – letzterer in Fortnite vor über 28 Millionen Spieler:innen (Fehrle 2020). Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass die pandemiebedingte ‚Virtualisierung‘ des Musikfestivals ‚Wacken Open Air‘ mittels Gaming-Kulturtechniken zu weltweit geschätzt elf Millionen Zugriffen führte und dass diese Proto-Metaverse-Version des Festivals das größte Streaming-Event 2020 war (Gerber 2020). Eine weitere Variante der transmedialen Beeinflussung sind die beiden Musikgruppen, die die Gaming-Firma ‚Riot Games‘ (League of Legends) aus bekannten Musiker:innen für ein exklusives Projekt kuratierte: die Heavy-Metal-Band ‚Pentakill‘ und die K-Pop-Gruppe ‚K/DA‘. Deren Debütsingle generierte bereits im ersten Monat über 100 Millionen Aufrufe auf YouTube und schaffte es auf Platz eins der amerikanischen Singlecharts (vgl. Benjamin 2018).

Schließlich lassen sich In-Game-Radiosender als Beispiel für *Games as a franchise* anführen. Die im Spiel ‚Grand Theft Auto V‘ gespielte Musik überschritt bereits vor Jahren die Grenze von 75 Milliarden Minuten gehörter Musik (vgl. Fogel 2018). Dabei lohnt sich die kreativwirtschaftliche Vernetzung mit der Gaming-Community auch für Einzelkünstler:innen, was sich prototypisch an dem Musiker Matthew K. Heafy (unter anderem Leadsänger der Metal-Band ‚Trivium‘) und seinem Engagement auf ‚Twitch‘ zeigen lässt. Die *New York Times* ordnete dies folgendermaßen ein:

The gaming platform is becoming increasingly attractive to artists, who can earn money by cultivating fan tribes that express their loyalty through patronage. [...] Central to Twitch's popularity among musicians is its economic model, which is quietly revolutionizing the business by providing an alternative to the winner-take-all system of on-demand services like Spotify, Apple Music and YouTube. [...] For both musicians and Twitch executives, it is no coincidence that such an artist-friendly system was developed far from the reach of the music industry. In the gaming world, the line between performer and fan is blurred, and all contact and communication can be monetized through the sale of virtual goods. Gamers' devotion can be staggering. According to Midia Research, which studies online media, the average Twitch user spends nearly 16 hours a week on the platform, compared to about six

hours each for users of YouTube and Spotify, and two for TikTok. (Sisario 2021)

2.6 Games as a platform

In der letzten Sphäre des Gaming-Modells zeigt sich der transformative, sektorübergreifende, interdisziplinäre, interkulturelle und inklusive Charakter von Videospiele im 21. Jahrhundert. Das Finale der ‚League of Legends‘-Weltmeisterschaft wird von mehr Menschen geschaut als der Superbowl. Spieler:innen versammeln Fans und Unterstützer:innen hinter sich, wie es bis vor Kurzem nur Sportstars und Entertainer:innen geschafft haben.

Videospiele haben sich zu Plattformen für Erfahrungen außerhalb des *Core Games* entwickelt. Darin entstehen Gemeinschaften und eigene Rituale. Im Welt-Raum-Rollenspiel ‚EVE Online‘ ist es mittlerweile üblich, langjährige Spieler:innen, die im realen Leben sterben, mit Beerdigungsritualen zu würdigen. Am 27. Januar 2019 verabschiedeten sich fast eintausend Spieler:innen von Luke (Realname Diana Sarain) mit einem Feuerwerk, Lichteffekten und – in Anlehnung wikingische Traditionen – der Zerstörung eines großen Raumschiffs (vgl. Hartmann 2019). Mittlerweile unterstützt das Spielestudio die Community mit einem eigenen virtuellen Friedhof, nachdem Spieler:innen einen Gedenkort viele Jahre lang selbst organisiert hatten (EVE Online/CCP Games 2020).

Ein Beispiel aus der Kategorie ‚Health Games‘ ist die gemeinnützige Gamers Outreach Foundation¹⁸. Jährlich organisiert sie etwa 2,5 Millionen Gaming-Sessions für Kinder in mehr als 230 Krankenhäusern weltweit und ermöglicht ihnen so den Kontakt zu Freund:innen und Familienmitgliedern.

¹⁸ <https://gamersoutreach.org/> [10.05.2023].

2.7 Zwischenfazit: Zur Notwendigkeit einer Extended Gaming Literacy für Akteur:innen der AKBP

Nachdem das Gaming-Sphären-Modell erläutert wurde und Bezüge zur AKBP dargestellt worden sind, kann ein erstes Zwischenfazit gezogen werden. Damit AKBP-Akteur:innen den Chancen und Risiken von Gaming, dem Leitmedium des 21. Jahrhunderts, angemessen begegnen, wird eine *Extended Gaming Literacy* immer dringlicher. Was ist damit gemeint?

Der Begriff *Gaming Literacy* wird in der Wissenschaft oft mit den notwendigen Kompetenzen in Verbindung gebracht wird, um (1) Videospiele als kulturelle Artefakte zu verstehen, (2) sie im Gegensatz zu anderen Videospiele zu interpretieren und zu unterscheiden, (3) im Kontext ihrer technologischen Plattform einzuordnen und (4) ihre Komponenten und ihr Zusammenspiel nachzuvollziehen. Eine *Extended Gaming Literacy* für die AKBP, wie wir sie vorschlagen, berücksichtigt darüber hinaus den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und mittlerweile politischen Einfluss von Gaming im weltweiten ‚Wettbewerb der Narrative‘.

Videospiele sind nicht nur Treiber für Innovation und neue Technologien, sie vermitteln auch politische Deutungsrahmen und Narrative, die Spieler:innen aller Altersgruppen als Angebote erhalten und anschließend auf ihre Lebensrealität übertragen. Daher ist eine *Extended Gaming Literacy* auch für Fach- und Führungskräfte der AKBP von großer Bedeutung. Hochschulen und außeruniversitäre Forschungseinrichtungen sind angehalten, Wissenstransfer und geeignete Kooperationen mit der Praxis anzubieten. Mittlerorganisationen sollten Aus-, Fort- und Weiterbildungen zu *Extended Gaming Literacy* entwickeln, die sich sowohl an ihre Mitarbeitenden und Netzwerkpartner als auch an die Gaming-Community richten. AKBP-Akteur:innen sollten sich auf Standards und Kriterien verständigen, um sich über Gaming und dessen Auswirkungen auf die AKBP kompetent und anschlussfähig austauschen und darauf aufbauend handeln zu können. Der in den Handlungsempfehlungen dieser Studie referenzierte Leitfragenkatalog des Projekts ‚Auswärtsspiel‘ ist hierfür ein geeignetes Pilotprojekt.

Im Folgenden werden ausgewählte Gaming-Projekte mit starkem AKBP-Bezug vorgestellt. Die Projekte, die gemeinsam mit Expert:innen aus den verschiedenen Communities zusammengestellt wurden, bilden einen Querschnitt an Themen und Zielgruppen der AKBP.¹⁹

¹⁹ In verschiedenen Konstellationen waren Personen, die an dieser Studie mitgewirkt haben, auch an der Konzeption und Umsetzung einiger Projektbeispiele beteiligt; dies gilt insbesondere 3.1, 3.2 und 3.3.

3. Beispielhafte Projekte

3.1 Modellprojekt ‚Gaming und Jugendaustausch‘ der Deutsch-Türkischen Jugendbrücke

Aufbauend auf den Entwicklungen im Gaming-Bereich der vergangenen Jahre entwickelte die von der Mercator Stiftung initiierte Deutsch-Türkische Jugendbrücke (DTJB) 2021 die Projektreihe ‚*New Pathways for German-Turkish Youth Exchange*‘. Diese wurde aus Mitteln des Auswärtigen Amtes finanziert und untersuchte unter anderem das Potenzial von Gaming für den zivilgesellschaftlichen Austausch zwischen Jugendlichen aus der Türkei und Deutschland. Die daraus entwickelten Handlungsempfehlungen und Szenarien unter Zuhilfenahme der Kulturtechnik Gaming wurden nicht nur theoretisch, sondern unter aktiver Einbindung der Zielgruppe und von Expert:innen erarbeitet.²⁰

Zwischen Mai und Dezember 2021 wurden vier Formate umgesetzt. Anschließend wurde jeweils ein Szenario mit den Teilnehmenden durchgespielt und auf den Mehrwert für weitere Formate überprüft (Szenario 1: *Sandbox-Game*, Szenario 2: *E-Sport* und Szenario 3: *Social Gaming*). Das größte Potenzial offenbarte das Szenario *Sandbox-Game*, in dem die Jugendlichen in Minecraft gemeinsam virtuelle Welten bauten. In einer ‚Gaming Night‘, in der sich die Jugendlichen intensiv kennenlernen konnten, wurde dieses Szenario getestet. Die dabei gesammelten Erfahrungen wurden in ein Schulprojekt überführt, bei dem Gaming über mehrere Wochen hinweg für den internationalen Jugendaustausch genutzt wurde. Die DTJB fasste die Erkenntnisse des Modellprojekts folgendermaßen zusammen:

Computerspiele sind für Millionen Jugendliche in Deutschland und der Türkei nicht nur Spaß und Ablenkung vom Alltag, sondern wichtiges Instrument zur sozialen Interaktion mit Gleichaltrigen. Für die internationale

²⁰ Im Sinne einer Online-Co-Creation wurden in einem Workshop agil Ideen und Konzepte erarbeitet, die in die Szenarien-Entwicklung einfließen und die die Handlungsempfehlungen präzisieren. Ziel des Workshops war sowohl ein ‚Lackmustest‘ zu den aus der Theorie abgeleiteten ersten Ideen und Konzepten als auch ein ergebnisoffener Raum für Ideen. Das explorative und qualitative Design des Workshops führte dazu, dass die Einschätzungen der Expert:innen nicht nur im Rahmen des Workshops Mehrwerte in die Diskussion einbrachten, sondern auch im Anschluss nachgepflegt werden konnten. Im Auftaktworkshop konnte über die verschiedenen Szenarien aus verschiedenen Perspektiven diskutiert und zwei Szenarien zur Komplexitätsreduktion herausgenommen werden; im Anschluss wurden die verschiedenen Formate mit regelmäßigen Abstimmungsschleifen über den wöchentlichen Jour Fixe mit der DTJB geplant.

Verständigungsarbeit birgt Gaming enorme Potenziale. Geographische und kulturelle Grenzen sowie Geschlecht und Herkunft der Spielenden nehmen eine untergeordnete Rolle ein.²¹

3.2 Acatech und Freistaat Bayern, ARD-Themenwoche „Bayern denkt Zukunft“

Infobox 3: Was wünschen sich junge Erwachsene für Bayern?



- Selbstversorgung steht hoch im Kurs
- Nahrungsmittel werden ressourcenschonend in automatisierten Farming Towers oder im Terrassenbau angebaut
- Autos gibt es, aber ÖPNV und Drohnen spielen die Hauptrollen
- Fusionsreaktoren sind die primäre Energiequelle

Abbildung 3: Fachinformationen aus der Landwirtschaftsverwaltung in Bayern 3-4/2022²²

„Wie möchten junge Erwachsene aus Bayern zukünftig wohnen, arbeiten, sich bewegen und ernähren? Wie soll ihre Region in circa zehn Jahren aussehen?“²³ Diesen Fragen näherten sich die Deutsche Akademie der Technikwissenschaften (acatech) und das Fraunhofer Center for Responsible Research and Innovation (CeRRI) im Rahmen der ARD-Medienwoche 2021 „Stadt.Land.Wandel“ und im Auftrag des Freistaates Bayern.

[Gaming war] das Kommunikationstool der Wahl, das es jungen Menschen ermöglichen sollte, sich in diese Diskussion einzubringen, sich eine Meinung zu bilden und sich in ihrer eigenen ‚Sprache‘ an Innovationsprozessen zu beteiligen.²⁴

²¹ <https://www.jugendbruecke.de/modellprojekte/gaming-und-jugendaustausch/> [10.05.2023].

²² https://www.stmelf.bayern.de/mam/cms01/service/dateien/sub_heft_3_4_22_bf.pdf [10.05.2023].

²³ <https://www.acatech.de/bayern-denkt-zukunft-hackathons/> [10.05.2023].

²⁴ Ebd.

Konkret wurde den Schulkindern die Möglichkeit gegeben, in Minecraft – einem der wichtigsten Proto-Metaverses – „Gedanken zu visualisieren, wie sie die gesellschaftlichen Herausforderungen der nächsten Jahre bewältigen würden“²⁵. Als Begründung für die Wahl von Gaming nannte acatech insbesondere die Inklusivität:

Dialog muss vor allem eines sein: Inklusierend! [...] Die Meinung von jungen Erwachsenen wird in aktuellen Diskussions- und Entscheidungsprozessen wenig berücksichtigt – obwohl sie am meisten Zukunft vor sich haben. Das liegt nicht nur am Wahlrecht ab 18 Jahren. Jungen Erwachsenen fehlen oft im wahrsten Sinne des Wortes die Worte. Deshalb hat #BayernDenktZukunft einen anderen Weg gesucht, sie am Dialog zur Gestaltung der Zukunft ihrer Region einzubinden – und im Online-Spiel Microsoft Minecraft und dem Hackathon-Format gefunden.²⁶

In drei Hackathons, die in Minecraft stattfanden, wurden utopische und dystopische Zukunftsszenarien entwickelt. Die angestrebte Inklusion durch die Nutzung von Gaming wurde laut Projektdokumentation erreicht:

Das große Engagement der Teilnehmenden, die sich jenseits des Hackathon-Programms teilweise bis tief in die Nacht austauschten und gemeinsam mit sehr viel Liebe zum Detail an ihrer Welt bauten, zeigt eindrucksvoll: Jugendliche wollen nach ihrer Meinung gefragt werden und beteiligen sich gerne an Gestaltungs- und Meinungsbildungsprozessen.²⁷

²⁵ <https://www.acatech.de/bayern-denkt-zukunft-hackathons/> [10.05.2023].

²⁶ Ebd.

²⁷ Ebd.

3.3 Tomorrowcraft



Abbildung 4: Global Sustainability Game Jam²⁸, © bpb

Im Mai 2021 veranstalteten die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und das Auswärtige Amt (AA) einen ‚Game Jam‘ – ein Format, das von AKBP-Akteur:innen zunehmend für die Entwicklung von Bildungsspielen genutzt wird. Das Projekt *Tomorrowcraft – Global Sustainability Game Jam* brachte Gamer:innen, Programmier:innen, Aktivist:innen und Wissenschaftler:innen aus 30 verschiedenen Ländern weltweit zusammen, die sich in Teams zusammenfanden und Spiele-Prototypen zu den nachhaltigen Entwicklungszielen (SDGs) entwickelten.

Die Veranstalter nutzten Games als relevante Träger und Vermittler politischer und kultureller Perspektiven und die inklusiven, agilen, bei Bedarf asynchronen Kommunikationsmöglichkeiten der Gaming-Community-Plattform Discord. Für die Kulturtechnik Gaming entschieden sich die Veranstalter aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften, die für die Erreichung ihre Ziele relevant waren, wie der zuständige Referent im Auswärtigen Amt, Kaspar Meyer, erklärte:

²⁸ <https://germanyinafrica.diplo.de/zadz-en/-/2455928> [10.5.2023].

Uns ging es darum, Menschen mit verschiedenen Hintergründen zu vernetzen, damit sie mit ihren individuellen Fähigkeiten spielerische Lösungen für globale Probleme erarbeiten. (zit. nach Berg 2021)

Aber auch der Perspektivwechsel war ausschlaggebend für die Wahl von Gaming.²⁹ So sollte das Thema Nachhaltigkeit nicht nur aus deutscher Perspektive bearbeitet werden, in der meist die Umwelt fokussiert werde; in anderen Ländern seien Nachhaltigkeitsziele wie Geschlechter-gerechtigkeit und intersektionale Diskriminierung deutlich präsenter (vgl. Berg 2021).

3.4 Cup der Dörfer – SOS-Kinderdörfer



Abbildung 5: Cup der Dörfer³⁰

Eine bemerkenswerte Entwicklung im Umgang mit Gaming lässt sich am Beispiel der internationalen Nichtregierungsorganisation (NGO) SOS-Kinderdorf beobachten. Diese nutzt seit einigen Jahren erfolgreich die philanthropischen Potenziale von Gaming, insbesondere von Communities (vor allem Twitch) und

²⁹ Siehe den in der Einleitung hervorgehobenen Beitrag des *UNESCO Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development*.

³⁰ <https://www.meine-spendenaktion.de/aktion/cup-der-doefer> [10.05.2023].

E-Sport. Die NGO konnte zahlreiche Stakeholder (zum Beispiel Gaming-Influencer:innen) einbinden und sich deren Expertise und Reichweite zunutze machen. Dadurch sind mitunter langfristige Kooperationen entstanden: So ist das SOS-Kinderdorf Schweiz seit Anfang 2021 offizieller Charity-Partner eines professionellen E-Sports-Teams aus Zürich (vgl. Becker 2021). Aufbauend darauf organisierte die NGO erstmals einen Charity-Live-Stream via Twitch.³¹ Als besonders erfolgreiche Fundraising-Initiative mit Vorbildcharakter für AKBP-Akteur:innen kann der ‚Cup der Dörfer‘ 2022 beschrieben werden:

Zugunsten der SOS-Kinderdörfer [streiften] sich Streamer und FIFA-eSports-Athleten [...] aus Deutschland, Österreich und der Schweiz ihr digitales Trikot über und [duellierten] sich. Die Influencer wie auch die Live-Community hatten beim von der renommierten Esports- & Gaming Agentur Freaks 4U veranstalteten Charity-Event großen Spaß und generierten fleißig Spenden. Der Erlös von bereits 2.100+ € geht an die Humanitäre Hilfe der SOS-Kinderdörfer in die Ukraine und die umliegenden Länder, die Kinder und Familien aus der Ukraine aufgenommen haben und mittel- und langfristig unterstützen.³²

SOS-Kinderdorf beschreibt diese Initiative als „Symbiose aus Entertainment und Verantwortung“³³. Gaming sei „ein Mix aus Spiel und Information“ und damit geeignet, „Spenden für einen guten Zweck zu sammeln“³⁴.

Bemerkenswert ist diese Entwicklung vor dem Hintergrund, dass die NGO der Nutzung von Games 2009 noch ganz anders gegenüberstand:

Mittlerweile nimmt die Stigmatisierung von Videospielern immer absurdere Formen an. So lehnte nun SOS Kinderdorf e.V. ein Hilfsangebot der Spieleseite Gamersunity ab. Die Page bot dem Verband an, mit der Schaltung von Bannerwerbung einen wohlätigen Beitrag für den Verein und notleidende Kinder leisten zu wollen.³⁵

³¹ <https://www.sos-kinderdorf.ch/kindern-helfen/weitere-spendenmoeglichkeiten/gaming-for-good/> [10.05.2023].

³² <https://ballinclusive.de/portfolio/interaktive-eventmodule-sos-kinderdoerfer/> [10.05.2023].

³³ <https://www.meine-spendenaktion.de/aktion/cup-der-doerfer> [10.05.2023].

³⁴ Ebd.

³⁵ <https://www.games.ch/spiele-neuigkeiten/news/gaming-news-sos-kinderdorf-ojn/> [10.05.2023].

Wie sehr diese Ablehnung auf Unverständnis in der Gaming-Community stieß, lässt sich an einem Beitrag im damals wichtigsten Fachmagazin des deutschsprachigen Raums erkennen, der sich ausführlich mit der Entscheidung der NGO beschäftigte. Die darin thematisierten Debatten und Argumente sind heute noch relevant, weshalb der Beitrag im Folgenden verhältnismäßig umfassend zitiert wird:

Die SOS-Kinderdörfer haben kürzlich einen kostenfreien Werbeplatz auf der Website Gamersunity abgelehnt (wir berichteten). Dabei sollte man annehmen, dass eine Hilfsorganisation eigentlich nie genug Unterstützung bekommen kann. Offensichtlich passt Gamersunity einfach nicht zum Image der SOS-Kinderdörfer. In einer offiziellen Stellungnahme begründet ein Sprecher die Entscheidung: Gamersunity enthalte ‚ethisch nicht vertretbare Inhalte‘. Angeblich werden auf Gamersunity menschenverachtende Spiele präsentiert, mit denen die SOS-Kinderdörfer nicht in Verbindung gebracht werden wollen. Den Verantwortlichen dort ist anscheinend entgangen, dass sowohl Gamersunity, als auch GameStar.de, auf jegliche Berichterstattung zu indizierten Spielen verzichtet – oder sie haben schlicht keine Ahnung, wovon sie reden. Außerdem werden dort alle in Deutschland veröffentlichten Spiele behandelt, ohne ein bestimmtes Genre (wie etwa Shooter) zu favorisieren. Als wir die Seite anklickten, galt der größte Artikel auf der Startseite ‚Rock Revolution‘ – einem Musikspiel. Dem Vorwurf, dass gewalthaltige Inhalte auf der Seite zu finden seien, kann sich Gamersunity natürlich nicht entziehen. Bleibt die Frage, warum es ethisch vertretbar ist, auf Fernsehsendern Werbung zu schalten, in deren Programm schon Nachmittags ein Mord den nächsten erschlägt und abends Filme wie ‚Rambo‘ (um ein noch eher harmloses Beispiel zu nennen) laufen – ohne jegliche Alterskontrolle. Diese Reaktion zeigt exemplarisch, wie verrufen und vorurteilsbehaftet unser Hobby in Teilen der Gesellschaft immer noch ist. Das liegt zu einem Großteil an der Berichterstattung in den Massenmedien. [...] Von den Verantwortlichen bei SOS-Kinderdorf dürfen wir indes erwarten, dass sie sich differenzierter informieren, bevor sie Entscheidungen treffen, die letztlich ihren Schutzbefohlenen, nämlich den Kindern, denen die so entgangenen Werbeeinkünfte ja zugute hätten kommen sollen, schädigen. So wie das die Entscheidungsträger von gemeinnützigen Organisationen wie die Deutschen Tafeln oder der Verein zur

Bekämpfung der Kinderkrankheit Noma gemacht haben. Die werben nämlich auf Gamersunity – selbstbewusst und aufgeklärt.
(Abel 2009)

3.5 The Uncensored Library

Zum Welttag gegen Internetzensur am 12. März 2020 veröffentlichte die NGO Reporter ohne Grenzen ihre digitale Bibliothek gegen Zensur: *The Uncensored Library*. Die Konzeption, Umsetzung und Einbindung verschiedener Gaming-Communities können als herausragend bezeichnet werden. Diese digitale Bibliothek

nutzt das weltweit meist gespielte und über das Internet zugängliche Computerspiel Minecraft als Schlupfloch, um zensierte Artikel von Journalistinnen und Journalisten in deren Heimatländern zu verbreiten. Während unabhängige Nachrichtenportale und Onlinezeitungen in vielen autokratischen Staaten gesperrt sind, ist Minecraft fast überall frei zugänglich. Um die vormals zensierten Artikel lesen zu können, benötigen Nutzerinnen und Nutzer lediglich einen Internetzugang zu dem Computerspiel.³⁶

The Uncensored Library ist ein virtueller Bibliothekskomplex, der auf einer Insel steht und aus etwa 12,5 Millionen ‚legoähnlichen‘ virtuellen Blöcken besteht. Mithilfe dieser Blöcke lassen sich in Minecraft nahezu beliebig Landschaften und Gebäude formen und durch andere erkunden. So können auch Bücher erschaffen werden, die frei beschrieben und gelesen werden können.

Während die Bibliothek insbesondere Texte von Journalist:innen und Aktivist:innen enthält, wurde bzw. wird die Kampagne durch eine eigene Website und ein Kampagnenvideo ergänzt.

Zu Beginn enthielt die Bibliothek Artikel aus Ägypten, Mexiko, Russland, Saudi-Arabien und Vietnam. 2021 wurde sie um zwei neue Räume zu Belarus

³⁶ <https://www.reporter-ohne-grenzen.de/aktivitaeten/kampagnen/the-uncensored-library-1> [10.05.2023].

und Brasilien erweitert. Ein weiterer Raum wurde dem schwedisch-eritreischen Journalisten Dawit Isaak gewidmet, anlässlich des 20. Jahrestages seiner Inhaftierung. 2023 kam ein Raum für den Iran hinzu (Vollmer 2023).

Das Beispiel der *Uncensored Library* verdeutlicht das Potenzial der Erweiterbarkeit von Videospielen. Allein im ersten Jahr nach ihrer Veröffentlichung informierten sich über 20 Millionen Spieler:innen in 165 Ländern über den Stand der Pressefreiheit auf der ganzen Welt, viele davon aus Ländern, in denen Zensur herrscht.³⁷

3.6 Serpentine in Fortnite

Im Jahr 2022 eröffnete die Londoner Serpentine Gallery eine virtuelle Präsenz im Videospiel Fortnite und zeigte dort eine Ausstellung des Künstlers KAWS, die *The Economist* als „the world’s biggest art show“ bezeichnete (The Economist 2022). In Fortnite, einem der drei klassischen Proto-Metaverse-Games, konnten Spieler:innen die gleichen Kunstwerke wie in der analogen Galerie sehen. Der verantwortliche Kurator Hans Ulrich Obrist kommentierte die Auswirkungen dieser ersten hybriden Ausstellung optimistisch:

Die Besucherzahlen haben sich vervierfacht – nicht nur in der KAWS-Ausstellung, sondern auch in der anderen Ausstellung, die gleichzeitig im anderen Gebäude stattfindet. [...] Es wird nicht mehr ein Entweder-oder sein, sondern ein Sowohl-als-auch. [...] Uns geht es darum, Welten zusammenzubringen. Dass zum Beispiel Besuchende aus der Gamewelt ins physische Museum kommen und sich mit dem Kunstpublikum mischen. (zit. nach Hutter 2022)

³⁷ <https://www.reporter-ohne-grenzen.de/aktivitaeten/kampagnen/the-uncensored-library-1> [10.05.2023].

3.7 Barbados und Seoul im Metaverse

Sogar hoheitliche Aufgaben werden zunehmend in Proto-Metaverses verlagert: 2021 kündigte der Inselstaat Barbados an, eine eigene Botschaft in Decentraland zu eröffnen, einem Proto-Metaverse, das hauptsächlich durch die Nutzung von Blockchain-Technologie und Kryptowährungen, weniger durch Gaming-Elemente gekennzeichnet ist. Die Initiative gilt als erstes umfangreiches Programm dieser Art. Die Begründung des verantwortlichen Botschafters nimmt unmittelbar Bezug auf die AKBP, etwa in dieser Stellungnahme des projektverantwortlichen Botschafters von Barbados in den Vereinigten Arabischen Emiraten, Gabriel Abed:

Dies ist eine Möglichkeit für Barbados, seine diplomatischen Vertretungen über die 18 hinaus zu erweitern, die es derzeit mit über 190 Ländern auf der ganzen Welt unterhält. So können wir die Tür öffnen, indem wir die Technologiediplomatie nutzen, um sie dann auf die Kulturdiplomatie – den Austausch von Kunst, Musik und Kultur – auszudehnen.

(zit. nach Knobloch 2021)

Auch das Potenzial für mehr Gleichberechtigung und Teilhabe des Globalen Südens im ‚Wettbewerb der Narrative‘ und im globalen diplomatischen Austausch spielt eine Rolle:

This is about diplomatic parity. We simply cannot support 197 diplomatic missions around the world. We recognize that we're a 166-square mile island – we're tiny – but in the metaverse we're as large as America or Germany. (Wyss 2021)

Einerseits erweitert die Nutzung einer solchen Plattform (völker-)rechtliche Fragen um weitere rechtliche und politische Herausforderungen; andererseits erlaubt sie Regierungsstellen einen technisch verhältnismäßig einfachen Einstieg. Großteils ungelöst sind gegenwärtig Fragen nach der Rechtmäßigkeit wesentlicher Botschaftstätigkeiten, wie der Vergabe von Visa. Womöglich wäre es realitätsnah, zum jetzigen Zeitpunkt eher von „Debattenorten“ zu sprechen, analog zum Thomas Mann House der Bundesrepublik in den USA.

Als Alternative zur Nutzung existierender Proto-Metaverses lässt sich die Strategie der südkoreanischen Hauptstadt Seoul beschreiben, die bis 2026 ein eigenes Proto-Metaverse entwickeln will, unter anderem mit

a variety of public functions including a virtual mayor's office, as well as spaces serving the business sector; a fintech incubator; and a public investment organization(Griffin 2021).

Betont wird der nichtkommerzielle Charakter, der das Proto-Metaverse auszeichnen soll und damit – so die Interpretation in weiten Teilen der Tech-Communities – eine demokratische, inklusive Interpretation erlauben könnte:

The future of the metaverse is being built almost entirely by companies. Microsoft, Nike, and Facebook's parent company Meta are all staking claims to digital real estate. South Korea is among the only governments attempting to recreate the virtual public square. But if they can, it could expand the utility of the metaverse to millions of citizens whom might otherwise be excluded. (Squires 2021)

3.8 ,Game Exchange‘ und weitere Projekte des US-Außenministeriums

Eine weitere staatliche Initiative ist das Programm *Game Exchange* des US State Departments aus dem Jahr 2021, das auf eine multiperspektivische Vorgehensweise blickt. Teile der US-Regierung beschäftigten sich früh mit möglichen Auswirkungen der zunehmenden Verbreitung von Videospiele, wie eine später im Rahmen der Snowden Files öffentlich gewordene Stellungnahme des US-Geheimdienstes NSA aus dem Jahr 2008 mit dem Titel ‚Exploiting Terrorist Use of Games & Virtual Environments‘ zeigt (vgl. Ball 2013). Auch das US-Außenministerium beschäftigte sich früh mit den Chancen und Risiken von Gaming und entwickelte 2013 ein eigenes Online-Spiel zur Extremismusprävention (‚Trace Effects‘). Das Ziel beschrieb die für das Projekt verantwortliche damalige Unterstaatssekretärin für Public Diplomacy, Tara Sonenshine:

We want to go where young people are, more and more young people are online. (zit. nach Babb 2013)

Eine konkrete Projekt- und Spielbeschreibung stellte *Voice of America*, der offizielle staatliche Auslandssender der USA, wie folgt zur Verfügung:

The U.S. State Department is using a new kind of public diplomacy to counter extremism. And it's not what you'd expect. Trace Effects is an online game geared toward children and young teens far from U.S. shores. It takes the main character on a virtual adventure across the United States, from the Grand Canyon to New York City and beyond. (ebd.)

Das 2021 initiierte *Game Exchange*-Programm wählte einen anderen, umfassenderen Ansatz. Es brachte 450 Studierende aus den USA, Israel, den Vereinigten Arabischen Emiraten (VAE) und Bahrain – beteiligte Länder der Abraham Accords³⁸ – in einem virtuellen zehnwöchigen Austauschprogramm zusammen. Die Teilnehmer:innen entwickelten 170 (kleine) Videospiele, die sich mit den UN-Nachhaltigkeitszielen (SDGs) beschäftigten (Smith 2022).

Mit diesem Ansatz geht *Game Exchange* weit über das Projekt *Tomorrowcraft* des AA und der bpb hinaus. Auch die sektorübergreifende Finanzierung durch eine Kooperation von Regierungen (USA, Marokko, VAE) und Stiftungen (Bezos Family Foundation) und die gemeinsame Umsetzung mit der Denkfabrik Aspen Institute und der NGO Games for Change ist für gamingbasierte Initiativen ungewöhnlich. Die Ziele von *Game Exchange* fasste die damalige stellvertretende Staatssekretärin für Bildung und kulturelle Angelegenheiten, Marie Royce, folgendermaßen zusammen:

I felt it was important to be where people are at. [...] Young people have something in common and it's that they play video games. I think it's important to have initiatives around gaming. It's an opportunity to give

³⁸ „Am 15. September 2020 einigten sich Israel und die VAE sowie Israel und Bahrain in den sogenannten Abraham Accords auf eine Normalisierung ihrer Beziehungen. Am 22. Dezember 2020 unterzeichneten Israel und Marokko, am 6. Januar 2021 Israel und Sudan entsprechende Abkommen. Die vier Übereinkommen sehen die gegenseitige Anerkennung und die Aufnahme diplomatischer Beziehungen vor.“ (Asseburg/Henkel 2021)

everybody a chance to have an exchange. [...] In creating video games, people develop tremendous skills that are involved in that industry. They're better able to think critically, develop STEM skills and develop leadership skills. (zit. nach Smith 2021)

Eine Erfahrung der ‚Game Exchange‘-Beteiligten, die für viele Akteur:innen der AKBP in der Vorbereitung eigener Projekte und Kooperationen im Bereich Gaming relevant sein könnte, ist das Verbot der Nutzung der gamingnahen Plattform Discord in den VAE. Darauf waren selbst die in interkultureller Arbeit und Kulturdiplomatie erfahrenen Programmbeteiligten nicht vorbereitet.

3.9 Metaverse und Metapsychologie – Sigmund Freud Museum

Im April 2022 starteten der Wiener Tourismusverband und das Sigmund Freud Museum im blockchainbasierten Proto-Metaverse Decentraland das Projekt ‚Get me out, Freud!‘. Weltweit konnten sich User:innen mit einem Freud-Avatar austauschen, beispielsweise zu Fragen nach der Existenz im virtuellen Raum. Wer mit Freud ins Gespräch kam, konnte nicht nur eine Reise nach Wien gewinnen, sondern erhielt auch die Empfehlung, das Metaverse gelegentlich zu verlassen.

In diesem Sinne begründete die wissenschaftliche Leiterin des Museums, Daniela Finzi, das Engagement in Decentraland:

Technik und Wissenschaft ermöglichen es uns heute, Träume und Wünsche zu verwirklichen, die lange Zeit als unerfüllbar galten. Sigmund Freud hat nicht nur erkannt, dass der Mensch von seinen Wünschen und Phantasien getrieben wird, er hat auch Wege entwickelt, mit der Erfahrung von Unvollkommenheit, Mangel und Verlust umzugehen. Freud kann uns also durchaus helfen, unser Verständnis dafür zu vertiefen, was auf dem Spiel steht, wenn wir uns in virtuellen Welten verlieren.

(zit. nach WienTourismus 2022)

Die Stadt Wien beurteilte ihre Initiative als erfolgreiches Pilotprojekt in Proto-Metaverses:

Ignorieren [des Themas Metaverse] ist keine Option, auch wenn die Kosten-Nutzen-Rechnung noch nicht abschätzbar ist. Derzeit geht es noch um Aufmerksamkeit, die mit der 18-tägigen Präsenz von Sigmund Freud in Decentraland geglückt ist. Die redaktionelle Berichterstattung über den ersten Ausflug in die virtuelle Welt erreichte zehn Millionen Menschen in der realen Welt.³⁹

3.10 Biskaabiiyaang: The Indigenous Metaverse

Biskaabiiyaang ist ein Proto-Metaverse im frühen Entwicklungsstadium, das sich weniger durch technologische als vielmehr durch inhaltlich-narrative Besonderheiten und die Konstellation der Initiator:innen auszeichnet: die Professorin Maya Chacaby der kanadischen York University und die Non-Profit-Organisation Nokiiwin Tribal Council, für die sich fünf First Nations aus Nord-Ontario zusammengeschlossen haben. Die York University, die das Projekt im Rahmen ihres Academic Innovation Fund finanziell unterstützt, beschreibt *Biskaabiiyaang* als

an Indigenous-led and designed real-time, fully immersive language and culture program delivered in a virtual world learning environment. Through Biskaabiiyaang, learners interact with Indigenous land-based knowledge, technologies, philosophies, cultural teachings, and Anishinaabemowin (Ojibwe Language).⁴⁰

Über individuelles Lernen und Erleben hinaus soll das Projekt auch Wirkung auf die Gestaltung anderer Räume (einschließlich Metaverses) haben, so der CEO des Technologiepartners der York University:

³⁹ <https://www.iab-austria.at/die-reise-ins-metaverse-beginnt/> [09.05.2023].

⁴⁰ <https://www.yorku.ca/aif/projects/biskaabiiyaang-indigenous-resurgence/> [10.05.2023].

*Learning and listening to Indigenous voices working for change, our worlds, both virtual and real, will be better.*⁴¹

Biskaabiiyaang ist ein herausragendes Beispiel für wirkungsvollen Wissenstransfer zwischen universitärer Forschung und der Tech-/Gaming-Community durch Kooperation und Teilhabe mit Akteur:innen aus der Zivilgesellschaft, insbesondere First Nations. Es reiht sich ebenfalls ein in die Gruppe von Gaming-/(Proto-)Metaverse-Projekten, die verdeutlichen, dass es für gelungene AKBP-Projekte nicht zwingend einer Technologieführerschaft bedarf.

⁴¹ <https://yfile.news.yorku.ca/2022/11/09/indigenous-metaverse-project-joins-unesco-campaign-to-promote-and-protect-indigenous-languages/> [10.05.2023].

4. Handlungsempfehlungen

Abschließend formulieren wir vier wesentliche Handlungsempfehlungen für AKBP-Akteur:innen, die sich mit Gaming und/oder gamingbasierten Proto-Metaverses beschäftigen wollen bzw. müssen. Die Empfehlungen beruhen auf der Analyse der vorgestellten Projektbeispiele, auf weiterführenden Fallstudien und den Ergebnissen der interdisziplinären Forschung zu Chancen und Risiken von Gaming und seiner Derivate in der Außen- und Sicherheitspolitik im Allgemeinen und der AKBP im Besonderen. Darüber hinaus fließen die Ergebnisse einer Diskussion mit mehr als 50 Künstlerinnen und Aktivist:innen aus über 40 Ländern ein, die im März 2023 im Rahmen einer Konferenzwoche des Salzburg Global Seminars stattfand.

- Grundlage jeder Strategie sollte ein Monitoring der Gaming-Arena und von Proto-Metaverses sein, entweder durch die Organisation selbst und/oder durch Partnerschaften mit geeigneten Akteur:innen der Gaming-Community. Ein Monitoring ist wichtig, um auf kritische Entwicklungen wie Desinformation, Fake News, demokratiezersetzende Narrative und Propaganda reagieren zu können und die in Proto-Metaverses stattfindenden Diskurse und Narrative mitzugestalten – insbesondere jene, die die AKBP betreffen. Dafür können neuartige Instrumente wie der ‚Auswärtsspiel‘-Fragebogen nützlich sein.⁴²
- Für Akteur:innen der AKBP gibt es einen besonderen Beratungsbedarf im Hinblick auf Chancen und Risiken von Gaming und gamingbasierten Technologien/Kulturtechniken. Bei diesen Organisationen handelt es sich – zum jetzigen Zeitpunkt – um atypische ‚Mitspieler‘ in der Gaming-Welt, die diesen Bedarf vor dem Hintergrund ihrer jeweiligen staatlichen/halbstaatlichen/ zivilgesellschaftlichen Aufträge, ihrer Finanzierungsformen und Legitimation auf geeignete Weise decken sollten. Zu empfehlen ist, Personen der eigenen Organisation zu identifizieren, die als Gamer:innen in Proto-Metaverses aktiv sind. Sie verbinden – anders als externe Berater:innen mit kommerziellem Interesse – Gaming-Kompetenz mit einem hohem Verständnis für den Auftrag

⁴² ‚Auswärtsspiel‘ ist ein interdisziplinäres Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur. Es wird vom Auswärtigen Amt gefördert und verfolgt das Ziel, „die Potenziale von digitalen Spielen zur Vermittlung von außenpolitischen Praktiken aufzuzeigen und für außenpolitische Bilder und Narrative in Video- und Computerspielen zu sensibilisieren“ (Kuppa/Shamsrizi/Widmann 2022).

und die Kultur der eigenen Organisation. Bei schätzungsweise über drei Milliarden videospieldeusterten Personen weltweit (Clement 2023) ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, geeignete Weggefährtinnen in der eigenen Organisation zu finden.

- Akteur:innen der AKBP und Kulturdiplomatie sollten Videospiele als gleichberechtigte Kunstform betrachten und Game-Gestalter/-Streamer o. Ä. als gleichberechtigte Kulturschaffende klassifizieren. Je nach Auftrag sollten diese analog zu Künstler:innen und Kulturschaffenden anderer künstlerischer Ausdrucksformen gefördert und geschützt werden, was nicht nur im Globalen Süden unzureichend getan wird.
- Darüber hinaus gilt für Akteur:innen der Außenpolitik und der Gaming-Community/-Industrie/-Forschung allgemein: Es ist nicht überraschend, dass Videospiele in Zeiten des ‚Wettbewerbs der Narrative‘ in Verbindung mit dem Systemwettbewerb Demokratie/Autokratie als globale Plattform für politische Narrative auch von sicherheitspolitischer Relevanz sind. Nicht im Fokus dieser Studie, aber längst nachgewiesen ist diese Nutzung von Gaming und seinen Derivaten beispielsweise durch Russland, den Iran und insbesondere China. Seit vielen Jahren warnen Geheimdienste und militärische Thinktanks⁴³ vor dem Missbrauchspotenzial von Videospiele und den dazugehörigen Plattformen.⁴⁴ Der von Akteur:innen der AKBP – und vielleicht nur von diesen – leistbare Brückenbau zwischen der Kreativindustrie, der Kunst und ‚Aktivismus‘-Form Gaming und der Außenpolitik sollte diese sicherheitspolitischen Aspekte berücksichtigen und sie geeignet kontextualisieren, um Gaming *„weltweit für ein friedliches und bereicherndes Zusammenleben von Menschen und Kulturen“* – so die Mission des ifa – nutzbar zu machen.

⁴³ „UK military fears robots learning war from video games“, titelte die BBC bereits vor einem halben Jahrzehnt – eine sehr lange Zeit in der Welt des Gamings (Wheeler 2018).

⁴⁴ Ein aktuelles Beispiel sind die sogenannten Pentagon Papers, die zuerst auf der Plattform Discord aufgetaucht waren, bevor sie sich in anderen sozialen Netzwerken verbreiteten (vgl. Tagesschau.de 2023)

Literaturverzeichnis

- Abel, D., 2009. [Online]
Available at:
https://www.gamestar.de/artikel/sos_spiele_vs_ethik,1958020.html
[Zugriff am 10 05 2023].
- Academic Innovation Fund, 2022. [Online]
Available at: <https://www.yorku.ca/aif/projects/biskaabiyaang-indigenous-resurgence/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Andrea Spangenberg, A. G. R. S. u. W. S., 2022. *Fachinformationen aus der 3/4*. [Online]
Available at: [Vgl. https://www.stmelf.bayern.de/mam/cms01/service/dateien/sub_heft_3_4_22_bf.pdf](https://www.stmelf.bayern.de/mam/cms01/service/dateien/sub_heft_3_4_22_bf.pdf)
[Zugriff am 10 05 2023].
- Angelova, V., 2022. [Online]
Available at: <https://www.game.de/zahl-der-gamerinnen-und-gamer-in-deutschland-waechst-weiter/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Asseburg, M., 2021. [Online]
Available at: <https://www.swp-berlin.org/publikation/wieder-annaetherungen-in-nahost>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Auswärtiges Amt, 2020. [Online]
Available at:
https://twitter.com/AA_Kultur/status/1299064335407493120
[Zugriff am 09 05 2023].
- Babb, C., 2013. [Online]
Available at: <https://www.voanews.com/a/video-game-diplomacy/1630081.html>
[Zugriff am 10 05 2023].
- BALL INCLUSIVE, 2022. [Online]
Available at: <https://ballinclusive.de/portfolio/interaktive-eventmodule-sos-kinderdoerfer/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Ball, J., 2013. [Online]
Available at:
<https://www.theguardian.com/world/2013/dec/09/nsa-spies->

- online-games-world-warcraft-second-life
[Zugriff am 10 05 2023].
- Becker, D., 2021. [Online]
Available at: <https://www.sos-kinderdorf.ch/2021/03/10/imagenspraech-ovation-esports-ag/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Benjamin, J., 2018. [Online]
Available at: <https://www.billboard.com/pro/kda-pop-stars-madison-beer-gidle-jaira-burns-no-1-world-digital-songs-league-of-legends/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Berg, K., 2021. [Online]
Available at:
<https://www.deutschland.de/de/topic/politik/nachhaltigkeit-durch-games-serious-games-als-lernplattformen>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Bocksch, R., 2022. [Online]
Available at: <https://de.statista.com/infografik/19059/top-maerkte-nach-umsatz-mit-videospielen/>.
[Zugriff am 09 05 2023].
- Chayka, K., 2023. [Online]
Available at: <https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/the-stupefying-success-of-the-super-mario-bros-movie>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Clement, J., 2023. [Online]
Available at: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Czauderna, A., 2013. *From Serious Games to Games for Impact..* [Online]
Available at: <http://www.g4ceurope.eu/from-serious-games-to-games-for-impact/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Deroy, O., in Veröffentlichung. Co-perception: How public and private objects of perception differ. *submitted to Wires Cognitive Science*.
- Deutsch-Türkische Jugendbrücke / Stiftung Mercator, 2023. [Online]
Available at:
<https://www.jugendbruecke.de/modellprojekte/gaming-und->

- jugendaustausch/
[Zugriff am 10 05 2023].
- Economist, 2022. [Online]
Available at:
<https://www.economist.com/culture/2022/01/19/kaws-the-serpentine-fortnite-and-the-worlds-biggest-art-show>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Europäisches Parlament, 2022. *REPORT on esports and video games*. [Online]
Available at: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0244_EN.html
[Zugriff am 09 05 2023].
- EVE Online / CCP Games, 2020. [Online]
Available at: <https://www.eveonline.com/news/view/tribute-to-the-fallen>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Fehrle, M., 2020. [Online]
Available at: <https://www.sueddeutsche.de/digital/travis-scott-j-balvin-party-royal-fortnite-1.5134068>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Fogel, S., 2018. [Online]
Available at: <https://variety.com/2018/gaming/news/gta-v-music-1202917461/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Fugleberg, J., 2023. [Online]
Available at: <https://www.diplomaticcourier.com/posts/for-artists-and-activists-a-crucial-moment-in-ai-and-video-games>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Gamers Outreach Foundation, 2023. [Online]
Available at: <https://gamersoutreach.org/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Games Done Quick, 2023. [Online]
Available at: <https://gamesdonequick.com/tracker/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- GAMES.ch, 2009. [Online]
Available at: <https://www.games.ch/spiele-neuigkeiten/news/gaming-news-sos-kinderdorf-ojN/>
[Zugriff am 10 05 2023].

- Gerber, L., 2020. [Online]
Available at: <https://www.metal-hammer.de/wacken-world-wide-war-das-groesste-streaming-event-in-2020-1609753/>
[Zugriff am 16 05 2023].
- Griffin, M., 2021. [Online]
Available at: <https://www.31institute.com/seoul-to-become-the-worlds-first-metaverse-city/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Gudenrath, T., 2023. [Online]
Available at: <https://www.gamestar.de/artikel/elden-ring-uebertrumpft-the-witcher-3-und-the-last-of-us,3388433.html>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Hartmann, D., 2019. [Online]
Available at: <https://www.giga.de/spiele/eve-online/news/beerdingungen-in-eve-online-sind-ein-wunderschoenes-aber-trauriges-spektakel/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Hövermann, M., 2022. [Online]
Available at: <https://www.barmer.de/gesundheitsverstehen/sport/e-sport/ist-e-sport-echter-leistungssport-oder-nicht--1135182>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Hutter, A., 2022. [Online]
Available at: <https://www.srf.ch/kultur/kunst/kunst-im-metaverse-im-game-fortnite-gibt-es-jetzt-ein-kunstmuseum>
[Zugriff am 10 05 2023].
- iab austria, 2022. [Online]
Available at: <https://www.iab-austria.at/die-reise-ins-metaverse-beginnt/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- International Esports Federation, 2017. [Online]
Available at: <https://iesf.org/news/3608>
[Zugriff am 10 05 2023].
- International Olympic Committee, 2022. [Online]
Available at: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-confirms-singapore-as-host-of-first-olympic-esports-week-in-june-2023>
[Zugriff am 10 05 2023].

- Judge, A., 2023. *All the (open) world's a stage: how the video game Fallout became a backdrop for live Shakespeare shows*. [Online]
Available at:
<https://www.theguardian.com/culture/2023/jan/25/the-open-worlds-a-stage-how-the-video-game-fallout-became-a-backdrop-for-live-shakespeare-shows>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Kennedy, J. F., 1962. *The American Presidency Project*. [Online]
Available at:
<https://www.presidency.ucsb.edu/documents/remarks-close-circuit-television-broadcast-behalf-the-national-cultural-center>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Knobloch, A., 2021. [Online]
Available at: <https://www.heise.de/news/Barbados-gruendet-die-erste-Metaverse-Botschaft-der-Welt-6274195.html>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Kulturprogramm der deutschen EU-Ratspräsidentschaft, 2020. [Online]
Available at: <https://www.eu2020.de/eu2020-de/aktuelles/artikel/europagame-pathways-eu-ratspraesidentschaft/2370214>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Larch, F., 2023. [Online]
Available at: <https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Meyer, R., 2020. [Online]
Available at: <https://www.heise.de/hintergrund/Vor-40-Jahren-Das-erste-grosse-Videospiele-Turnier-endet-4953660.html>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Oliver Castendyk, J. M. M. S. L.-C. W. E. D. A., 2020. *Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20*, Hamburg: Hamburg Media School.
- OSTP's Academic Consortium on Games for Impact, 2012. *Games for Impact*. [Online]
Available at:
<https://gamesforimpact.files.wordpress.com/2012/09/gamesforimpact-bestpractices.pdf>
[Zugriff am 09 05 2023].

- Puppe, M., 2022. [Online]
Available at: <https://www.game.de/grosses-interesse-an-gaming-smartphones-und-mobile-gamepads/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Radocchia, S., 2018. [Online]
Available at:
<https://www.forbes.com/sites/samantharadocchia/2018/12/04/why-gamers-and-blockchain-are-creating-the-future-of-work-and-society/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Rauschnabel, P. A., 2022. *Metaverse Studie: So stehen Unternehmen zum Metaverse*. [Online]
Available at:
<https://www.philipp-rauschnabel.com/transferforschung/metaverse-studie-so-stehen-unternehmen-zum-metaverse/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Reporter ohne Grenzen, 2020. [Online]
Available at: <https://www.reporter-ohne-grenzen.de/aktivitaeten/kampagnen/the-uncensored-library-1>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Richter, F., 2022. [Online]
Available at: <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Schütz, M., 2016. [Online]
Available at: <https://www.dw.com/de/sportwissenschaftler-esports-profis-sind-wahre-athleten/a-19011581>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Sisario, B., 2021. [Online]
Available at:
<https://www.nytimes.com/2021/06/16/arts/music/twitch-streaming-music.html>
[Zugriff am 16 05 2023].
- Smith, N., 2021. [Online]
Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/04/07/video-game-diplomacy/>
[Zugriff am 10 05 2023].

- Smith, N., 2022. [Online]
Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/07/08/game-exchange-program-games-for-change/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- SOS-Kinderdorf Schweiz, 2021. [Online]
Available at: <https://www.sos-kinderdorf.ch/kindern-helfen/weitere-spendenmoeglichkeiten/gaming-for-good/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- SOS-Kinderdörfer, 2022. [Online]
Available at: <https://www.meine-spendenaktion.de/aktion/cup-der-doerfer>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Squires, C., 2021. [Online]
Available at: <https://qz.com/2086353/seoul-is-developing-a-metaverse-government-platform>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Stiftung Digitale Spielekultur, 2022. [Online]
Available at: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/auswaertsspiel-3-perspektiven-aussenpolitik-games/>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Tagesschau.de, 2023. [Online]
Available at: <https://www.tagesschau.de/ausland/usa-leaks-103.html>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Thiemann, G., 2022. [Online]
Available at: <https://player-one.agency/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Toti, B., 2022. *CoinJournal*. [Online]
Available at: <https://coinjournal.net/de/news/web3-und-metaverse-haben-potenzial-in-kultur-und-freizeit-emmanuel-macron/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- TwitchTracker, 2023. [Online]
Available at: <https://twitchtracker.com/channels/most-followers/german>
[Zugriff am 10 05 2023].

- UNESCO/MGIEP, 2016. *Empathy, perspective and complicity: How Digital Games Can Support Peace Education And Conflict Resolution*, New Delhi: UNESCO/MGIEP.
- USK, 2023. [Online]
Available at: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Vollmer, A., 2023. [Online]
Available at:
<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/reporter-ohne-grenzen-erweitert-seine-uncensored-library-18739818.html>
[Zugriff am 10 05 2023].
- Wagner, P., 2022. *GamesMarkt.de*. [Online]
Available at: <https://www.gamesmarkt.de/publishing/manouchehrshamsrizi-wird-gaming-spezialist-des-auswaertigen-amtes-97aa69ba4e44af6b6688e596df081e62>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Wheeler, B., 2018. [Online]
Available at: <https://www.bbc.com/news/uk-politics-44217246>
[Zugriff am 10 05 2023].
- WienTourismus, 2022. [Online]
Available at: <https://presse.wien.gv.at/2022/04/12/wientourismus-sprechstunde-bei-sigmund-freud-im-metaverse>
[Zugriff am 10 05 2023].
- www.esportsearnings.com, 2023. [Online]
Available at: <https://www.esportsearnings.com/>
[Zugriff am 09 05 2023].
- Wyss, J., 2021. [Online]
Available at: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-14/barbados-tries-digital-diplomacy-with-planned-metaverse-embassy#xj4y7vzkg>
[Zugriff am 10 05 2023].
- York University, 2022. [Online]
Available at:
<https://www.yorku.ca/glendon/2022/11/14/indigenous-metaverse-project-joins-unesco-campaign-to-promote-and-protect-indigenous-languages/>
[Zugriff am 10 05 2023].

Zandt, F., 2022. [Online]

Available at: <https://www.statista.com/chart/27052/share-of-respondents-who-played-a-proto-metaverse-game-a-video-game-in-general-in-the-past-six-months/>
[Zugriff am 09 05 2023].

Anhang

Im Wintersemester 2022/2023 beschäftigten sich Studierende der Leuphana Universität Lüneburg im Rahmen des Seminars „Gaming als Arena der Außen- und Sicherheitspolitik in Zeiten des dritten Systemwettbewerbs“ intensiv mit den Chancen und Risiken von Gaming und seinen Derivaten für die AKBP. Unter anderem erhielten sie den Auftrag, sich schriftlich an von ihnen ausgewählte Akteur:innen der (A)KBP zu wenden, ihnen ihre Position mitzuteilen und Empfehlungen auszusprechen. Ausgewählte Anschreiben, die die Bandbreite der Adressaten widerspiegeln, werden im Folgenden zitiert.

1. Brief an das Deutsche Schloss- und Beschlägemuseum in Velbert

Sehr geehrte Damen und Herren des Schloss- und Beschlägemuseums,

bereits als Schüler habe ich Ihr Museum besucht und diese Erfahrung als besonders interessant und anschaulich in Erinnerung. Heute möchte ich Ihnen ein paar Vorschläge machen, wie Sie Besucherinnen und Besucher noch mehr für Ihre Ausstellung begeistern können.

Mein erster Vorschlag wäre eine virtuelle und interaktive Tour durch Ihr Museum und die Möglichkeit, ganz neue Räume und Interaktionen durch das sogenannte Metaverse zu gestalten. Das Metaverse ist eine dezentrale digitale Plattform, auf der virtuelle Welten gebaut und mithilfe von Virtual Reality Hardware und anderer technischer Ausrüstung erkundet und beeinflusst werden können. Als Beispiel könnte eine interaktive Reise durch die Geschichte der Schließ- und Sicherheitstechnik simuliert werden.

Eine weitere Möglichkeit wäre eine Art Escape Room, bei dem mehrere Arten von Tricksschlössern zu lösen sind, um in den nächsten Raum zu gelangen. Sie können sich bestimmt vorstellen, dass nach einem solchen Erlebnis die Begeisterung insbesondere von Schülerinnen und Schülern für das Thema Schlösser und Sicherheitssysteme immens sein wird. Auch das Angebot für Kinder, ihren Geburtstag zusammen mit Freunden im Museum zu feiern, sowie die Erlebnistouren „Juwelenraub“ und „Auf Spurensuche“ können so ausgeweitet und attraktiver gestaltet werden. Für Kinder bieten Sie einen Rundgang an, bei dem sie die Superheldin Keyra begleiten. Dieses Abenteuer wäre mithilfe von Virtual-Reality-Headsets und -Brillen sicherlich viel spannender und erlebnisreicher für die Kinder. Sie hätten so wirklich das Gefühl, sich auf eine Zeitreise in die

Vergangenheit zu begeben und durch das Lösen von Rätseln in die Gegenwart zurückzukommen. Das würde den Museumsbesuch unvergesslich machen!

In Ihren Museumsräumlichkeiten lässt sich eine solche Technologie vielseitig anwenden. Beispielsweise könnte man mit Augmented Reality verschiedene Schlösser und Schließsysteme in 3-D darstellen und ihre Funktionsweise dadurch besser veranschaulichen.

Ebenfalls lassen sich Sonderausstellungen, beispielsweise das Halloween-Special, leichter und beeindruckender realisieren.

Sie verfügen in Ihrem Museum über ungefähr 70.000 Exponate, eine umfangreiche Fachbibliothek und einen großen Bestand historischer Kataloge, Patentschriften und Archivalien. Allerdings ist der Platz in Ihrem Museum sehr begrenzt. Mithilfe eines Metaverses und entsprechender Digitalisierung könnten Sie dieses Wissen noch eindrücklicher vermitteln und noch viel mehr Menschen zugänglich machen. Weltweit gibt es schätzungsweise drei Milliarden Gamerinnen und Gamer. Eine Umsetzung der genannten Vorschläge würde das Museum national und international deutlich bekannter machen. Ebenfalls wäre eine solche Ausstellung rund um die Uhr zugänglich.

Sie könnten durch die Internationalität zum Ziel der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik beitragen, unser Wissen und unsere Kultur weltweit zu vermitteln, und damit auch zu mehr Verständnis für- und miteinander.

Ich hoffe, dass Sie für meine Ideen, das Museumserlebnis digital neu zu gestalten, „aufgeschlossen“ sind!

Mit freundlichen Grüßen
NN

2. Theater an der Ilmenau

Sehr geehrte Damen und Herren des Theaters an der Ilmenau,

mein Name ist NN und ich bin ein regelmäßiger Besucher ihrer Einrichtung. Ich studiere momentan an der Leuphana Universität in Lüneburg und habe einige Ideen, die Ihre Popularität innerhalb kurzer Zeit stärken könnten.

Die deutsche Regierung hat sich im Bereich der Auswärtigen Kultur und Bildungspolitik (AKBP) das Ziel gesetzt, seine Außenpolitik durch internationalen Austausch von Kultur und Bildung zu stärken und am gesellschaftlichen Fortschritt in Kultur und Bildung teilzuhaben. Ziel ist es, die Vielfalt der Gesellschaft in Deutschland und unsere außenpolitischen Ansichten und Ziele durch verschiedene Kommunikationskanäle nach außen zu kommunizieren. Und genau hier kommen Sie ins Spiel. Ihre Einrichtung ist zugegebenermaßen nicht die größte kulturelle Einrichtung Deutschlands und überregional kaum bekannt. Doch was wäre, wenn ich Ihnen sagen würde, dass Sie dies durch den richtigen Einsatz von verschiedenen Techniken ändern könnten? Dass Sie durch den Einsatz des Internets Ihre Reichweite vervielfachen könnten, ohne größeren Kostenaufwand?

In der Vergangenheit hat sich gezeigt, dass das Internet immer wichtiger für unsere Gesellschaft wird und immer mehr Dinge online angeboten werden. Dies könnten Sie nutzen und selbst online partizipieren. Hierfür gibt es nun verschiedene Wege, zum Beispiel das Metaverse. Darin könnten Sie Ausstellungen online zugänglich machen und somit noch mehr Aufmerksamkeit bekommen – auch international. So wären Sie nicht darauf angewiesen, dass die Einwohner:innen, die dicht bei Ihnen wohnen, Sie finanzieren.

Es hat sich gezeigt, dass Konzerte und Kunstausstellungen im Internet sehr erfolgreich sind, beispielsweise über private Internetseiten und Videospiele. Es gab schon Konzerte von Weltstars in Videospiele wie Minecraft, Fortnite und Roblox. Millionen von Menschen haben diese Ereignisse verfolgt.

Natürlich ist mir bewusst, dass Sie diese Weltstars nicht in Ihr Theater locken können, da es nicht bekannt genug ist. Laut einer aktuellen Studie gibt es circa drei Milliarden Gamerinnen und Gamer weltweit. Aus eigener Erfahrung kann

ich sagen, dass viele von ihnen kulturelle Einrichtungen nicht gerne besuchen und lieber zu Hause bleiben. Außerdem zeigt sich täglich auf Plattformen wie Twitch oder YouTube, dass Millionen von Menschen anderen Leuten live zuschauen, wie sie kulturelle Sachen machen. Natürlich sind diese Plattformen hauptsächlich auf Gaming ausgelegt, aber trotzdem gibt es viele Leute, die streamen, wie sie Musik machen, zeichnen oder tanzen, was Ihr eigentlicher Angebotsbereich wäre. Außerdem wären Sie bei Konzerten oder Theaterstücken nicht mehr auf die Begrenzung Ihres Saales angewiesen und könnten deutlich mehr Menschen dieses kulturelle Angebot anbieten. Wenn Sie Ihr Angebot in das Metaverse erweitern, könnten Sie einige dieser potenziellen Besucher anlocken und an Popularität gewinnen. Zudem könnten Sie helfen, die Ziele der AKBP der Bundesregierung zu erreichen, um einen kulturellen Austausch mit internationalen Einrichtungen anzuregen.

Ich hoffe inständig, dass Sie diese Ideen zumindest in Erwägung ziehen und sich die Chance nicht entgehen lassen, einer der Vorreiter in einem Gebiet zu sein, das in einigen Jahren kaum noch wegzudenken sein wird.

Mit freundlichen Grüßen
NN

3. Brief an das Bundesministerium für Bildung und Forschung

Sehr geehrte Damen und Herren,

Videospiele sind eines der am schnellsten wachsenden Medien und sie gehören bereits seit Jahrzehnten zum alltäglichen Leben vieler Schüler:innen. In der neu-modernen Welt wird die Freizeit gerne dazu genutzt, fiktive Welten zu erkunden, in andere Rollen zu schlüpfen oder Rennen zu fahren. Dies geschieht meist nicht allein, sondern mit Freundinnen und Freunden oder sogar mit Fremden, mit denen durch das wiederholte Treffen in den digitalen Welten eine Freundschaft erwächst.

Trotz des immensen Potenzials, das Gaming mit sich bringt, werden Videospiele im allgemeinen Bildungsdiskurs selten thematisiert, da sie meist nicht als Teil der Hochkultur betrachtet werden. Dies führt dazu, dass Videospiele sehr selten in ihrem vollen Potenzial genutzt werden. Lehrende kennen sich oftmals nicht mit dem Medium aus und verlieren den Zugang zu ihren Schüler:innen.

In diesem Brief möchte ich Sie über die zahlreichen Vorteile von Videospielen im Rahmen der Bildung informieren und einen Anreiz für die vertiefende Auseinandersetzung mit dem Thema schaffen.

Eine Studie der Rochester Universität ergab, dass Action-Videospiele wie Ego-Shooter den Spieler:innen helfen, eine „mentale Flexibilität“ zu entwickeln, die es ihnen ermöglicht, abstrakt zu denken und Probleme aus mehreren Perspektiven zu beurteilen. Dies könnte Schüler:innen in zahlreichen Schulfächern zugutekommen und hat reale Implikationen für den weiteren Verlauf ihres Berufslebens.

Es könnten Programme geschaffen werden, die Schulen verschiedener Kontinente zusammenbringen und Schüler:innen in digitalen Welten gemeinsame Projekte erarbeiten lassen. Beispielsweise könnte ein Austausch entstehen, in dem Schüler:innen aus unterschiedlichen Ländern Bauprojekte in ihrer lokalen Architektur im Spiel Minecraft erstellen. Anschließend können sie sich diese gegenseitig vorstellen und gemeinsam über ihre Ideen diskutieren. Die lebensnahe Form der Kommunikation vermittelt nicht nur wertvolle Inhalte, sondern stärkt auch das Verständnis für andere Sichtweisen, Kulturen und Ideen. Zusätzlich

kann ein solches Projekt zu Kollaboration führen, die wiederum die Fähigkeit zur Teamarbeit verbessert.

Wenn man Schüler:innen beim Spielen von Videospiele beobachtet, wird deutlich, dass ein großes Interesse an den Inhalten besteht. Je nach Spielformat bleiben sie durch die Bewältigung verschiedener Level oder durch Errungenschaften motiviert. Auch die immersiven und unterhaltenden Eigenschaften von Videospiele können die Motivation erhöhen. Dieser Effekt wird dadurch intensiviert, dass es Raum für Fehler gibt. Videospiele können bestimmte Umgebungen und Situationen simulieren, in denen Schüler:innen Entscheidungen treffen müssen. Diese können die Grenzen der Realität überschreiten, beispielsweise das Experimentieren mit radioaktiven Stoffen.

Durch die Integration von Videospiele im Bildungswesen können die Ziele der Auswärtigen Kultur- & Bildungspolitik (AKBP) erreicht und gestärkt werden. Deutschland hätte die Möglichkeit, sich als Vorreiter in der modernen und zunehmend digitalen Welt zu positionieren, die Vielfalt und das Erbe unserer Kultur und Geschichte mit modernen Methoden zu erzählen und damit andere Länder zu inspirieren, ähnliche Schritte zu gehen. Wie zuvor erwähnt könnte eine digitale Entwicklung auch eine Möglichkeit darstellen, gegenseitiges Interesse zu wecken und interkulturelle Kollaborationen zu stärken.

Ich bitte Sie herzlich darum, die genannten Punkte in Ihrem Ausschuss und in Ihren folgenden Entscheidungen in Betracht zu ziehen.

Vielen Dank.

Mit freundlichen Grüßen
NN

4. Brief an Friedrich von Mansberg, Chefdramaturg und Regisseur am Theater Lüneburg

Moin Friedrich,

ich hoffe, es geht dir gut und die Proben zu eurem neuen Stück „JESUS CHRIST SUPER STAR“ laufen.

Dir war es immer wichtig, dass wir kreative Gedanken, wilde Visionen und Einfälle frei heraus geltend machen. Diesem Credo folge ich heute. Ich würde dir gerne einen Vorschlag unterbreiten. Konkret geht es um eine theatrale Vision meinerseits zur AKBP, der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik, im virtuellen Raum.

Ich muss etwas ausholen, um meine Idee zu motivieren, also hol dir einen Kaffee und mach es dir bequem. Eine These der Kultur- und Literaturwissenschaftlerin Sigrid Weigel hat in den letzten Monaten für viel Diskussion hinsichtlich der Trennung von Innen- und Außenpolitik gesorgt. Grob zusammengefasst stellt sie dar, dass das Bild Deutschlands nach außen maßgeblich durch das Innere beeinflusst werde. Durch diesen Zusammenhang entstünden Widersprüche und Asymmetrien im Hinblick auf unser Land; demzufolge werden Grundsätze, die wir nach außen tragen in Deutschland nicht gelebt. Als Beispiel nannte sie in einer Paneldiskussion den Rückzug aus Afghanistan 2021, der einen Widerspruch zu unserem westlichen Narrativ darstelle, das Zusammenhalt mit dem sich zunehmend demokratisierenden Staat versprach. Die Auswirkungen dieses Manövers kennst du.

Mit dieser These im Hinterkopf habe ich mir die Ziele der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik genauer angeschaut. Diese versprechen eine Außenpolitik der Gesellschaften, Kommunikation, Werbung für Deutschland, die Schaffung eines interkulturellen Verständnisses untereinander, Ermöglichung von Freiräumen für Kunst sowie die internationale Teilhabe an gesellschaftlichem Fortschritt in Kultur, Bildung und Wissenschaft.

Nun, im Hinblick auf die These von Weigel habe ich mir die Frage gestellt, ob diese Ziele bereits erreicht wurden. Zwar werden Mittlerorganisationen, Stiftungen und andere Institutionen bereits in diesen Prozess eingebunden, bisher sind

laut Vertreter*innen des Goethe-Instituts und des Humboldt Forums auf die vielen Worte im Koalitionsvertrag nur wenige Taten gefolgt. Kurzum: Ich möchte mit dir und dem Lüneburger Theater gemeinsam aktiv werden.

Vom 3. bis 8. Juli 2022 fand in Salzburg das Global Seminar statt. 60 Künstler*innen-, Diplomat*innen, Politiker*innen und Intellektuelle aus 30 unterschiedlichen Ländern nahmen daran teil. Sie grenzten den traditionellen Begriff der auswärtigen Kulturpolitik, der die Rolle der Politik zentriert, von einem weitläufigeren ab, dem der Cultural Diplomacy. Dieser beschreibt, wie internationale Kunstschaffende, Individuen, Institutionen und Kulturen aus unterschiedlichen Ländern miteinander interagieren. An dieser Stelle kommen du und das Theater Lüneburg ins Spiel!

Ich habe die Vision von einem virtuellen Theaterstück, das die unterschiedlichen Kulturen und Blickwinkel dieser Welt miteinander vereint und ein Zeichen für die Macht und Stärke unserer demokratischen Grundordnung setzt. Ein zwei- bis dreistündiges Werk, das von fünf Ensembles aus der ganzen Welt gespielt wird; eines davon bildet das Theater in Lüneburg. Um die jeweilige Integrität der anderen Länder zu schützen, wird jedes Ensemble einen zugewiesenen Part des Stücks interpretieren, inszenieren und proben. Durch die unterschiedlichen kulturellen Einflüsse der Ensembles wird ein Projekt entstehen, das uns aufzeigen kann, wie divers und unterschiedlich unsere Welt ist. Gleichzeitig können wir zeigen, welche Gemeinsamkeiten uns über die Staatsgrenzen hinaus verbinden. Jeder Mensch auf dieser Welt wird die Möglichkeit haben, sich die Vorstellung anzuschauen, jeder!

Die letzten zwei Jahre haben uns gezeigt, dass wir mit der Technologie unserer Zeit, Menschen mit Bildschirm und Internetzugang aus allen Bevölkerungsgruppen auf der ganzen Welt erreichen können. Warum nicht Gebrauch von dieser Chance machen?

Wie?

Mit einem Metaverse. Genau genommen einem mit einem Proto-Metaverse.

Denk bitte nicht an den Kurs der Meta-Aktie o. Ä. Ich meine nicht das Metaverse der Firma „Meta“. Benennen kannst du diesen virtuellen Raum, wie es dir lieb

ist. Meine Vorstellung und Vision finden ihren Ursprung in der Gaming-Community und unterscheiden sich von anderen Metaverses. Manouchehr Shamsrizi sagte in einem Interview mit dem Institut für Auslandsbeziehungen, dass in „vielen Gaming-Communities [...] Austausch und Immersion“ (Z. 35 f., Artikel mit dem ifa) wichtig seien, er grenzt es bewusst von Handels- und Krypto-Blockchain-Communities ab. Ein Proto-Metaverse könnte Minecraft sein. Ja, du hast richtig gehört!

Nicht nur gab es Minecraft bereits als Theaterstück, auch gab es ein Theaterstück in Minecraft. Die Schauspieler:innen würden von zu Hause die einzelnen Figuren verkörpern, die Kostüme könnten als Skins für die Player „customized“ werden, das Bühnenbild könnte ebenfalls frei digital erstellt werden. Gestalterisch gäbe es also völlig neue Maßstäbe der Kreativität.

Diese Art von virtuellem Raum bietet die Möglichkeit zur unbegrenzten Skalierung der Zuschauerzahlen. Beispielsweise hatte das Streaming Festival „Wacken World Wide“ während seiner Laufzeit geschätzte 11 Millionen Zugriffe. Das Projekt wäre außerdem ebenso in Krisenzeiten umsetzbar. Dreimal auf Holz geklopft habt ihr dieses Jahr einen besseren Winter und könnt das Haus die gesamte Spielzeit offenhalten. Sollte Covid-19 den Betrieb jedoch wieder schwierig gestalten, könntet ihr und die anderen Ensembles das Stück trotzdem umsetzen, indem jede*r von zu Hause spielt.

Lass dir das Ganze durch den Kopf gehen und wir treffen uns mal auf einen Kaffee in der Altstadt.

Liebe Grüße

NN

5. Brief an Stephanie Horn

Liebe Stephanie Horn,

Flanke, Kopfball, Tor oder auf der PlayStation, Viereck, Kreis, Tor. Wie hat es mich gefreut, von einem guten Freund aus Braunschweig zu erfahren, dass ihr als Stadt und Kulturinstitut das Feld des Gamings betreten habt. Welch grandiose Möglichkeit es doch bietet, Menschen zusammenzubringen und Verständnis füreinander aufzubauen, Missverständnisse abzubauen, sich zu begegnen, sich kennenzulernen, voneinander zu lernen und miteinander zu lachen. Ihr als Kulturinstitut habt einen so wunderbaren Schritt in die richtige Richtung gewagt. Ich spreche von „gewagt“, weil die Themen Gaming, Metaverses und virtuelle Räume noch nicht ansatzweise in ihrer Wichtigkeit in den Köpfen der Menschen angekommen sind. Dabei bieten diese Themenfelder immenses Potenzial.

Ihr schafft regionale Räume für den kulturellen Austausch und erreicht damit Menschen aus eurer Umgebung. Mit dem kürzlich veranstalteten Online-Gaming-Turnier habt ihr ein Event organisiert, das es Menschen jenseits von Braunschweig ermöglichte, sich zu verbinden und auszutauschen. Warum nicht diese erste positive Erfahrung mit dem Online-Tool „Gaming“ nutzen und weiter zu virtuellen Räumen der Kultur ausbauen? Es geht darum, soziale Interaktion und Partizipation zu ermöglichen. Nehmen wir das Beispiel Fortnite, in das Konzerte, Ausstellungen, Festivals und Ableger virtueller Museen Einzug gehalten haben und wo Kulturen aufeinandertreffen und in Austausch treten können. Hierzu könnt ihr einen Teil beitragen.

Zu den Zielen und Aufgaben der Auswärtigen Kultur und Bildungspolitik gehört es, gegenseitiges Verständnis der Kulturen zu fördern, internationale Teilhabe am gesellschaftlichen Fortschritt in Kultur, Bildung und Wissenschaft zu ermöglichen und einen Freiraum für Kunst, Wissenschaft und vor allem Meinungsbildung zu schaffen. Wir müssen uns vernetzen, um voneinander zu lernen und uns über die jeweiligen Narrative, Träume und Traumata auseinanderzusetzen. Es geht darum, Politik zu machen und unsere Vielfalt der Gesellschaft in Deutschland und unsere Ansichten sowie außenpolitischen Ziele zu kommunizieren. Wir müssen eine Strategie entwickeln, die ein realistisches Deutschlandbild, objektive Fakten und außenpolitische Schwerpunkte vermittelt und Desinformationen und Propaganda gezielt entgegenwirkt.

Über Jahre hinweg ist es uns nicht gelungen, eine Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik auf Augenhöhe zu gestalten. Das führt zu einer Intransparenz der Entwicklungen in Deutschland, ja es führt in keiner Weise dazu, Menschen in anderen Kulturen einen fairen und verständlichen Einblick in unsere Kultur zu geben. Und uns geht es doch genauso, wir haben durch ausbleibendes Annähern ebenso wenig die Chance, andere Kulturen zu erforschen und diese verstehen zu lernen. Die momentan viel diskutierte Kultur- und Literaturwissenschaftlerin Sigrid Weigel sagte in einer Paneldiskussion zum Thema ‚Begegnung auf Augenhöhe‘: „Desto schwieriger die politische Lage, desto höher muss der Kulturetat sein.“ Eine Aussage, die einiges mit sich bringt.

Es ist eine große Aufgabe, für Verständnis in der Welt zu sorgen, zwischen den Kulturen und zwischen Menschen. Mit den richtigen Ansätzen der Kulturvermittlung kommen wir dieser Aufgabe aber ein ganzes Stück näher. Wir sind ignorant, wollen nicht verstehen, wollen nicht lernen. In einigen Bereichen mag das der Fall sein und das muss sich ändern. Hinter der Arbeit, die in Museen stattfindet, steckt meist das Ziel, sich dem Wissen anderer Kulturen zu öffnen und ein Verständnis für dieses zu entwickeln. Es geht darum, das Konzept „Weltkulturerbe“ und „kulturelles Erbe“ neu zu denken, in Auseinandersetzung mit anderen Vorstellungen von „Erbe“. Es geht nicht darum, institutionell stärker in die Kulturpolitik einzugreifen. Es geht darum, kulturpolitische „Checks“ auch in anderen Ressorts einzubauen. Die auswärtige Kulturpolitik kann eben nicht nur über das Goethe-Institut stattfinden, auch Ressorts wie Handelspolitik und Wirtschaftspolitik müssen diese berücksichtigen. Wir brauchen Wechselseitigkeit von innen und außen und Wechselseitigkeit mit Partner:innen.

Wir müssen jetzt handeln. Wir wissen, dass wir zu wenig machen. Warum sollten wir Quantifizierungsverfahren starten, wenn wir Programme einfach direkt schreiben und umsetzen können? Was ist nun also mein „Hint to action“? Ich kann nur noch einmal erwähnen, dass es toll ist, dass ihr euch schon die ersten Gedanken zu Gaming gemacht habt. Nehmt diese positive Erfahrung mit, startet weitere! Lasst Menschen zusammenkommen, in Gaming-Runden, in Metaverses! Gebt ihnen Raum für Austausch! Entwickelt Konzepte der Kulturvermittlung, die durch Ausstellungen, Theaterstücke oder Auftritte Kulturverständnis vermitteln! Tragt dazu bei, dass die Welt mehr zusammenrückt und sich verstehen lernt!

Mit sportlichen Grüßen, NN

6. Brief an das Deutsche Spionagemuseum

Liebe Mitarbeiter:innen des Deutschen Spionagemuseums,

nachdem ich Ihr Museum schon lange besuchen wollte, habe ich es dieses Jahr endlich geschafft und war begeistert von der Vielfalt der Ausstellungsstücke und historischen Ergründungen der Spionage. Das größte Interesse hat bei mir jedoch das Ende der Ausstellung geweckt, in dem Sie die Dimensionen der digitalen Überwachung eindrucksvoll abbilden und damit eine kritische Perspektive eröffnen. Zeitlich habe ich es nicht geschafft, diese vollumfänglich zu erfassen. Auch die vielen interaktiven Elemente Ihrer Ausstellung konnte ich nur bedingt nutzen.

Diese Erfahrung wird vermutlich von vielen anderen Besucher:innen geteilt, die Ihre Ausstellung dadurch nicht angemessen würdigen können. Auch gibt es viele Personen in meinem Umfeld, die sich für Überwachung im digitalen Zeitalter interessieren, allerdings selten nach Berlin fahren und auch dann meist mit vielen anderen Dingen und Eindrücken beschäftigt sind. Um nicht nur mein persönliches Umfeld als Maßstab zu nehmen, beziehe ich mich hier auch auf das Salzburg Global Seminar, das in seinem „Statement on the Future of Cultural Diplomacy“ gesamtgesellschaftliche Aspekte des technischen Zugangs zu kulturellen Angeboten behandelt. Dieses Paper und meine eigene Erfahrung möchte ich zum Anlass nehmen, einen Appell für das verstärkte Nutzen digitaler Räume an Sie zu richten.

Der erste und vermutlich naheliegendste Mehrwert liegt in der Überwindung physischer Hürden, da zumindest in Deutschland viele Menschen über das Internet auf Inhalte zugreifen können, die ihnen aus zeitlichen oder finanziellen Gründen sonst verwehrt blieben. Das Salzburg Global Seminar greift diesen Punkt zu Beginn des Papers auf und erweitert ihn um die ganzheitliche Betrachtung verschiedener Perspektiven auf die (kulturelle) Welt. Damit sind nicht nur geografische Unterschiede gemeint, sondern auch die von Lebensabschnitten und Berufswegen geprägten Zugänge zu Kultur. Diese zeigen sich aus meiner Sicht insbesondere an dem Medium und der Aufbereitung. Natürlich obliegt es jedem bzw. jeder selbst, im Rahmen der jeweiligen Möglichkeiten neue Zugänge zu erschließen. Doch wie im folgenden Abschnitt des Statements dargelegt, liegt es auch in der Verantwortung von Kultureinrichtungen, nicht nur bestehende

Kanäle zu pflegen, sondern den Wandel von Kommunikation wahrzunehmen und ihr Angebot danach auszurichten. Sonst werden vor allem jüngere Zielgruppen im Wettbewerb um Aufmerksamkeit verloren gehen.

Wenn ich von Online-Präsenz spreche, meine ich nicht nur den Umgang mit den etablierten sozialen Netzwerken. Diese sollten zwar nicht vernachlässigt werden, aber sie besitzen klar definierte Grenzen, Inhalte abzubilden und mit diesen zu interagieren. Diese Grenzen werden aufgebrochen, sobald man sich in die Sphären des Gamings bewegt. Hier können virtuelle Welten die Interaktionsmöglichkeiten aus Ihrem Museum nicht nur reproduzieren, sondern vielfältig erweitern. Hinzu kommt die Komponente des Nichtstatischen. Künstler:innen können Ihre Werke darin bereitstellen und jederzeit neu ausrichten. Sie können mit dem Publikum agieren, was Künstler:innen sichtbar macht und sie mit einem Publikum aus der ganzen Welt verbindet, das sie sonst nie erreichen würden.

Dieser Effekt wird insbesondere an meinem zu Beginn dieses Appells angeführten Thema der digitalen Überwachung deutlich. Dieses Feld besitzt eine so hohe Dynamik und betrifft die digitale Lebensrealität jedes Einzelnen in einem subtilen, aber so bedeutenden Umfang, dass eine angemessene Abbildung nur dann ermöglicht werden kann, wenn neue Technologien genutzt werden.

Ich hoffe, Ihnen mit diesem Brief einen Impuls zu geben, den digitalen Raum nicht als konkurrierendes Medium, sondern als Feld von Möglichkeiten zu betrachten, das Ihr Kulturangebot progressiv ausrichten und beflügeln kann.

Mit den besten Grüßen
NN

7. Brief an Kendrick Lamar

Moin Kenny,

ich habe zurzeit ein Seminar, in dem es um Gaming als Arena der Außen- und Sicherheitspolitik geht. In der ersten Sitzung besprachen wir die Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik (AKBP). Ihre Aufgaben und Ziele haben in vieler Hinsicht Ähnlichkeiten zu deinen Zielen als Künstler. Beispielsweise geht es um internationalen Kulturaustausch, um gegenseitiges Verständnis. Diesen Aspekt findet man auch in einigen deiner Alben, zum Beispiel in „To Pimp a Butterfly“. Darin steht zwar nicht der internationale Diskurs im Mittelpunkt, aber es ist ein Versuch, die eigene Kultur nach außen zu tragen und ein Verständnis zu entwickeln, das Menschen fehlt, die nicht in einem Ghetto wie Compton aufgewachsen sind. Songs wie „u“ thematisieren Traumata aus der Vergangenheit und kommunizieren sie nach außen. Diese Auseinandersetzung mit Träumen und Traumata anderer Kulturen ist auch zentral für die Ziele der AKBP.

Eine letzte Parallele sehe ich in der Aufgabe, Freiheiten für Kunst und Wissenschaft zu schaffen. In dem genannten Album ist der Raub der künstlerischen Freiheit ein sehr zentrales Thema. Es wird kritisiert, dass Musiker:innen von ihren Musiklabels eingeschränkt werden, da sie nur die Musik machen sollen, die gerade viral ist. Das raubt den künstlerischen Entfaltungsspielraum und mindert die Qualität der Musik. Ein weiterer damit zusammenhängender Punkt ist die Ausbeutung der Künstler:innen. Ein passender Vergleich ist die Ausbeutung der Kolonien. Den Kolonialmächten ist es egal, wie es den Menschen vor Ort geht, Hauptsache sie können Profit aus der Kolonie erwirtschaften. Musiklabels gehen ähnlich vor, was die künstlerische Freiheit mitunter komplett zerstört. Zeit für kreative Prozesse gibt es nicht mehr, da möglichst jedes Jahr ein neues Album erscheinen soll.

Die AKBP ist mit ihren Zielen nicht ganz auf Kurs. Um dies zu ändern, raten einige nun, Gaming als Arena zu nutzen. Da viele Parallelen zwischen deinen Zielen und denen der Politik bestehen, könnte der Ansatz also auch für dich relevant sein. Das Salzburg Global Seminar hat in einem Manifest festgehalten, wie Künstler:innen dazu beitragen können, solche Ziele zu erreichen. Ein wichtiger Punkt ist, dass Künstler:innen Minderheiten eine Stimme geben sollen. Dieses Ziel gehst du bereits mit großem Erfolg an. Viele deiner Songs reflektieren das

Aufwachsen in einer ghettoisierten Gegend, der von der kommunalen Politik keine Aufmerksamkeit geschenkt wird. Die schulische Ausbildung ist in dieser Region schlechter, es kommt häufig zu Gang-Kriegen und niemand unternimmt etwas, da die Anliegen der Minderheit, in diesem Fall der „Black Community“, in den Vereinigten Staaten nicht wahrgenommen werden. Ein Vorzeigebispiel hierfür ist dein Song „Alright“, der als Protestsong von der „Black Lives Matter“-Bewegung genutzt wurde.

Eine weitere Forderung des Salzburg Global Seminars ist die kritische Auseinandersetzung mit bestehenden Hierarchien und politischen Systemen, was sich musikalisch kaum besser als in dem Album „To Pimp a Butterfly“ umsetzen lässt. Du siehst also, anders als die AKBP machst du schon sehr viel richtig. Umso wichtiger ist für mich der letzte Punkt des Manifests, der dazu auffordert, neue Technologien zu nutzen, um ein Publikum außerhalb der regionalen Grenzen zu erreichen und die eigene Vision zu skalieren. Dabei kann Gaming eine zentrale Rolle spielen. Denk zum Beispiel an das Konzert von Travis Scott in Fortnite, das 27,7 Millionen Menschen erreichte und über 45,8 Millionen Aufrufe hatte, oder an Lil Nas X und sein Konzert auf Roblox mit 33 Millionen Views. Das Potenzial ist riesig und bietet die Chance, auch Menschen zu erreichen, die keinen Zugang zu konventionellen Medien haben. Auch sind Spiele wie Roblox, Minecraft und Fortnite, die als Proto-Metaverses genutzt werden können, kostenlos. Es können also ebenfalls die Menschen teilnehmen, die sich ein Konzertticket für 100 Euro nicht leisten können. Außerdem ist das Proto-Metaverse als Medium nicht eindimensional, die Message wird nicht nur vom Künstler ans Publikum getragen. In einem virtuellen Ort bietet es Raum für soziale Interaktion, d.h., die Konsument:innen der Kunst können sich aktiv darüber austauschen. Künstler:innen können sogar in Kontakt mit Fans treten und mit ihnen diskutieren. In der physischen Welt ist das meist nicht so einfach, da es dafür Sicherheitsmaßnahmen wie Bodyguards braucht.

Ich hoffe, ich konnte dich mit meinen Gedanken zum Nachdenken anregen und freue mich auf ein baldiges Konzert in einem Proto-Metaverse von dir!

Liebste Grüße
NN

8. Brief an den Bund der Pfadfinder:innen (BdP)

Lieber Bundesvorstand, lieber Herr Schmidt, liebe Frau Schulz,

mein Name ist NN, ich bin seit elf Jahren Pfadfinder in Ihrem Verband, bin als Gruppenleiter tätig und habe einige Bundeslager besucht. Während meiner Zeit im Stammesrat bekam ich immer wieder mit, dass es einigen Stämmen und Altersgruppen an „Nachwuchs“ fehlt. Dies ist ein Thema, das es anzugehen gilt, um das Fortbestehen unseres Verbands zu sichern.

Da wir Pfadfinder:innen bisher kaum bis wenig in der digitalen Welt sichtbar sind und sich erfahrungsgemäß kaum jemand etwas unter unserer Pfadfinderarbeit vorstellen kann – abgesehen von den amerikanischen Klischees wie Abzeichen sammeln und Kekse verkaufen –, würde ich vorschlagen, die bisherige digitale Präsenz auszuweiten. Ich selbst leitete eineinhalb Jahre den Instagram-Account unseres Stamms, ich folge den Accounts befreundeter Stämme und muss zugeben, dass das Auftreten zwar authentisch und gut umgesetzt ist, dass aber ein falscher Eindruck entstehen könnte. Abgesehen vom großen Aufwand, den das Posten und Managen eines solchen Accounts mit sich bringt, ist er meines Erachtens nicht in der Lage, ein ideales Bild unserer Arbeit zu zeigen.

Zur besseren Aufklärung über unsere Arbeit, zur Erschließung neuer Mitglieder und zum Ausbau unserer digitalen Präsenz schlage ich vor, Minecraft als Medium zu nutzen. So können wir auch potenziell Interessierten Einblicke in unsere Arbeit geben. Mit diesem Medium ließe sich ebenfalls werben und somit eine neue Zielgruppe erschließen; die aktuelle beschränkt sich hauptsächlich auf Kinder ehemaliger Mitglieder und Kinder von Eltern, die grundsätzlich an Outdooraktivitäten interessiert sind. Ich erwarte mir hiervon einen Erfolg, da selbst bei „Gamern“ der Outdoor- und Survival-Aspekt, der mit der Pfadfinderei bekanntermaßen Hand in Hand geht, großen Anklang findet. Dies mache ich anhand des Erfolgs von einschlägigen Survivalspielen fest, zum Beispiel „Minecraft“, „The Forest“, „Rust“, „Ra“, oder „Ark: Survival Evolved“. Sie alle erfreuen sich bei jungen und alten Gamern großer Beliebtheit. Der einschlägige Erfolg der YouTube-Serie „7 vs. Wild“, die von den größten Influencern der deutschen Szene als eines der „gehypertesten“ YouTube-Formate aller Zeiten bezeichnet wurde, allesert des Weiteren [sic] das mögliche Interesse von „Nicht-Outdoor-

Interessierten“ an unserer Arbeit. Es empfiehlt sich demnach unbedingt, den Hype, den die bald erscheinende zweite Staffel auslösen wird, aufzufangen.

Da es sich beim BdP um eine Organisation handelt, die sich geschichtlich gesehen bereits für die Verständigung und Kommunikation zwischen den verschiedenen Bildungsschichten einsetzt und sich über Ländergrenzen hinweg mit Pfadfinder:innen aus aller Welt zusammentut, stimmt sie mit den Zielen der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik überein. Dies zieht meiner Meinung nach mit sich, dass mehr Fördergelder für den BdP eingefordert werden können, da es ein begründetes Interesse am Fortbestand und an gesunden Mitgliederzahlen der einzelnen Stämme des BdP gibt. Dies sollte die Umsetzung der folgenden Vorschläge zusätzlich erleichtern.

Ich würde vorschlagen, auf dem Minecraft-Server eine Art Standlager mit Spielgeschichte und Spielen darzustellen, die den Teilnehmer:innen genauere Einblicke in den Pfadfinderalltag bieten. Die Spielgeschichte ließe sich wunderbar mit verschiedenen „Minecraftskins“ (individualisierbare bzw. bereits bestehende, downloadbare Kostüme) darstellen. Als Spiel schwebt mir u. a. eine digitale Form des Geländespiels vor, das sich leicht durch normale PvP-Kämpfe umsetzen lässt, oder eine Art Versteckspiel. Des Weiteren gibt es für Minecraft einige „Mods“, welche die Survival-Erfahrung realistischer gestalten, indem sie zum Beispiel die Tragekapazität begrenzen oder ein Durst- und komplexeres Hungersystem einführen, sollte man sich gegen die Digitalisierung eines Standlagers entscheiden. Das Benutzen von Mods kann zwar für potenzielle neue Mitglieder ein Hindernis darstellen, doch es gibt Wege, diese Hürden aus dem Weg zu räumen. Als simple Lösung würde sich der sogenannte TechnicLauncher eignen, der das Spielen von Mods stark erleichtert.

Um die Programmierung der Plug-ins, also die Umsetzung des Servers von der Idee zur digitalen Version, würde ich mir keine allzu großen Sorgen machen, da es bereits einige Gratis-Plug-ins für die genannten Spiele gibt. Und falls konkretes Interesse an einem Server besteht, bin ich mir sicher, dass sich Mitglieder finden lassen, die Vorkenntnisse haben und bereit wären, diese zur Verfügung zu stellen. Das Outsourcen dieser Vorgänge ist auch möglich und sollte keine allzu hohen Kosten generieren.

9. Brief an die Elbphilharmonie Hamburg

Sehr geehrte Damen und Herren der Elbphilharmonie Hamburg,

mit diesem Brief möchte ich Sie ermutigen, die Kulturtechniken des Gamings zu nutzen. Damit schließe ich sowohl die entsprechenden Plattformen und Technologien als auch die verschiedenen Ableitungen wie den E-Sport und das Metaverse ein.

Ich möchte Ihnen den Begriff Gaming ein wenig näherbringen. Sie sollten auch bedenken, dass es viele verschiedene Definitionen und Vorstellungen von Gaming gibt. Ich persönlich sage, dass Gaming nicht nur das Spielen von Spielen ist. Gaming ist vielmehr zu einer eigenen Kultur geworden. Natürlich ist das Spielen eine Schlüsselkomponente, aber heutzutage gibt es viele verschiedene Aktivitäten, die darüber hinausgehen. Beispiele dafür sind Veranstaltungen, bei denen sich „Gamer:innen“ treffen, wie bei der Gamescom oder anderen Kongressen dieser Art (Cosplay, E-Sport, Show-Events). All diese Techniken können dazu beitragen, die Ziele der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik zu erreichen.

Spiele sind ein hervorragendes Mittel, um durch den Austausch von Kultur und Bildung gegenseitiges Verständnis zu schaffen, auf unser Land aufmerksam zu machen und eine internationale Beteiligung am gesellschaftlichen Fortschritt in Kultur, Bildung und Wissenschaft zu ermöglichen. Natürlich ist die Elbphilharmonie ein weltbekanntes Konzerthaus, aber Gaming könnte sie noch attraktiver machen und für unser Land werben.

Sound und Soundtracks gehören zu den wichtigsten Schlüsselfaktoren im Gaming. In diesem Bereich ist uns Japan weit voraus, dort werden ganze Stadien mit Enthusiasten über ihre Musik in Anime und Gaming gefüllt. Aber auch wir Deutschen sind für hervorragende Soundtracks bekannt. Beispiele sind der „Gothic 3“-Titelsong oder der zwölfmal für den Oscar nominierte Hans Zimmer, der für seine unglaublichen Soundtracks auch in der Gaming-Szene bekannt ist. Wie die Kultur- und Literaturwissenschaftlerin Sigrid Weigel es formulierte: Man sollte weniger Ressourcen in die Quantifizierung der Evaluation stecken und es stattdessen einfach tun. Wir wissen, dass wir in diesen Bereichen ein Defizit haben. Aber wir haben zahlreiche Belege dafür, dass es funktioniert. Die

Musik ist in der Lage, einen Freiraum für Kunst und Wissenschaft sowie für die Meinungsbildung zu bieten und Deutschland viele verschiedene Gesellschaften, deren Ansichten und außenpolitische Ziele nahezubringen. Sie sind in einer hervorragenden Position, Gaming mit Musik und Kultur zu verbinden. Man muss das Potenzial nur ausschöpfen, so wie es Japan tut. Das Ideal wäre, eine Melodie in der Gaming-Szene zu entwickeln, analog zur Super-Mario-Melodie.

Außerdem sollte man nicht vergessen, wie groß die Gaming-Community ist. Schätzungen zufolge umfasst sie drei Milliarden Menschen weltweit. Die vielen verschiedenen Gaming-Techniken können wir uns aneignen, um diese große Zielgruppe anzusprechen. Eine der vielversprechendsten Möglichkeiten wäre es, mit einer VR-Brille im Konzertsaal zu sitzen und eine Game-Performance mit Live-Soundtrack zu begleiten. Das wäre innovativ und würde die Brücke zwischen Gaming und klassischer Musik stärken. Man könnte die Konzerte auch im Metaverse anbieten, um einen Vorgeschmack auf oder eine Idee von der Elbphilharmonie zu bekommen. So könnte man viele Menschen inspirieren oder bewegen, nach Hamburg zu reisen und die Elbphilharmonie in der realen Welt zu erleben.

Es gibt noch viele andere Beispiele, die für die Integration von Gaming in die Kultur sprechen. Aber wie ich schon erwähnt habe, sollte man nicht lange darüber nachdenken, sondern es einfach tun. Der Markt ist da und es wäre eine große Bereicherung für die deutsche Kulturgeschichte.

Mit freundlichen Grüßen
NN

10. Brief an die Verantwortlichen der öffentlich-rechtlichen Medien

Gaming als (digitaler) Kulturtreiber, wieso nicht im Fernsehen?

„Medien bestimmen unsere Lage, die (trotzdem oder deshalb) eine Beschreibung verdient“, heißt der erste Satz in Friedrich Kittlers Buch „Grammophon, Film, Typewriter“ (1986). Ein Satz, der jedem Medienwissenschaftler bzw. jeder Medienwissenschaftlerin bekannt ist – und das aus gutem Grund. Medien sind in unserer heutigen digitalisierten Welt als Werkzeuge der Informationsverbreitung und Vernetzung nicht mehr wegzudenken, da sie eine so unmittelbare Rolle an unserer Seite angenommen haben. Das Smartphone in unserer Hosentasche, das MacBook vor der Nase, die Werbetafeln auf den Straßen und selbst die Bildschirme in der Hamburger S-Bahn – all diese Objekte tragen den Status eines Mediums, das auf uns immensen Einfluss nimmt, ob bewusst oder unbewusst ist in dieser Hinsicht egal. Fakt ist, dass es seine Aufgabe erfüllt: Es vermittelt uns Informationen, wir nehmen diese auf und dieses Wissen schafft direkt oder indirekt eine Basis, mittels derer wir uns eine eigene Meinung bilden oder eine Entscheidung treffen können.

Sicher fragen Sie sich, wieso ich Ihnen das alles noch einmal vor Augen führe, wo Sie doch eine der größten Mediengruppen in Deutschland vertreten und täglich ein Millionenpublikum mit Ihren Inhalten versorgen.

Weil Sie in meinen Augen mit Ihrer jetzigen Inhalts- und Unternehmenspolitik etwas Elementares ignorieren, das den Medien schon immer eigen war: Die unvermeidliche und andauernde Wandelbarkeit der Präsentationsform. Die Generation „Netflix & Chill“ hat Sie eingeholt, in einem Tempo, das Sie nicht haben kommen sehen oder besser gesagt: nicht sehen wollten. In den frühen 2000er-Jahren, als sich Sky, damals noch Premiere, einen Markt mit exklusiven Bildübertragungsrechten sicherte und dazu noch geringere Werbezeiten bot, fing das Gerüst der Öffentlich-Rechtlichen schon leicht an zu wanken. Einen Wandel hin zu einem Programm mit mehr On-Demand-Inhalten, um Zuschauer:innen ein diverseres Angebot bereiten zu können, vollzog Sky ebenfalls, bevor die Idee der heutigen Mediatheken überhaupt zur Debatte stand.

Und heute stehen Sie wieder an dieser Stelle, wo Ihnen das Medium Internet die Zuschauerzahlen erneut einbrechen lässt, dieses Mal mit wahrscheinlich weitaus

drastischeren Folgen. Ihre Versuche, die Tagesschau z. B. auf Internetplattformen wie TikTok oder Instagram salonfähig zu halten, mag vereinzelt funktioniert haben. Abseits dieses Erfolgs besteht aber das Problem, dass die restlichen Inhalte weiterhin an Sendezeiten gebunden sind und die Zuschauerschaft, die noch zu Ihren Inhalten hält, in ein bis zwei Generationen vollständig durch die Generation Internet abgelöst sein wird.

Damit Ihr Medienverbund weiterhin als eine relevante Plattform in der Deutschen Medienlandschaft bestehen kann, müssen weitgehende Umstrukturierungen Ihrer Inhalte in naher Zukunft vollzogen werden. Einen Aspekt, der zentral in Ihrer zukünftigen Inhaltsgestaltung sein muss, möchte ich mit diesem Brief besonders hervorheben: den bisher ignorierten Einfluss des Mediums Videospiele auf Gesellschaften.

Über drei Milliarden Menschen auf der Welt spielen laut Schätzungen zumindest unregelmäßig Videospiele. Der Markt ist mittlerweile so groß, dass sich einzelne Internetplattformen gebildet haben, auf denen (fast) exklusiv Videospieldinhalte live oder on demand produziert und präsentiert werden. Videospiele dienen schon lange nicht mehr nur als Brot-und-Spiele -Medium, das das einfache Volk bei Laune hält. In den letzten Jahren traten Videospiele verstärkt als Treiber und Plattform von Kulturinhalten auf. Verschiedene Musikkünstler:innen veranstalteten ihre Konzerte während der Corona-Pandemie in virtuellen Spielwelten wie Fortnite und Roblox. Viele versuchten, in der virtuellen Realität den damals sehr eingeschränkten Sozialkontaktraum durch immersive Software zu kompensieren. Hinzu kommt der immer stärkere Fokus der Wissenschaften auf das Medium Videospiele, allen voran das Forschungsfeld der Serious Games in kontrollierten Lernumgebungen sowie die Integration von Virtual und Augmented Reality in die Forschungsprozesse. Was ich damit auszudrücken versuche, ist nicht nur die Präsenz, die dieses Medium mittlerweile ausstrahlt. An dieser Präsenz und dem immer noch steigenden Interesse lässt sich auch ein kultureller Mehrwert festmachen, den Sie mit ihrer Mediengruppe ebenso vertreten, da Sie Inhalte produzieren, aus denen sich ein solcher Mehrwert ebenfalls ergeben hat oder ergeben kann. Um Ihrem kulturellen Auftrag gerecht zu werden, muss dringend ein Anspruch auf Diversität von gezeigten Inhalten thematisiert werden, womit nicht nur eine etwas breitere Palette an Themen bei der Tagesschau und den Tagesthemen gemeint ist, sondern eine grundlegende Anpassung

der Inhalte an den zunehmend trans- und internationalen Austausch von Kulturen auf allen Kontinenten.

Die Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik (AKBP) der Bundesregierung verfehlt derzeit viele der grundlegenden Ziele, die sie sich selbst einmal gesetzt hat. Als Paradebeispiel dient dort der immer noch währende Verbleib der Benin-Bronzen in mehreren Standorten in Deutschland. Diese Kulturaneignung und Ignoranz gegenüber anderen Kulturen, in diesem Fall der nigerianischen, steht im Widerspruch zur eigentlichen Zielsetzung der Auseinandersetzung mit historisch-kulturellen Narrativen, die in der Außenpolitik Deutschlands ursprünglich proklamiert wurde.

Gerade bei solchen Verfehlungen in der Außenpolitik ist es wichtig, dass Sie Ihr Angebot diversifizieren, um ein Zeichen an die Politik zu senden, dass auch sie sich diesbezüglich ändern muss. Mit Ihrer Reichweite haben Sie einen zentralen Einfluss auf die Kulturgestaltung in Deutschland, woran auch die einfache Verfügbarkeit über die Technologie des Fernsehens einen großen Anteil hat. Aber diese Technik ist bald vollständig überholt. Ruhen Sie sich daher nicht auf dem Erfolg der letzten Jahrzehnte aus, sondern denken Sie voraus und investieren Sie in Technologien, die Menschen weitaus interaktiver miteinander vernetzen können!

Über das Internet verschwimmen Grenzen; es schafft einen Raum, in dem Menschen ungehindert miteinander kommunizieren und Inhalte austauschen können. Metaverse-Konzepte, wie die von Facebook oder Google, könnten diese Ebene des Internets noch einmal auf den Kopf stellen. Um sich anzupassen, könnten auch erste kleinere Schritte einen großen Unterschied machen. Seit Jahren erfreut sich die E-Sport-Szene einer großen Beliebtheit auf den Plattformen YouTube und Twitch. Aktuelle Zuschauerzahlen bei der WM im Videospiel „League of Legends“ liegen im mittleren sechsstelligen Bereich, Tendenz steigend. Im Ego-Shooter „Counter Strike: Global Offensive“ lagen die Zuschauerzahlen zu bestimmten Events auch schon im Millionenbereich. Eine Integration solcher Inhalte in das TV-Programm könnten auf kurze Zeit gesehen nicht nur wieder viele jüngere Zuschauer zurück zum Medium Fernsehen bringen, es verschafft auch etwas mehr Zeit, um sich auf größere Umstrukturierungen vorzubereiten zu können.

Aufgrund meines begrenzten Papiervorrats unterbreche an dieser Stelle meine Argumentationskette, auch wenn es noch deutlich mehr Argumente für eine Integration von Gaming in Ihren Medienverbund gibt. Hoffentlich finden meine Worte Anklang und regen dazu an, eine strukturelle Veränderung nicht nur auf informationsarme TikTok-Videos zu beschränken.

Mit freundlichen Grüßen
NN

11. Brief an das Auswärtige Amt

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich schreibe Ihnen, weil ich einen Gedanken mit Ihnen teilen möchte. Im Rahmen meines Studiums habe ich ein Seminar belegt, das sich mit Gaming als Arena der Außen- und Sicherheitspolitik in Zeiten des dritten Systemwettbewerbs beschäftigt. Im Zuge dessen habe ich auch eine Paneldiskussion mit Sigrid Weigel besucht und mir überlegt, wie die Ziele der AKBP bestmöglich umgesetzt werden können.

Gaming scheint meines Erachtens nach ein Sektor zu sein, der noch nicht ansatzweise stark genug ausgeschöpft wird. Lassen sie mich das erklären. Laut Aussagen meines Dozenten gibt es knapp drei Millionen Gamer:innen weltweit (vgl. Shamsrizi, Manoucher, Upgrade ins Metaverse?; <https://www.ifa.de/blog/beitrag/upgrade-ins-metaverse/>). Sie treffen sich regelmäßig auf Messen wie der Gamescom, auf Plattformen wie Twitch und intern in bestimmten Videospiele. An eben diesen Orten werden unter anderem politische Deutungsrahmen und Narrative vermittelt. Viel von dem, was man im Gaming-Bereich aufgreift, beeinflusst auch das alltägliche Leben. Unter diesem Aspekt sollte also ein stärkeres Augenmerk auf Gaming gelegt werden, um sicherzustellen, dass auch hier die gewünschten Werte vermittelt werden. Man darf nicht vergessen, dass ein Großteil der Gamer:innen Jugendliche und junge Erwachsene sind, also die Zukunft unserer Welt. Es liegt in unser aller Interesse, dass diese auch gute und nachhaltige Werte aufgreifen.

Die Sorge um die negativen Auswirkungen von Games ist längst hinfällig. Studien haben bewiesen, dass Gaming nicht wie ursprünglich angenommen die Gewaltbereitschaft fördert, sondern vielen Kindern und Jugendlichen etwas beibringt. Gerade der Aspekt der Problemlösung bereitet die Heranwachsenden gut auf das Leben vor. Es steht für mich außer Frage, dass man Gaming also stärker fördern sollte.

Sie fragen sich nun sicherlich, inwieweit Gaming im Sinne der Außen- und Sicherheitspolitik genutzt werden kann. In der Paneldiskussion sind vor allem zwei wichtige Punkte diskutiert worden. Punkt eins, dass Außenpolitik von innen startet und Punkt zwei, dass, bevor Politiker:innen Entscheidungen treffen,

durch eine im betreffenden Land sitzende Instanz geprüft werden sollte, ob diese Entscheidung wirklich im Interesse des Landes ist. Diese beiden Punkte sind durch Gaming deutlich leichter zu gewährleisten, als es analog möglich wäre, zumal Gaming deutlich mehr Vorteile mit sich bringt.

Der Vorschlag ist folgender: Wir rekreieren die Welt in einem Proto-Metaverse. Das klingt erst einmal abstrakt, ist jedoch schnell umgesetzt. Hierfür nutzen wir Minecraft, das meistgespielte Spiel seit knapp zehn Jahren. Es gibt wohl kaum jemanden, der dieses Spiel nicht kennt oder nicht schon einmal gespielt hat. Es bietet den Vorteil, dass es im Vergleich zu anderen Spielen extrem niedrige Mindestanforderungen stellt. Es ist so gut wie auf jedem Laptop, Handy, Computer und jeder Konsole spielbar. Wir eröffnen einen Server und bauen die Erde nach. Dies wurde bereits gemacht, in Minecraft jedoch nur oberflächlich. Minecraft ist ein Sandbox-Game, das auf Java fundiert. Die Entwickler bringen jedes Jahr ein großes Update mit wenig bis kaum Inhalten heraus. Der Grund, weshalb Jahr für Jahr aufs Neue die kleinen Geschwister der ehemaligen oder noch aktiven Minecraftspieler mit dem Spiel anfangen, ist das Modding. Jeder, der Basiskenntnisse im Programmieren hat, kann Minecraft nach eigenem Belieben verändern. Es gibt bereits eine Unmenge an Mods. Das Auswärtige Amt sollte einen Server stellen und Expert:innen mit dem Entwurf des Modpacks „Minecraft culture“ beauftragen. Dieses Pack sollte Baublöcke im Stil aller uns bekannten Kulturen designen. Somit hätte jeder die Freiheit, sein Zuhause detailgetreu nachzubauen. Das ist die Basis, um Außenpolitik quasi von innen zu führen.

Wie in „The Salzburg Statement on the Future of Cultural Diplomacy“ formuliert, hat Technologie die Macht, geografische Grenzen zu überschreiten und somit für alle „erreichbar“ zu sein. Außerdem wäre man unabhängig von Zeitzonen. Viele Menschen haben ihr Heimatland noch nie verlassen. Besonders für Menschen, die sich Reisen schlichtweg nicht leisten können, wäre diese Minecraft-Welt eine Art, neue Kulturen kennenzulernen. In der Minecraft-Welt sind per se alle Spieler:innen gleich. Alle haben die gleichen Fähigkeiten und Rechte. Expressionismus findet durch Skins statt. Minecraft ist auch deshalb ein geeignetes Medium, weil die Spieler:innen nicht gezwungen werden. Wird auf dem Server außenpolitischer Content geteilt, kann jeder selbst entscheiden, ob er oder sie es sich anschaut oder den Ort wechselt.

Folgender Punkt aus dem Salzburg Statement ist hier gewährleistet: „Recognize the diversity of their own population and actively highlight this diversity within their cultural diplomacy, to move from trying to present a homogenous ‚national culture‘ toward one that is more inclusive and representative of the array of lived experiences of their country.“

Ebenfalls ist es möglich, mit Kultureinrichtungen und Akteur:innen zusammenzuarbeiten, sodass ein Raum für kulturellen Austausch entsteht. In Minecraft gibt es bereits eine Botschaft. Politiker:innen könnten durch diese Welt laufen und mit den Menschen sprechen, was Politik greifbar macht und vor allem junge Menschen an wichtige Themen heranführt. Zudem laufen sie nicht Gefahr, verletzt oder ausgeraubt zu werden. Zumindest nicht real!

Es besteht natürlich das Risiko, dass Spiele anfangen zu „trollen“, sprich auf öffentlichen Diskussionen innerhalb dieser Welt ablenken und stören oder in die Onlinebotschaft gehen und falsche Aussagen und Angaben tätigen. Dieses Problem ist jedoch schon jetzt allgegenwärtig. Internettrolls gibt es überall. Die vermeintliche Anonymität im Internet verleitet manche dazu, Dinge zu sagen und zu tun, die sie im analogen Leben nie tun würden.

Vermerken Sie bitte, dass ich „analoges“ Leben oder „analoge“ Welt schreibe, nicht „echte“ Welt. Dies hat den Grund, dass alles, was im Internet passiert, genauso echt ist wie das, was auf der Straße passiert. Die Zahlen auf dem Bankkonto, Internetmobbing und Internetfreundschaften sind alle real. Ich selbst habe seit fünf Jahren Freunde, die ich noch nie gesehen habe. Aber das ist auch nicht wichtig. Sie sehen, man sollte ernst nehmen, was im Internet geschieht. Deshalb muss man diese Trolls moderieren, nicht nur in Minecraft.

In unserer Minecraft-Welt sollte es Regulierungen geben, zum Beispiel dass Menschen zur „Strafe“ 24 Stunden in den Spectator-Modus gesetzt werden oder einen Chat-Ban erhalten. Ich empfinde es nicht als sinnvoll, sie komplett zu verbannen. Nichtsdestotrotz sollten Internettrolls außerhalb unser Minecraft Kulturstätte stärker geahndet werden!

12. Brief an „Kulturprojekte Berlin GmbH“

Sehr geehrte Damen und Herren der „Kulturprojekte Berlin GmbH“,

Ihre Gesellschaft steht insbesondere für komplexe kulturelle Projekte und Initiativen in Kooperation mit nahezu allen Berliner Museen und weiteren bildungskulturellen Institutionen. Vor allem sind Sie bekannt für Veranstaltungen wie die „Lange Nacht der Museen“ oder die „Berlin Art Week“ und Sie betreuen die Ausstellungen und Programme zur Förderung des kulturellen Austausches. Sie unterstützen künstlerisch die kulturellen Beziehungen, indem Sie mit populären Festivals und unterschiedlichen Konzepten für Partizipation sorgen und möglichst viele Menschen verschiedener Nationen, Altersgruppen und Interessen zusammenbringen (vgl. Offizielle Website der „Kulturprojekte Berlin GmbH“). Mit dem Ziel, die kulturdiplomatischen und politischen Beziehungen zu vertiefen und weiterzuverfolgen, möchte ich Ihnen eine Idee präsentieren: die „Berlin History of Art Gaming Week“.

Eines der Ziele, das im 24. Bericht der Bundesregierung zur Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik (kurz: AKBP) erwähnt wird, ist, für Deutschland zu werben und einen gesellschaftlichen Fortschritt in Kultur, Bildung sowie Wissenschaft zu ermöglichen. Mein Konzept umfasst ein Projekt über den europäischen Austausch und die Auseinandersetzung mit dem historischen Trauma des Kulturgutraubes im 20. Jahrhundert. Es ist bekannt, dass in jüngster Vergangenheit mehrere Kunstgegenstände aus vielen Ländern, beispielsweise Griechenland oder Ägypten, geraubt worden sind. Ich möchte mit meiner Konzeptidee zu einer virtuell künstlerischen Zusammenarbeit aufrufen. Europaweit sollen sich Gamer:innen, Künstler:innen und Kulturschaffende zusammenschließen und gestohlene Kunstgüter virtuell nachstellen. So können historischer Input korrekt wiedergegeben und Artefakte visuell dargestellt werden, mit dem Ziel virtueller Gerechtigkeit und Inklusion.

So erhalten die Besucher:innen der „Berlin History of Art Gaming Week“ Geschichtshappen auf virtuelle und künstlerische Weise und bilden sich kulturell weiter.

Kunst hat das Potenzial, die Welt zu verbessern und das eigene Verständnis von Geschichte und Kulturdiplomatie zu vertiefen und für Themen und Probleme

zu sensibilisieren. Mir ist bewusst, dass das Thema Kulturgutraub kein einfaches und empfindsam ist. Der Kunst- und Kulturgutsaustausch umfasst in der realen Welt viele bürokratische und politische Hürden. Jedoch könnte man mit meiner Idee ein virtuelles Festival auf die Beine stellen, denen andere Formen der kulturellen Zusammenarbeit gegenüberstehen, die vielleicht leichter zu umgehen sind. Es kann ein digitaler Raum für soziale und kulturelle Interaktion geschaffen werden. Sogar Diplomaten:innen und Minderheiten könnten daran teilnehmen. Das Festival wäre für jeden zugänglich und würde einfach und ohne wenige Kosten Millionen, wenn nicht gar Milliarden von Menschen erreichen.

Durch die europaweite kreative Zusammenarbeit könnte erreicht werden, dass sich Individuen als Bürger:innen der ganzen Welt verstehen, was möglicherweise die Problematik des Nationalismus verringert. Besucher:innen können eigene räumliche und gedankliche Grenzen überschreiten und erhalten neue Weltanschauungen und Perspektiven. Dafür werden viel Feingefühl, kulturpolitische Kommunikation und Aufklärung nötig sein.

Die virtuelle Realität gehört zur Gaming-Welt und man könnte mithilfe von verschiedenen Technologien eine Minecraft-Welt mit unterschiedlichen Servern entwickeln, die man mithilfe einer VR-Brille betreten und so Artefakte nachbauen und besichtigen kann. Minecraft ist ein kreatives Videospiel. Durch das Zusammenführen von verschiedenen Technologien kann ein sogenanntes Metaverse errichtet und eine neue virtuelle Realität kreiert werden. Minecraft wird in der Gaming-Community durchaus als eine Metaverse-Vorstufe betrachtet und durch die Verknüpfung mit VR-Brillen und einem virtuellen Raum kann eine neue digitale Welt erschaffen und erlebt werden. So werden neue Kulturtechniken genutzt und die AKBP kann sich intensiver mit dem Thema „Metaverse“ beschäftigen, neue Forschungserkenntnisse gewinnen und ihr analoges Denken herausfordern.

Quellenverzeichnis:

Interview mit Manouchehr Shamsrizi – Upgrade ins Metaverse? <https://www.ifa.de/blog/beitrag/upgrade-ins-metaverse/>

The Salzburg Statement on the Future of Cultural Diplomacy, https://www.salzburgglobal.org/fileadmin/user_upload/Documents/2020-2029/2022/5743-01/SalzburgGlobal_Statement_Culture.pdf, insbesondere den Absatz „Recognizing the Power of Technology“ und die Handlungsaufforderungen unter „We call on artists, cultural producers and cultural institutions“

24. Bericht der AKBP der Bundesregierung

<https://www.auswaertiges-amt.de/blob/2460126/f65c6be22ce7974082d6cd01f555cbe8/akbp-bericht2020-data.pdf>

Offizielle Website der „Kulturprojekte Berlin GmbH“ (Über uns | Kulturprojekte Berlin). <https://kulturprojekte.berlin/ueber-uns/>

Über den Autor

Ursprünglich in der politischen Philosophie internationaler Beziehungen beheimatet, beschäftigt sich **Manouchehr Shamsrizi** seit über einem Jahrzehnt mit den Auswirkungen von Gaming auf die Gesellschaft, unter anderem als Mitbegründer des gamelab.berlin am Exzellenzcluster der Humboldt-Universität und als Leiter der Humboldt-Innovationsgruppe für Gaming in internationalen Beziehungen. Der gebürtige Hamburger mit persischen Wurzeln war Global Justice Fellow der Yale University, Ariane de Rothschild Fellow an der University of Cambridge und Fellow der Royal Society of Arts, derzeit ist er Fellow der Deutschen Gesellschaft für Auswärtige Politik. Shamsrizi gilt als „among the most publicly prominent voices of Germany’s younger generation“ (Washington Post), „well positioned to assess emerging trends“ (Monocle Magazine), und „überall dort mit von der Partie, wo die Verbesserung der politischen Verhältnisse noch ordentlich Spielraum nach oben haben“ (re:publica). Seit 2018 berät er das Auswärtige Amt in verschiedenen Konstellationen zu Gaming in der strategischen Kommunikation.

Impressum

Die Studie ist im Rahmen des ifa-Forschungsprogramms „Kultur und Außenpolitik“ entstanden und erscheint in der ifa-Edition Kultur und Außenpolitik. Das Forschungsprogramm wird aus Mitteln des Auswärtigen Amtes finanziert. Die Publikation gibt ausschließlich die persönliche Auffassung der Autor:innen wieder.

Herausgeber:

ifa (Institut für Auslandsbeziehungen e. V.)

Charlottenplatz 17

70173 Stuttgart

P.O. Box 10 24 63, D-70020 Stuttgart

info@ifa.de

www.ifa.de

© ifa 2023

Autor:

Manouchehr Shamsrizi

Redaktion:

ifa-Forschungsprogramm „Kultur und Außenpolitik“

Lektorat:

Juliane Pfordte

Credits:

Steve Johnson/Pexels

Design:

Andreas Mayer, Stuttgart

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



DOI: <https://doi.org/10.17901/605>

Weitere Publikationen der ifa-Edition Kultur und Außenpolitik



Nesrin Tanç: Ne kaldı? Ne kalacak? Was ist geblieben? Was bleibt? Erinneren an die sogenannten Gastarbeiter:innen aus der Türkei, Stuttgart: ifa 2021 (ifa-Edition Kultur und Außenpolitik)

DOI: <https://doi.org/10.17901/akbp1.14.2021>



Annette Tietenberg: Was heißt 'kuratieren' heute? Potenziale für transnationale Kooperationen, Stuttgart: ifa 2021 (ifa-Edition Kultur und Außenpolitik)

DOI: <https://doi.org/10.17901/akbp1.11.2021>



Kathrin Tietze: Diversität und Inklusion in der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik: Grundlagen und Empfehlungen für eine Umsetzung in der Praxis, Stuttgart: ifa 2021 (ifa-Edition Kultur und Außenpolitik)

DOI: <https://doi.org/10.17901/akbp1.12.2021>



Alexander Yendell, Oliver Hidalgo und Carolin Hillenbrand: Die Rolle von religiösen Akteuren in der COVID-19-Pandemie: Eine theoriegeleitete empirische Analyse mit politischen Handlungsempfehlungen, Stuttgart: ifa 2021 (ifa-Edition Kultur und Außenpolitik)

DOI: <https://doi.org/10.17901/akbp1.09.2021>

Weitere Publikationen finden Sie unter: <https://culturalrelations.ifa.de/forschen/>

Metaverse und Gaming

Potenziale für die Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik

Diese Studie trägt dazu bei, ein Verständnis für das Thema ‚Gaming‘ und seine Derivate zu vermitteln und mithilfe von interdisziplinären, theoriegeleiteten Übersichten, Modellen und Handlungsempfehlungen eine praxisorientierte, qualifizierte Extended Gaming Literacy für Akteur:innen der Auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik (AKBP) aufzubauen. Ein umfangreiches technisches oder technologisches Fachwissen wird nicht vorausgesetzt. Besonders in der internationalen Zusammenarbeit kann diese Studie durch die verschiedenen Praxisbeispiele und deren akademische Einordnung als Inspiration dienen. Im ersten Teil der Studie werden die Potenziale von Gaming aufgezeigt und gleichzeitig der Blick auf neueste Entwicklungen wie ‚das Metaverse‘ gerichtet. Ein handlungsleitendes Modell vermittelt das Handwerkszeug, um verschiedene Dimensionen von Gaming und dessen Auswirkungen einordnen zu können. Verschiedene Aspekte des Modells werden anhand von zehn kurzen Fallbeispielen erläutert. Die Studie schließt mit Handlungsempfehlungen und einem kritischen Ausblick, insbesondere hinsichtlich offener Forschungsfragen.