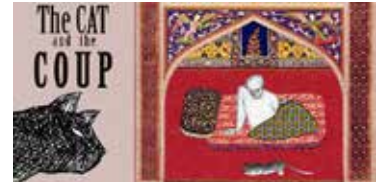


Meinungsbilder:  
Computerspiele als  
Kommentare realer  
politischer Ereignisse

Making Opinions:  
Computer Games as  
Commentary on  
Actual Political Events

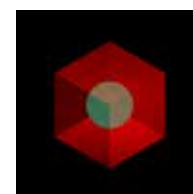
# The Cat and the Coup Madrid Yellow Umbrella



Militärisches:  
Computerspiele als Reflexion  
des Bündnisses von Krieg  
und Unterhaltungsindustrie

Military Matters:  
Computer Games as Reflections  
on the Alliance between War  
and Entertainment Industries

# Killbox Unmanned This War of Mine dead-in-iraq (Performance)



Multiperspektivität:  
Computerspiele als  
Hinterfragungen stereotyper  
Geschlechterrollen



Multiple Perspectives:  
Computer Games  
Questioning Stereotypical  
Gender Roles



# Perfect Woman Dys4ia Coming Out Simulator



Medienkritik:  
Computerspiele  
als Instrumente  
der Selbstreflexion

Media Critique:  
Computer Games  
as Instruments  
of Self-Reflection

# Phone Story TouchTone Orwell



Migrationsgeschichten:  
Computerspiele als  
Grenzgänger

Migration Stories:  
Computer Games and  
Border Lines

# Papers, Please 1378(km) Escape from Woomera



Machtspiele:  
Computerspiele als  
Beobachter von  
Selbstwirksamkeit  
und Ohnmacht

Mapping Power:  
Computer Games as  
Observers of Agency  
and Powerlessness



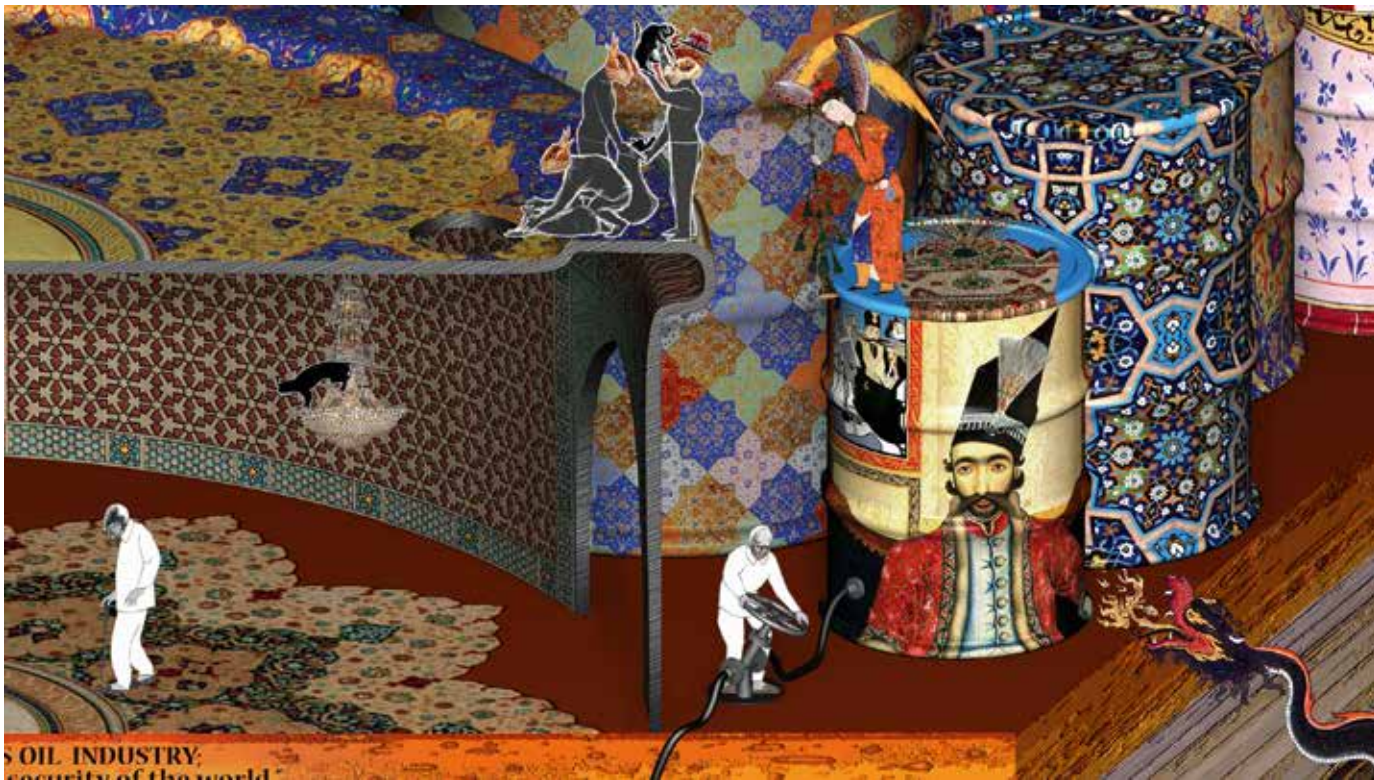
# Sunset Democracy 3 The Westport Independent



# The Cat and the Coup\*

2011

\* USA  
2011  
Computerspiel /  
Computer game,  
PC



▲ *Cat and the Coup*, March 20, Iranian parliament nationalizes oil industry © Peter Brinson and Kurosh ValaNejad, 2011

132

DE

Ein Fall zurück durch die Zeit: In *The Cat and the Coup* werden die Spielenden zum Schoßtier der Politik und erleben Weltgeschichte aus der Perspektive eines Vierbeiners. Als Katze lösen sie verschiedene Puzzles, die nach und nach in einer rückwärts erzählten Geschichte erst den Tod von Dr. Mohammad Mossadegh, dann seinen Hausarrest und seine Gefängnisstrafe, den Putsch gegen ihn sowie schließlich seine Zeit als Premierminister dokumentieren. Der bis heute umstrittene Premier regierte den Iran von 1951 bis 1953 und wurde durch Nachrichtendienste der USA und Großbritanniens aus seinem Amt geputscht.

Auf seiner Lebensgeschichte basiert das ›Documentary Game‹ *The Cat and the Coup*. Das Genre des dokumentarischen Spiels stellt für Entwickler\*innen immer wieder eine große Herausforderung dar. Denn eine auf Selbstwirksamkeit beruhende interaktive Erfahrung ist schwerlich mit historisch gesicherten und nicht mehr beeinflussbaren Fakten zu kombinieren. Die Entwickler von *The Cat and the Coup* fanden für dieses Dilemma eine außergewöhnliche Lösung, indem sie sich dafür entschieden, dass die Spielenden lediglich als Haustier von Mossadegh agieren und als dieses den Politiker durch verschiedene Lebensstationen begleiten können. Das Spiel beginnt mit dem Tod Mossadeghs im Jahr 1967 und führt die Spielenden beim richtigen Lösen aller Puzzles bis zum Beginn von dessen Regierungszeit, die geprägt war von einem angloamerikanischen Interessen zuwider laufenden Streit über die Verstaatlichung der iranischen Ölfelder. Von Anfang an war Mossadeghs Amtszeit von Instabilität gekennzeichnet, der das Spiel mit dem wiederkehrenden Motiv des Schwankens aller Szenerien Ausdruck verleiht. Dabei ist es ausgerechnet die Katze, die das Schwanken

EN

Plummeting backwards through time, in *The Cat and the Coup* players turn into the pets of politics and experience world history from a four-legged perspective. As a cat, they solve various puzzles that gradually, in a tale told in reverse order, document first the death of Dr. Mohammad Mossadegh, then his house arrest and prison sentence, then the coup, and finally his time as Prime Minister. The Iranian prime minister, whose role remains contentious to this day, came to power in 1951 and was deposed in 1953 in a coup orchestrated by the US and British intelligence services.

His life story forms the basis for the 'documentary game' *The Cat and the Coup*. The documentary game genre continues to be a serious challenge to game developers. It is difficult to combine an interactive experience based on self-efficacy with unalterable historical facts. The developers of *The Cat and the Coup* found an unusual solution to this dilemma by deciding to let the players act in Mossadegh's life story only as his pets and animal companions. The game begins with Mossadegh's death in 1967, and guides the players, provided they solve the puzzles correctly, back to the beginning of his time in office which was dominated by a contentious proposal, contrary to Anglo-american interests, to nationalize Iranian oil fields. Mossadegh's term in office was marked by instability from the beginning, which the game articulates visually by introducing a recurring motif of swaying and tilting imagery. And it is the cat, of all things, that causes the swaying and sabotages the negotiations. For example, it causes the chair of prime minister Mossadegh to collapse time and time again during his talks with US president Truman until Mossadegh finally plunges further back

Peter Brinson & Kurosh ValaNejad



verursacht und Verhandlungen sabotiert. So bringt sie zum Beispiel im Gespräch des US-Präsidenten Truman mit Mossadegh den Stuhl des iranischen Premierministers wieder und wieder zu Fall – so oft, bis Mossadegh durch eine Tür weiter zurück durch die Zeit fällt, und damit durch eine beeindruckende, an persische Miniaturen angelehnte Grafik. Deren Stil erinnert an aufwändige Holzarbeiten, sogenannte Intarsien mit fein ziselierten Rankenornamenten und Arabesken. Gemischt wird dieser Stil collageartig mit Versatzstücken wie einer Supermann-Karikatur mit Echsenkopf und US-Flagge, die die Verbindung Mossadeghs zu Großbritannien und den USA unterstreichen. Die einzelnen Abschnitte des Spiels muten poetisch und geheimnisvoll an und weisen teilweise surrealistischen Charakter auf, wobei auffällig ist, dass die meisten der britischen und US-amerikanischen Figuren im Spiel Tierköpfe haben, Mossadegh hingegen als normaler Mensch auftritt.

Den Entwicklern Peter Brinson und Kurosh ValaNejad ging es nicht darum, ein Spiel zu kreieren, das aus neutraler Perspektive erzählt – wie sähe eine solche Perspektive auch aus? – oder das die Selbstwirksamkeit der Spielenden in den Vordergrund stellt, sondern eines, »das nicht wie die anderen ist. Das Ziel des Spiels ist es, dass die Spieler – besonders Amerikaner – sich mehr Fragen über den Iran stellen.«<sup>1</sup> Erst zwei Jahre nach der Veröffentlichung von *The Cat and the Coup* und damit genau 60 Jahre nach dem Putsch gegen Mossadegh bekannte sich der amerikanische Geheimdienst CIA öffentlich zu seiner maßgeblichen Beteiligung an den Geschehnissen.<sup>2</sup> Zwei Jahre vor der Veröffentlichung des Spiels wiederum hatte Slavoj Žižek in einem Aufsatz den Iran und die aktuelle politische Situation des Landes mit einer Katze über dem Abgrund verglichen, die nur dann nach unten fällt, wenn sie nach unten schaut und die Tiefe bemerkt.<sup>3</sup> Das Spiel *The Cat and the Coup* verleiht genau diesem Gefühl des Fallens einen besonderen Ausdruck, eines Fallens zurück durch die Zeit.

in time, through a door and an impressive Persian miniature-inspired graphic. It is reminiscent of an elaborate style of wooden in-lay work, adorned with finely wrought floral and Arabic ornaments. This style is collaged together with visual fragments such as a Superman-caricature sporting a lizard's head and a US flag that emphasizes Mossadegh's UK and US connections. The individual segments of the game are suffused with a poetic and mysterious aura and are partly surreal in character, notably in the fact that most of the British and US game figures have animal heads while Mossadegh appears as a normal human being.

Peter Brinson and Kurosh ValaNejad, the developers, were not concerned with creating a game that tells its story from a neutral perspective—besides, what could such a perspective look like?—or foregrounds the players' self-efficacy, but one "that is unlike the others. The goal of the game is to make players—especially US players—ask themselves more questions about Iran."<sup>1</sup> It was only two years after *The Cat and the Coup* was published, and precisely 60 years after the coup against Mossadegh, that the CIA publically acknowledged its leading involvement in these events.<sup>2</sup> In an essay published two years prior to the game's launch, Slavoj Žižek compared the current political situation in Iran to that of a cat walking across an abyss but that would plummet to the ground only if it looked down and realized how far below it was.<sup>3</sup> The game *The Cat and the Coup* expresses this special feeling of plummeting, of plummeting backwards through time.

1 Zitiert nach Fischer, Jan: »The Cat and the Coup«, unter: [http://www.thecatandthecoup.com/GEE10\\_TheCat.pdf](http://www.thecatandthecoup.com/GEE10_TheCat.pdf) (18.08.2016).

2 Vgl. Stark, Florian: »CIA bekennt sich zu Militärputsch 1953 im Iran«, unter: <http://www.welt.de/geschichte/article119180782/CIA-bekannt-sich-zu-Militaerputsch-1953-im-Iran.html> (18.08.2016).

3 Žižek, Slavoj: »Unser aller Freiheit«, unter: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/iran-unser-aller-freiheit-1811344.html> (19.08.2016).

1 Quoted in Fischer, Jan. "The Cat and the Coup." Retrieved from [http://www.thecatandthecoup.com/GEE10\\_TheCat.pdf](http://www.thecatandthecoup.com/GEE10_TheCat.pdf) on 18.08.2016.

2 cf. Stark, Florian. "CIA bekennt sich zu Militärputsch 1953 im Iran." Retrieved from <http://www.welt.de/geschichte/article119180782/CIA-bekannt-sich-zu-Militaerputsch-1953-im-Iran.html> on 18.08.2016.

3 Žižek, Slavoj. "Unser aller Freiheit." Retrieved from <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/iran-unser-aller-freiheit-1811344.html> on 19.08.2016.



◀ *Cat and the Coup*, August 5, 1956 until March 1967, Mossadegh confined to Ahmad Abad © Peter Brinson and Kurosh ValaNejad, 2011

# Madrid\*

# 2004

\*UY  
2004  
Computerspiel /  
Computer game,  
Browser

134



▲ *Madrid* © 2004 – Gonzalo Frasca /  
Sofia Battezzore

# Gonzalo Frasca

Mit Kerzen ein Zeichen gegen den Terror setzen: Mit dem Newsgame *Madrid* reagierte der Game-Designer und -Theoretiker Gonzalo Frasca direkt auf die verheerenden Zuganschläge in Spanien vom 11. März 2004. Nur zwei Tage nach den Anschlägen wurde das Spiel veröffentlicht. In diesem Spiel sieht man Menschen, deren T-Shirts die Orte von Terroranschlägen tragen, Kerzen in den Händen halten. In Gedenken an die Opfer lassen die Spielenden durch einen Mausklick die Kerzenflammen heller erleuchten, und sie müssen versuchen, sie vor dem Erlöschen durch den Wind zu bewahren. Im Verlauf des Spiels wird klar, dass es nur sehr schwer möglich ist, alle Kerzen gleich hell leuchten zu lassen.

Frasca ist Mitglied von *Newsgaming.com*, einer Gruppe unabhängiger Künstler\*innen und Entwickler\*innen mit Basis in Uruguay. Ganz im Sinne ihres Credo »Simulation meets political cartoons« entwickeln sie jenseits belustigenden Entertainments kleine Flash-Games und beziehen – teilweise, wie im Spiel *September 12th*, ausgesprochen provokant – Stellung zu aktuellem Weltgeschehen.

Als einer der ersten Game-Designer und Computerspieltheoretiker hat sich Frasca mit den politischen Potenzialen von Computerspielen auseinandergesetzt. Bereits in seiner von Janet Murray betreuten Master Thesis *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*<sup>1</sup> macht er darauf aufmerksam, dass die in Computerspielen vorgefundene Form der Simulation eine Art von Repräsentation sein kann und dass Computerspiele Inhalte, Bedeutungen und Ideologien auch in ihrer algorithmischen Struktur und ihren Regeln transportieren. Das bedeutet, dass nicht nur die Bilder und Töne von Computerspielen politische Inhalte direkt vermitteln können, sondern das zu Grunde liegende System des Spiels, das Regelwerk, ebenso ein Vehikel von Bedeutung und Ideologie ist. Frasca bezeichnet dieses Phänomen als »simulation rhetoric«<sup>2</sup> (vgl. dazu auch der Text von Pierre Depaz im vorliegenden Katalog). Somit kann die politische Aussage sowohl in einer eingeschränkten Agency der Spielenden – wie bei *Madrid* und *Phone Story* – zum Tragen kommen oder sich gerade in der Handlungsfreiheit (wie bei *Papers, Please*) erschöpfen. *Madrid* geht noch einen Schritt weiter als *Phone Story* und wirft die Frage auf: Wenn die Handlungsfreiheit der Spielenden so eingeschränkt wird, dass Gewinnen kaum möglich ist<sup>3</sup>, handelt es sich dann überhaupt noch um ein »Spiel«?

1 Frasca, Gonzalo: »Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate« (Master Thesis 2001), unter: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesis-Videogames.pdf> (14.08.2016).

2 Vgl. Frasca, Gonzalo: »Simulation vs. Narrative. Introduction to Ludology«, in: Perron, Bernard, Wolf, Mark J. P. (Hg.), *The video game theory reader*, New York (NY): Routledge, 2003, S. 221–235, hier: S. 225.

3 Laut Gonzalo Frasca, Entwickler von *Madrid*, sei es jedoch möglich, das Spiel zu gewinnen, vgl. Frasca, Gonzalo: »My Games«, unter: [http://www.ludology.org/my\\_games.html](http://www.ludology.org/my_games.html) (14.08.2016).

Candles as a symbol against terror: Game designer and theoretician Gonzalo Frasca created the news game *Madrid* in direct reaction to the devastating train attacks in Spain on March 11, 2004. The game was published just two days after the attacks. In it, we see people whose T-shirts show the places where terror attacks have taken place, holding candles in their hands. In memory of the victims, the players use mouse clicks to increase the brightness of the candles' flames and attempt to prevent them from being extinguished by the wind. It becomes apparent over the course of the game that it is very difficult to make all the candles glow with equal brightness.

Frasca is a member of *Newsgaming.com*, a group of independent artists and developers based in Uruguay. In accordance with their credo "Simulation meets political cartoons," they develop small Flash games that are more than amusing entertainment and they take position vis-à-vis contemporary world affairs—sometimes, as with *September 12th*, in a highly provocative manner. Frasca was one of the first computer game designers and theoreticians to reflect on the political potential of computer games. In his master's thesis *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*,<sup>1</sup> which was supervised by Janet Murray, he already drew attention to the fact that the type of simulation that is found in computer games can constitute a form of representation and that computer games convey content, meaning, and ideology by their rules and algorithmic structure. This means that computer games can convey political content not only by means of images and sounds, but that the underlying system of the game, the rules, can equally serve as a vehicle of meaning and ideology. Frasca calls this phenomenon "simulation rhetoric"<sup>2</sup> (see the essay by Pierre Depaz in this catalogue). Thus, the political statement can manifest in the limitations of the players' agency—like in *Madrid* and *Phone Story*—or exhaust itself precisely in their freedom of action (as in *Papers, Please*). *Madrid* takes a step beyond *Phone Story* by asking the question: if the players' freedom of action is restricted to such an extent that it becomes nearly impossible to win the game<sup>3</sup>, can it be called a 'game' at all?

1 Frasca, Gonzalo. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. (Master Thesis 2001). Retrieved from <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesis-Videogames.pdf> on 14.08.2016.

2 Cf. Frasca, Gonzalo. "Simulation vs. Narrative. Introduction to Ludology." Perron, Bernard and Mark J. P. Wolf (Eds.). *The Video Game Theory Reader*. New York, NY: Routledge, 2003. 225.

3 Gonzalo Frasca states on his Website that *Madrid* "is a game that you can actually win." Retrieved from [http://www.ludology.org/my\\_games.html](http://www.ludology.org/my_games.html) on 14.08.2016.



# Yellow Umbrella\* 2014



◆ *Yellow Umbrella*, Screenshot  
© Awesapp, 2014



\* HK  
2014  
Computerspiel /  
Computer game,  
Android

136

DE

In *Yellow Umbrella* verteidigen sich friedliche Demonstrant\*innen mit Regenschirmen, Früchten, Bestechungsgeld, Torten und Räucherstäbchen gegen auf sie zumarschierende Polizisten, Kriminelle und Politiker. Das Spiel greift die von populären Spielen wie *Plants vs. Zombies* etablierte »Tower Defense«-Mechanik auf, um die von August bis Dezember 2014 andauernden friedlichen Proteste gegen die Neuerungen bei der Wahl des Hongkonger Verwaltungschefs und die damit verbundene Beschneidung der Sonderrechte Hongkongs kritisch zu kommentieren.

Die gewählte Spielmechanik legt in *Yellow Umbrella* die Rollen der sich gegenüberstehenden Gruppen eindeutig fest: das »Tower Defense«-Prinzip zeichnet die am linken Bildrand hinter Barrikaden platzierten Aktivist\*innen als defensive Opfer, deren Handlungen von den Spielenden kontrolliert werden können, die sich aber im passiven Widerstand erschöpfen. Die gegen sie anstürmenden Polizisten, Kriminellen und Politiker hingegen werden als Aggressoren skizziert, welche mit Tränengas und Messern gegen die Demonstrant\*innen vorgehen. Als größter Aggressor erscheint im Spiel der Regierungschef Leung Chun Ying in einem Wolfskostüm, das auf der Analogie seines Namens und des kantonesischen Wortes für »Wolf« beruht. Er kann im Spiel nur mittels eines sehr hohen Geldbetrags, umgerechnet rund 6 Millionen Euro, bestochen werden. Insgesamt ist das Spiel aber nicht zu gewinnen.

2014 forderten tausende Demonstrant\*innen neben freien Wahlen den Rücktritt von Leung Chun Ying, der sich über seinen Einfluss in der Wirtschaftswelt den Weg in die hohe Politik geebnet hatte und die vom chinesischen Regime geplante Änderung bei der Wahl des Hongkonger

EN

In *Yellow Umbrella*, peaceful demonstrators defend themselves against the police, criminals, and politicians marching against them by using umbrellas, fruit, bribes, cream pies, and incense sticks. The game adapts the 'tower defense' model used in popular games like *Plants vs. Zombies* in order to comment critically on the peaceful protests that took place between August and December 2014 against the changes introduced for the election of the new Hong Kong head of administration and the simultaneous curtailing of Hong Kong's special status.

The game model clearly delineates the roles of the opposing forces in *Yellow Umbrella*: the 'tower defense' principle defines the activists, shown behind barricades on the left side of the screen, as defensive victims whose actions can be controlled by the players, but exclusively within the limits of passive resistance. The police, criminals, and politicians, on the other hand, are shown as aggressors attacking the demonstrators using tear gas and knives. The biggest aggressor in the game is the head of government, Leung Chun Ying, appearing in a wolf costume, based on the analogy between his name and the Cantonese word for 'wolf.' He can be neutralized only by being bribed with an enormous sum of money of 6 million Euros. In its full scope, it is impossible to win the game.

In 2014, thousands of demonstrators demanded free elections and the resignation of Leung Chun Ying, whose business connections had paved his way into power politics and who supported the changes planned by the Chinese regime in the election process for the next chief of Hong Kong's administration. In response, Hong Kong citizens occupied the city's financial and government districts. The term 'umbrella revolution' was coined in

Verwaltungschefs zustimmend unterstützte. Die Bürger\*innen Hongkongs besetzten daraufhin die Finanz- und Regierungsbezirke. Der Begriff der »Regenschirm-Revolution« wurde durch den polizeilichen Einsatz von Pfefferspray im September 2014 geprägt, vor dem sich die Demonstrant\*innen mit ihren Regenschirmen schützten. Die Mehrheit der Protestierenden lehnte jedoch den Begriff »Revolution« ab. Ihnen ging es um eine Forderung nach der Aufrechterhaltung demokratischer Wahlen in der Sonderverwaltungszone Hongkong.

Fung Kam Keung, Gründer der in Hongkong ansässigen Entwicklerfirma Awesapp, unterstrich diese Forderung mit der Veröffentlichung des Spiels *Yellow Umbrella* am 20. Oktober 2014. Schon innerhalb der ersten Woche wurde die kostenlose App für iPhone und iPad mehr als 60.000 Mal heruntergeladen, hauptsächlich von der Bevölkerung Hongkongs. Mit seinem Kommentar zum tagesaktuellen Geschehen reiht sich das Spiel in die Reihe der Newsgames ein.<sup>1</sup> Es integriert wie andere Newsgames – beispielsweise *Madrid* (siehe Beschreibung im vorliegenden Katalog) – aktuelles politisches Geschehen in das Gameplay und vermittelt mehr oder weniger breite journalistische Inhalte auf interaktive Art und Weise. In jedem Fall aber bezieht es Stellung zu den dargestellten Geschehnissen, in *Yellow Umbrella* in satirischer und deutlich überspitzter Form. Darauf weist nicht zuletzt das Portrait des Entwicklers hin, das dieser in das Spiel integrierte – versteckt in einem Mülleimer am Straßenrand.

Für Christian Huberts zeigt sich an *Yellow Umbrella*, inwieweit die Spielmechanik immer schon eine Interpretation der Inhalte nahelegt:

Im Gegensatz zu *1378(km)* stößt *Yellow Umbrella* auf größeren Zuspruch.<sup>2</sup> Das »Tower Defense«-Prinzip markiert die Aktivist\*innen spielmechanisch als Opfer, die sich gegen staatliche Gewalt verteidigen – nicht als Aggressor, wie im Shooter-Genre. Der namensgebende und zum politischen Symbol erhobene gelbe Regenschirm wird dabei nicht zur Waffe, sondern zum Werkzeug des passiven Widerstands.

(vgl. dazu der Text von Christian Huberts im vorliegenden Katalog).

<sup>1</sup> Vgl. Bogost, Ian, Ferrari, Simon, Schweizer, Bobby: *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge, London: The MIT Press, 2010.

<sup>2</sup> Vgl. Silbert, Sean, Makinen, Julie: »Yellow Umbrella' app lets you play Hong Kong democracy protester«, unter: [www.latimes.com/world/asia/la-fgyellow-umbrella-app-hong-kong-democracy-20141027-story.html](http://www.latimes.com/world/asia/la-fgyellow-umbrella-app-hong-kong-democracy-20141027-story.html) (13.07.2016).

response to the police use of pepper spray in September 2014 which demonstrators defended against by using their umbrellas. Most protesters in fact rejected the term 'revolution.' Their focus was a demand for the continuation of democratic elections in the special administrative zone of Hong Kong.

Fung Kam Keung, founder of the Hong-Kong-based game development company Awesapp, underscored these demands by publishing *Yellow Umbrella* on October 20, 2014. During the first week, the free iPhone and iPad app was downloaded more than 60.000 times, mainly by Hong Kong citizens. With its commentary on current affairs, the game takes its place among the category of newsgames, such as *Madrid* for example (see also the game description in this catalogue).<sup>1</sup> Like other newsgames, it integrates current political events into the game play and publicizes more or less broadly based journalistic content in an interactive manner. Newsgames always take a position vis-à-vis the events they depicts, sometimes in a satirical and clearly exaggerated form, as in *Yellow Umbrella*. One example is the portrayal of the game's developer integrated into the game—in this case on a garbage can by the side of the road.

For Christian Huberts, *Yellow Umbrella* demonstrates the extent to which the format of a game inevitably informs a reading of its content:

In contrast with *1378(km)*, *Yellow Umbrella* met with more acclaim from the press and (even local) audiences.<sup>2</sup> In terms of gaming mechanics, the 'tower defence' principle marks the activists as victims defending themselves against state violence—not as aggressors, as they would be in the shooter genre. The eponymous yellow umbrella, which has become a political symbol, becomes not a weapon but a tool of passive resistance.

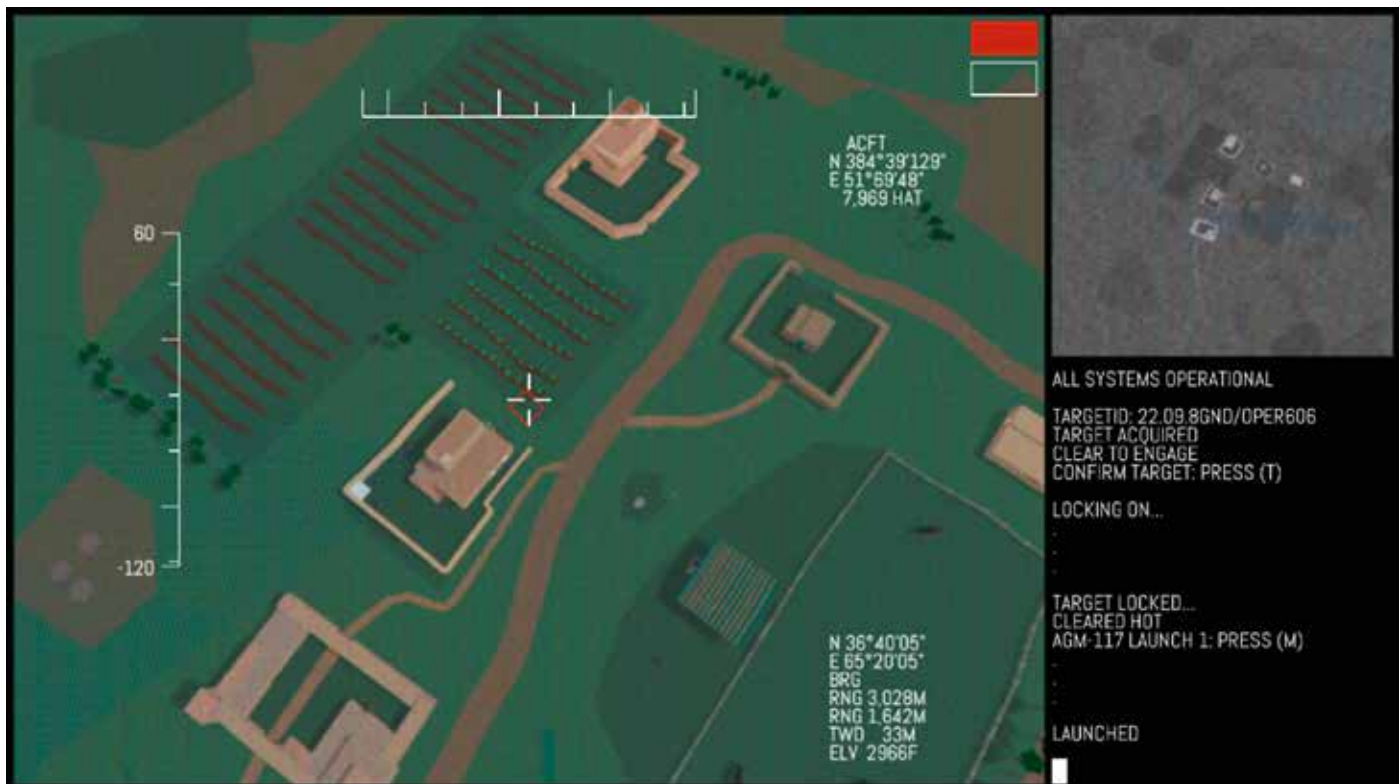
(see Christian Huberts' essay in this catalogue).

<sup>1</sup> cf. Bogost, Ian, Bobby Schweizer and Simon Ferrari. *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, London: The MIT Press, 2010.

<sup>2</sup> cf. Silbert, Sean and Julie Makinen. "'Yellow Umbrella' app lets you play Hong Kong democracy protester." Retrieved from <http://www.latimes.com/world/asia/la-fg-yellow-umbrella-app-hong-kong-democracy-20141027-story.html> on 13.07.2016.



▼ *Killbox*, Screenshot © Joseph DeLappe with Malath Abbas,  
Tom deMajo, Albert Elwin of Biome Collective



DE

*Killbox* ist ein Multiplayerspiel, das den Einsatz von Drohnen in Kriegsgebieten thematisiert und die Computertechnologie als Erweiterung militärischer und politischer Macht reflektiert. Mit dem Mittel des Perspektivwechsels zeigt es auf ganz andere Art als *This War of Mine* die Konsequenzen auf, die Kriegshandlungen nach sich ziehen.

Die Umgebung in *Killbox* basiert auf dokumentierten Drohnenangriffen im Norden Pakistans. Der Künstler Joseph DeLappe beschäftigt sich in seinem Œuvre oft mit den Verbindungen zwischen Militär und Unterhaltungsindustrie, den Schattenseiten des gesamten militärisch-unterhaltungsindustriellen Komplex (vgl. der Text zu *Dead-in-Iraq* im vorliegenden Katalog). Drohnen sind bei DeLappe ein wiederkehrendes Motiv, das er in verschiedenen Arbeiten unterschiedlicher Gattungen zum Thema macht. In Zusammenarbeit mit dem Dubliner Start-Up Biome Collective (vgl. das Interview im vorliegenden Katalog) entwickelte er von 2015 bis 2016 aus seinen Recherchen heraus ein Spiel, dessen Besonderheit in seinem asymmetrischen Gamedesign liegt. Denn *Killbox* wird von zwei Spieler\*innen gespielt, die unterschiedliche Ziele verfolgen und für die unterschiedliche Regeln gelten. Rhetorisch besonders überzeugend wird *Killbox* dann, wenn beide Spieler\*innen zunächst nichts voneinander wissen.

Einem Spielenden (Player 2) wird die Kontrolle über eine pinke Kugel übertragen, die in Dritter-Person-Perspektive durch ein dreidimensionales, grafisch stark

EN

*Killbox* is a multi-player game on the topic of drone warfare that reflects critically on computer technology as an extension of military and political power. Using the technique of shifting perspectives, it illustrates—quite differently from *This War of Mine*—the consequences that grow from acts of war.

The environment of *Killbox* is based on documented drone strikes in Northern Pakistan. The work of artist Joseph DeLappe is frequently concerned with the connections between military and entertainment industries and the shadowy aspects of the entire military-entertainment—industrial complex (see the essay on *Dead-in-Iraq* in this catalogue).

Drones, for DeLappe, are a recurring motif that he uses in different works in a variety of media. From 2015 to 2016 and in collaboration with the Dublin Start-Up Biome Collective (see the interview with the Biome Collective in this catalogue), he developed a game that is based on his research and whose notable feature is its asymmetric game design: *Killbox* is played by two players pursuing different goals and operating under different rules. From a rhetorical point of view, *Killbox* is most strikingly successful when both players are initially unaware of each other's presence in the game.

One player (Player 2) is charged with the task of controlling a pink ball that can be steered, in a third person perspective, through a three-dimensional, highly

Joseph DeLappe mit/with Malath Abbas,  
Tom deMajo & Albert Elwin  
vom/of *Biome Collective*

abstrahiertes Terrain gesteuert werden kann. In der mit sanften Naturgeräuschen als sehr friedlich und still charakterisierten Landschaft befinden sich in verschiedenen Mustern weiße Kugeln, die es einzusammeln gilt. Die einfache Game-Mechanik des Einsammelns in Verbindung mit dem reduzierten Leveldesign bringt die Spieler\*innen meist dazu, sich das Terrain anhand der ausliegenden weißen Bälle rasch zu erschließen. In diesem Moment erinnert *Killbox* mit seiner simplen Sammel- und Explorationsmechanik durchaus an das frühe Computerspiel *Pac-Man*. Doch durch eine plötzliche Explosion kann das Spiel ein jähes Ende nehmen.

Denn der zweite Spielende (Player 1) bekommt die Aufgabe, Ziele auf einer Karte zu bombardieren. Player 1 befindet sich tatsächlich in derselben Spielumgebung wie Player 2, doch sein Blick auf die Spielsituation ist ein völlig anderer: Der zweite Spielende sieht das Geschehen von oben – offensichtlich durch die distanzierten Kameraaugen einer bewaffneten Drohne, die Bomben abwerfen soll. Dabei kann es passieren, dass die Explosion auch Player 2 trifft und die Handlungen so ein weiteres Opfer fordern.

Erst die Verbindung beider Spielhandlungen und beider Blicke auf die Spielwelt komplettiert *Killbox*. Es ist ein Spiel, das in seinem Gamedesign ein doppeltes Machtgefälle abbildet. Player 2 hat keine Chance, sich dem Bombardement in sinnvoller Weise zu entziehen und ist den Handlungen von Player 1 damit vollständig ausgeliefert. Auf der anderen Seite hat nur Player 2 die Freiheit, wirklich zu spielen und Räume zu explorieren. Player 1 kann hingegen lediglich entscheiden, den sehr restriktiven Anforderungen des Spiels entweder zu gehorchen oder sich ihnen zu verweigern – also das Spiel nicht zu spielen.

Die Piktogramme der Auswahl zwischen Player 1 und Player 2 deuten an, dass es sich bei Player 2 um ein Kind handelt (u.a. aufgrund der Größe der Figuren), das unschuldig und unbeteiligt Opfer eines Bombardements werden kann. Die sehr realen Folgen abstrahierter Tötungshandlungen im virtuellen Raum werden in *Killbox* aufgerufen, indem als Kommentar am Ende der Spielhandlungen folgender Text auf dem Bildschirm erscheint:

In 2004 the first Unmanned Aerial Vehicle missile strike in an unofficial war zone was carried out in North Pakistan, killing four people including two children. Since then over three thousand people have been killed by UAV or Drone strikes piloted from screens in cubicles thousands of miles away.

abstracted terrain. In this landscape, characterized as peaceful and tranquil by a soft, natural soundscape, there are a number of white balls in various configurations to be gathered. The simple game structure of gathering objects in connection with a limited number of levels usually entices players to explore the terrain quickly. At this point, *Killbox*' simple gather-and-roam structure brings to mind the old *Pac-Man* game. But a sudden explosion can end the game at any time.

The reason is that player 1 has been given the task of bombing targets on a map. Player 1 is in fact situated in the same game environment as player 2, but their view of the game environment is entirely different: the second player observes the action from above—obviously through the distancing camera view of an armed drone sent to throw bombs. During the attack, the explosion may blow up player 2, claiming a 'collateral' victim.

The experience of *Killbox* is complete only when the two game actions, and the two players' vantage points, are combined. It is a game whose design illustrates dual power hierarchies. Player 2 has no chance of evading the bombing in any meaningful way and is therefore completely at the mercy of the actions of player 1. On the other hand, only player 2 has any freedom to engage in play and explore the game's spaces. Player 1 can only decide to follow the highly restrictive game instructions, or refuse—which means not playing the game.

The pictograms provided for choosing between players 1 and 2 indicate that player 2 is a child (based, among other things, on the relative size of the figures) that may fall victim to bombing as an innocent bystander. The very real consequences of abstract lethal action in virtual space are brought up in *Killbox* when the following text appears as on-screen commentary at the end of the game action:

In 2004 the first Unmanned Aerial Vehicle missile strike in an unofficial war zone was carried out in North Pakistan, killing four people including two children. Since then, more than three thousand people have been killed by UAV or drone strikes piloted from screens in cubicles thousands of miles away.

▼ *Killbox*, Screenshot © Joseph DeLappe with Malath Abbas, Tom deMajo, Albert Elwin of Biome Collective



\*USA  
Computerspiel /  
Computer game,  
PC, Mac, Browser



DE

*Unmanned* beginnt mit einem bösen Traum: Der Protagonist des Spiels – ein Drohnenpilot – ist auf der Flucht vor wütenden Männern, Frauen und Kindern, deren Bekleidung an die der afghanischen Landbevölkerung angelehnt ist. Plötzlich verwandelt er sich in eine Drohne und fliegt davon. Schweißgebadet wacht er auf und geht dann seiner morgendlichen Routine nach. Obwohl er als Pilot täglich Bomben abschießt, fließt hier an der einzigen Stelle des Spiels Blut – nämlich dann, wenn der Protagonist sich beim Rasieren schneidet.

Der im Spiel skizzierte, von Beschaulichkeit, Langeweile und Perspektivlosigkeit geprägte Alltag des in einer US-amerikanischen Vorstadt lebenden Drohnenpiloten kann als ein satirisches Psychogramm interpretiert werden. Dabei fokussiert *Unmanned* vor allem darauf, dass der Pilot keine Verbindung zu seiner Umwelt herstellen kann. Von der technologisch geschaffenen Distanz zum Krieg, der inzwischen quasi auf Knopfdruck funktioniert, fühlt sich der Pilot entmacht und entmännlicht.

*Unmanned* wird während des gesamten Spielverlaufs im zweigeteilten Splitscreen präsentiert. Die Screens wechseln ständig ihre Funktionen, sodass sich die Spielenden immer wieder neu orientieren müssen. Auf der einen Seite findet eine Spielhandlung wie die Rasur oder das Rauchen einer Zigarette während der Arbeit statt. Auf der anderen Seite kann man sich durch innere Monologe und Dialoge des Drohnenpiloten klicken und verschiedene Aussagen und Gedanken auswählen. So wird zum einen linear die Geschichte erzählt, und zum anderen wird den Spielenden die von Selbstzweifeln geprägte Gedankenwelt des Protagonisten vor Augen geführt. *Unmanned* zeichnet einen einzigen Tag im Leben des Piloten nach: vom Aufwachen über seine Arbeitstätigkeit bis zum

EN

*Unmanned* opens to a nightmare: the game's protagonist—a drone pilot—is running from a group of angry men, women, and children, whose clothes resemble those of rural Afghans. Suddenly, he transforms into a drone and flies away. He awakens, drenched in sweat, and then follows his morning routine. Despite that fact that as a pilot he releases bombs every day, the only time that blood flows in the game is here—when the protagonist cuts himself while shaving.

The daily routine that the game portrays—of a drone pilot living in a US suburb characterized by a sleepy tranquility, boredom, and a lack professional prospects—can be viewed as a satirical psychological profile. To this end, *Unmanned* focuses mainly on the fact that the pilot is unable to create any connection to his environment. The technologically created distance from the war, which at this point is conducted almost exclusively by pushing buttons, leaves the pilot feeling disempowered and 'unmanned.'

*Unmanned* is presented in a split screen during the entire game. The screens are constantly changing their function, which means that players have to continually re-orient themselves. One side shows game actions such as shaving or smoking a cigarette while working. On the other side the player can click through a set of monologues and dialogues by the drone pilot and select from among a variety of statements and ideas. This way a linear story unfolds on the one hand, while on the other the player is confronted with the protagonist's thoughts, which are dominated by self-doubt.

*Unmanned* follows a single day in the pilot's life: from waking up, to working, to his evening hours which he spends playing brutal ego shooter games with his son.



Feierabend, den er mit seinem Sohn beim Spielen von brutalen Kriegs-Shootern verbringt. In der Sequenz mit dem Sohn steuern die Spielenden ein Spiel im Spiel, das die paradoxe Entwicklung hin zu immer realistischeren Kriegsabbildern im Spiel und zur immer virtuelleren Kriegsführung thematisiert, die Annäherung des realen und virtuellen Tötens auf den Bildschirmen.

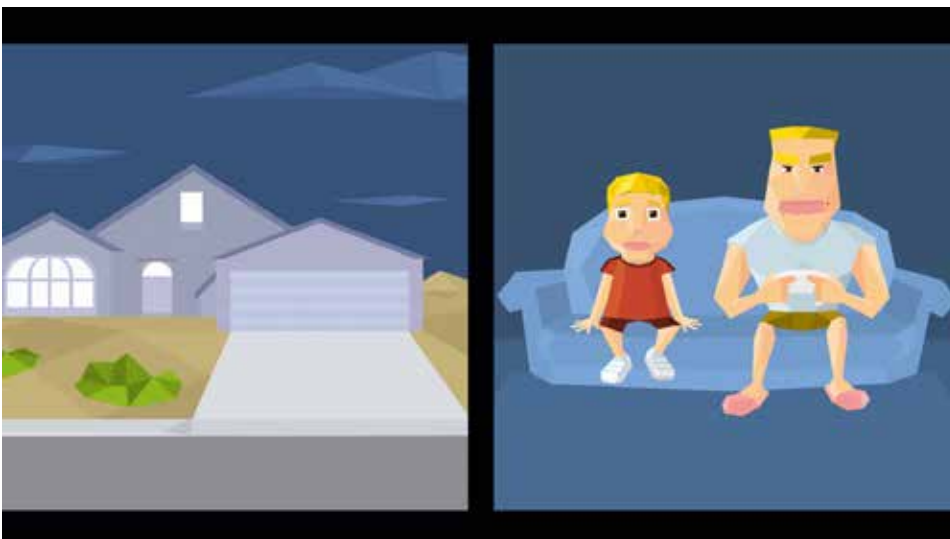
Für jede Handlung im Spiel gibt es eine Auszeichnung in Form einer militärischen Medaille; im Abspann sieht man den Piloten als hochdekorierten Soldaten vor der US-amerikanischen Flagge salutieren. Das Spiel parodiert damit die Praxis, sogenannte ‚Achievements‘ in Spiele zu integrieren, die die Motivation steigern sollen. Gleichzeitig wird hier die Praxis der Gamification angesprochen, bei der Designelemente aus Computerspielen auf alltägliche Handlungen übertragen und diese Handlungen »belohnt« werden.

Das Spiel ist in erster Linie eine Reflexion über die Absurdität moderner Kriegsführung und der damit einhergehenden Abstumpfung. Die unbemannte »Predator-Drohne« ist heute ein wichtiger Bestandteil der US-amerikanischen Kriegsführung. Das technokratische Töten aus der Distanz bestimmt längst den Kriegsalltag. Darüber hinaus ist *Unmanned* aber auch eine medienkritische Auseinandersetzung mit der Liaison von Rüstungsindustrie und Videospelbranche. Viele Computerspiele wie *Battlefield* oder *Call of Duty* unterstützen diesen militärisch-entertainment-industriellen Komplex und zelebrieren ihn, während in der wachsenden Independent-Szene zunehmend Alternativen in Form von Anti-Kriegsspielen entwickelt werden. *Unmanned* ist eine davon und präsentiert durch sein Spiel im Spiel außerdem Parodien oben genannter Spiele. Denn nur in diesen Spielen ist der Kämpfende direkt mit dem Feind konfrontiert und kann ihm in die Augen sehen.

During the sequence involving the son, the players control a game within the game that foregrounds the paradoxical development toward ever more realistic images of war in games, the increasingly virtual forms of warfare, and the convergence between real and virtual killing on a screen.

Every action in the game is rewarded with a military medal; the final credits show the pilot as a highly decorated soldier saluting the American flag. The game parodies the practice of integrating so-called 'achievements' into games in order to increase the player's motivation. At the same time, it addresses the practice of 'gamification' in which design elements from computer games are transferred to daily actions, which are then 'rewarded' with medals.

The game is primarily a reflection on the absurdity of modern warfare and its associated numbing effects. The unmanned Predator drone has become an important part of US warfare. Technocratic killing at a distance has come to dominate the routine of war. Beyond that, *Unmanned* also reflects critically on the media and the liaison of the armament and video game industries. Many computer games like *Battlefield* or *Call of Duty* support this military-entertainment industrial complex and celebrate it, while the growing independent scene is developing an increasing number of alternatives in the form of anti-war games. *Unmanned* is one of these as it presents a parody of the mainstream military games with its game within a game. For only in this game is the combatant directly confronted with the enemy and is able to look them in the eye.



# This War of Mine\* 2014

\* PL  
Computerspiel / Computer game,  
PC, Mac, Linux, Android, iOS, PlayStation 4,  
Xbox One

▼ *This War of Mine*, People from Trailer  
© 11 bit studios, 2014



142

DE

»Das traurigste Spiel des Jahres«<sup>1</sup> titelte die digitale Zeitung Zeit Online beim Erscheinen von *This War of Mine*, einem Strategiespiel, in dem man eine kleine Gruppe von Zivilist\*innen in einem Kriegsgebiet steuert. Das zufalls-generierte Spiel basiert auf keinem spezifischen Kriegsszenario, sondern orientiert sich an Berichten von Kriegsüberlebenden in Bosnien, im Irak sowie in Syrien. Ziel des Spiels ist es, möglichst lange in den Ruinen einer zerstörten Stadt zu überleben und den Krieg zu überstehen. In *This War of Mine* übernehmen die Spielenden die Kontrolle über eine Gruppe von drei oder vier Zivilist\*innen, die in einer Häuserruine Zuflucht gesucht hat. Das Wichtigste ist, sich zunächst um grundsätzliche Bedürfnisse zu kümmern, indem den Figuren verschiedene Handlungen zugewiesen werden. Die Überlebenden benötigen Betten zum Schlafen und einen Herd, um warmes Essen zubereiten zu können. In der Nacht suchen sie in benachbarten Gebäuden und anderen Gebieten nach Essbarem, Medikamenten und brauchbaren Werkzeugen. Die dem Spielenden anvertraute Gruppe lebt in ständiger Angst vor drohenden Raubüberfällen und Angriffen durch brutale Plünderer.

Das Spiel konstruiert moralische Dilemmata, da es die Spieler\*innen mit Ressourcenknappheit, Hunger, Krankheit und Tod konfrontiert. Angesichts dieser existenziellen Bedrohungen stellt sich für den Spielenden immer wieder die Frage: Soll ich Gewalt anwenden? Soll ich andere bestehlen, um das Überleben meiner Gruppe zu sichern? Soll ich anderen Überlebenden helfen oder sie sich selbst überlassen? Die Auswirkungen der einzelnen Aktionen sind dabei nur schwer abzusehen, da das Spiel überraschende Wendungen nehmen kann. Es gilt also nicht nur, strategische Entscheidungen zu treffen, um das

EN

“Das traurigste Spiel des Jahres”<sup>1</sup> (the saddest game of the year) was the headline in the digital magazine Zeit Online at the release of *This War of Mine*, a strategy game in which the player takes a small group of civilians into a war zone. This aleatory game is not based on a specific war scenario but inspired by the survivors’ reports from Bosnia, Iraq, and Syria. The object of the game is to survive as long as possible in the ruins of a destroyed city and to outlast the war. In *This War of Mine*, players take control of a group of three or four civilians who have found refuge in the ruins of a building. The most important task is to look after basic requirements by allotting tasks to different members of the group. The survivors need beds to sleep in and a stove to prepare hot meals. During the night, they search neighboring buildings and other areas of the city for food, medicine, and useable tools. The group assigned to the player lives in constant fear of being brutally attacked by criminals and looters.

The game presents moral dilemmas by exposing players to scarcity of resources, hunger, disease, and death. In view of these existential threats, the questions that confronts the players time and time again are: should I use force; should I steal from others in order to ensure the survival of my group; should I help other survivors or leave them to fend for themselves? The consequences of individual actions are difficult to gauge because the game can take unexpected turns. The task, therefore, is to make strategic decisions for the survival of the group while at the same time being confronted with moral questions time and time again (for this, see the essays by Miguel Sicart and Michael Schulze von Glaßer in this catalogue). At this point, the game will ‘hang’ and force the player to pause and reflect.

11 Bit Studios

Überleben der Gruppe zu sichern, sondern sich gleichzeitig immer wieder mit moralischen Fragen auseinandersetzen (vgl. die Texte von Miguel Sicart und Michael Schulze von Glaßer im vorliegenden Katalog). An diesen Stellen »hakt« das Spiel, es zwingt zu einem Pausieren und Reflektieren.

*This War of Mine* ist ein anderes Beispiel für ein Antikriegsspiel als *Killbox* oder *Unmanned*, da es Kritik an militärischen Interventionen übt, ohne das Militär wirklich ins Spiel zu bringen. Konventionelle Kriegsspiele versetzen die Spieler\*innen in der Regel direkt ins Kampfgeschehen. *This War of Mine* aber wagt einen Perspektivwechsel und rückt zivile Kriegsoffer in den Mittelpunkt. Im Gegensatz zum konventionellen Design von Games geht es hier nicht um die Ausübung von Macht (durch Gewalt), sondern vielmehr um das Einnehmen einer Position, die durch existenzielle Ohnmacht gekennzeichnet ist. Obwohl oder gerade weil das Spiel mit Konventionen bricht, brachte es neben der medialen Anerkennung für das Entwicklerteam aus Warschau auch einen beachtlichen finanziellen Erfolg. Die Entwicklungskosten wurden bereits nach zwei Verkaufstagen eingespielt.

1 Plass-Fleßenkämper, Benedikt: »Das traurigste Spiel des Jahres«, unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2014-11/this-war-of-mine-antikriegsspiel-rezension> (11.08.2016).

*This War of Mine* is an anti-war game of a different type than *Killbox* or *Unmanned* since it offers a critique of military intervention without really involving the military. Conventional war games generally place the player directly in the fighting action, while *This War of Mine* takes a chance in changing perspective and focusing on civilian victims of war. In contrast to conventional game design, the objective is not to exercise power (by violent means) but to take on a position characterized by existential powerlessness. Despite, or rather because the game breaks with convention, it has brought its Warsaw-based team of developers both media accolades and considerable financial success. The cost of developing the game were recouped after only two days of sales.

1 Plass-Fleßenkämper, Benedikt. „Das traurigste Spiel des Jahres.“ Retrieved from <http://www.zeit.de/digital/games/2014-11/this-war-of-mine-antikriegsspiel-rezension> on 11.08.2016.

▼ *This War of Mine*, Screenshot  
© 11 bit studios, 2014





\* Performance innerhalb des Computerspiels *America's Army* / Performance contained within the computer game *America's Army*



◀ "Hmmm so whats your point?" *dead-in-iraq*, 2007, Screenshot of Game Intervention © Joseph DeLappe

DE

Die künstlerische Arbeit *dead-in-iraq* von Joseph DeLappe basiert auf dem Ego-Shooter *America's Army* und nutzt dessen Spielstrukturen. Sie wurde von dem US-amerikanischen Künstler und Aktivist online in der virtuellen Umgebung des Ausgangsspiels als Performance inszeniert.

Bei *America's Army* handelt es sich um ein von der United States Army zu Werbe- und Rekrutierungszwecken in Auftrag gegebenes Spiel, das von offizieller Seite als »Groundbreaking Tool for Strategic Communication« bezeichnet wird.<sup>1</sup> Im Spiel treten zwei Teams von zwei bis 16 Spielenden in verschiedenen Missionen gegeneinander an, wobei sich sämtliche Spieler\*innen stets als US-amerikanische Soldat\*innen sehen, die gegen als Op-For (Opposing Forces) bezeichnete, feindliche Figuren kämpfen. Im Spiel stehen die den offiziellen Army Values nachempfundenen Werte wie Loyalität, Pflichtgefühl, Respekt, selbstloser Dienst, Ehre und Integrität im Vordergrund. Die erste Version des Ego-Shooters wurde symbolträchtig am Unabhängigkeitstag, dem 04. Juli 2002, in den USA veröffentlicht.

Diese Umgebung von *America's Army* mit ihren ideologischen Implikationen wählte Joseph DeLappe als Bühne für seine Performance. Er loggte sich mit dem Namen *dead-in-iraq* in eine Mission des Spiels ein und ließ seinen Avatar die Waffe von sich werfen. DeLappe begann daraufhin, die Namen und Todesdaten von amerikanischen Soldaten\*innen, die im Irakkrieg ums Leben gekommen waren, in den Chat des Spiels einzugeben. Innerhalb des Spielraums stand sein Soldaten-Avatar währenddessen unbewaffnet in einer kriegerisch umkämpften Gegend. Meistens dauerte es nur wenige Sekunden, bis der

EN

Joseph DeLappe's artwork *dead-in-iraq* is based on the ego-shooter *America's Army* and uses its game structures. De Lappe, an American artist and activist, presented it as an online performance in the virtual environment of the original game. *America's Army* was commissioned by the United States Army as an aid in public relations and recruitment and it has been officially described as a "groundbreaking tool for strategic communication."<sup>1</sup> Two teams of between 2 and 16 players compete against each other in a variety of missions. All of the players view themselves as American soldiers fighting against enemy combatants designated as OpFor (Opposing Forces). The game emphasizes values modeled on the official US Army code of conduct such as loyalty, duty, respect, selfless service, honor, and integrity. The first version of the ego-shooter was launched symbolically in the United States on Independence Day (July 4) in 2002.

Joseph DeLappe chose the environment of *America's Army* with its ideological implications as the stage for his performance. He logged into one of the game's missions under the name 'dead-in-iraq' and made his avatar throw away his weapons. DeLappe then began to enter the names and death dates of American soldiers who had lost their lives during the Iraq war into the game chat. During that time, his soldier-avatar was standing, unarmed, in a war zone. Usually it took only a few seconds before the defenseless soldier collapsed, mortally wounded by other players.

*dead-in-iraq* began as a durational, process-based performance in March 2006. Over the course of the following years, DeLappe entered 4484 names and dates into the game. On December 15, 2011, the day the

wehrlose Soldat von anderen Spieler\*innen tödlich getroffen zu Boden fiel.

Als fortlaufende, prozessuale Performance begann *dead-in-iraq* im März 2006. Im Laufe der Jahre gab DeLappe 4484 Namen und Daten in das Spiel ein. Am 15. Dezember 2011, dem Tag des Abzugs der amerikanischen Streitkräfte aus dem Irak, ließ DeLappe im Internet verlauten, dass er das Projekt beendet habe. DeLappes performative Handlung wirkte sich direkt auf die soziale Komponente des Spiels und auf seine Mitspieler\*innen aus. Indem er innerhalb des Spielraums von *America's Army* bestimmte Handlungen ausführte, andere, vom Spiel vorgesehene aber unterließ, entstand das Kunstwerk *dead-in-iraq* im Material des Computerspiels selbst. Die Dokumentation dieses Kunstwerks in einer Ausstellung führt damit die Ebene des Politikmachens mit Spielen vor. Auf dieser Ebene können die Spielenden selbst politisch agieren, indem sie beispielsweise ein Kriegsspiel pazifistisch spielen.

Joseph DeLappe verweigerte sich den Regeln des Spiels, die, wie bei anderen Shootern auch, vorrangig aus Zielen, Schießen und Treffen bestehen. Das aus DeLappes Mitspieler\*innen bestehende Publikum konnte dieses Verhalten direkt registrieren und reagierte in der Regel extrem ablehnend darauf. Denn spieltheoretisch kann dieser Künstler als Spielverderber charakterisiert werden, der den normativen Spielvollzug stört und verändert, indem er das Game gegen dessen Intention verwendet. Gleichzeitig gelingt es dem Künstler auf diese Weise, auf die außerspielerische Realität des Irakkriegs aufmerksam zu machen. Gerade indem sich DeLappe entgegen der Regeln verhält, gibt *dead-in-iraq* den Blick auf die Bedingungen, Abhängigkeiten und Mechanismen eines zu Rekrutierungszwecken eingesetzten Shooters frei.

1 Vgl. Schwingeler, Stephan: *Kunstwerk Computerspiel: Digitale Spiele als künstlerisches Material: Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*, Bielefeld: Transcript 2014, S. 265–283.

American combat forces withdrew from Iraq, DeLappe announced on the internet that he had concluded the project. DeLappe's performative action directly affected the social dimension of the game and his co-players. By performing certain actions in the game space of *America's Army* and omitting others, he created *dead-in-iraq* as a work of art within the matrix of the computer game itself. Documenting this work in an exhibition thus demonstrates a level at which game playing can itself become political action. At this level, the players can act politically, for example by playing a war game in a pacifist manner.

Joseph DeLappe refuses to comply with the rules of the game, which, like in other shooter games, consist primarily of aiming, shooting, and hitting targets. DeLappe's audience, composed of other players, was able to observe this behavior directly and the reactions were, for the most part, extremely negative. In the context of game theory, the artist could be characterized as a spoilsport, who disturbs and alters the normative performance of the game by using it in a way that contravenes its intentions. At the same time, this allows the artist to draw attention to the reality of the Iraq war outside the game. Precisely because DeLappe contravenes the rules, *dead-in-iraq* offers a clear view of the conditions, interdependencies, and mechanisms of a shooter game used for recruiting.

1 cf. Schwingeler, Stephan. *Kunstwerk Computerspiel: Digitale Spiele als künstlerisches Material: Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*, Bielefeld: Transcript, 2014. 265–283.



◀ "Are those real people?", *dead-in-iraq*, Screenshot of Game Intervention © Joseph DeLappe, 2006

\* DE  
Computerspiel /  
Computer game,  
PC, Kinect



◆ Perfect Woman  
© Peter Lu &  
Lea Schönfelder, 2014



DE

Was macht sie aus, die *Perfect Woman*? In Lea Schönfelders und Peter Lus Spiel ringen die Spielenden um Perfektion und verbiegen sich, um – humorvoll übertriebenen – weiblichen Rollenvorstellungen gerecht zu werden. Dabei wird die Metaphorik beim Wort genommen: Mit einer Kinect-Kamera werden die tatsächlichen Bewegungen der Spieler\*innen eingefangen und mit den vorgegebenen Posen auf dem Bildschirm synchronisiert. Es entsteht eine Choreographie der Spieler\*innen im Ringen und Verrenken um das Kopieren perfekter Vorbilder – sei es die ideale Mutter, das ungewöhnliche Call Girl, die erfolgreiche Außenministerin oder Professorin.

Beginnend mit der Darstellung eines Embryos im Mutterleib präsentiert das Spiel in sieben verschiedenen Levels die unterschiedlichen Lebensphasen einer Frau und stellt die Spieler\*innen in jeder dieser Phasen vor die Wahl, sich für eine »Rolle« zu entscheiden. So basteln die Spielenden an ihren Biografien und stellen sich ihren perfekten Lebenslauf zusammen. In der Kindheit eine Prinzessin sein, als bei allen beliebte Teenagerin in die Rolle einer Musikerin einer Punkband schlüpfen, als Karrierefrau Staatsgeschäfte lenken, den Lebensabend als alternes Call Girl verbringen oder nackt mit Knochen im Haar das eigene Matriarchat anführen. Aber: Es ist fast unmöglich, in allen Lebensbereichen immer vollkommen zu sein, zum Beispiel die perfekte Mutter und gleichzeitig die perfekte Karrierefrau zu sein – eine jedoch weit verbreitete Wunschvorstellung. Somit möchte das Spiel Mut machen: »Es ist auch ok, nicht immer perfekt zu sein!«<sup>1</sup>

*Perfect Woman* – eine Satire über Rollenbilder, über Privilegien, über alltägliche Performances. Mit viel Witz und einem koloristischen, handgezeichneten Gamedesign wird das alltägliche Streben nach Perfektion reflektiert:

EN

What does it take to become the *Perfect Woman*? In Lea Schönfelder and Peter Lu's game, the players strive for perfection and bend over backwards in order to fulfill various—playfully exaggerated—female role models. The metaphor is being taken literally in this case: the players' actual movements are being captured by a Kinect camera and synchronized with prearranged poses on the screen. A choreography is created by the players' bending and contorting in the attempt to copy the perfect model—of the ideal mother, the exotic call girl, the successful foreign minister, or the professor.

Starting with the depiction of an embryo in the womb, the game presents the various stages of a woman's life on seven different levels and offers the players a choice of roles to play at the beginning of each phase. That is how the players assemble their lives and create a perfect biography. A princess in childhood, a universally popular teenage musician in a punk band, directing affairs of state as a career woman, a dotage spent as an ageing call girl, or naked and adorned with bones in her hair as the matriarch of her tribe. However: it may be a widely held ideal, but it is nearly impossible to be perfect in all of these spheres of life at the same time, for example to be both the perfect mother and the perfect career woman. In this respect, the game is designed to offer encouragement: "Es ist auch ok, nicht immer perfekt zu sein!"<sup>1</sup> (It's okay not to be perfect all the time).

*Perfect Woman*—a satire about stereotypes, about privilege, about performing different roles every day. The game, with great wit and an impressionist, hand-drawn design, reflects on the act of striving daily for perfection as a good mother, a perfect career woman, a wonderful lover, and a friend; women attempt to play all of these



Als gute Mutter, perfekte Karrierefrau, tolle Liebhaberin und Freundin versuchen Frauen all diesen gesellschaftlichen Vorstellungen gleichermaßen gerecht zu werden. Und obgleich im Spiel ausschließlich ›Frauenrollen‹ fokussiert werden, führen nicht nur Frauen diesen Kampf um Perfektion. Das Spiel adressiert gleichzeitig gesellschaftliche Stereotype sowie Identitäts- und Genderkonstruktionen im Allgemeinen. Auch Männer sind genau wie Frauen von Idealvorstellungen umgeben, denen es gilt, gerecht zu werden. Inspiriert wurde *Perfect Woman* zum einen durch Lea Schönfelders damalige Lebenssituation und ihren Kampf, während eines Stipendien-Aufenthaltes am UCLA Game Lab in Los Angeles allen privaten und beruflichen Erwartungen gerecht zu werden (vgl. dazu auch das Interview mit Lea Schönfelder im vorliegenden Katalog). Zum anderen dienten Fragenkataloge aus Frauenzeitschriften – ›Sind Sie die perfekte Mutter?‹ oder ›Sind Sie eine gute Liebhaberin?‹ – als Vorlage für *Perfect Woman*.

1 Vgl. Höhler, Lucie: »Es ist auch ok, nicht immer perfekt zu sein!« Lea Schönfelder über ihr neues Videospiel ›Perfect Woman‹ und das Spielermachen«, unter: <http://kleinerdrei.org/2013/05/es-ist-auch-ok-nicht-immer-perfekt-zu-sein-lea-schonfelder-uber-ih-neues-videospiel-perfect-woman-und-das-spielermachen/> (12.08.2016).

social roles equally well. And despite the fact that the game focuses exclusively on 'female roles,' this struggle for perfection is not limited to women. The game addresses social stereotypes as well as identity and gender constructs in general. Men are surrounded just as much as women by idealized role models that they are told to fulfill. *Perfect Woman* was inspired by Lea Schönfelder's life situation during her struggle to fulfill all the personal and professional expectations during her residency at the UCLA Game Lab in Los Angeles (see the interview with Lea Schönfelder in this catalogue). It also uses some of the questionnaires from women's magazines as a template—"Are you the perfect mother?" or "Are you good in bed?" as a template.

1 Cf. Höhler, Lucie. "Es ist auch ok, nicht immer perfekt zu sein!« Lea Schönfelder über ihr neues Videospiel ›Perfect Woman‹ und das Spielermachen." Retrieved from <http://kleinerdrei.org/2013/05/es-ist-auch-ok-nicht-immer-perfekt-zu-sein-lea-schonfelder-uber-ih-neues-videospiel-perfect-woman-und-das-spielermachen/> on 12.08.2016.



\* USA  
Computerspiel /  
Computer game,  
Browser



148

◆ Dys4ia, Screenshot  
@ Anna Anthropy, 2012



Mit dem autobiografischen Flashgame *Dys4ia* thematisiert die Designerin Anna Anthropy ihre Hormonbehandlung, die sie auf eine geschlechtsangleichende Operation vorbereitet hat. Anna Anthropy wurde als Mann geboren und macht ihre Sexualität und die Suche nach ihrer Identität in Form einer essayistischen, tagebuchartigen Abfolge von kurzen Minispielen zum Thema. In vier Levels erzählt Anna Anthropy die Geschichte ihrer Therapie: Die Spielenden erfahren intimste Details aus dieser Zeit und aus dem Gefühlsleben der Designerin; sie erfahren zum Beispiel, wie sie sich gegen Vorurteile zur Wehr setzen muss, dass sie anfangs einen viel zu hohen Blutdruck für die Hormonbehandlung hat, dass sie im Körper eines Mannes nicht in normale Frauenkleider passt oder dass sie die tägliche Rasur ihres Bartes als erniedrigend empfindet.

Anthropy versteht es, den Blick auf Kleinigkeiten zu richten, die sich schließlich zu einem komplexen Psychogramm der Protagonistin zusammensetzen. Die Designerin bedient sich innerhalb des Gameplay bestimmter Metaphern, um ihre Geschichte zu erzählen: So beginnt das Spiel mit einem variierten *Tetris*-Block, der einfach nicht in die Reihe hinein passen will – egal wie man ihn dreht und wendet. Diese Spielhandlung kommentiert Anna Anthropy mit dem Satz: »I feel weird about my body.« Im dritten Level, in dem Anthropy zum ersten Mal Sexualhormone einnimmt, greift das Spiel dieses Motiv noch einmal auf, mit dem Satz »I feel weirder about my body than I ever have.« Auch diesmal hat der Spielende keine Chance, den *Tetris*-Block in die Linie einzufügen. *Dys4ia* versagt sich den konventionellen Mechanismen. Es bremst an Stellen wie diesen den reibungslosen Spielverlauf und steht damit nicht nur inhaltlich in einer Gegenposition zum konventionellen Markt.

Anna Anthropy hat *Dys4ia* mit der kostenlosen Open-Source-Software Twine produziert. Mit dieser Software lassen sich auch ohne Programmierkenntnisse non-lineare, visuell basierte Hypertexte gestalten. Damit kann prinzipiell jede Person ein Computerspiel entwickeln, ohne über das extrem spezialisierte Know-How und die finanziellen Mittel zu verfügen, die üblicherweise in den Händen einer Multi-Milliarden-Dollar-Industrie liegen. Durch kostenlose Tools wie Twine oder GameMaker erfolgt eine Demokratisierung der Produktionsmittel und Produkte, sodass das Computerspiel als Medium einer größeren Gruppe als zuvor als Ausdrucksmittel zur Verfügung steht. Dies mag ein Grund dafür sein, dass sich die Themen der Games zu diversifizieren beginnen und Spiele wie *Dys4ia* das Gefühlsleben ihrer Designer\*innen expressiv zum Ausdruck bringen.

Nicht nur mit ihren Spielen wirbt Anna Anthropy beharrlich für eine Demokratisierung der Spielentwicklung durch frei zugängliche Tools für Amateur\*innen. Ihr Buch *Rise of the Videogame Zinesters* hat (künstlerischen) Manifestcharakter und postuliert die Ermächtigung und die Eroberung des Mediums durch Amateur\*innen, sodass sich Computerspiele zu einem offenen, diversifizierten Ausdrucksmedium entwickeln und von der Computerspielindustrie emanzipieren können.

In her autobiographical Flash game *Dys4ia*, designer Anna Anthropy focuses on the hormone treatment she received in preparation for her gender reassignment surgery. Anna Anthropy was born a man and she made her sexuality and the search for her identity the topic of a series of essays in the form of daily journal entries of brief mini-dramas. Using four game levels, Anna Anthropy tells the story of her therapy: the players are exposed to the most intimate details of this process and of the designer's emotional life. They find out, for example, how she has to defend against prejudice, that her blood pressure is initially too high for hormone treatment, that her male body won't fit women's clothing, or that she experiences the daily act of shaving as demeaning.

Anthropy knows how to focus her gaze on details that gradually accumulate into a complex psychological profile of her protagonist. As a game designer, she makes use of certain metaphors within gameplay to tell her story: Firstly, she uses a non-standard *Tetris* block which simply won't fit into any row, no matter how it is twisted or turned. Anna Anthropy comments on this game action by saying, "I feel weird about my body." On the third level, when Anthropy begins to take sex hormones for the first time, the game reprises this motif with the sentence, "I feel weirder about my body than I ever have." Again, the player has no chance of fitting the *Tetris* block into the row. *Dys4ia* resists any conventional game strategy. At moments like these, it brings the game's flow to a halt and thus takes a counter position to the conventional games market in more than just content.

Anna Anthropy produced *Dys4ia* using Twine, a free, open-source-software that allows anyone without programming experience to create visually based hypertext. This means that, at least in principle, anyone can develop a computer game without needing to have access to the extremely specialized know-how and the financial resources normally available only to a billion dollar industry. Free tools such as Twine or GameMaker enable the democratization of the means of production and the products thereby allowing the medium of computer games to be accessible as a way of expression to a wider public than before. This may be one of the reasons why the range of topics in computer games is beginning to diversify and why games such as *Dys4ia* can express the emotional life of their designers.

Using a variety of examples, Anna Anthropy consistently advocates for the democratization of game development by making the tools freely available to amateurs. Her book *Rise of the Videogame Zinesters*, an (artistic) manifesto of sorts, postulates the empowerment and the conquest of the medium by amateurs as a way for computer games to develop into an open, diverse medium of expression and thus emancipate themselves from the game industry.



# Coming Out Simulator\*

2014



\* USA  
Computerspiel / Computer game,  
Browser

150

DE

Das dialog-basierte Spiel versetzt die Spielenden in die Rolle des Game-Designers Nicky Case, Erfinder des *Coming Out Simulator* und dessen Hauptfigur. Der Simulator basiert auf autobiografischen Ereignissen und zeichnet einen Abend im Jahr 2010 nach, an dem Nicky Case von seinem Freund aufgefordert wird, endlich mit den eigenen Eltern über seine Homosexualität zu sprechen. Die Spielenden können sich im Verlauf dieses Abends in unterschiedlichen Gesprächen mit der Mutter, dem Vater und dem Freund immer wieder neu zwischen jeweils drei Aussagen entscheiden – Aussagen zwischen Versteckspiel, Halbwahrheit und Offenlegung. »One thing I do think games are particularly better at is getting across the sense of decision«, erklärte Case in einem Interview, »You can get players to actually feel the weight of their decision-making.«<sup>1</sup>

Dabei haben die Entscheidungen nur bedingten Einfluss auf den Handlungsverlauf. So weiß die Mutter des Protagonisten beispielsweise ohnehin schon von den sexuellen Vorlieben ihres Sohnes, da sie die Text- und Fotonachrichten auf dessen Mobiltelefon mitverfolgt. Der *Coming Out Simulator* soll daher nicht nur vor Augen führen, wie schwer die Behauptung eigener Interessen und das Ausleben vermeintlicher sozialer Tabus in einem traditionell geprägten Umfeld fallen, sondern ist für Case symptomatisch für jedwedes Versteckspiel. Denn auf Smartphones und PCs ist so ein Versteckspiel – auch dies führt das Spiel vor – grundsätzlich nur bedingt vor den Zugriffen anderer gesichert. »I really want to get across the human part of privacy and the psychological aspect of what a lack of privacy does«, so Case, »Privacy is really, really fundamental to the experience of being LGBTQ, but

EN

This dialogue-based game places the player in the role of game-designer Nicky Case, inventor and protagonist of the *Coming Out Simulator*. The simulator is based on autobiographical events and recreates an evening in the year 2010, when Nicky Case's boyfriend demands that Nick finally talk to his parents about his homosexuality.

Over the course of the evening, in various conversations with his mother, his father, and his friend the player can choose, again and again, between three statements: concealment, half-truth, and disclosure. "One thing I do think games are particularly better at is getting across the sense of decision," Case states in an interview. "You can get players to actually feel the weight of their decision-making."<sup>1</sup>

The player's decisions, meanwhile, influence the game action only to a limited extent. The protagonist's mother, for example, is already aware of her son's sexual orientation because she has been monitoring the text and photo messages on his smartphone. Thus, *Coming Out Simulator* is not only intended to illustrate how difficult it is to assert one's own interests and to live a life subject to an ostensible taboo in a socially conservative environment but, according to Case, it is symptomatic of any type of concealment. Concealing something on smartphones and PCs, the game demonstrates, has only limited success. "I really want to get across the human part of privacy and the psychological aspect of what a lack of privacy does," says Case. "Privacy is really, really fundamental to the experience of being LGBTQ, but privacy also matters for people with mental illness, or for political dissonance."<sup>2</sup>

At the end of the *Coming Out Simulator*, Case presents the player with three stories that take place

## Nicky Case

privacy also matters for people with mental illness, or for political dissonance.«<sup>2</sup>

Am Ende des *Coming Out Simulator* präsentiert Case den Spielenden schließlich drei Geschichten, die zwischen den im Spiel geschilderten Vorgängen von 2010 und der Entwicklung des Spiels im Jahr 2014 liegen. Diese sind mit »Truth«, »Lie« und »Half-Truth« überschrieben und spiegeln damit die jeweiligen Antwortmöglichkeiten, die im Spiel zur Verfügung standen. Case entwickelte den *Coming Out Simulator* in nur zwei Wochen während eines Game Jams. Als großes Vorbild bei der Entwicklung diente *Dys4ia* von Anna Anthropy, das ebenfalls in der Ausstellung zu sehen und zu spielen ist (siehe Text zu *Dys4ia* im vorliegenden Katalog).

Auch wenn Case weit mehr ansprechen möchte als das Coming Out eines Homosexuellen, macht das Spiel gleichzeitig auf die digitale Diskriminierung homosexueller Charaktere aufmerksam. Nur wenige Entwickler-Studios wie BioWare beschäftigen sich in ihren Spielen überhaupt mit unterschiedlichen sexuellen Orientierungen. Die meisten werden dafür von der Gamer-Szene massiv kritisiert, weshalb es die wenigsten wagen, einen Homosexuellen ins Zentrum der Spiel-Handlung zu stellen (vgl. dazu auch den Text von Nina Kiel im vorliegenden Katalog).

1 Gus Turner: »Indie Game Developer Nicky Case Discusses »Coming Out Simulator« and the LGBTQ Community's Relationship With Gaming«, unter: <http://uk.complex.com/pop-culture/2014/07/indie-game-developer-nicky-case-discusses-coming-out-simulator-lgbtq-gaming-and-the-walking-dead> (09.08.2016).

2 Ebd.

between the events of 2010, which are described in the game, and the game's development in 2014. They are titled "Truth," "Lie," and "Half-Truth," mirroring the three types of statement that the game offers the player. Case developed *Coming Out Simulator* in just two weeks during a game jam. It was modeled in development on Anna Anthropy's *Dys4ia* which can also be viewed and played in this exhibition (see the essay on *Dys4ia* in this catalogue).

While Case aims to address much more than the coming-out of a gay man, the game also draws attention to the digital discrimination of queers. Very few development studios, such as BioWare, take up the topic of sexual orientation in their games at all. Those that do are severely criticized by the gamer scene, which explains why very few dare to put a queer character at the centre of their game action (see the essay by Nina Kiel in this catalogue).

1 Turner, Gus. "Indie Game Developer Nicky Case Discusses *Coming Out Simulator* and the LGBTQ Community's Relationship With Gaming." Retrieved from <http://uk.complex.com/pop-culture/2014/07/indie-game-developer-nicky-case-discusses-coming-out-simulator-lgbtq-gaming-and-the-walking-dead> on 09.08.2016.

2 Ibid.



◆ Coming Out Simulator @ Nicky Case, 2014

\* USA  
Computerspiel /  
Computer game,  
iOS, Android



152

DE

Unter dem Pseudonym *Molleindustria* produziert Paolo Pedercini seit 2003 experimentelle Flash-Games. Seine kostenlosen Online-Spiele transportieren politische Botschaften, welche in zynischer Manier meist weniger »sanft« gesellschaftskritisch wirken, als der vollständige Name des Projektes *Molleindustria – Soft Industry* erahnen ließe. Nach dem *McDonald’s Videogame* (2006) setzt sich Pedercini mit *Phone Story* erneut mit kapitalistischen Arbeitsbedingungen auseinander und reflektiert mit bitterem Sarkasmus die unmenschlichen Produktionsbedingungen von Smartphones. Das erste Level dieses Spiels beginnt mit der Cartoon-artigen, stilisierten Darstellung einer Coltan Mine im Kongo. Unter schwersten Bedingungen wird das Erz – welches zur Produktion für Smartphones und Tablets verwendet wird – dort von Kindern abgebaut. Als uniformierte und schwerbewaffnete Wachen sollen die Spielenden die erschöpften Kinder zum Weiterarbeiten animieren. Wurden die Kinder ausreichend angeschrien, folgt das zweite Level: eine Anspielung auf eine Serie von Suiziden im Jahr 2010 in den Fabriken des taiwanesischen Elektronikherstellers Foxconn, der unter anderem iPhones und iPads für Apple zusammenbaut. Die Spielenden sollen Arbeiter\*innen auffangen, die sich vom Fabrikdach stürzen. Diejenigen, die gerettet werden, begeben sich direkt danach wieder in die Fabrik. Anschließend wird im dritten Level der konsumorientierte Hype um die Produkte einer Marke thematisiert, deren Logo eine Birne ziert. Und um den grausamen Kreislauf zu schließen, wird das Spiel mit dem hochgiftigen Recycling des Elektroschrotts, insbesondere in Afrika und Asien, beendet. Nachdem alle vier Level erfolgreich bewältigt wurden, steht ein neuer Spielmodus zur Verfügung: Im »Obsolescence Mode« (»Veralterungsmodus«) gehen die vier Level

EN

Using the pseudonym *Molleindustria*, Paolo Pedercini has been producing experimental Flash games since 2003. His free online-games convey political messages that are usually more cynical in tone and much less 'soft' in their social critique than the full title of his project, *Molleindustria—Soft Industry* suggests.

Following his *McDonald’s Videogame* (2006), Pedercini again examines the conditions of capitalist labor in *Phone Story*, reflecting with bitter sarcasm on the inhuman conditions under which smartphones are produced. The game’s first level begins with a cartoonish and stylized depiction of a coltan mine in the Congo. The ore, which is used in the manufacture of smartphones and tablets, is being mined there by children under the harshest conditions. The players, in the role of uniformed and heavily armed guards, are supposed to motivate the exhausted children to keep working. Once the children have suffered enough verbal abuse, we reach the second level. The second level is an allusion to a series of suicides that took place in 2010 in the factories of the Taiwanese electronics manufacturer Foxconn that, among others, assembles iPhones and iPads for Apple. The players are given the task of catching workers who throw themselves off the roof of the factory. Those that are saved immediately make their way back into the factory. The third level focuses on the consumer hype surrounding a brand whose logo is adorned by a pear. The cruel cycle concludes with the highly poisonous recycling of electronic waste, particularly in Africa and Asia. Following the successful completion of all four levels, a new game mode becomes available: in 'Obsolescence Mode,' the four levels are transformed into an endless circle of production, marketing hype, planned obsolescence, and new production.



in einen endlosen Kreislauf aus Produktion, Marketinghy-  
pe, geplanter Obsoleszenz und Neuproduktion über. Das  
neue »iThing« kündigt sich in *Phone Story* zu piepsigen  
Richard Strauss-Klängen an wie der bedrohliche außer-  
irdische Monolith aus Stanley Kubricks *2001: Odyssee im  
Weltraum*.

Ganz anders als bei *Papers Please* zum Beispiel ist  
hier die Handlungsmöglichkeit der Spieler\*innen extrem  
begrenzt. Die politische Aussage ist verbindlich und wird  
direkt vermittelt. Entscheidungsfreiheit ist nicht gegeben.  
Dennoch ist es auch hier die moralische Keule, die das  
Regelwerk des Spiels bestimmt.

Vier Tage nach Veröffentlichung von *Phone Story*  
wurde das Spiel von Apple mit der Begründung, das es mit  
der Darstellung des Missbrauchs von Kindern gegen die  
Nutzungsbedingungen des App-Stores verstoße, aus  
eben diesem verbannt.<sup>1</sup> Für das Android-Betriebssystem  
ist das Spiel nach wie vor erhältlich. Den Erlös des Spiels  
spendete *Molleindustria* an die überlebenden Suizidopfer  
von Foxconn.

Durch den politischen Aktivismus von *Molle-  
industria* wird die Mainstream-Computerspielindustrie an  
den Pranger gestellt, indem das Projekt mit Spielen wie  
*Phone Story* realen Missständen und Gesellschaftskritik  
Einzug in die bisher sich abgrenzende »Fantasy-Welt« ge-  
währt. Ihre Flash-Games lassen sich in keine Subkultur-  
Nische drängen und präsentieren selbstbewusst die Öff-  
nung des Mediums im letzten Jahrzehnt hin zu explizit  
politischen Themen.

1 Vgl. Dredge, Stuart: »Apple  
bans satirical iPhone game Phone  
Story from its App Store«, unter:  
[https://www.theguardian.com/  
technology/appsblog/2011/sep/14/  
apple-phone-story-rejection](https://www.theguardian.com/technology/appsblog/2011/sep/14/apple-phone-story-rejection)  
(04.06.2016).

In *Phone Story*, the latest 'iThing' is announced to a tinny  
version of Richard Strauss' orchestral sounds that once  
accompanied the appearance of the ominous alien mon-  
olith in Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey*.

In this game, and quite unlike *Papers Please* for ex-  
ample, the players' range of actions is extremely limited.  
The political message is specific and delivered directly.  
There is no freedom to make decisions. And yet, the stick  
used to drive the moral point home determines the rules  
of this game as well.

Four days after *Phone Story* was published, the  
game was banned by Apple from their App store on the  
grounds that it depicted cruelty against children and thus  
violated the terms of the App-Store's user agreement.<sup>1</sup>  
The game continues to be available for Android-OS.  
*Molleindustria* donates the profits to the surviving rela-  
tives of Foxconn suicides.

The political activism of *Molleindustria* exposes the  
mainstream computer game industry by allowing real  
abuses and social critique to enter into a fantasy world  
that has until now maintained its segregated position.  
Their Flash-Games are difficult to fit into some subculture  
niche and they confidently represent the way the medium  
has opened up during the last decade to include explicit-  
ly political topics.

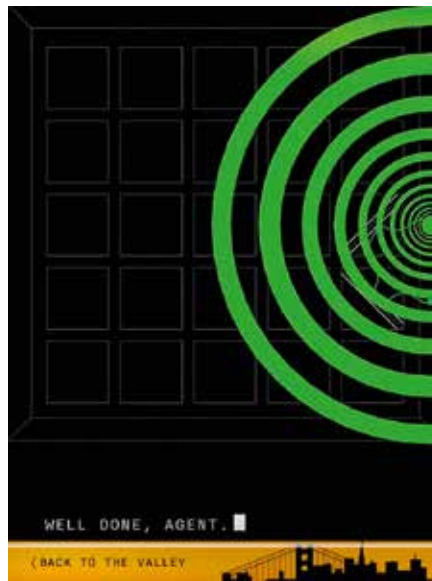
1 Cf. Dredge, Stuart. "Apple  
bans satirical iPhone game Phone  
Story from its App Store." Retrieved  
from [https://www.theguardian.com/  
technology/appsblog/2011/sep/14/  
apple-phone-story-rejection](https://www.theguardian.com/technology/appsblog/2011/sep/14/apple-phone-story-rejection)  
04.06.2016.

◆ Phone Story  
© Molleindustria, 2011





▲ *TouchTone*, Uncover terrorist plots in the three most threatened US cities.  
© Mike Boxleiter & Greg Wohlwend, 2015



◀ *TouchTone*, Screenshot:  
Well done, Agent.  
© Mike Boxleiter & Greg Wohlwend, 2015

»The Innocent have nothing to hide« – auf dieser beim Start von *TouchTone* zitierten Devise basieren die im Spiel erzählten Geschichten der Terrorismus-Abwehr, die hier jede Form der Kontrolle rechtfertigt. So lösen die Spielenden in der Rolle von NSA-Agent\*innen nicht nur knifflige Puzzles. Durch das Verbinden bunter, pulsierender Linien lenken sie auch den Datenverkehr in richtige Bahnen, was ihnen das Lesen privater Emails und SMS-Nachrichten ermöglicht – und damit das Aufdecken möglicher Gefahrenquellen für den Staat.

Doch wo beginnt die Gefahr für den Staat? Ist jemand, der einen Buchhändler nach dem Buch *The Anarchist Cookbook* fragt, schon verdächtig? Natürlich, das Buch enthält Anleitungen zur Herstellung von Sprengstoffen und Drogen. Gleichsam sind diese Anleitungen bekanntermaßen nicht wirklich umsetzbar. Die NSA aber wertet schon das Interesse an dem Buch als starkes Verdachtsmoment, welcher weitere Überwachung legitimiert. Und die in der Narration des Spiels über allem schwebende Überwachungsinstanz der NSA sendet permanent Durchhalteparolen und Krisenvokabular an die Spielenden: »We are at war, and it is a war we can win.« oder »We must remain ever watchful, and keep our swords at the ready.«

In einem 48-stündigen Game Jam entwickelte Mike Boxleitner 2012 die erste Idee für das Puzzle. Mit seinem Partner Greg Wohlwend wollte er aus der abstrakten Idee zunächst ein satirisches Spiel über die Terror-Angst der US-Amerikaner\*innen kreieren. In den Zeitraum des zweieinhalb-jährigen Prozesses der Spielentwicklung fielen jedoch Edward Snowdens Enthüllungen über die NSA. Je intensiver sich Boxleitner und Wohlwend mit dem

”The Innocent have nothing to hide”—this motto shown at the start of *TouchTone* informs the game’s stories of terrorism countermeasures that justify any form of social control. The players, in the role of NSA agents, do more than solve complex puzzles. By connecting color-coded pulsing lines, they also direct data traffic into the ‘proper’ channels that allow them to read private emails and texts in order to uncover potential threats to the state.

But where does a threat to the state actually begin? Is someone who asks a bookseller for *The Anarchist Cookbook* immediately under suspicion? Of course they are, since the book contains recipes for the manufacture of explosives and drugs. At the same time, it is widely known that these recipes don’t really work. The NSA, however, considers mere interest in the book as a strong indicator of suspicious behavior which legitimizes further surveillance. And the NSA, as the supreme surveillance agency, injects a constant flow of warlike appeals to persevere and a terminology of crisis into the game’s narration: “We are at war, and it is a war we can win,” or “We must remain ever watchful, and keep our swords at the ready.”

Mike Boxleitner first developed the idea for the puzzle over the course of a 48-hour game jam in 2012. With his partner, Greg Wohlwend, he had originally planned to create a satirical game about US citizens’ dread of terror. However, Edward Snowden’s NSA documents were published in the midst of the two-and-a-half year game development period and the more intensively Boxleitner and Wohlwend studied the NSA-Scandal, the more they became certain that they wanted *TouchTone* to deliver more than a simple caricature of surveillance.<sup>1</sup> “What once

NSA-Skandal beschäftigten, desto sicherer wurden sie, dass sie mit *TouchTone* mehr liefern wollten als eine reine Karikatur der Überwachung.<sup>1</sup> »What once started as a simple game jam prototype has evolved into a platform for our outrage at the erosion of privacy in this post-Snowden era«<sup>2</sup>, fasst Wohlwend den Entwicklungsprozess zusammen.

Jede Serie gelöster Puzzle-Aufgaben – die in ihrer Ästhetik stark an Cyberpunk-Hacking-Szenen der 1990er Jahre erinnern – schließt in *TouchTone* den Zugang zu neuen Nachrichten der von der NSA als Zielpersonen identifizierten Bürger\*innen auf. So beschäftigt sich das erste Level mit einem Unternehmer aus dem Silicon Valley, der Verbindungen zum Iran pflegt, während das zweite Level in die Welt der Wall Street führt. Als NSA-Agent\*in durchsuchen die Spielenden private Nachrichten nach auffälligen Wörtern und Formulierungen und müssen im Anschluss entscheiden, ob es einen Verdachtsmoment an die Behörde zu melden gilt.

Ähnlich wie das Spiel *Orwell* entlarvt *TouchTone* die digitalen Medien als Überwachungsinstrumente und offenbart die Verletzung der Privatsphäre, die diese Medien ermöglichen. Es berührt darüber hinaus aber auch Themen wie die Debatte um die Darstellung von Minderheiten in Computerspielen (vgl. dazu den Text von Nina Kiel im vorliegenden Katalog) oder die gefeierte Startup-Szene. Trotzdem wurde das extrem kritische Mobile-Game ganz im Gegensatz zu *Phone Story* (vgl. hier den Text zu *Phone Story* im vorliegenden Katalog) nicht aus dem App Store verbannt. Obwohl die Spiel-Entwickler ein Verbot des Games befürchteten, war für sie der Verkauf und die Verwendung des Spiels auf mobilen Endgeräten entscheidend:

While a book might empower thousands to help suss out threats to national security, only a game can aid in that task in the most direct way possible. These dangerous texts, emails and phone calls all happen on these devices in our pockets, what better place to confront them than on that same battlefield?<sup>3</sup>

1 Webster, Andrew: »The iPhone's best new puzzle game is about NSA surveillance«, unter: <http://www.theverge.com/2015/3/19/8257401/touchtone-nsa-iphone-game> (14.08.2016).

2 Greg Wohlwend, zitiert nach Priestman, Chris: »Touchtone holds a mirror to our post-Snowden surveillance state«, unter: <https://killscreen.com/articles/touchtone/> (14.08.2016).

3 Ebd.

started as a simple game jam prototype has evolved into a platform for our outrage at the erosion of privacy in this post-Snowden era,<sup>2</sup> Wohlwend sums up the development process.

In *TouchTone*, every series of puzzles—strongly reminiscent of the visual aesthetic of the 1990s cyberpunk-hacker scene—when solved unlocks access to new messages by citizens who have been identified by the NSA as targets. The first level, for example, deals with a Silicon Valley businessman with connections to Iran, while the second level takes the players into the world of Wall Street. In the role of NSA agents, players sift through private messages in search of certain key words and phrases and then have to decide whether to report suspicious activity to the authorities.

*TouchTone*, similar to the game *Orwell*, uncovers how digital media act as instruments of surveillance and reveals the degree to which these media allow for violations of privacy. Moreover, it touches on topics like the debate about the depiction of minorities in computer games (see Nina Kiel's essay in this catalogue) and the highly touted startup-scene. However, unlike *Phone Story* (see the essay on *Phone Story* in this catalogue), the highly critical mobile game was never removed from the App store. While the game's developers were afraid that the game would be banned, they considered mobile platform sales and use as critical to its success:

While a book might empower thousands to help suss out threats to national security, only a game can aid in that task in the most direct way possible. These dangerous texts, emails and phone calls all happen on these devices in our pockets, what better place to confront them than on that same battlefield?<sup>3</sup>

1 Webster, Andrew. "The iPhone's best new puzzle game is about NSA surveillance." Retrieved from <http://www.theverge.com/2015/3/19/8257401/touchtone-nsa-iphone-game> on 14.08.2016.

2 Greg Wohlwend quoted in Chris Priestman. "Touchtone holds a mirror to our post-Snowden surveillance state." Retrieved from <https://killscreen.com/articles/touchtone/> on 14.08.2016.

3 Ibid.



◀ *TouchTone*, Find the criminals that threaten our national security.  
© Mike Boxleiter & Greg Wohlwend, 2015





▲ *Orwell*, Screenshot: Intro  
© Osmotic Studios, 2016

DE

In seinem Roman *1984* entwarf George Orwell ein dystopisches Szenario, in dem der Staat als »Großer Bruder« seine Bürger\*innen auf Schritt und Tritt überwacht. Das nach dem Schriftsteller benannte Computerspiel geht noch einen Schritt weiter: Hier werden besonders »vertrauenswürdige« Bürger\*innen selbst zu Überwachenden ihrer Mitmenschen. Dank des modernen Betriebssystems *Orwell* können sie bequem von zu Hause aus Profile von Zielpersonen in sozialen Netzwerken durchforsten, Chats überwachen, Anrufe abhören und auf persönliche Geräte wie Mobiltelefone zugreifen – und das alles im vermeintlichen Interesse der staatlichen Sicherheit.

Nach einer Reihe von Anschlägen wird dem Spielenden schließlich die Aufgabe zugeteilt, eine verdächtige Aktivistengruppe zu untersuchen. Eine der Gruppe zugehörige Künstlerin trägt nicht ganz unabsichtlich den sprechenden Namen Cassandra Watergate. Je mehr sich die Geschichte entfaltet, desto tiefer ist der Einblick in die privatesten Lebensbereiche der Menschen. Aber sind sie tatsächlich Terrorist\*innen? Was, wenn man Dinge über sie erfährt, die nicht einmal ihre engsten Vertrauten wissen? Wo verläuft die Grenze zwischen Schuld und Unschuld?

*Orwell*, das erste Spiel des Hamburger Start-ups Osmotic Studios, entstand als Reaktion auf die Enthüllungen im NSA-Skandal und beschreibt neben dem gesellschaftlichen Einfluss von sozialen Netzwerken auch die verstärkte Veröffentlichung und Speicherung privater Daten im Netz. Dieses Netz beobachtet mittlerweile mehr, als es zur Beobachtung freigibt. Genau diese Entwicklung des Computers zum Beobachtungsinstrument stellt *Orwell* wiederum zur Diskussion. Der Computer wird in diesem Spiel zum »Tatwerkzeug« und damit einer kritischen Analyse unterzogen.

EN

In his novel *1984*, George Orwell created a dystopic scenario in which the state, in the form of Big Brother, places its citizens under constant surveillance. This computer game, named after the author of *1984*, takes things one step further: exceptionally 'trustworthy' citizens are appointed as surveillance agents of their fellow citizens. Using the modern operating system ORWELL, they can scan the social media profiles of their targets, observe chats, listen in on phone calls, and gain access to personal devices like cell phones—all from the comfort of their homes and, ostensibly, in the interest of state security.

After a series of attacks, the player is given the task to investigate a suspicious group of activists. One of their members is an artist by the—not unintentionally allusive—name of Cassandra Watergate. The more the story unfolds, the more deeply it penetrates into the most private aspects of people's lives. But are any of them actual terrorists? What happens when something is revealed that not even their closest friends are aware of? Where is the boundary between guilt and innocence?

*Orwell*, the first game by Hamburg start-up Osmotic Studios, was created in reaction to the revelations of the NSA scandal and it illustrates, apart from the societal impact of social networks, the increasing degree to which private data is being published and stored on the internet. By now, the net surveils more than it makes public. This very trend—computers becoming instruments of surveillance—is what *Orwell* offers up for discussion. In this game, the computer turns into a 'criminal instrumentality' and becomes the subject of critical analysis.

Long before the internet was created, state rulers developed sophisticated systems of surveillance to spy on their people and their enemies. The Watergate

Schon lange vor der Entwicklung des Internets schufen Staatslenker\*innen ausgefeilte Systeme zur Bespitzelung ihres Volkes und ihrer Gegner. Die Watergate-Affäre ist nur ein Beispiel von vielen. Doch mit dem Internet haben sich die Möglichkeiten zur gegenseitigen Beobachtung potenziert. Jeder Besucher und jede Besucherin hinterlässt dort Spuren – beispielsweise durch das Surfverhalten, das Ausfüllen von Formularen, das Agieren in sozialen Netzwerken und das Verfassen von Textnachrichten. In *Orwell* werden genau diese Spuren in einem interaktiven Überwachungsthiller zu einem Fall verdichtet.

Dieser Fall zeigt, was Eben Moglen bereits 2012 pessimistisch auf der re:publica verkündet hat: »We grow up to be consumers of media. (...) Now media is consuming us.«<sup>1</sup>

1 re:publica: »Eben Moglen – Freedom of Thought Requires Free Media«, unter: <https://www.youtube.com/watch?v=sKOk4Y4inVY>, Timecode 00:06:35-00:06:47 (10.08.2016).

scandal is but one of many examples. The internet, however, has created a multiplicity of opportunities for mutual observation. Every visitor leaves a trace—by their surfing habits, by filling out forms, by their actions in social networks, and the composing of text messages. *Orwell* uses these very traces to amalgamate into an interactive surveillance thriller.

This is an instance of what Eben Moglen announced, pessimistically, as early as 2012 during re:publica: "We grow up to be consumers of media. (...) Now media is consuming us."<sup>1</sup>

1 re:publica: "Eben Moglen – Freedom of Thought Requires Free Media." Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=sKOk4Y4inVY>, Timecode 00:06:35-00:06:47 on 10.08.2016.



▲ *Orwell*, Screenshot © Osmotic Studios, 2016

# Papers, Please\*

# 2013

\* USA  
Computerspiel /  
Computer game,  
PC, Mac, Linux

▼ *Papers, Please*, Document  
Inspection (C) 3909 LLC

158



Lucas Pope



Herzlichen Glückwunsch. Die Arbeitslotterie des Monats Oktober ist abgeschlossen, und Ihr Name wurde gezogen. Melden Sie sich umgehend zum Arbeitseinsatz beim Ministerium für Grenzschutz am Grenzübergang Grestin. Eine Wohnung der Klasse 8 wird Ihnen und Ihrer Familie in Ost-Grestin zur Verfügung gestellt.

Fortan heißt es nun »Papers, Please!«, und die Spielenden müssen in der Rolle eines Grenzbeamten oder einer Grenzbeamtin des fiktiven totalitären Staates Arstotzka Pässe und Dokumente der Einreisenden kontrollieren.

Retro-Pixelgrafik, minimalistisches Design und düsterer Soundtrack verstärken das beklemmende Gefühl der monotonen Tätigkeiten im Spiel. Per Maus ziehen die Spielenden Pässe und ein Regelbuch auf den fiktiven Schreibtisch, überprüfen die Dokumente und stempeln die Pässe. Zu Beginn des Spiels sind die Bedingungen und Regeln der Einreise relativ einfach gehalten: Nur Personen mit einem gültigen Pass aus Arstotzka dürfen einreisen. Die Komplexität steigt von Level zu Level, von Tag zu Tag. Es werden immer neue Parameter relevant, die berücksichtigt werden müssen: Die Ausweisnummer, das Ausstellungsdatum, die ausstellende Behörde, das Geschlecht, das Lichtbild – alles muss im Blick behalten werden, was rasch zu hoher Arbeitsbelastung und Überforderung führt. Zudem gilt es, sich gegen Bestechung zu wehren und Fälschungen aufzudecken. Dabei werden den Spielenden immer neue Mittel zur Überprüfung – wie z.B. Nacktscanner – zur Verfügung gestellt.

Doch *Papers, Please* erschöpft sich keineswegs im »Spielspaß« bürokratischer Perfektion. Der jeweilige Stempel kann über Menschenschicksale entscheiden, und dabei verstricken sich die Spielenden immer mehr in moralische Dilemmata. Folgen die Spieler\*innen ihrem eigenen Gewissen und handeln im Sinne der Menschlichkeit, drohen Sanktionen, unter denen die gesamte Familie im Spiel zu leiden hat. Nur wenn die Spielenden rigoros im Sinne des diktatorischen Systems agieren, werden sie mit vollen Lohnzahlungen belohnt. Haben die Spieler\*innen normalerweise zu Beginn des Spiels noch Mitleid mit den auf Einreisegenehmigung hoffenden Menschen und folgen ihrem Gerechtigkeitsgefühl, müssen sie zusehends erleben, wie sie, bedingt durch die eigene problematische Lebenslage und äußere Zwänge, mit blindem Gehorsam der staatlichen Gesetzgebung zu folgen beginnen. Das automatisierte Handeln lässt einen zunehmend abstumpfen und menschliches Elend ignorieren. Je nach Spielverhalten sind bis zu 20 unterschiedliche Variationen für das Spielende möglich.

Mit *Papers, Please* entwickelte der Designer Lucas Pope in nur neun Monaten völlig in Eigenregie einen Einblick in die Arbeitszwänge staatsdienender Angestellter totalitärer Systeme. Durch die Alltagsrealität an der Grenze werden die Spielenden hier mit ihren eigenen moralischen Grenzen konfrontiert, und die perfide Doppelmoral des Systems wird einem – jenseits des »spieletypischen« Gut-Böse-Schemas – hemmungslos vor Augen geführt.

Congratulations. This October's labor lottery is complete and your name has been selected. Report immediately to work for the ministry of border security at the Grestin border crossing. A class 8 apartment will be provided for you and your family in Grestin-East.

From now on, the motto is „Paper, please!“ and the players, in the role of border guards, have to check the passports and documents of travelers entering the fictitious state of Arstotzka.

Retro-pixelated graphics, minimalist design, and a gloomy sound track serve to amplify the oppressive feeling of the game's monotonous activity. Using the mouse, the players place passports and a rulebook on a virtual desk, check documents, and stamp the passports. At the beginning of the game, conditions and rules for entering the country are kept relatively simple: only persons with a valid Arstotzka passport are permitted entry. Complexity increases with each day and each game level. Ever more parameters become relevant in determining who may enter: the passport number, the date and department of issue, the person's gender and photograph—everything has to be kept track of which quickly leads to work overload. In addition, it is necessary to reject attempts at bribery and to identify forged documents. To this end, the players are issued an ever-increasing array of tools such as nude body scanners.

However, *Papers, Please* offers more 'game enjoyment' than mere bureaucratic perfectionism. The right stamp can decide a person's fate and, by making these decisions, the players become ever more implicated in moral dilemmas. If they follow their own conscience and act humanely, they and their game families are subject to sanctions. Only when players act ruthlessly in the interest of the dictatorial regime are they rewarded by receiving their full pay. If the players begin the game feeling compassion toward those hoping to be allowed entry and if they act according to their sense of justice, they will have to witness their own transformation into willing tools of state law as a consequence of their own problematic and coercive situation. The task's numbing automatism causes an increasing sense of indifference in the face of human suffering. Depending on the players' behavior, up to 20 different game variations are possible.

*Papers, Please* was developed in only nine months, and completely under his own control, by designer Lucas Pope, in order to allow a glimpse into the coercive forms of labor imposed on state employees in totalitarian regimes. The players are confronted with their own moral boundaries by the daily border routine and the system's perfidious double standards are ruthlessly illustrated far beyond the standard dichotomies of good and evil that are typical of computer games.

\* DE  
 Computerspielmodifikation  
 basierend auf *Half-Life 2* (2004) /  
 Computer game modification  
 based on *Half-Life 2* (2004),  
 PC



◀ 1378(km) © Jens M. Stober, 2010

DE

Das Multiplayer-Spiel *1378(km)* zeichnet die deutsche Geschichte entlang der 1378 Kilometer langen Grenze nach, die Deutschland bis 1989 in zwei Staaten geteilt hat. *1378(km)* versetzt die bis zu 16 Spielenden ins Jahr 1976 und an detailliert nachgebildete Grenzabschnitte, wo es sie zwischen zwei Rollen wählen lässt: Sie können als Flüchtlinge versuchen, den Todesstreifen zu überwinden und so von der Deutschen Demokratischen Republik (DDR) in die Bundesrepublik Deutschland (BRD) zu fliehen. Oder sie wählen die Rolle eines DDR-Grenzsoldaten, dessen Aufgabe es ist, die Flüchtenden am Überqueren der Grenze zu hindern.

Den Grenzsoldat\*innen der DDR wurde stets suggeriert, dass Fluchtversuche mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu verhindern seien. Die Anwendung von Schusswaffen war ein probates Mittel, um den Absperrmaßnahmen der DDR die nötige Glaubhaftigkeit zu verleihen – und das, obwohl der Schusswaffengebrauch geltendem DDR-Recht widersprach. Gewinnen kann man das Spiel *1378(km)* deshalb nur dann, wenn man nicht schießt. So haben die Spieler\*innen in der Rolle des Grenzsoldaten auch die Möglichkeit, Flüchtlinge ohne Anwendung von Gewalt zu verhaften oder gar selbst zu Flüchtlingen zu werden. Erschießen sie in der Rolle eines Grenzsoldaten einen Flüchtling, werden sie nach der Wiedervereinigung Deutschlands in einem Mauerschützenprozess zur Verantwortung für ihre Tat gezogen.

Trotz des pazifistischen Ansatzes entschied sich Jens M. Stober, damals noch Student der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe, für ein Spiel aus der Ego-Shooter-Perspektive und entwickelte *1378(km)* als *Half-Life 2*-Mod (zum Begriff des Modding vgl. den Text von Pablo Abend im vorliegenden Katalog). Dies ist sicherlich einer

EN

The multiplayer game *1378(km)* traces German history along the 1378 km long border that divided Germany into two states until 1989. *1378(km)* transports up to 16 players into the year 1976 and to border regions that have been replicated in great detail, where they can choose between two roles: they can attempt to cross the 'death strip' as refugees and to flee from the former German Democratic Republic (GDR) to the Federal Republic of Germany (FRG); or they can choose the role of a GDR border guard charged with preventing refugees from crossing the border.

GDR border guards are given to understand that attempts to cross the border had to be prevented by any means available. The use of deadly force was an effective method to underscore the GDR's resolve at containment—despite the fact that firing on unarmed civilians contravened East German laws. The only way to win *1378(km)*, therefore, is not to shoot. Accordingly, the players in the role of border guards have the option to arrest refugees without the use of force or to turn refugee themselves. If they shoot and kill a refugee while in the role of a border guard, true to historical fact, after the reunification of Germany, they will be charged in a special trial for border guards known as a "Mauerschützenprozess" (trial for the guards of the Wall).

Despite the pacifist approach, Jens M. Stober, at the time still a student at the Karlsruhe Art College (Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe), opted for an ego-shooter game perspective and developed *1378(km)* as a *Half-Life 2*-mod (see the essay by Pablo Abend in this catalogue). This is certainly one of the main reasons for the media scandal that was triggered by *1378(km)* even before its release. Originally, the release of the game was

der Hauptgründe für den Medien-Skandal, welchen *1378(km)* noch vor seiner Veröffentlichung auslöste. Eigentlich sollte das Spiel anlässlich des 20. Jahrestages der Wiedervereinigung am 3. Oktober 2010 erscheinen. Doch die negative Berichterstattung großer deutscher Printmedien, die das Spiel als »widerwärtig« und »geschmacklos« bezeichneten, sowie das gewaltige negative Echo seitens der deutschen Politik und der Opferverbände stoppten dieses Vorhaben. Und das, obwohl bis dahin außerhalb der Karlsruher Hochschule noch niemand das ganze Spiel kennengelernt hatte. Im Internet existierte zu diesem Zeitpunkt lediglich ein kurzer Trailer, der allerdings zu einer Anzeige gegen Jens M. Stober wegen Gewaltverherrlichung führte. Die Anzeige gegen den Studenten wurde schließlich fallen gelassen, das Spiel mit einiger Verspätung im Dezember 2010 veröffentlicht.

Wie die meisten Spiele der Ausstellung wird auch *1378(km)* in die Kategorie der »Serious Games« eingeordnet. Diese Spiele behandeln »ernste« Themen und dienen nicht ausschließlich der Unterhaltung, sondern vermitteln gleichzeitig spezifische Inhalte dokumentarischer oder bildungsrelevanter Natur. Dennoch stellt sich die Frage, ob ein als Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Adventure inszeniertes Game dem Themenkomplex Migration und Flucht gerecht werden kann. »Wenn Menschen an individuelle und politische Grenzen geraten,«, so Christian Huberts (vgl. der Text von Christian Huberts im vorliegenden Katalog), »stoßen Computerspiele vorläufig an ihre Grenzen.«

Das Spiel von Jens M. Stober polarisiert und trägt damit zu den bereits kontroversen und heterogenen Erinnerungskulturen eines einstmals durch zwei Diktaturen gebeutelten Landes bei.

scheduled for the 20th anniversary of German reunification, on October 3rd, 2010. Negative reports by the mainstream print media, who described the game as "repugnant" and "in poor taste," along with the massive negative response by German politicians and victims' associations put a stop to this plan, despite the fact that no one outside the Karlsruhe Art College had seen the game in its entirety. Although there was only a short online trailer available at the time, that was enough to charge the author with "glorifying violence." The charge was eventually dropped and the game was published, somewhat late, in December 2010.

Like most of the games in the exhibition, *1378(km)* is classified as a 'serious game.' These games concern themselves with 'serious' topics and are intended not merely for use as entertainment but to offer specific content of a documentary or pedagogical nature. The question remains whether a game that blends aspects of skill-based play and adventure game can do justice to the thematic complexity of migration and flight.

As Christian Huberts (see his paper in this catalogue) puts it: "If people reach individual and political limits, then computer games also come up against limits temporarily." Jens M. Stober's game polarizes opinions and thus contributes to the already controversial and heterogeneous cultures of memory in a country deeply affected by two previous dictatorships.

▼ *1378(km)* © Jens M. Stober, 2010

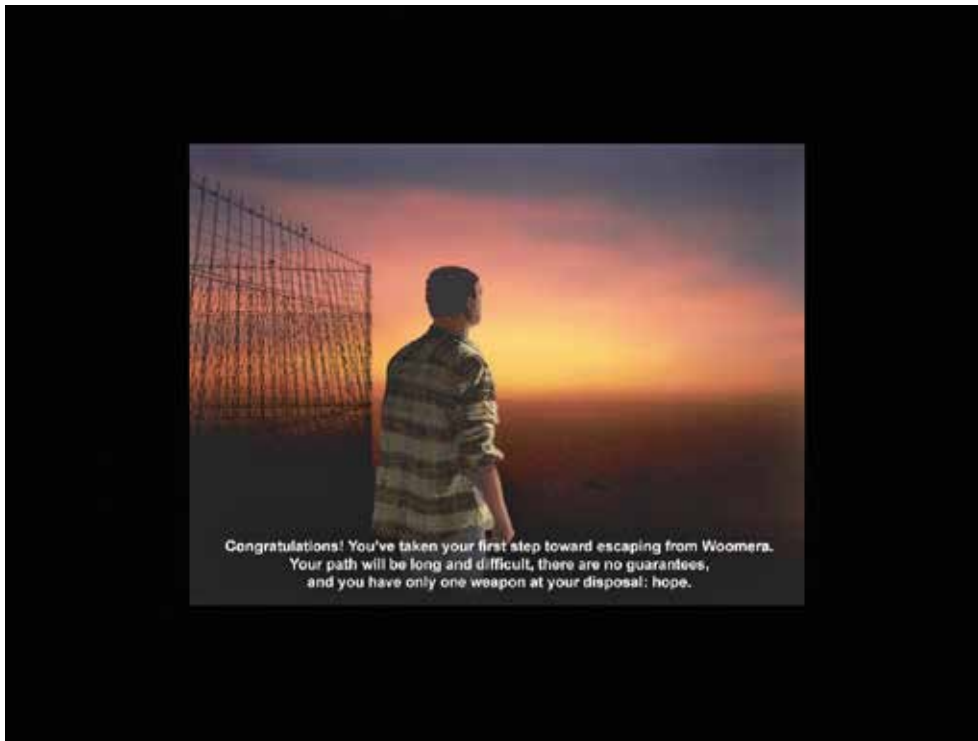




# Escape from Woomera\*

2004

\* AU, NZ  
unvollendet / unfinished  
Computerspielmodifikation  
basierend auf /  
Computer game  
modification based on  
*Half-Life* (GoldSrc Engine),  
PC



◀ *Escape from Woomera*, Screenshot  
© Katharine Neil, The Escape from Woomera  
Collective, 2004

162

DE

Bei *Escape from Woomera* handelt es sich um eines der ersten explizit politischen Spiele der Computerspielgeschichte und um eine der ersten Computerspielmodifikationen, die im Kontext bildender Kunst Beachtung fand. Als sich 2003 ein Team von teilweise nach außen anonym bleibenden Designer\*innen, Künstler\*innen und Journalist\*innen in Australien und Neuseeland zusammenfand, um das Spiel zu entwickeln, ging es ihnen nicht nur darum, auf die rigide Flüchtlingspolitik Australiens aufmerksam zu machen. Das Team wollte auch zeigen, dass ein Computerspiel durchaus in der Lage ist, sich ernsthafte und aktueller politischer Themen anzunehmen.

*Escape from Woomera* siedelt seine Handlung in einem Aufnahme- und Internierungslager in Australien – man strandet als illegaler Asylsuchender im Woomera Immigration Reception and Processing Centre, dem größten Lager des Landes. In Woomera, das in der südaustralischen Wüste liegt, kam es immer wieder zu Ausbrüchen und Aufständen im Lager, um gegen die Situation dort zu protestieren. Organisationen wie Amnesty International und Human Rights Watch machten auf Menschenrechtsverletzungen aufmerksam. Das Lager in Woomera wurde im Jahr 2003 schließlich geschlossen. Daraufhin wurden die verbliebenen Bewohner\*innen in ein anderes Lager in Südaustralien umgesiedelt. Da den Medien der Zugang zu den Internierungslagern verwehrt wurde, wandten die Entwickler\*innen sogar investigative Methoden an, um Informationen über das Lager in das Spiel zu integrieren. Vor allem aber basiert *Escape from Woomera* auf Erfahrungsberichten von ehemaligen Bewohner\*innen des Lagers, mit denen die Entwickler\*innen zum Teil sehr enge Freundschaften unterhielten und bis heute unterhalten.

EN

*Escape from Woomera* is one of the first explicitly political games in the history of computer games and one of the first game modifications to garner recognition in a visual art context. When in 2003 a team of designers, artists, and journalists, some of whom have remained anonymous, gathered in Australia and New Zealand in order to develop the game, their goal was not only to draw attention to Australia's rigid refugee policy. The team also wanted to demonstrate that a computer game is very much able to tackle serious contemporary political topics.

In *Escape from Woomera*, the action takes place in a refugee reception and internment camp in Australia—the players get stranded as illegal asylum seekers at the Woomera Immigration Reception and Processing Centre, the country's largest. In protest against the situation in the camp, Woomera, which is situated in the Southern Australian desert, has had a number of breakouts and riots. Organizations like Amnesty International and Human Rights Watch repeatedly pointed to human rights violations. Woomera camp was finally closed down in 2003 and the remaining occupants were re-settled in a different camp in Southern Australia. As the media were denied access to the internment camps, the game developers resorted to investigative methods of information gathering about the camps that would in themselves become part of the game. First and foremost, however, *Escape from Woomera* is based on the experiences reported by the camps' former residents with whom the developers maintained, and in some cases to this day maintain, very close friendships.

In *Escape from Woomera*, the players are put in charge of Mustafa, an asylum seeker who has paid a band

## The Escape From Woomera Collective

In *Escape from Woomera* steuern die Spielenden den Asylsuchenden Mustafa, der eine Schlepperbande bezahlt hatte, um ihn aus dem Iran zu bringen, wo seine Eltern ermordet wurden. Nach drei Monaten in Woomera wird Mustafas Asylantrag abgelehnt, sodass er sich zur Flucht entschließt, um der Deportation in den Iran und den daraus folgenden Konsequenzen wie Folter und Tod zu entgehen.

Die Spieler\*innen haben die Aufgabe, aus dem Lager auszubrechen, indem sie verschiedene Aufgaben lösen und Kontakt zu anderen Bewohner\*innen des Lagers aufnehmen. In *Escape from Woomera* wird die aus vielen konventionellen Computerspielen bekannte Energie- bzw. Zeitanzeige in eine »Hoffungsanzeige« umtituliert und somit zur Metapher menschlichen Überlebenswillens. Die Spielfigur verfügt nur über ein bestimmtes Kontingent an »Hoffnung« – je nach Spielhandlung und -dauer steigt oder fällt dieses. Wird man beispielsweise bei einem Ausbruchversuch gefasst und in Einzelhaft gesperrt, sinkt die Hoffungsanzeige in Abhängigkeit zu den in Isolation verbrachten Stunden und Tagen. Bei erfolgreichem Handeln steigt die Hoffnung. Je schneller man Aufgaben löst, desto hoffnungsvoller wird die Spielfigur.

Dem Entwicklungsteam war es ein großes Anliegen, kein Spiel über das Leiden und die Ohnmacht zu kreieren, sondern den Blick auf die Handlungsfähigkeit und Selbstwirksamkeit zu lenken: »It's like portraying the heroism aspect of the story rather than the victimhood«, betont Katharine Neil, die die Entwicklung des Spiels leitete (siehe Interview mit ihr im vorliegenden Katalog). Da die Finanzierung eines von der Entertainment-Industrie losgelösten Spiels im Jahr 2004 noch mit erheblich höherem finanziellen Aufwand verbunden war als heute, entschied sich das Team für eine Modifikation des Spiels *Half-Life* und damit für die First-Person-Perspektive, die zu einer Identifizierung der Spielenden mit der Spielfigur beitragen sollte.

*Escape from Woomera* prägte die Diskurse um die politischen Dimensionen des Computerspiels sowie um das Genre des Newsgames entscheidend mit. Es wurde von NGOs kritisiert, die dem Entwicklungsteam die Trivialisierung eines existenziellen Problems vorwarfen<sup>1</sup> und von Politiker\*innen angegriffen, weil es eine staatliche Förderung von 25.000 AUD erhalten hatte. Trotz dieser Förderung wurde *Escape from Woomera* nie fertig gestellt.

<sup>1</sup> Vgl. Lien, Tracy: »Escape from Woomera still highlights Australia's shame 11 years on«, unter: <http://www.polygon.com/2014/5/16/5717520/escape-from-woomera-immigration-australia> (27.08.2016).

of human traffickers to get him out of Iran where his parents were murdered. After three months in Woomera, Mustafa's application for asylum is denied so he decides to escape in order to avoid deportation to Iran and the possible consequences of torture and execution. The players' task is to escape from the camp by completing various tasks and by contacting other camp residents. *Escape from Woomera* re-designates the 'energy' or 'time remaining' indicators, known from many conventional computer games as a 'hope' indicator, making it a metaphor of the human will to survive. The game character comes equipped with a limited amount of 'hope' which rises or falls depending on the game's action and duration. If, for example, the player is caught while trying to escape and placed in solitary confinement, the indicated amount of 'hope' drops proportionally to the hours and days spent in isolation. Successful actions raise the level of hope and the more quickly tasks are completed, the more hope the game character gains.

An important goal for the developer team was to create a game not about suffering and impotence, but rather to direct the players' focus toward freedom of action and self-efficacy: "It's like portraying the heroism aspect of the story rather than the victimhood." stresses Katharine Neil who was in charge of the development of the game (see also her interview in this catalogue). Since in 2004 the financial burden of developing a game independent of the entertainment industry was much greater than it is today, the team decided to modify the game *Half-Life* and thus to adopt a first-person perspective that would contribute to the players' identification with the game.

*Escape from Woomera* played a decisive role in influencing the discourse on the political dimensions of computer games and on the genre of 'news games.' It was criticized by NGOs who claimed that the developer team was trivializing an existential problem<sup>1</sup> and by politicians because it had received \$25.000 Australian Dollars in state funding. Despite this financial support, *Escape from Woomera* was never finished.

<sup>1</sup> cf. Lien, Tracy. "Escape from Woomera still highlights Australia's shame 11 years on.", Retrieved from <http://www.polygon.com/2014/5/16/5717520/escape-from-woomera-immigration-australia> on 27.08.2016.



◀ *Escape from Woomera*, Screenshot  
© Katharine Neil, The Escape from Woomera Collective, 2004



◀ Sunset © Auriea Harvey &amp; Michaël Samyn (Tale of Tales), 2015

164

DE

*Sunset* ist ein narratives First-Person-Spiel, in welchem sich die Geschichte in einer Spurensuche langsam und fragmentarisch entfaltet<sup>1</sup>. Im fiktiven Staat Anchuria in Südamerika herrscht nach einem Militärputsch im Jahr 1972 Bürgerkrieg. Die afroamerikanische Ingenieurin und Migrantin Angela Burnes, deren First-Person-Perspektive die Spielenden übernehmen, ist aufgrund problematischer Umstände gezwungen, im luxuriösen Penthouse Apartment des wohlhabenden und einflussreichen Gabriel Ortega als Haushälterin zu arbeiten. Indem sie täglich in einer magisch anmutenden Atmosphäre vor Sonnenuntergang sein Apartment putzt, während die Stadt um sie herum vom Krieg erschüttert wird, erfährt Burnes nicht nur immer mehr über ihren Arbeitgeber, sondern auch über die politische Situation im Land. Ortega selbst bekommen die Spielenden nicht zu Gesicht, doch die Gegenstände und deren Anordnung in seinem Apartment verraten viele Details und setzen sich so nach und nach zu einer Geschichte – ganz im Sinne eines »Musée Sentimental« – zusammen. Die Handlungsfreiheit im Spiel ist eingeschränkt, da die getroffenen Entscheidungen nur wenig Einfluss auf den Spielverlauf nehmen – aber sie konfrontieren die Spielenden umso mehr mit ihrem eigenen Wertesystem. Burnes scheint gefangen in diesem luxuriösen Apartment, ihrer Situation und ihrer monotonen Tätigkeit. Dadurch eröffnet *Sunset* eine einzigartige Innenperspektive auf das Kriegsgeschehen, verbunden mit einem Gefühl der Ohnmacht, weil man den Geschehnissen um einen herum völlig ausgeliefert ist. Es formuliert zudem eine Gegenposition zu den konventionellen, durch

EN

*Sunset* is a narrative first-person game with a story that unfolds slowly and in fragments during a search for clues and traces.<sup>1</sup> Following a military coup in the year 1972, the fictional state of Anchuria in South America is in a state of civil war. Angela Burnes, an African American engineer and migrant, from whose first-person perspective the players experience the game, is forced by circumstances to work as a housekeeper in the luxurious penthouse suite of the wealthy and influential Gabriel Ortega. By cleaning his apartment every day, just before sunset, in what seems like a magical atmosphere, while the city surrounding her is rocked by war, Burnes learns more about her employer as well as the country's political situation. While the players never get to see Ortega himself, the objects in his apartment and their configuration reveal numerous details and gradually begin to form a story—along the lines of a 'Musée Sentimental.' The players' freedom of action in the game is restricted since their decisions have little effect on the game's narrative—but they very much confront the players with their own value system. Burnes seems to be trapped in this luxurious apartment, in her predicament, and in her monotonous occupation. Thus *Sunset* provides a unique interior perspective on the war action combined with a feeling of powerlessness since the players are completely at the mercy of the events surrounding them. In addition, it articulates a counter position to conventional war games which foreground an experience of agency and action. Furthermore, the game's narrative strands reflect themes such as social inequality and racism—as an African American migrant,

Auriea Harvey & Michaël Samyn,  
Tale of Tales



Handlungsmacht und Action geprägten Kriegsspielen. Darüber hinaus reflektieren die narrativen Stränge des Spiels Themen wie soziale Ungleichheit und Rassismus – als afroamerikanische Migrantin ist Burnes trotz ihres Hochschulabschlusses gezwungen, als Haushälterin und damit als einfache Bedienstete in einem reichen Privathaushalt zu arbeiten – und verzichten dennoch nicht auf etwas Romantik.<sup>2</sup> Außerdem betont das Künstlerduo *Tale of Tales*, dass es ihm wichtig sei »to ignore the competitive aspects of rules-oriented sports-like designs in favor of a more playful form of interaction with lots of room for imagination.«<sup>3</sup>

Das belgische Duo *Tale of Tales* – das Ehepaar Auriea Harvey und Michaël Samyn – hatte bereits einen künstlerischen Hintergrund in der Netzkunstszene. Als *Entropy8Zuper!* hatte es zuvor künstlerische Webseiten gestaltet und interaktive Experimente ins Netz gestellt. Als *Tale of Tales* wendeten sie sich dann als eine der ersten Gruppen aus dem Kontext der bildenden Kunst dem Medium des Computerspiels zu. Mit *The Endless Forest*, *The Path*, *Sunset* und anderen experimentellen Computerspielen lotet das Paar die Grenzen und Konventionen des digitalen Spiels aus. Als Künstlerkurator\*innen haben sie mehrere Ausstellungen zu sogenannten »Notgames« präsentiert: Hier stehen digitale Spiele im Mittelpunkt, die mit Konventionen des Game-Design teilweise radikal brechen und mitunter weder Regeln noch Ziele aufweisen.

Mit dem narrativen First Person-Spiel *Sunset* hofften sich *Tale of Tales* den Durchbruch auf dem kommerziellen Markt. Via Crowdfunding wurde das Spiel finanziert und konnte die anvisierte Fördersumme mehr als verdoppeln. Dennoch blieben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurück, woraufhin Harvey und Samyn ankündigten, sich aus der kommerziellen Computerspielentwicklung zurückzuziehen und sich auf die Produktion unabhängiger interaktiver Erfahrungen zu konzentrieren. Abgesehen von den Verkaufszahlen ist *Sunset* jedoch in vielerlei Hinsicht ein erfolgreiches Spiel und wurde bereits – trotz der meist marginalisierten Stellung von Spielen im Schul- und Kulturbetrieb – als Lektüre beispielsweise in den gymnasialen Deutschunterricht der Schweizer Kantonsschule Wettingen integriert<sup>4</sup>.

Burnes, despite her university qualifications, is forced to work as a housekeeper and simple domestic in a wealthy private household. And yet, they do not entirely eschew romanticism.<sup>2</sup> Further, the artist duo *Tale of Tales* emphasizes that it is important for them "to ignore the competitive aspects of rules-oriented sports-like designs in favor of a more playful form of interaction with lots of room for imagination."<sup>3</sup>

*Tale of Tales*, Belgian couple Michaël Samyn and Auriea Harvey, have a previous artistic background in the net art scene. Under the name *Entropy8Zuper!*, they created artist web pages and published interactive web art. Later, as *Tale of Tales* they were among the first groups from the visual arts context to turn toward the medium of computer games. With their games *The Endless Forest*, *The Path*, *Sunset*, and other experimental computer games, the couple has been exploring the boundaries and conventions of digital gaming. As artist curators, they have also presented several exhibitions on so-called 'Notgames.' Notgames focus on digital games that break with the conventions of game design, sometimes in a radical way, and may have neither rules nor goals. With the narrative first-person game *Sunset*, *Tale of Tales* hoped to break into the commercial market. The game was financed through crowd funding where it more than doubled its target. Nevertheless, sales did not meet expectations, whereupon Samyn and Harvey announced that they were retiring from commercial game development in order to focus on the creation of independent interactive experiences. Sales figures aside, *Sunset* is in many respects a successful game and has, for example, and despite the mostly marginal status of computer games in education, found its way into the school curriculum as required reading for German studies in the Swiss canton school of Wettingen.<sup>4</sup>

1 Ähnlich dem Spiel *Gone Home*, in dem die Protagonistin durch gefundene Briefe und Objekte in ihrem Elternhaus nach und nach der Geschichte ihrer verschwundenen Schwester auf die Spur kommt, siehe: Braga, Matthew: »Gone Home Review – A startling and unexpected storytelling triumph«, unter: [http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/gone-home-review-a-startling-and-unexpected-storytelling-triumph?\\_lsa=40f2-a2de](http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/gone-home-review-a-startling-and-unexpected-storytelling-triumph?_lsa=40f2-a2de) (16.08.2016).

2 So sagt *Tale of Tales* über die Protagonistin und ihren Chef Gabriel Ortega: »Both Angela and Gabriel are symbolic orphans. She's an immigrant whereas he has been removed from his social position and separated from his family. (...) Emotional tension between the protagonist and the so-called »stakes character« must (...) be established (i.e. potential romantic interest) (...). This is an area where Gabriel and Angela share roles: they are concerned about each other as both suffer in different ways and can both

help one another.«, siehe Samyn, Michaël, Harvey, Auriea: »The secret formula«, unter: <http://tale-of-tales.com/Sunset/blog/> (16.08.2016).

3 Samyn, Michaël, Harvey, Auriea: »Our love for videogames«, unter: <http://tale-of-tales.com/Sunset/blog/> (16.08.2016).

4 Vgl. Wampfler, Philippe: »Ich habe in diesem Spiel keinen Reiz gefunden, da nichts wirklich passiert« – Die Lektüre von *Sunset* im gymnasialen Deutschunterricht im Vergleich mit Jenny Erpenbecks Erzählung *Wörterbuch*, unter: <http://www.paidia.de/?p=6657> (12.08.2016).

1 In a similar way to the game *Gone Home* in which the protagonist, by means of letters and objects she finds in her parents house, gradually uncovers the story of her disappeared sister. Cf. Braga, Matthew. »Gone Home Review – A startling and unexpected storytelling triumph.« Retrieved from [http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/gone-home-review-a-startling-and-unexpected-storytelling-triumph?\\_lsa=40f2-a2de](http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/gone-home-review-a-startling-and-unexpected-storytelling-triumph?_lsa=40f2-a2de) on 16.08.2016.

2 For example, *Tale of Tales* says this about the protagonist and her boss Gabriel Ortega: "Both Angela and Gabriel are symbolic orphans. She's an immigrant whereas he has been removed from his social position and separated from his family. (...) Emotional tension between the protagonist and the so-called 'stakes character' must (...) be established (i.e. potential romantic interest) (...). This is an area where Gabriel and Angela share roles: they are concerned about each other as both suffer in different ways and can both

help one another." Cf. Samyn, Michaël and Auriea Harvey. "The secret formula." Retrieved from <http://tale-of-tales.com/Sunset/blog/> on 16.08.2016.

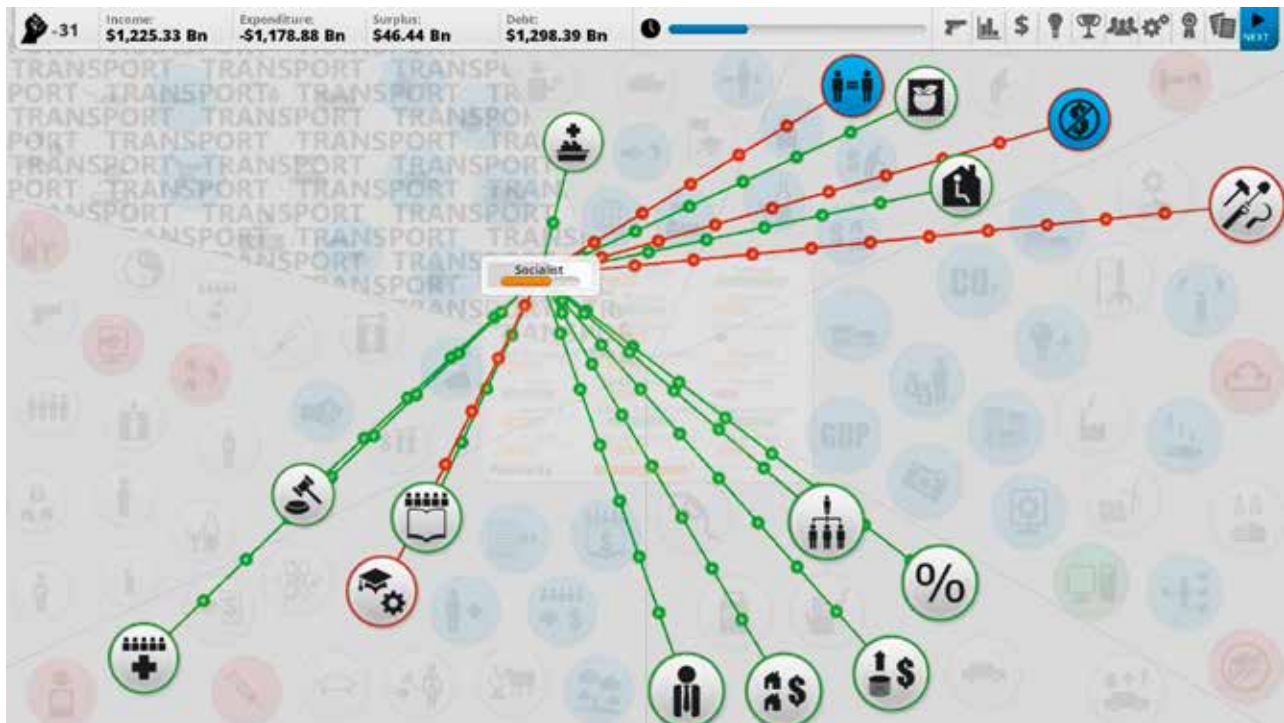
3 Samyn, Michaël and Auriea Harvey. "Our love for videogames." Retrieved from <http://tale-of-tales.com/Sunset/blog/> on 16.08.2016.

4 Cf. Wampfler, Philippe. "I found no sense of intrigue in this game, since nothing really happens." – *Sunset* as required reading in high school German studies compared to Jenny Erpenbeck's story "Wörterbuch." Retrieved from <http://www.paidia.de/?p=6657> on 12.08.2016.



▲ Democracy 3, Screenshot:  
Capitalists © C.P. Harris, 2013

166



▲ Democracy 3, Screenshot:  
Socialists © C.P. Harris, 2013

Das parlamentarische System einer Demokratie ist das Thema von *Democracy 3*. Dieses rundenbasierte Strategiespiel versetzt die Spielenden in die Rolle eines Staatsoberhauptes und überträgt ihnen die Verantwortung, eine Nation – zur Auswahl stehen fünf Staaten – zu regieren und Regeln für sie zu formulieren. Analog zum realen Politikalltag besteht das Ziel der Regierung darin, nach Ablauf der Amtsperiode wieder gewählt zu werden, die Einnahmen und Ausgaben im Gleichgewicht zu halten und die im Spiel in 21 Interessensgruppen aufgeteilte Bevölkerung zufrieden zu stellen. Sämtliche Entscheidungen, die man als Staatsoberhaupt trifft, werden von einigen der Interessensgruppen begrüßt, von anderen hingegen abgelehnt.

*Democracy 3* stellt sechs Kernthemen vor, die essentiell für die Entwicklung des Landes sind und die von den Spielenden indirekt gesteuert werden sollen: Brutto-sozialprodukt, Gesamtgesundheit, Bildungsstand, Arbeitslosigkeit, Armut und Verbrechensrate. Neben den Steuern und der Gesetzgebung stehen den Spielenden weitere fünf Bereiche zur Verfügung, innerhalb derer sie direkt tätig werden, Budgets zuweisen und kürzen oder aber Gesetze erlassen können: Verschärfen die Spieler\*innen beispielweise die Umweltgesetze und erhöhen finanzielle Strafen bei Zuwiderhandlung, hat dies positive Effekte auf die Umwelt. Mit dieser Entscheidung wird die Interessensgruppe der Umweltschützer\*innen positiv gestimmt, sogar die Lebenserwartung der gesamten Bevölkerung steigt langfristig. Gleichzeitig kann es aber sein, dass das Brutto-sozialprodukt sinkt, da mit der Verschärfung der Gesetze auch Restriktionen einhergehen, die sich negativ auf die Wirtschaft auswirken. Das Spiel weiß hier die Komplexität politischer Entscheidungen und gesellschaftlicher Zusammenhänge abzubilden und deren Folgen in seinem Gameplay zu simulieren.

Zur Gesetzesänderung benötigen die Spielenden jeweils ein gewisses Kontingent an politischer Macht. Sie können nicht willkürlich und im Alleingang über einzelne Parameter entscheiden, womit das Spiel demokratische Entscheidungsprozesse repräsentiert.

Das Interface von *Democracy 3* ist grafisch sehr reduziert und besteht aus einer Ansammlung unterschiedlicher Symbole, die wie auf einem ›Spielbrett‹ angeordnet sind. Detaillierte Tabellen, Diagramme und Trends unterstützen den Spielenden bei der Entscheidungsfindung, indem jederzeit abgerufen werden kann, wann welche Entscheidungen bestimmte Auswirkungen auf das Geschehen genommen haben. In seinem Kern ist *Democracy 3* eine komplexe Datenbank: Die Veränderung eines Parameters hat Einfluss auf die Werte anderer Datensätze. Alle Datensätze sind miteinander durch verschiedenste Einflussfaktoren sinnvoll funktional verzahnt und simulieren auf diese Weise die Komplexität und Kontingenz politischen Handelns. Dieses Handeln, so zeigt *Democracy 3*, zeitigt immer wieder andere Formen des gesellschaftlichen Zusammenlebens und bringt so stets neue ›Gewinner‹ und ›Verlierer‹ hervor. Das Spiel macht diese Zusammenhänge modellhaft bewusst und kann auf diese Art anschaulich dazu beitragen, politische Prozesse und die Funktionen einer demokratischen Gesellschaftsform zu verstehen. Dadurch erhält *Democracy 3* den Charakter eines digitalen politischen Planspiels.

The parliamentary system of a democracy is the topic of *Democracy 3*. This strategy game, played in rounds, places the players in the role of a head of state and charges them with the responsibility of governing a nation—with five states to choose from—and of formulating the rules by which they are governed. Analogous to everyday political life, the government's goal is to be re-elected at the end of a legislative period, to balance revenues and expenditures, and to keep the population, which in the game is divided into 21 different interest groups, contented. Every decision made by the player, as head of state, will be applauded by some interest groups and rejected by others.

*Democracy 3* introduces six central themes that are crucial to the development of the nation and have to be indirectly managed by the players: GNP, public health, education, unemployment, poverty, and crime rate. Aside from taxation and legislation, the players have five additional areas where they can intervene directly, allocate or cut budgets, or pass laws: if, for example, the players tighten environmental laws and increase fines for violators, the effect on the environment will be positive. This decision will meet with approval by the interest groups committed to protecting the environment, and even increase life expectancy of the general population. At the same time, it may cause a decrease in GNP since a tightening of environmental laws entails restrictions that have a negative effect on the economy. The game is able to illustrate the complexity of political decisions and social interdependencies and to simulate their consequences in the gameplay.

In order to change the laws, the players require a certain contingent of political power. They are not able to decide individual parameters arbitrarily and alone, which allows the game to represent the process of democratic decision-making.

Graphically, the interface of *Democracy 3* is kept very sparse, consisting of a collection of different symbols that are arrayed as on a game board. Detailed data tables, diagrams, and trend indicators support the player in making decisions by providing information about the effects of past decisions on different aspects of the game. At its core, *Democracy 3* is a complex database: altering any one parameter will influence the value of other parameters. All data sets are meaningfully correlated to other data sets by a variety of influencing factors and in this way simulate the complexity and contingency of political actions.

Such actions, as *Democracy 3* demonstrates, always bring about new configurations of social coexistence, and produce different 'winners' and 'losers.' The game creates awareness, in model form, of these interdependencies and is thus able to vividly illustrate and create an understanding of political processes and the functioning of a democratic society. This characterizes *Democracy 3* as a digital political planning game.

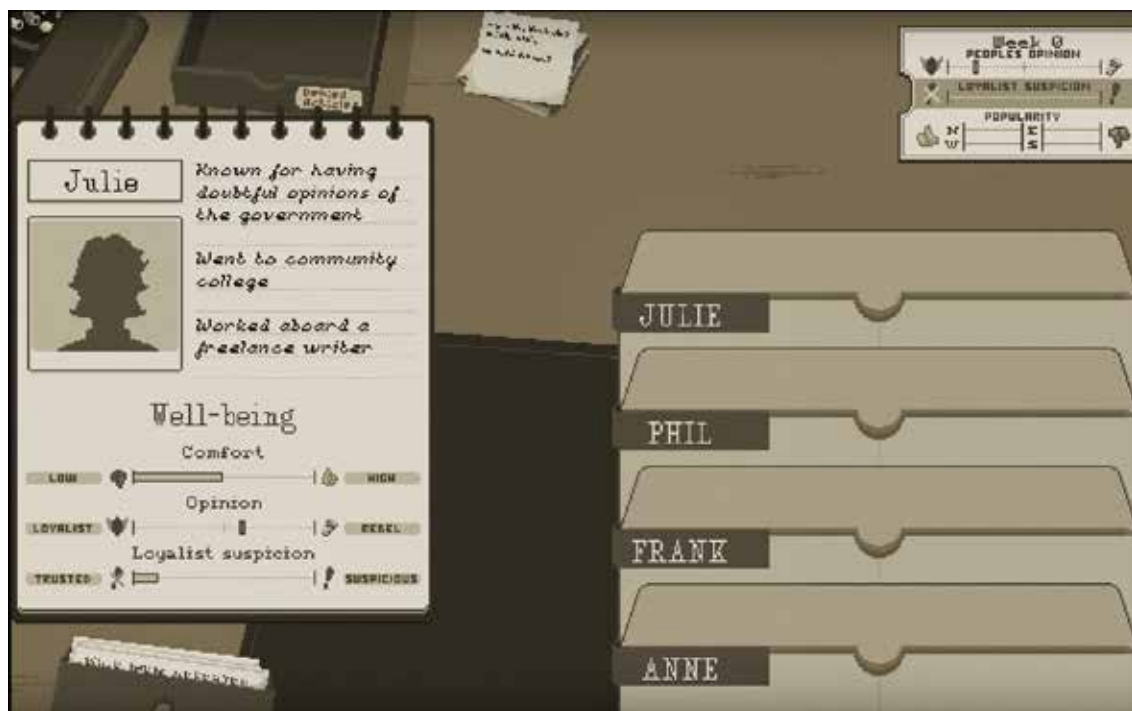


\* SE  
Computerspiel / Computer game,  
Android, iOS, PC, Mac, Linux



◆ The Westport Independent, Screenshot © Coffee Stain Studios, 2016

168



Mit der gleichen moralischen Herausforderung wie *Papers, Please* widmet sich *The Westport Independent* der alltäglichen Wirklichkeit eines totalitären Regimes. Als Chefredakteur\*in eben dieser Zeitung hat man zu entscheiden, ob man sich der diktatorischen Regierung beugt oder stattdessen die Rebellen unterstützt und in Folge davon Restriktionen zu fürchten hat.

Die Handlung setzt drei Monate vor Erlassung eines Zensurgesetzes in einem fiktiven Staat nach dem Zweiten Weltkrieg ein. Die Regierung kommuniziert Vorschriften für unabhängige Tageszeitungen, um die Redaktionen auf das neue Gesetz vorzubereiten. Diese werden aufgefordert, propagandistische Nachrichten zu verbreiten, die Loyalität zur Regierung damit zu stärken und diese nicht in Misskredit zu bringen. Positive Inhalte über die Rebellengruppen zu publizieren, wird dagegen untersagt.

Spieler\*innen werden während des Spielverlaufs mit moralischen Entscheidungen und ihren Konsequenzen – mit „wicked problems“, wie Miguel Sicart (vgl. der Text von Miguel Sicart im vorliegenden Katalog) diese nennt – konfrontiert: Beim Redigieren von Zeitungsartikeln können Überschriften ausgetauscht und Passagen – zugunsten der Regierung – gelöscht oder verändert werden. Verschiedene Sachverhalte werden so wie Puzzleteile zusammengefügt. Dabei ist es möglich, regierungskritische Semantiken im Subtext der Zeitung zu transportieren und den Widerstand damit subtil zu unterstützen. Die Entscheidungen der Spielenden haben jedoch weitreichende Konsequenzen sowohl für sie selbst als auch für ihre Redakteur\*innen, wodurch sie sich und andere in Lebensgefahr bringen können.

Drei Parameter bilden den Kern von *The Westport Independent*: Die öffentliche Meinung, der Verdacht der Regierung gegen die Redaktion und die Popularität der Zeitung in der Bevölkerung. Aus dem Verhältnis dieser Werte zueinander entwickelt sich das Gameplay des Spiels. Unterschiedliche Balken zeigen an, wie stark zum einen die Öffentlichkeit mit den Rebellen sympathisiert und zum anderen inwieweit man als Spieler\*in von den Machthaber\*innen verdächtigt wird, die Zensurrichtlinien zu untergraben. Der Widerstand der Rebellen wird stärker, wenn Unzufriedenheit in den Artikeln ausgedrückt wird. Die Bevölkerung distanzieren sich von den Rebellen, wenn sie direkt mit Gewalttaten in Verbindung gebracht und für diese verantwortlich gemacht werden. Als Chefredakteur\*in geben die Spielenden die redigierten Artikel an ihre Mitarbeiter\*innen zur Bearbeitung weiter. Jeder Journalistin und jedem Journalist im Spiel sind Hintergrundinformationen wie ihr Bildungsstand, Wohnort oder ihre sozialen Kontakte, eine eigene politische Meinung sowie spielrelevante Parameter zugeordnet: Eine Person zum Beispiel, die mit den Rebellen sympathisiert, wird eher dazu bereit sein, einen regierungskritischen Artikel zu veröffentlichen.

*The Westport Independent* – dessen erste Version innerhalb von 72 Stunden im Rahmen eines Game Jam entstand – ist ein Spiel, das die komplexen Zusammenhänge von Meinungsbildung und Einflussnahme zum Thema hat. Es ist ein Spiel über politische und mediale Kommunikation, über Semantik, Zensur und Propaganda. Neben den drei Gewalten eines Staates (Legislative, Exekutive und Judikative) können die Massenmedien als »Vierte Gewalt« zwar nicht direkt politisch wirken, jedoch durch Berichterstattung und öffentliche Diskussion das politische Geschehen maßgeblich beeinflussen. Voraussetzung für eine souveräne Berichterstattung ist allerdings die Unabhängigkeit der Redaktionen, die in *The Westport Independent* nicht nur bedroht, sondern per Gesetz durch einen totalitären Staat ausgehebelt worden ist.

*The Westport Independent* is dedicated to the same moral challenge as *Papers, Please* of exploring the daily reality of life in a totalitarian regime. The player, in the role of editor-in-chief of the eponymous paper, has to decide whether to submit to the dictatorial regime or to support the rebels and face the repercussions.

The action begins three months before a censorship law comes into effect in a fictitious post-World War II state. The government announces proscriptions for independent daily newspapers in order to prepare the editorial staff for the new law. An order is issued that the papers publish propaganda news designed to strengthen loyalty to the government and to avoid coverage that could be seen as detrimental. Positive reporting on the rebel factions is prohibited.

During the course of the game, players are confronted with moral decisions and their consequences— with “wicked problems,” as Miguel Sicart calls them (see the essay by Miguel Sicart in this catalogue): in editing newspaper articles, headlines can be switched and pro-government passages can be cut or altered. Various statements of facts are thus combined like pieces of a puzzle, offering the possibility to convey, in the paper’s subtext, semantic content critical of the government and to subtly support the resistance movement.

The players’ decisions have far-reaching consequences, both for themselves and for their editorial staff, and they can place themselves and others in mortal danger.

Three parameters are at the core of *The Westport Independent*: public opinion, the government’s suspicion of the editorial staff, and the newspaper’s popularity among citizens. The gameplay develops from the relationships between these values. Various bar graphs indicate the degree to which the public sympathizes with the rebels and the degree to which the player is under suspicion by the powers that be of undermining the censorship guidelines.

Rebel resistance grows stronger when the paper’s articles express dissatisfaction. The population distances itself from the rebels when these are directly linked to and held responsible for acts of violence. As editor-in-chief, the player hands edited articles down to the staff for further processing. For each journalist, the game provides associated background information such as their level of education, place of residence, their social contacts, as well as their political views and other game-relevant parameters: someone who sympathizes with rebels, for example, is more likely to be willing to publish an article that is critical of the government.

*The Westport Independent*, whose first version was developed over the course of 72 hours during a ‘Game Jam,’ is a game on the topic of the complex relationship between forming opinions and influencing those opinions. It is a game about political and media communication, about semantic strategies, censorship, and propaganda. Mass media, as the fourth estate, alongside legislative, executive, and judiciary, cannot act directly politically but it can profoundly influence politics by reporting and by shaping public discussion.

The precondition for independent reporting, however, is the independence of the editorial staff, which in *The Westport Independent* is not only in jeopardy but has been removed by a totalitarian state law.

**11 bit studios** wurde 2009 gegründet, als sich eine Gruppe polnischer Veteranen der Computerspielindustrie zusammenschloss. Sie beschreiben es so: »Unser erstes Kind wurde nach einem Jahr geboren und kam als *Anomaly: Warzone Earth* (2011) in den Handel. Es wurde schon nach kurzer Zeit ein Riesenerfolg, mit hohen Verkaufszahlen und einer Reihe von Auszeichnungen, einschließlich des Apple Design Award. In den folgenden Jahren wiederholten wir diesen Erfolg mit *Anomaly Korea* (2012), *Anomaly 2* (2013), und einigen anderen Spielen. Die beiden nächsten Jahre arbeiteten wir an unserem neuen Titel, der größer und besser werden sollte als alles, was wir bis dahin gemacht hatten, der aber auch, und in erster Linie, ein Spiel mit dem Potential, Menschen zu bewegen, werden sollte. Ein wichtiges Spiel. Etwas so noch nie Dagewesenes. Etwas, das auf Jahre hinaus gespielt werden und für Diskussionen sorgen würde. Im Jahre 2014 waren wir soweit, und unser bis heute größter Erfolg feierte Premiere. Am 14. November wurde *This War of Mine* veröffentlicht und nichts blieb beim Alten. Das Spiel erhielt mehr als 100 Preise und wurde in den wichtigsten Zeitschriften und Zeitungen der Weltpresse, einschließlich *TIME*, *The Edge*, *Washington Post* als Phänomen beschrieben.«

► <http://www.11bitstudios.com/>

**Pablo Abend**, seit Oktober 2016 wissenschaftlicher Koordinator des Graduiertenkollegs *Locating Media* der Universität Siegen. Von 2014 bis 2016 wissenschaftlicher Mitarbeiter im DFG-Projekt *Modding und Editor-Games. Partizipative Praktiken mediatisierter Welten* im Schwerpunktprogramm 1505. Davor Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. 2012 Promotion (Dr. phil.) an der Universität Siegen. Von 2008 bis 2012 Stipendiat der Graduiertenschule *Locating Media / Situierete Medien* mit einem Dissertationsprojekt zur Geschichte und Gegenwart des Umgangs mit digitalen, kartografischen Medien. Forschungsschwerpunkte: Digitale Medien, Orts- und situationsbezogene Medienforschung, Partizipative Praktiken des Computerspiels, Medien und politischer Protest, Science and Technology Studies. Mitherausgeber des Journals *Digital Culture & Society*.

► <http://digidults.org/>

**Anna Anthropy** ist eine Game-Designerin, Buchautorin und Historikerin. Sie kuratiert *annarchive.com* und arbeitet derzeit an ihrem nächsten Buch *Make Your Own Video Games!* Unter dem Namen Auntie Pixelante veröffentlicht sie einfache, kurze Spiele, u.a. *Mighty Jill Off*, *Lesbian Spider Queens of Mars* und *Dys4ia*, die sich meist mit Themen von Identität und Gesellschaft auseinandersetzen. Annas Spiele sind fast alle kostenlos, womit sie sich für die Demokratisierung der Spieleentwicklung einsetzt. Sie kritisiert die in Spielen durch einen eng begrenzten Personenkreis vermittelten Werte, denn die meisten Entwickler sind weiß, jung, männlich und heterosexuell, und sie plädiert für ein breiteres Spektrum an Persönlichkeiten, mehr

unterschiedliche Perspektiven und für mehr Spielentwicklerinnen. Ihre Spiele produziert sie mit einfachen »Tools« wie *Games Maker*, einem Programm, das die Spieleentwicklung auch ohne vorheriges Studium und Programmierkenntnissen möglich macht. 2012 veröffentlichte sie *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (New York, Seven Stories Press). Sie lebt in in Oakland, California mit ihrer »perfekten Katze« namens Encyclopedia Frown.

► <http://auntiepixelante.com/>

**Awesapp** ist eine in Hongkong ansässige Firma die sich der Entwicklung von »awesome« Apps widmet. Ihre Apps haben in Hongkong, Taiwan, Japan, Korea, Deutschland, Singapur, Malaysia, Macao und selbst in Madagaskar mehr als 5 Millionen aktive Nutzer. 2014 erhielt Awesapp den ICT Preis in Hongkong und veröffentlichte das Spiel *Yellow Umbrella*.

► <https://awesapp.com/>

**Biome Collective** (Malath Abbas, Tom DeMajo, Albert Elwin) ist ein kooperativer Arbeitsraum für Menschen, die Computerspiele, digitale Kunst und Technologie allein oder gemeinschaftlich entwickeln und erforschen möchten. Das 2015 in Schottland gegründete Kollektiv fördert künstlerische Entwicklungsarbeit, spielerische Experimente, und unterstützt Forschung und gemeinschaftliches Arbeiten über den Rahmen einer Vielzahl von Disziplinen hinaus. Biome Collective ist eine wachsende Gemeinschaft, die sich, von einer gemeinsamen Vision der offenen Erkundung interaktiver Kunst, Spiele und Kultur ausgehend, mit Kunst, Design, Code und kuratorischer Arbeit befasst.

► <http://www.biomecollective.com/>

**Peter Brinson** ist ein in Los Angeles lebender Künstler und Pädagoge. Seine Praxis und Lehrtätigkeit erfreut sich einer widersprüchlichen Inkongruenz; einerseits bejaht er Kunst als spielerische Ungenauigkeit, als eine uralte Form des Kommentars und der Kontemplation. Und andererseits entscheidet er sich für den Computer, die zeitgenössische Verkörperung konkreter Effizienz und industrieller Produktivität. Peter lehrt Programmieren im Rahmen von kreativer Praxis, und schafft Spiele und Filme, die sich mit der Ästhetik von Problemlösungsmethoden befassen, dokumentarisches Spiel thematisieren, und kollektive Eigentumsmodelle feiern. Er studierte an der University of North Carolina und dem California Institute of the Arts und ist außerordentlicher Professor für Praxis in der Abteilung für Interaktive Medien und Spiele an der School of Cinematic Arts der University of Southern California. Er entwickelte zusammen mit Kurosh Vala Nejad das Spiel *The Cat and the Coup*.

► <http://www.thecatandthecoup.com/>

**Nicky Case** spielt mit dem Spiel. Sie erschafft interaktive Erklärungen, die Menschen helfen, die Welt zu verstehen, und interaktive Geschichten, die Menschen helfen, sich selber

**11 bit studios** was founded in 2009 when a bunch of veterans of Polish gaming industry joined forces. After a year, our first child was born – *Anomaly: Warzone Earth* (2011) hit the stores. Quickly it became a huge success with great sales and a number of industry awards, including Apple Design Award. In the following years we repeated the success with *Anomaly Korea* (2012), *Anomaly 2* (2013), and a few other games. For the next two years we worked on our upcoming title. Bigger and better than ever before but, what's even more important, a game that had a potential to touch people. A game that would matter. Something that hasn't been done before. A thing to be played and discussed for years to come. By the end of 2014 we were ready and our greatest achievement to this day had it's premiere. On November 14, *This War of Mine* had its release and everything changed. The game won over 100 awards and was covered as a phenomenon in the biggest magazines and newspapers all around the world including *TIME*, *The Edge*, *Washington Post*, and others.

► <http://www.11bitstudios.com/>

**Pablo Abend**, as of October 2016 scientific coordinator of the *Locating Media* graduate college at the University of Siegen, collaborated between 2014 and 2016 as scientific assistant on the DFG project *Modding und Editor-Games. Partizipative Praktiken mediatisierter Welten*, part of the focus program 1505. Previously, he was special lecturer at the Institute for Media Culture and Theatre at the University of Cologne. In 2012 he received his doctorate in philology from the University of Siegen. From 2008 to 2012, Pablo was the recipient of a grant for his dissertation project on the history and current practices related to digital cartographic media by the *Locating Media/Situierete Medien* graduate school. His research has focused on digital media, place and situation-related media research, practices of participation in computer games, media and political protest, and science and technology studies. He is co-editor of the journal *Digital Culture & Society*.

► <http://digidults.org/>

**Anna Anthropy** is a game designer, author, and historian. She curates *annarchive.com* and is currently working on her next book *Make Your Own Video Games!* Using the name Auntie Pixelante, she publishes short, simple games such as *Mighty Jill Off*, *Lesbian Spider Queens of Mars*, and *Dys4ia* that are mostly concerned with themes of identity and society. Almost all of Anna's games are available for free as a gesture to encourage the democratization of game development. She is critical of the narrow demographic that shapes the value system of games, since most developers are young, white, heterosexual males, and she advocates for a broader range of personalities, perspectives and a larger number of women developers. She creates her games using simple tools such as *Games Maker*, a piece of software that enables anyone to develop games without the need for a degree in programming. In 2012, she published *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals,*

*Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (New York, Seven Stories Press). She lives in Oakland, California with her "perfect cat," Encyclopedia Frown.

<http://auntiepixelante.com/>

**Awesapp** is a Hong Kong based app developing company dedicated to developing awesome apps. Their apps are popular in Hong Kong, Taiwan, Japan, Korea, Germany, Singapore, Malaysia, Macau... and even in Madagascar. They have more than 5 million active users. In 2014, they received the Hong Kong ICT Awards. Awesapp published the game *Yellow Umbrella* (2014).

► <https://awesapp.com/>

**Biome Collective** (Malath Abbas, Tom DeMajo, Albert Elwin) is a collaborative workspace for people who want to create, collaborate, and explore games, digital art, and technology. Founded in 2015, the Scotland based collective supports artistic development, playful experimentation, and encourages research and collaboration across diverse disciplines. Biome Collective is a growing community covering art, design, code, and curation with shared vision of openly exploring interactive art, play, and culture.

► <http://www.biomecollective.com/>

**Peter Brinson** is an artist and educator living in Los Angeles. His practice and teaching enjoy an unreconciled incongruity; on one hand, he embraces art as playful imprecision, an age-old mode for commentary and contemplation. And on the other, he chooses to use the computer, the contemporary embodiment of concrete efficiency and industrial productivity. Peter teaches computer programming within creative practices, and he makes games and films that explore the aesthetics of problem-solving, feature documentary play, and celebrate collective ownership. He attended the University of North Carolina and the California Institute of the Arts and is an Assistant Professor of Practice at University of Southern California's Interactive Media and Games Division in the School of Cinematic Arts. Together with Kurosh Vala Nejad he produced the game *The Cat and the Coup*.

► <http://www.thecatandthecoup.com/>

**Nicky Case** plays with play. They make interactive explanations to help people understand the world and interactive stories to help people understand themselves. In 2014, Nicky made *Coming Out Simulator*, an autobiographical interactive story about their experience coming out as queer. It was nominated for Best Narrative at the 2015 Independent Games Festival. After that, they made a few interactives to explain math, psychology, and sociology. Most notably, they collaborated with Vi Hart to make *Parable of the Polygons*, a playable blog post about bias and diversity. Nicky still thinks writing about oneself in the third person is really weird.

► <http://ncase.me/>

**Coffee Stain Studios** is a Swedish independent game developer studio based in Skövde, most known for



zu verstehen. 2014 kreierte Nicky Case den *Coming Out Simulator*, eine autobiographische interaktive Geschichte über die Erfahrung eines Coming Outs. Das Spiel wurde beim Independent Games Festival 2015 für den Preis »Beste Erzählung« nominiert. In Folge schuf Nicky eine Reihe interaktiver Spiele, die Mathematik, Psychologie und Soziologie verständlicher machen. Besonders erwähnenswert ist das gemeinschaftlich mit Vi Hart entwickelte *Parable of the Polygons*, ein spielbares Blog über Vorurteile und Diversität. Nicky findet es nach wie vor sehr eigenartig, über sich selbst in der dritten Person zu schreiben.

► <http://ncase.me/>

**Coffee Stain Studios** ist ein unabhängiges schwedisches Spielentwicklungsstudio in Skövde, das durch *Sanctum* (2011), *Goat Simulator* (2014) und *Westport Independent* (2016) bekannt geworden ist. Spiele zu entwickeln, setzt Leidenschaft voraus, und Leidenschaft erfordert Kaffee. Coffee Stain Studios ist das Ergebnis vieler verrückter Ideen und großer Leidenschaft. Seine Mitglieder kreieren nur Spiele, die sie am liebsten selbst spielen würden. Das Ziel ist, bei der Entwicklung guter Produkte auch Spaß zu haben. Das Team setzt sich aus einer guten Mischung talentierter, ehrgeiziger und nachdenklicher Menschen zusammen. Die Firma wurde irgendwann in grauer Vorzeit, so um 2010 herum, gegründet. Zur Zeit beschäftigt sie 20 Frauen und Männer, im Vollbesitz ihrer Kräfte, welche alle in der Computerspiel-Gemeinde der 1980er und frühen 1990er aufgewachsen sind. Stets auf der Suche nach Herausforderungen. Nach Neuem. Nach Unverbrauchtem. Coffee Stain liebt es, den Rush zu suchen, den ein perfekter Headshot bietet, den Nervenkitzel eines übertraffenen High Score, das Gefühl der Unschlagbarkeit, wenn eine Aufgabe gelöst ist.

► <http://www.coffeestainstudios.com/>

**Joseph DeLappe** ist Professor für Computerspielforschung an der Abertay University in Schottland. Er begann 1983 sich mit elektronischen und neuen Medien zu befassen. Seine Arbeiten in Form von Online Spiel-Performances, Skulpturen und elektromechanischen Installationen wurden in den USA sowie international ausgestellt. Er hat weltweit, einschließlich im Museum of Modern Art in New York City, Vorlesungen zu seinen Arbeiten gehalten und Interviews für CNN, NPR, CBC, der Australian Broadcasting Corporation sowie der *The Rachel Maddow Show* im Air America Rundfunk gegeben. Sein Werk war Gegenstand von Artikeln in der New York Times, dem Australian Morning Herald, Artweek, Art in America sowie im Buch *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games* (New York, Routledge 2010). Er hat zwei Buchkapitel verfasst, *The Gandhi Complex: The Mahatma in Second Life* in *Net Works: Case Studies in Web Art and Design*, (New York, Routledge 2011) und *Playing Politics: Machinima as Live Performance and Document* in *Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds* (London, Bloomsbury Academic 2013).  
► <http://www.delappe.net/>

**Pierre Depaz** ist Dozent für Interaktive Medien an der New York University. Im Verlauf seiner Karriere hat er mit internationalen und unabhängigen Spielentwickler\*innen, sowie mit global agierenden und ortsbezogenen Museen und Galerien zusammen gearbeitet, und seine Forschungsarbeiten im Rahmen einer Reihe von akademischen Konferenzen vorgestellt. Sein Werk und seine Forschungsinteressen umfassen sowohl rein politische Formen (*Social Contact*, 2015) als auch rein formale (*Circle Around*, 2016), doch stets mit Bezug auf Software als einzigartiges Ausdrucksmedium. Im kommenden akademischen Jahr wird er einen Kurs in *Digital Humanities* an der NYU Abu Dhabi unterrichten. Einzelheiten zu seiner Arbeit sind zu finden unter  
► <http://www.pierredpez.net.>

Das **Escape From Woomera Collective** besteht aus einer Gruppe von Entwickler\*innen der australischen Spielentwicklungsindustrie, sowie digitalen Medienkünstler\*innen und erfahrenen Enthüllungsjournaliste\*innen. Mitglieder sind, in zufälliger Reihenfolge: Stephen Honegger, Ian Malcolm, Kate Wild, Morgan Simpson, Katharine Neil, Andrea Blundell, Chris Markwart, Justin Halliday, Mark Angeli, Julian Oliver, Rani Kellock, Matthew Murray, David Jewsbury, Duncan Murray, Monique Jones und Alex McNeilly. Angestellte der Spiele-Industrie konnten ihre Beteiligung an dem kontroversen Projekt – dem Spiel *Escape From Woomera* – erst Jahre später publik machen.

**Gonzalo Frasca** ist leitender Designbeauftragter bei *WeWantToKnow* und Entwickler der Mathematik-Lernspielserie *DragonBox*. Er ist darüber hinaus auch Direktor des Videospiele-Fachbereichs an der ORT University in Uruguay. Gonzalo ist ein international renommierter Spieldesigner und Wissenschaftler, der sich auf Serious Games und Learning Games spezialisiert hat. 2003 schuf er gemeinsam mit Ian Bogost das erste offizielle Videogame für eine US-amerikanische Präsidentschafts-Wahlkampagne (*The Dean for Iowa Game*), und 2007 promovierte er auf dem Gebiet der Videogame Studies. 2012 wurde ihm der Lifetime Achievement Award der Knight Foundation in Anerkennung seiner wegweisenden Arbeit auf dem Gebiet der News Games verliehen. Diese Reihe von auf Nachrichten aufbauenden Spielen (2003–2004) wurde vom Guardian als »SimChomsky« und von der New York Times als »Leitartikel aus Taten statt Worten« beschrieben. Für *WeWantToKnow* arbeitet er zur Zeit an *Dragon Box School*, einem innovativen, umfassenden Lern-Paket bestehend aus Spielen, Videospielen und Erzählungen.

**Cliff Harris** ist ein britischer Spieldesigner und Programmierer. In früheren Inkarnationen arbeitete er als Bootsbauer, Gitarrenlehrer und Börsenmakler, bevor er in der Mainstream-Spielindustrie zu arbeiten begann und schließlich sein eigenes, Positech Games genanntes Ein-Mann Studio in seiner Wohnung gründete. Cliff, der hauptsächlich mit C++ arbeitet und seine Spiel-Engines von Grund auf entwickelt, begann im

*Sanctum* (2011), *Goat Simulator* (2014), and *Westport Independent* (2016). Making games requires passion, and passion requires coffee. Coffee Stain Studios is the result of a lot of crazy ideas and passion. They only create the games they would love to play themselves. The goal is to have a lot of fun while making great products. The team consists of a great mix of talented, ambitious, and thinking people. The company was founded some time in the olden days, around 2010. Currently employing 20 able bodied women and men who all grew up in the gaming community in the 1980's and early 1990's. Always on the lookout for a challenge. Something new. Something fresh. Coffee Stain loves to pursue the rush from a perfect headshot, the thrill of a beaten high score, the empowerment by a successful strategy, or the confidence when a puzzle is beaten.  
► <http://www.coffeestainstudios.com/>

**Joseph DeLappe** is Professor of Games Research at Abertay University, Scotland. He began working with electronic and new media in 1983. His work in online gaming performance, sculpture, and electromechanical installation have been shown extensively throughout the United States and internationally. He has lectured throughout the world regarding his work, including the Museum of Modern Art in New York City. He has been interviewed on CNN, NPR, CBC, The Australian Broadcasting Corporation, and on *The Rachel Maddow Show* on Air America Radio. His works have been featured in the New York Times, The Australian Morning Herald, Artweek, Art in America, and in the book *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games* (New York, Routledge 2010). He has authored two book chapters, including "The Gandhi Complex: The Mahatma in Second Life" in *Net Works: Case Studies in Web Art and Design*, (New York, Routledge 2011) and "Playing Politics: Machinima as Live Performance and Document" in *Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds* (London, Bloomsbury Academic 2013).

**Pierre Depaz** is a lecturer of Interactive Media at New York University. Throughout his career, he has worked with both international and independent game developers, global and local museums and art galleries, as well as published and presented research papers at several academic conferences. His works and academic interests range from the purely political (*Social Contact*, 2015) to the purely formal (*Circle Around*, 2016), but always include software as a unique expressive medium. He will be teaching a Digital Humanities course at NYU Abu Dhabi during the coming academic year. More of his work can be found over at  
► <http://www.pierredpez.net.>

The **Escape From Woomera Collective** comprised a group of game developers from the Australian games industry, together with digital media artists and a senior investigative television journalist. Those involved include, in no particular order: Stephen Honegger, Ian Malcolm, Kate Wild, Morgan Simpson, Katharine Neil, Andrea Blundell, Chris Markwart,

Justin Halliday, Mark Angeli, Julian Oliver, Rani Kellock, Matthew Jones, David Jewsbury, Duncan Murray, Monique Jones and Alex McNeilly. For those working in the games industry, their involvement in this controversial project—the game *Escape From Woomera*—could only be revealed publicly years later.

**Gonzalo Frasca** is Chief Design Officer at *WeWantToKnow*, creators of *DragonBox*, the math learning games series. He is also Chair of Videogames at ORT University Uruguay. Gonzalo is an internationally recognized game designer and scholar focusing on serious and learning games. In 2003, he co-created, with Ian Bogost, the first official videogame for a US Presidential Campaign (*The Dean for Iowa Game*). Frasca received his PhD in Videogames studies in August 2007. In 2012 he received a Lifetime Achievement Award from the Knight Foundation in recognition of his pioneering work on newsgames. This series of games based on the news (2003–2004) has been described as "SimChomsky" by The Guardian and "an Op-Ed composed not of words but of actions" by The New York Times. At *WeWantToKnow*, he is currently working on *DragonBox School*, an innovative, complete package for learning math that is based on games, videogames, and storytelling.

**Cliff Harris** is a Game Designer and programmer from the UK. In previous lives, he worked as a Boat-Builder, a guitar teacher, and on stock market trading floors, before working in the mainstream games industry and eventually starting his own one-man studio from home called Positech Games. Cliff started programming as a hobby at age 11, and now has 35 years' experience, coding primarily in C++ and developing his own game engines from scratch. The most popular game he has designed is *Democracy* (since 2005), a series of games that simulates the politics and economics of real world countries in a unique icon-driven interface reminiscent of infographics. Although designed primarily as a commercial PC game, Positech also sells *Democracy 3* (2013) at a large discount to educational establishments, and the game is in use teaching economics and politics all over the world.  
► <http://www.positech.co.uk/>

**Christian Huberts** holds a degree in Cultural Studies and Aesthetics Practices from Hildesheim University, Germany. Currently, he is working as a freelance journalist for the games book-a-zine WASD, curates texts for piqd, and regularly appears as a games expert panelist at cultural events. He recently lectured at the GA Games Academy in Berlin and edited the games-studies anthology *Zwischen | Welten: Atmosphären im Computerspiel* (Glückstadt, vvh-Verlag 2014). He also contributes to scientific publications, culture magazines, and online journals with essays on participation in virtual worlds and computer game culture.  
► <http://www.christianhuberts.de/>

**Nina Kiel** lives and works in Düsseldorf as a freelance illustrator and games journalist. Following her B.A.

Alter von elf Jahren als Hobby zu programmieren und hat mittlerweile 35 Jahre Erfahrung. Sein populärstes Spiel ist *Democracy* (ab 2005), eine Spielreihe, welche die politischen und wirtschaftlichen Verhältnisse realer Länder mithilfe einer ungewöhnlichen, auf Symbole basierenden Spieloberfläche, die an Infografiken erinnert, simuliert. Obwohl das Spiel hauptsächlich als kommerzielles PC-Produkt entworfen wurde, verkauft Positech *Democracy 3* (2013) auch stark vergünstigt an Lehreinrichtungen. Das Spiel wird weltweit als Lehrmittel für Wirtschaft und Politik genutzt.  
▶ <http://www.positech.co.uk/>

**Christian Huberts**, Diplom-Kulturwissenschaftler, studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim. Zurzeit ist er freiberuflicher Redakteur für das Games-Bookazine *WASD*, kuratiert Texte auf *piqd* und tritt regelmäßig als Experte für digitale Spiele auf Kulturveranstaltungen auf. Er hat zuletzt an der GA Hochschule in Berlin doziert und den Game Studies-Sammelband *Zwischen | Welten: Atmosphären im Computerspiel* (Glückstadt, vvh-Verlag 2014) herausgegeben. Daneben schreibt er für wissenschaftliche Publikationen, Kulturmagazine sowie Online-Zeitungen diverse Artikel über die Partizipation an virtuellen Welten und die Kultur von Computerspielen.  
▶ <http://www.christianhuberts.de/>

**Nina Kiel** lebt und arbeitet als freischaffende Illustratorin und Spieljournalistin in Düsseldorf. Mit ihrem Bachelor Abschluss an der FH Düsseldorf im Fachbereich Kommunikationsdesign begann sie ihre Forschungsarbeit zum Thema »Geschlechterrepräsentation« in Video- und Computerspielen. 2014 veröffentlichte sie ihr Buch *Gender In Games* (Hamburg, Wissenschaftsverlag Dr. Kovač 2014). Seither ist sie als freie Autorin unter anderem für Zeit Online, Fluter.de, taz – die tageszeitung und GamesMarkt tätig. Aktuell forscht sie zum Thema »Sex in Spielen« und betreibt eine Kolumne mit diesem Themenschwerpunkt auf *Superlevel.de*. Zudem entwickelt sie im Rahmen des Masterstudien-ganges Game Development & Research am Cologne Game Lab eigene Spielprojekte. Ihr Ziel ist es, durch ihre theoretische und praktische Arbeit der Spiel-Branche zu mehr Diversität zu verhelfen.  
▶ <http://ninakiel.de/>

**Mikengreg** ist ein Duo unabhängiger Spielentwickler – Mike Boxleitner und Greg Wohlwend – die Spiele wie *4Fourths* (2010), *Solipskier* (2010), *Gasketball* (2012) und *TouchTone* (2015) entwickelt haben. Die beiden lernten sich während ihrer Studienzeit im Spielentwicklungs-Kurs an der Iowa State University kennen. Mike, der Code absolut aufregend findet, programmiert die Spiele, und nichts macht ihn glücklicher als Spielideen zum Leben zu verhelfen. Greg, der Künstler und Comic-Fan, illustriert die Spiele. Noch während ihrer Studienzeit begannen die beiden, Adobe Flash Spiele wie *Dinowauers* zu entwickeln. 2010 formierten sie sich zu Mikengreg.  
▶ <http://mikengreg.com/>

**Molleindustria** (weiche Industrie/ weiche Fabrik) ist ein Projekt zur Re-Appropriation von Videospielen, ein Aufruf zur Radikalisierung der Populärkultur und ein unabhängiges Spielentwicklungsteam. Seit 2003 produziert Molleindustria homöopathische Heilmittel gegen die Idiotie der Mainstream-Unterhaltung in Form von kostenlosen, kurzen Online-Spielen. Ihre Kreationen reichen von satirischen Geschäftsimulationen (*McDonald's* Video Spiel (2006), *Oligarchy* (2008)) bis zur Meditation über Arbeitswelt und Entfremdung (*Every day the same dream* (2009), *Tuboflex* (2003)), von spielbaren Theorien (*The Free Culture Game* (2008), *Leaky World* (2010)) bis hin zu »politisch inkorrekten« Pseudo-Spielen (*Orgasm Simulator* (2003), *Operation: Pedopriest* (2007)). Das Studio Molleindustria fand sehr starke Beachtung in den Medien und erntete bei Kritikern viel Lob, während es zwischen Digitaler Kunst, der Welt von Forschung und Lehre, Spielentwicklung, Medienaktivismus und Internet Folk-Kunst hin- und hersprang.  
▶ <http://www.molleindustria.org/>

**Souvik Mukherjee** ist außerordentlicher Professor für Englisch an der Presidency Universität in Kolkata, Indien. Er forscht seit 2001 zur Narration in Videospielen und promovierte über diese Thema 2009 an der Nottingham Trent University. Souviks Interessenschwerpunkte sind Paratextualität und Formen des Spielens. Seine Monografie *Video-games and Storytelling: Reading Games and Playing Books* erschien 2015 im Palgrave Macmillan Verlag in Basingstoke. Souvik ist auch der Autor mehrerer Essays über Postkolonialismus und Videospiele. Zurzeit arbeitet er an einer Monografie zu diesem Thema. Er ist Mitglied des Vorstandes des Diversity-Komitees von DiGRA, und ist aktiv an Forschung und Beratung der Spiele-Industrie in Indien beteiligt. Seine weiteren Interessen (und Obsessionen) sind uralte indische Brettspiele sowie die digitalen Humanwissenschaften. Wenn er gerade keine Videospiele spielt, lehrt er an seiner Hochschule Shakespeare.

Die *Perfect Woman* Spielentwickler – **Lea Schönfelder** und **Peter Lu** – lernten sich am UCLA Game Lab in Los Angeles kennen. Lea hat als Artist-in-Residence an der UCLA und am *Deutschen Haus*, NY University gearbeitet. Als Spieldesignerin, Künstlerin und Dozentin befassen sich Leas Arbeiten häufig mit Fragen zur Ethik, zum Dokumentarischen und zu alltäglichen Erfahrungen. Ihre Spiele haben eine Reihe von Preisen gewonnen, einschließlich des The Most Amazing Game Award (A MAZE Berlin), des Red Dot Design Preises und einer Auszeichnung durch den Art Directors Club. Sie ist Mit-Organisatorin des *European Innovative Games Showcase* beim GDC Europe und arbeitet als Jurymitglied für das Independent Games Festival sowie die Game Developers Choice Awards am GDC. Bei Flaregames, einer auf Mobile Games spezialisierten Firma in Karlsruhe, arbeitete Lea an F2P Titeln die auf ein »mid-core« Publikum abzielten. Gegenwärtig ist sie Spielentwicklerin bei Ustwo Games in

in Communication design at the FH Düsseldorf, she began her research on gender representation in video and computer games. In 2014, she published her book *Gender In Games* (Hamburg, Wissenschaftsverlag Dr. Kovač, 2014). Since then, she has been working as a freelance author for, among others, Zeit Online, Fluter.de, taz—the tageszeitung and GamesMarkt. Currently, she is engaged in research on sex in games and publishes a regular column on this topic on Superlevel.de. In addition, she is developing her own games projects as part of the Game Development & Research Masters program at Cologne Game Lab. The goal of her theoretical and practical work is to create more diversity in the games industry.  
▶ <http://ninakiel.de/>

**Mikengreg** is an independent video game developer duo—Mike Boxleitner and Greg Wohlwend—whose games include *4Fourths* (2010), *Solipskier* (2010), *Gasketball* (2012), and *TouchTone* (2015). They met as students in the game development class at Iowa State University. Mike, who is excited about codes, programs the games and nothing makes him happier than bringing game ideas to life. As an artist and comic enthusiasts, Greg illustrates the games. They began working on Adobe Flash games including *Dinowauers* while still in college, and formed Mikengreg in 2010.  
▶ <http://mikengreg.com/>

**Molleindustria** (soft industry/soft factory) is an independent game developer, a project of reappropriation of video games, a call for the radicalization of popular culture. Since 2003, it has produced homeopathic remedies to the idiocy of mainstream entertainment in the form of free, short-form, online games. Their products range from satirical business simulations (*McDonald's* Video game (2006), *Oligarchy* (2008)) to meditations on labor and alienation (*Every day the same dream* (2009), *Tuboflex* (2003)), from playable theories (*The Free Culture Game* (2008), *Leaky World* (2010)) to politically incorrect pseudo-games (*Orgasm Simulator* (2003), *Operation: Pedopriest* (2007)). Molleindustria obtained extensive media coverage and critical acclaim while hopping between digital art, academia, game design, media activism, and internet folk art.  
▶ <http://www.molleindustria.org/>

**Souvik Mukherjee**, is assistant professor of English at Presidency University, Kolkata, India. He has been researching narratives in videogames since 2001 and has completed his PhD on the subject from Nottingham Trent University in 2009. Souvik's main interests are paratextuality and endings in games. His monograph *Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books* has been published by Palgrave Macmillan (Basingstoke) in 2015. Souvik is also the author of several essays on postcolonialism and videogames and is currently working on a monograph on the topic. He is a member of DiGRA board and diversity committee and also is actively involved in researching and consulting on the games industry

in India. Other interests (and obsessions) are ancient Indian board games and (the) Digital Humanities. When not playing videogames, he teaches Shakespeare at his university.

*The Perfect Woman* game developers —**Lea Schönfelder** and **Peter Lu**— met at the UCLA Game Lab in Los Angeles. Peter is an independent game designer and artist. Lea was an artist in residence at UCLA and at Deutsches Haus, NY University. As a game designer, artist, and lecturer, Lea's work often deals with questions around ethics, documentary, and everyday experience. Her games have won a number of awards, including the Most Amazing Game Award (A MAZE Berlin), the Red Dot Design Award, and an award by the Art Directors Club. She co-organizes the *European Innovative Games Showcase* at GDC Europe and works as jury member for the Independent Games Festival and the Game Developers Choice Awards at GDC. At Flaregames, a mobile games company based in Karlsruhe, Germany, Lea worked on F2P titles targeted at a mid-core audience. Currently, she is a game designer at Ustwo Games in London. Their practice includes ceramics, game design, carpentry, code, fermentation, math, mycology, and feminist social activism. Their work tackles the personal and the political through many interweaving trans-medium narratives. They continue to look for new ways to challenge oppressive paradigms of race, culture, gender and sexuality.  
▶ <http://www.perfectwomangame.com/>

**Lucas Pope** is an independent game developer focused on experimental and unorthodox games. His recent projects include *Return of the Odra Dinn* (2016), *Unsolicted* (2015), *The Sea Has No Claim* (2014), *Papers, Please* (2013), *6 Degrees of Sabotage* (2012) and *The Republica Times* (2012). For *Papers, Please*, Lucas dealt with the mechanics and implications of immigration and border control. The game was praised for combining gameplay with narrative to build empathy and encourage understanding of a difficult topic. It earned several awards, including the 2014 Independent Games Festival Grand Prize and the 2014 Strategy & Simulation BAFTA.  
▶ <http://papersplea.se>  
▶ <http://dukope.com/>

**Osmotic Studios** is a trio of German indie game developers committed to making games with narrative and personal resonance that challenge players to reflect on the world around them. After winning the German Computer Game Award for their student projects *GroundPlay* and *Scherbenwerk* in 2013 and 2014, Michael Kluge (programming), Melanie Taylor (art and business) and Daniel Marx (game design and production) have spent the last two years making their first full game, *Orwell*, which explores contemporary themes of security, privacy, and our interpretation of online information in a way that only a game can, due for release late 2016.  
▶ <http://www.osmotic-studios.de/>

**Michael Schulze von Glaßer** studied political science (M.A.) and philosophy.

London. Peter ist ein freier Spielentwickler und Künstler. Seine und Leas Praxis umfasst Keramik, Spieldesign, Holzarbeiten, Code, Fermentation, Mathematik, Mykologie und feministischen gesellschaftlichen Aktivismus. Die Arbeit beider befasst sich mit Persönlichem und Politischem durch eine Vielzahl verflochtener trans-medialer Narrative. Sie suchen nach neuen Wegen, gegen repressive Paradigmen von Rasse, Kultur, Geschlecht und Sexualität anzugehen.

► <http://www.perfectwomangame.com/>

**Lucas Pope** ist ein unabhängiger Spielentwickler, der sich auf experimentelle und unorthodoxe Spiele spezialisiert hat. Seine Projekte aus jüngerer Zeit umfassen *Return of the Obra Dinn* (2016), *Unsolicited* (2015), *The Sea Has No Claim* (2014), *Papers, Please* (2013), *6 Degrees of Sabotage* (2012) und *The Republic Times* (2012). Bei *Papers, Please*, beschäftigte sich Lucas mit den Verfahren und Implikationen von Immigration und Grenzkontrolle. Das Spiel wurde für seine Verknüpfung von Spielhandlung und Erzählung, die für Empathie und Verständnis werben, sehr gelobt. Es wurde mit mehreren Preisen ausgezeichnet, einschließlich des Grossen Preises des Independent Games Festival 2014 und des 2014 Strategie & Simulation BAFTA.

► <http://papersplea.se/>

► <http://dukope.com>

**Osmotic Studios** ist ein Trio deutscher Indie-Spielentwickler\*innen, die sich dem Ziel verschrieben haben, Games zu schaffen, die ihre Spieler\*innen durch Erzählung und persönliche Betroffenheit anregen, sich Gedanken über die Welt zu machen, welche sie umgibt. Seit sie 2013 und 2014 den Deutschen Computerspiel-Preis für ihre Studienprojekte *GroundPlay* und *Scherbenwerk* gewannen, haben Michael Kluge (Programmierung), Melanie Taylor (Kunst und Vertrieb) und Daniel Marx (Spieldesign und Produktion) die letzten zwei Jahre damit verbracht, ihr erstes komplettes Spiel *Orwell* zu entwickeln, das sich mit zeitgenössischen Themen wie Sicherheit, Privatsphäre und unserer Interpretation von Online-Information beschäftigt – und dies in einer Form wie es nur ein Computerspiel vermag. Die Veröffentlichung ist für Ende 2016 geplant.

► <http://www.osmotic-studios.de/>

**Michael Schulze von Glaßer** arbeitet seit dem Ende des Studiums der Politikwissenschaften (M.A.) und der Philosophie u.a. an der Universität Kassel als freier Journalist und Fotograf. Michael ist im Beirat der *Informationsstelle Militarisierung e.V.* und betreibt den YouTube-Kanal *Games'n'Politics*. 2014 veröffentlichte er *Das virtuelle Schlachtfeld: Videospiele, Militär, Rüstung* (Köln, Papyrossa-Verlag). Darin setzt er sich mit Videospiele militärischen Inhalts auseinander und beleuchtet die Verbindungen zwischen Militär, Rüstungsindustrie und Videospielebranche. Weitere Veröffentlichungen: *An der Heimatfront. Öffentlichkeitsarbeit und Nachwuchswerbung der Bundeswehr* (Köln, Papyrossa-Verlag 2010), *Soldaten im Klassenzimmer: Die Bundeswehr an Schulen* (Köln,

Papyrossa-Verlag 2012) und *Kleine Geschichte der Kriegsgegnerschaft: Friedensbewegung und Antimilitarismus in Deutschland von 1800 bis heute* (Münster, Unrast-Verlag, Oktober 2016).

► <http://www.schulze-von-glasser.eu/>

**Stephan Schwingeler** arbeitet als Kurator, Wissenschaftler und Hochschullehrer. Zurzeit ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe. Sein Buch *Die Raumaschine* (Glückstadt, vvh-Verlag 2008) hat die Behandlung von Raum und Perspektive in Computerspielen zum Thema und ist eine der ersten kunsthistorischen Publikationen auf dem Forschungsgebiet der Game Studies. Seine Dissertation *Kunstwerk Computerspiel* (Bielefeld, transcript 2014) untersucht die Praktiken und Strategien der Game Art sowie künstlerischer Computerspielmodifikation aus der Perspektive der Kunstwissenschaft und Medientheorie. Er war wissenschaftlicher Berater der Kölner Next Level Conference und leitete das GameLab der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe im Fachbereich Medienkunst. Als Kurator ist er unter anderem verantwortlich für Aufbau und Pflege der Ausstellung *ZKM\_Gameplay* (seit 2013) im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien. *ZKM\_Gameplay* zeigt Kunstwerke der Game Art, ausgewählte Serious Games, Indie Games und kommerzielle Spiele sowie andere experimentelle Formen des Spiels. Seine Ausstellung *Global Games* (2015) präsentierte Computerspiele u.a. als politische Medien.

**Miguel Sicart** ist außerordentlicher Professor an der IT Universität Kopenhagen, wo er sich seit 2003 mit Forschung und Lehre zu Spieldesign und Spielkultur befasst. Sein Forschungsschwerpunkt liegt seit zehn Jahren auf der von einer philosophischen und design-theoretischen Perspektive aus betrachteten Beziehung zwischen Ethik und Computerspielen. Sein Werk wendet den theoretischen Bezugsrahmen der Informationsphilosophie auf ein Verständnis digitaler Unterhaltung, und insbesondere auf die einander überschneidenden Bezüge zwischen dem Spiel als phänomenologischer Erfahrung und Computern als Material an. Seine aktuelle Arbeit untersucht die Beziehungen zwischen Spielen, dem Spielerischen und Computern, mit dem Schwerpunkt auf ästhetischen und politischen Verwendungformen von Computern in spielerischer Form. Er hat umfangreichen Schriften zu Computerspielen, Ethik sowie zu Spiel, Politik und Ästhetik veröffentlicht. Miguel ist der Autor von *The Ethics of Computer Games*, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, and *Play Matters* (Cambridge, The MIT Press, 2009, 2013, 2014).

► <http://miguelsicart.net/>

**Jens M. Stober** ist diplomierter Medienkünstler, Hacker und Doktorand am Centre for Game Design Research der RMIT University, Melbourne. Dort beschäftigt er sich mit dem spielerischen Umgang verschiedener Technologien, um diese in künstlerische und

Since then he has worked, among other institutions, at Kassel University and as a freelance journalist and photographer. Michael is on the advisory committee of the *Informationsstelle Militarisierung e.V.* and runs the YouTube channel *Games'n'Politics*. In 2014 he published *Das virtuelle Schlachtfeld: Videospiele, Militär, Rüstung* (Köln, Papyrossa-Verlag) in which he examines video games with military content and highlights the connection between the military, the arms manufacturers and video game industry. Other publications include *An der Heimatfront. Öffentlichkeitsarbeit und Nachwuchswerbung der Bundeswehr* (Köln, Papyrossa-Verlag 2010), *Soldaten im Klassenzimmer: Die Bundeswehr an Schulen* (Köln, Papyrossa-Verlag 2012) and *Kleine Geschichte der Kriegsgegnerschaft: Friedensbewegung und Antimilitarismus in Deutschland von 1800 bis heute* (Münster, Unrast-Verlag, Oktober 2016).

► [www.schulze-von-glasser.eu](http://www.schulze-von-glasser.eu)

**Stephan Schwingeler** is a curator, researcher, and lecturer. Currently, he is research associate at the ZKM | Center for Art and Media in Karlsruhe, Germany. His first book deals with the topic of space in video games and is one of the first art historical publications in the field of Game Studies. His PhD thesis and second book examines the practices and strategies of Game Art and artistic video game modification from the perspective of art history and media theory. He was a scientific consultant of the *Next Level Conference* in Cologne and Dortmund. In the last couple of years he was also responsible for running the GameLab at the Karlsruhe University of Arts and Design. Among other exhibitions and events, Stephan has been the curator for the exhibition *ZKM\_Gameplay* (since 2013) at the internationally renowned ZKM | Center for Art and Media in Karlsruhe. *ZKM\_Gameplay* features Game Art, Indie Games, Serious Games, and other forms of experimental gameplay. His exhibition *Global Games* (2015) presents videogames as political media.

**Miguel Sicart** is an Associate Professor at the IT University of Copenhagen, where he has been researching and teaching about game design and game culture since 2003. For the past decade, his research has focused on ethics and computer games from a philosophical and design theory perspective. His work applies the theoretical framework of the Philosophy of Information to the understanding of digital entertainment, particularly the intersecting relations between play as a phenomenological experience and computers as materials. His current work explores the relationship between play, playfulness, and computers, with a focus on aesthetic and political uses of playful computation. He has written extensively about games and ethics, as well as on play, politics, and aesthetics. Miguel is the author of *The Ethics of Computer Games*, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, and *Play Matters* (Cambridge, The MIT Press, 2009, 2013, 2014).

► <http://miguelsicart.net/>

**Jens M. Stober** is a media artist, hacker, and Ph.D. candidate at the Centre for Game Design Research of the RMIT University Melbourne. He concentrates on the playful use of various technologies in order to transform them into artistic and experimental forms of entertainment. His research focus is the combination of virtual reality and neurogaming achieved by playful hacking. In 2010, while still a student, he founded the Gamelab Karlsruhe. He is the developer of the Serious Game *1378(km)* which deals with the situation at the German-German border in 1976. This art project triggered a discussion in Germany and other countries as to whether a computer game could be an appropriate medium to reflect on this aspect of German history. *1378(km)* was awarded the title as one of the best German computer games of the past 25 years, and continues to be featured in art exhibitions around the globe.

► <http://elorx.com/>

The Belgian studio **Tale of Tales** (Auriea Harvey & Michaël Samyn) have created 8 videogames: from multi-player deer screen-saver *The Endless Forest* (2005), over black and white mortality meditation in *The Graveyard* (2008), to technicolor horror fairy tale *The Path* (2009) and biblical mythology exploration in *Fatale* (2009) and from the contemplation of futility in *Vanitas* (2010), over the Duras-inspired beach holodeck of *Bientôt l'été* (2012), to IGF Nuovo prize winning sex game *Luxuria Superbia* (2013), and the extreme politics of *Sunset* (2015). They are known for controversial and innovative projects that push what videogames can be. The couple have now stopped producing commercial titles to focus on VR and artistic uses of technology with a new project called *Cathedral-in-the-Clouds*.

► <http://Tale-of-Tales.com>

► <http://Cathedral-in-the-Clouds.net>

**Kurosh ValaNejad** is an Iranian American who was born in Tehran. In 1977 he moved to the US and now lives in Los Angeles. Since 2001, he has helped develop a wide range of well-meaning computer applications at University affiliated research labs. His work has been supported by the National Science Foundation, the National Endowment for the Arts, the National Endowment for the Humanities, the USC Annenberg Center, and the U.S. Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences. As a graduate student at the School of Cinematic Arts' Department of Animation and Digital Art, Kurosh uses computers to explore the new convergence of the Cinematic and Performing Arts. At the USC School of Cinematic Art he served as lead artist and art-director on several games: *The ReDisctricting Game* (2007), launched at the United States Capital Building; *The Night Journey* (2010), an interactive installation by Media Artist Bill Viola; *The Cat and the Coup* (2011 with Peter Brinson), recently acquired by the Los Angeles County Museum of Art; and *The Body Scrub Device* (2014), also shown at *The Strong / National Museum of Play*, Rochester, New York.

► <http://www.thecatandthecoup.com/>



experimentelle Unterhaltung zu transformieren. Sein Forschungsschwerpunkt liegt in der Kombination von Virtual Reality mit Neurogaming durch spielerisches Hacking. 2010 gründete er als Student das Gamelab Karlsruhe. Er ist Entwickler des Serious Games *1378(km)*, welches von der innerdeutschen Grenzsituation im Jahr 1976 handelt. Das Kunstprojekt löste in Deutschland und weiteren Ländern eine Diskussion aus, ob ein Computerspiel das richtige Medium sei, sich inhaltlich mit diesem Teil der deutschen Geschichte auseinanderzusetzen. *1378(km)* wurde zu einem der besten deutschen Computerspiele der letzten 25 Jahre gekürt und ist in Kunstaussstellungen auf der ganzen Welt vertreten.  
 ▶ <http://elorx.com/>

Das Belgische Spielstudio **Tale of Tales** (Auriea Harvey & Michaël Samyn) hat acht Videospiele entwickelt; vom Multi-player Bildschirm-schoner *The Endless Forest* (2005), in dem Spieler als Rehe auftreten, über schwarz-weiße Meditationen über Sterblichkeit in *Graveyard* (2008) bis hin zum Technicolor-Horror-märchen *The Path* (2009) und der Erkundung biblischer Mythologie in *Fatale* (2009), sowie Betrachtungen zur Vergewaltigung in *Vanitas* (2010) über das Duras-inspirierte Strand-Holodeck von *Bientôt l'été* (2012) bis hin zum IGF Nuovo-Preisgekrönten Sex-Spiel *Luxuria Superbia* (2013) und dem extrem politischen *Sunset* (2015). Das Paar wurde durch seine kontroversen und innovativen Projekte, die den Rahmen dessen sprengen, was ein Videospiel für gewöhnlich sein kann, bekannt. Inzwischen hat es aufgehört, kommerzielle Titel zu produzieren, und konzentriert sich

auf VR und den künstlerischen Einsatz von Technologie in einem neuen Projekt, das sich *Cathedral-in-the-Clouds* nennt.

- ▶ <http://Tale-of-Tales.com>,
- ▶ <http://Cathedral-in-the-Clouds.net>

**Kurosh ValaNejad** ist Amerikaner iranischer Herkunft und wurde in Teheran geboren. 1977 zog er in die USA und lebt jetzt in Los Angeles. Seit 2001 ist er an der Entwicklung einer Reihe gemeinnütziger Computerprogramme an universitätsverbundenen Forschungslaboren beteiligt. Seine Arbeit ist durch Stipendien der National Science Foundation, dem National Endowment for the Arts, dem National Endowment for the Humanities, dem USC Annenberg Center, sowie dem U.S. Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences gefördert worden. Als graduiertes Student in der Abteilung für Animation und Digitale Kunst der School of Cinematic Arts setzt Kurosh Computer für seine Forschung zur Konvergenz von Film und Performance ein. An der USC School of Cinematic Art fungierte er als Leitender Grafiker und Art Director für eine Reihe von Spielen: *The ReDistricting Game* (2007), dessen Markteinführung am United States Capital Building stattfand, *The Night Journey* (2010), eine interaktive Installation des Medienkünstlers Bill Viola, *The Cat and the Coup* (2011 mit Peter Brinson), welches unlängst vom Los Angeles County Museum of Art in seine Sammlung aufgenommen wurde, und *The Body Scrub Device* (2014), das u.a. im *The Strong / National Museum of Play*, in Rochester, New York ausgestellt ist.

- ▶ <http://www.thecatandthecoup.com/>

#### Bildstrecken / Picture Gallery

- ▶ *Cat and the Coup*, October 8, 1951 Mossadegh meets with Truman  
 © Peter Brinson and Kurosh ValaNejad, 2011
- ▶ *Yellow Umbrella*, Screenshot  
 © Awesapp, 2014
- Perfect Woman* © Peter Lu & Lea Schönfelder, 2014
- ▶ *Papers, Please*, Document Inspection (C) 3909 LLC
- 1378(km)* © Jens M. Stober, 2010
- ▶ *Unmanned* © Molleindustria & No Media Kings, 2012
- ▶ *This War of Mine*, Screenshot  
 © 11 bit studios, 2014
- ▶ *Touch Tone*, Screenshot: Information is Power  
 © Mike Boxleiter & Greg Wohlwend, 2015
- ▶ *Orwell*, Screenshot: Intro  
 © Osmotic Studios, 2016
- ▶ *Sunset* © Auriea Harvey & Michaël Samyn (Tale of Tales), 2015
- ▶ *Democracy 3*, Screenshot from Let's Play (Winder Orekalculus)  
 © C.P. Harris, 2013