



Sonntag, 07. September 2014 (20:05-21:00 Uhr), KW 36

Deutschlandfunk / Abt. Musik und Information

FREISTIL

„Game Inc. – Die Spielefezierung des Lebens“

Eine Sendung von Raphael Smarzoch

Redaktion im DLF: Klaus Pilger

[Produktion WDR 2013]

## Manuskript

### Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt und darf vom Empfänger ausschließlich zu rein privaten Zwecken genutzt werden.

Die Vervielfältigung, Verbreitung oder sonstige Nutzung, die über den in §§ 44a bis 63a Urheberrechtsgesetz geregelten Umfang hinausgeht, ist unzulässig.

© **Deutschlandradio**

- ggf. unkorrigiertes Exemplar -

**Atmo**

Straße, vorbeifahrende Autos, Verkehrsrauschen, Menschen sprechen.

**O-Ton Megafonstimme**

Ich bin nicht schneller als ein Auto.

**O-Ton Gruppe**

Ich bin nicht schneller als ein Auto.

**O-Ton Mr. Semtex**

*Ich bin nicht schneller als ein Auto*

**O-Ton Megafonstimme**

Polizisten sind keine kostümierten Mitspieler... (Lachen)

**O-Ton Gruppe**

Polizisten sind keine kostümierten Mitspieler.

**O-Ton Mr. Semtex**

*Polizisten sind keine kostümierten Mitspieler*

**O-Ton Megafonstimme**

Mein Kopf ist nicht härter als Asphalt.

**O-Ton Gruppe**

Mein Kopf ist nicht härter als Asphalt.

**O-Ton Mr. Semtex**

*Mein Kopf ist nicht härter als Asphalt.*

**O-Ton Megafonstimme**

Danke!

**O-Ton 11 Commander Krieger**

*Danke, bitte (lachen)*

*Musik: Johann Skugge & Jukka Rintamäki, Tr. Battlefield 3 Main Theme, CD Battlefield 3 Soundtrack*

**Ansage**

Game Inc. – Ein Feature von Raphael Smarzoch

*Musik: Johann Skugge & Jukka Rintamäki, Tr. Battlefield 3 Dark Theme, CD Battlefield 3 Soundtrack*

*Musik: Tr. Choose your driver, CD Super Mario Kart Soundtrack*

### **O-Ton Commander Krieger**

Hallo und herzlich willkommen, ich bin Commander Krieger und heiße alle WDR Zuhörer heute herzlich willkommen zu Game Inc. mit Mister Semtex und dem Rapha.

### **O-Ton Mr. Semtex**

Moinsen!

### **Sprecherin**

Level 1: Let's Play

*Musik: Johann Skugge & Jukka Rintamäki, Tr. Thunder Run, CD Battlefield 3 Soundtrack*

### **Atmo / Trenner**

Computerspiel-Atmo. Schüsse, Explosionen, Soldaten

### **Autor**

Commander Krieger und Mr. Semtex, ihr beide seid Let's Player und Kommentatoren. Das heißt, ihr ladet bei Youtube Videos von euch hoch, die euch beim Spielen und Kommentieren von Computerspielen zeigen. Ich weiß von dir, Commander Krieger, dass Du damit richtig Kohle verdienst und davon leben kannst, während Mr. Semtex, dein erster Padawan, noch für sein Geld arbeiten muss, also einem normalen Job nachgeht. Wie der Controller zur Console gehören Let's Plays und Commentaries heute zum Gaming einfach dazu.. Und das klingt dann so:

### **Atmo / Trenner**

Computerspiel-Atmo. Schüsse, Explosionen, Soldaten

### **O-Ton Commander Krieger**

Hallo und herzlich willkommen YouTube, hier bei Mr. Semtex, der zockt heute mal gemütlich eine Runde Battlefield. Und wird schon ordentlich beballert.

### **O-Ton Soldat im Computerspiel**

Das ist eine beschissene 50er.

### **O-Ton Commander Krieger**

Ne 50er, das heißt, es ist ein Barrett. Das heißt, ein Scharfschützengewehr hat auf unseren armen, kleinen Semtex gezielt und jeder, der den Semtex kennt, kann sich ungefähr vorstellen, dass die kleine Kugel versucht, irgendwie über das Dach zu schrubben. Zielt auf seine Teamkameraden, ob das so vernünftig ist? Das ist das erste was du bei der Armee lernst, nicht mit der Knarre auf deine Kameraden zielen, Kollege!

**O-Ton Mr. Semtex**

Die können das ab.

**O-Ton Soldat im Computerspiel**

Ich bin getroffen!

**O-Ton Autor**

Jetzt hast du auf deine Teamkollegen geballert.

**O-Ton Semtex**

Siehst du, die leben noch!

**O-Ton Soldat im Computerspiel**

An die Wand! Warten, bis wir auf Position sind!

**O-Ton Commander Krieger**

Du musst noch ein bisschen strategisch vorgehen, du hast gerade gesehen, da kam der Einschuss, jetzt musst du rechts an denen lang.

**O-Ton Autor**

Geh doch um die Ecke.

**O-Ton Commander Krieger**

Das ist die logische Konsequenz, wenn der Scharfschütze darauf zielt. Hoffentlich verreckst du!

**Atmo / Trenner**

Maschinengewehrschüsse

*Musik: Ital Tek, Tr. Pixel Haze, Album Nebula Dance*

**O-Ton Professor Klimmt**

Viel von dem, was bei Let's Play Videos passiert, für sich genommen leicht unterhaltsam ist, wenn man sich ein bisschen für Computerspiele interessiert. Und auf die gleiche Art und Weise sind Kochshows leicht unterhaltsam, leichte Nachmittagskost, wenn man sich ein bisschen für Kochen interessiert.....

**O-Ton Commander Krieger**

Ist schon mal ein phänomenaler Vergleich. Das ist das erste Mal, dass ich als Let's Player mit einer Kochshow verglichen werde. Ich meine, ich möchte dem Professor Dr. nicht ins Wort fallen. Ich hätte nur den Fußballkommentator genommen, der wesentlich näher an der Materie ist als der, was weiß ich, Zacherl.

**O-Ton Professor Klimmt**

Was diese Let's Play Videos mit so Single Player Games machen, sie schaffen für die im Grunde sehr individuelle persönliche Hinterzimmer-Erfahrung des Single Player Gamings eine neue Öffentlichkeit, sie stellen sie auf die Bühne.

**O-Ton Commander Krieger**

Hinterzimmer-Erfahrung (lachen)

**O-Ton Professor Klimmt**

In gewisser Weise sind Let's Play Videos auch Einführungen, wie sieht so ein neues Spiel was das Publikum vielleicht noch nicht kennt aus? Wie fühlt sich das an, das zu spielen? Was muss man tun, ist es schwierig, ist es leicht, sieht es gut aus, sieht es schlecht aus? Scheint es Spaß zu machen? In dieser Hinsicht unterscheiden sich manche Let's Play Videos sozusagen als Ratgeber nicht so sehr von bestimmten Ratgebersendungen, die man im Fernsehen zu allen möglichen Themen kriegt.

**O-Ton Commander Krieger**

Zu 100 % kann ich dem zustimmen. Ich finde es nur schön wie er von...

**O-Ton Semtex**

Hinterzimmer...

**O-Ton Commander Krieger**

Genau, von Hinterzimmer noch Einführung mit einbindet ohne das in einen versauten Zusammenhang zu bilden. Finde ich schon gut. Dafür muss einer Professor Dr. sein. Aber er hat wirklich den Nagel auf den Kopf getroffen. Es gibt die Leute, die den Rat suchen, um weiterzukommen. Es gibt die Leute, die wollen sich das Spiel anschauen: Wie ist das? Passt das zu mir? Soll ich mir das Spiel kaufen? Dann gibt es Leute, die wollen sich, wie bei der Kochshow, einfach nur berieseln lassen. Joah, bisher, Professor Dr. Klimmt, passt.

**Atmo**

Zurück im Ego-Shooter. Sniperschüsse.

**O-Ton Soldat im Computerspiel**

O.K., da ist der Scharfschütze!

**O-Ton Commander Krieger**

Genau, der gerade auf dich zielt.

**O-Ton Soldat im Computerspiel**

Andere Seite der Straße. 50 Meter, auf halber Höhe. Er hat sich verkrochen. Ich habe die Panzerabwehr. Gebe es Black, unsere Deckung verabschiedet sich.

**O-Ton Mr. Semtex**

Du hast schon ein Loch da drinnen. Wo ist die Panzerabwehr? Ach, hier liegt sie.

**O-Ton Commander Krieger**

Schön in den Schusslauf, tot. Einfach mal schön gemütlich in den Schuss geworfen, um die Kameraden zu retten, heldenhaft gestorben, aber da ist die Mission gescheitert.

**O-Ton Mr. Semtex**

Da wollte ich aufstehen und wollte mit dem Raketenwerfer die Sniper wegholen, aber die Sekunde, wo man über die Luke blinzelt, das hat gereicht.

**O-Ton Commander Krieger**

Auf gut Deutsch, du hast verschissen. Gib mal her!

**Sprecherin**

Level 2 – Militainment

*Musik: Power Scope, Tr. Blood Scope, CD Far Cry 3: Blood Dragon Soundtrack*

**O-Ton Autor**

Bleiben wir bei den Ego-Shootern. Seit ihren verpixelten Anfängen haben Computerspiele ja immer eine sehr innige Beziehung zu Krieg und Gewalt gehabt. Was glaubt ihr, warum ist das so?

**O-Ton Commander Krieger**

Das ist einfach der Challenge-Gedanke. Man hat Fifa, man spielt gegeneinander. Es hat angefangen mit Mario Kart. Du hast ein Auto, da sind dann Luftballons drum rum und du versuchst den Gegner zu vernichten.

**O-Ton Semtex**

Das Spiel hat Freundschaften zerstört.

**O-Ton Commander Krieger**

Zu Recht. Zu Recht.

**O-Ton Martin Lorber**

Ich glaube dass die Actionspiele deshalb so beliebt sind, weil sie den Wunsch nach sich messen mit anderen Menschen in besonderer Weise befriedigen.

**Autor**

Martin Lorber, Pressesprecher von Electronic Arts und gleichzeitig auch ihr Jugendschutzbeauftragter. Geht das überhaupt in einer Person? Aus dem Hause EA stammt jedenfalls einer der populärsten Ego-Shooter, nämlich Battlefield 3.

**O-Ton Martin Lorber**

Bei den Actionspielen, bei den Ego-Shootern, geht es im Prinzip ja immer darum. Wer gewinnt jetzt, welche Partei gewinnt diese Auseinandersetzung, diesen Kampf? Das ist auch nicht viel anders als im Fußballspiel. Da ist es nur ein anderes Setting. Da wird es auf den Punkt gebracht.

**O-Ton Commander Krieger**

Ja, genau. 100%

**Autor**

Nicht nur ihr beiden interessiert euch für Ego-Shooter, sondern auch das Militär.

*Musik: Vatikan Shadow, Tr. Encryption Nets, Album It stands to conceal*

## **Sprecherin**

Die amerikanische Armee entwickelte z.B. die Spieleserie *America's Army* – Ego-Shooter, die sehr realitätsgetreu sein sollen. Auch die Bundeswehr hat mit Computerspielen experimentiert. 1994 veröffentlichte sie das Spiel *Helicopter Mission*. Da musste man mit einem Hubschrauber Hilfs- und Rettungsmissionen fliegen. Für solche Produkte gibt es sogar einen eigenen Begriff, man spricht da vom sogenannten Militainment und meint damit Unterhaltungsmedien, die vom Militär zur Nachwuchsgewinnung entwickelt werden. Als Militainment bezeichnet man aber auch zivile Spiele, die das Militär verherrlichen.

## **Autor**

Wir machen mit einem weiteren O-Ton weiter. Und zwar ist der von Michael Samyn; ist ein belgischer Spieleentwickler von Tales of Tales. Von dem werden wir später auch ein paar Games zocken. Aber der hat einen ganz interessanten Kommentar zum Thema Egoshooter abgegeben. Hört Euch das mal an.

## **O-Ton Michael Samyn**

I have never been in a real war but I find these games oddly similar to the propaganda for war. Which I find very susceptible. I don't think that propaganda is not in its interest to portrait the reality of war. So I'd be quiet doubtful about that really. Because the structure of the game is to win it while common wisdom has it in war there's only losers. It would be interesting to see that, a first person shooter that you can't win. You loose like anybody.

## **Overvoice**

Ich war noch nie in einem echten Krieg aber ich denke, dass diese Spiele Kriegspropaganda sehr ähneln. Das ist mir sehr suspekt. Propaganda ist nicht daran interessiert, die Realität des Krieges abzubilden. Die Struktur des Spiels ist darauf angelegt, zu gewinnen. Dabei weiß jeder, dass es im Krieg nur Verlierer gibt. Es wäre interessant, einen Ego-Shooter zu sehen, den man nicht gewinnen kann. Man verliert, so wieder jeder andere auch.

## **O-Ton Commander Krieger**

Interessanter Ansatz, aber da merkt man so, dass es eine, wie soll ich sagen, das ist so die Hardcore-Erwachsenen-Denkweise, im Krieg muss ja jeder verlieren durch die Opfer. Darüber denkt man bei so einem Spiel nicht nach. Er sagt am Anfang, es ist schon ziemlich realistisch gemacht. Wenn du eine Waffe abfeuerst, ist es was anderes, ob du am Controller, ich nehme den jetzt einfach mal so...

## **Atmo**

Commander Krieger drückt Controller Taste

## **O-Ton Commander Krieger**

...da die Taste drückst oder ob du jetzt wirklich den Trigger an einem Scharfschützengewehr abdrückst.

## **O-Ton Autor**

Ich habe mich immer gewundert, warum ist die Bundeswehr eigentlich auf der Gamescom, warum hat die da einen Stand? Es gibt ja diese Verschmelzung von Militärtechnologie und Computerspieletechnologie, und da dachte ich, vielleicht hat

das die Bundeswehr auch im Sinn, wenn sie sich da auf die Gamescom stellt. Hauptfeldweibel Biere ist verantwortlich für den Gamescom-Stand und Hauptfeldweibel Biere hat mir ein paar Fragen beantwortet, warum die Bundeswehr auf der Gamescom ist.

**O-Ton Commander Krieger**

Hauptfeldweibel!

**O-Ton Commander Krieger**

Stillstand!

*Musik: Stone Temple Pilots, Tr. Down, CD No.4*

**O-Ton Hauptfeldweibel Biere**

ich bin jetzt Hauptfeldweibel bei der Bundeswehr bei der Luftwaffe. Ich habe vorher noch nie Computerspiele betrieben oder mal gespielt. Weil es mich persönlich selber nicht interessiert. Dann lackiere ich mir lieber die Nägel oder kaufe ein paar Schuhe oder so.

**O-Ton Semtex**

*(lachen)*

**O-Ton Commander Krieger**

O.K.?

**O-Ton Hauptfeldweibel Biere**

Macht mich das zu einem schlechteren Soldaten, weil ich es nicht gespielt habe? Macht es mich nicht!

Warum fahren wir generell auf eine Messe, würde ich vielleicht wiedergeben, weil die Gamescom ist jetzt für mich nichts Spezielles. Das ist wie die Fibo in Köln...

**O-Ton Commander Krieger**

*Ja, junges Publikum.*

**O-Ton Hauptfeldweibel Biere**

...oder der Mannheimer Maimarkt, also überall, wo mehr als sechzigtausend Besucher zu erwarten sind, sind wir da und werben für uns, für den Arbeitgeber Bundeswehr.

**O-Ton Commander Krieger**

Und greifen da die Leute ab.

**O-Ton Autor**

Was können Soldaten denn von Computerspielen lernen? Glauben Sie, da ist etwas, was man davon lernen kann.

**O-Ton Hauptfeldweibel Biere**

Bestimmt nicht. Ehrlich nicht.



**O-Ton Commander Krieger**

*Danke, genau. So sieht es aus. Ja!*

**O-Ton Hauptfeldwebel Biere**

Das ist was komplett anderes. Man kann nicht einfach Visuelles mit Realem vergleichen. Das geht einfach nicht. Ich habe das auch letztes Jahr schon zu der Gamescom gesagt, als ich darauf angesprochen worden bin, woran merkt der User dann, dass du in der realen Welt bist, wenn du um halb fünf morgens aufsteht und er weiß, es geht jetzt raus, dann weiß er, dass er nicht spielt, dass das reell ist.

**O-Ton Autor**

Das heißt, wenn man das jetzt zusammenfassend sagt, verfolgt die Bundeswehr keine Einschreibung zum Dienst an der Waffe per Mausclick so wie das amerikanische Militär mit solchen Sachen wie *America's Army* gemacht hat?

**O-Ton Commander Krieger**

*Noch nicht, müsste sie jetzt sagen.*

**O-Ton Hauptfeldwebel Biere**

Ich wüsste nicht, dass wir so ein Spiel hätten. Wir haben kein Spiel.

**O-Ton Commander Krieger**

*So ein Spiel habt ihr auch noch nicht, aber das wird noch kommen.*

**O-Ton Autor**

Das meinte ich auch nicht.

**O-Ton Hauptfeldwebel Biere**

Wir verfolgen da definitiv keine Ziele. Wir möchten uns auch nicht vergleichen, dass wir werbeteknisch so sind wie die Amerikaner.

**O-Ton Commander Krieger**

*Das macht sie schon mal sympathisch.*

**O-Ton Autor**

Es gab ja auch zwei Spiele... 1994 gab es das Spiel Helikopter Mission.

**O-Ton Hauptfeldwebel Biere**

Das war vor meiner Zeit.

**O-Ton Autor**

Da können sie auch nichts zu sagen?

**O-Ton Hauptfeldwebel Biere**

Das was sie ansprechen, das habe ich das erste Mal hier zu Gesicht bekommen. Ich habe jetzt nachgegoogelt, wirklich, weil das mir überhaupt nichts gesagt hat und habe dürftige Informationen darüber bekommen.

**O-Ton Autor**

Mmh - warum?

### **O-Ton Commander Krieger**

*Gute Frage! (lachen) Ich hätte noch gefragt, ob sie es gespielt hat.*

### **O-Ton Semtex**

*Oder ob sie lange gegoogelt hat.*

### **O-Ton Hauptfeldwebel Biere**

Ich weiß nicht um was es da ging.

*Musik: Trentemoller, Tr. Chameleon, CD The Last Resort*

### **Sprecherin**

Auch *Luna-Mission*, ein Spiel aus dem 2000, wurde von der Bundeswehr entwickelt. Man steuerte eine Drohne des Typs Luna und flog mit ihr Aufklärungsflüge. Dass Drohnen und Computerspiele immer wieder miteinander in Verbindung gebracht werden ist nichts Neues, das habt ihr sicherlich auch schon mal gehört. Schließlich steuert man eine Drohne mit einem Joystick und blickt dabei auf einen Monitor. Aber es gibt noch mehr interessante Verbindungen: Smartphones, Spielekonsolen oder die Microsoft Kinect Technologie, die die Bewegungen des Spielers erfasst und in das Spiel überträgt. Sie alle sind aus militärischen Technologien hervorgegangen. Damals sprach der Medienwissenschaftler Friedrich Kittler von einem Missbrauch von Heerestechnologie.

### **Autor**

Das sieht Grundolf Freyermuth, Medienwissenschaftler und Gründungsmitglied des Kölner Games Lab, anders. Er beobachtet eher die gegenläufige Entwicklung.

### **O-Ton Gundolf Freyermuth**

Die Hochtechnologie, die für die Zwecke, wesentlich von Computerspielen entwickelt wurde, findet anschließend ihren Weg in militärisch elektronische Komplexe. Die Drohnen funktionieren ganz wesentlich mit Chips und mit Vernetzungstechnologie, die eben außerhalb des militärischen Komplexes entwickelt wurde und jetzt für den militärischen Komplex zweckentfremdet wird. Im Bereich von GPS hatten wir ursprünglich militärische Technologie, die wurde dann zweckentfremdet, damit wir mit dem Auto durch die Stadt finden. Die neuen GPS Systeme, die hochgeschossen werden, das ist genau umgekehrt, die werden für zivile Zwecke entwickelt. Dann sattelt das Militär da drauf, weil es billiger ist. Wir haben in den letzten 20 Jahren eine Umkehrung erlebt. Die Grundtechnologien werden als Massenunterhaltungs- oder Massenkommunikationstechnologien entwickelt und dann geht das Militär da drauf.

### **O-Ton Autor**

Das heißt, die Präsenz der Bundeswehr auf der Gamescom ist von daher auch kein Zufall?

### **O-Ton Gundolf Freyermuth**

Natürlich nicht. Ich meine, was Militärs tun, ist ganz selten zufällig. Es ist oft irrtümlich, aber selten zufällig. Es folgt einer inneren Logik. Wir erleben, dass die Financiers des technologischen Fortschritts in der digitalen Epoche die Massen sind,

die das mit ihren Massenkäufen finanzieren, und dass die Militärs sich der für andere Zwecke entwickelten Technologie bedienen.

*Atmo Nachrichtencollage*

### **Sprecherin**

Level 3 Newsgames

*Musik: Michael Land, Clint Bajakian, Peter McConnell, Tr. Gouverneur Phatts Room, CD Monkey Island 2 Lechuck's Revenge Soundtrack*

### **O-Ton Autor**

Das nächste Spiel was ich mit euch spielen möchte ist ein Newsgame. Habt ihr mal was von Newsgames gehört?

### **O-Ton Mr. Semtex**

Nein.

### **O-Ton Autor**

Könnt ihr euch vorstellen, was das denn sein könnte?

### **O-Ton Commander Krieger**

Wie heißt derjenige, der momentan im Moskauer Transitbereich sitzt? So etwas halt. Das könnte ich mir... dass irgendwelche aktuellen Themen in ein Spiel gepackt werden, um Wissen zu vermitteln.

### **Autor**

Genau! Das sind Spiele, die einen anderen, interaktiven Umgang mit Informationen einführen wollen. Tomas Rawlings ist Produktionsdirektor bei Game The News und entwickelt solche Newsgames.

### **O-Ton Tomas Rawlings**

I think if you look at the statistics of people who play games across Europe, the average is roughly to be about a third of the European population play games in one form or another. That's everything from hardcore gamers who is their life through to people who are causally playing a game on the mobile phone on the bus. But what that means is games have become a primary way for us to understand the world around us.

### **Overvoice**

Ein Drittel der europäischen Bevölkerung spielt Computerspiele. Dazu zählen Hardcore-Gamer und Menschen, die ab und an ein Spiel auf ihrem Handy im Bus spielen. Das bedeutet, dass Spiele unsere Wahrnehmung der Welt grundlegend beeinflussen.

### **O-Ton Autor**

Wir werden jetzt ein Spiel spielen, dass sich mit dem Syrienkonflikt auseinandersetzt.

### **O-Ton Commander Krieger**

Syrienkonflikt. Sicher!

*Musik: Fatima Al Qadiri, Tr. War Games, CD Desert Strike*

### **O-Ton Autor**

Syrienkonflikt, genau. Und zwar hat das Tomas Rawlings entwickelt. und wir hören mal rein was der dazu zu sagen hat, zu dem Spiel.

### **O-Ton Tomas Rawlings**

In *Endgame Syria* you pick the international countries whose help you will accept. You pick the tactics the rebels will use. So for example if you wanted to take your groups down a more religious line and accept the support of islamic militias you can do that. That's your choice and you see the outcome that comes from that. But at the same time if you not choose to accept Saudi Arabias help or the European Union's help you don't have to. And you can see how this plays out. This is the point with games. Rather than saying this is the way you will perceive it from the top down we are able to offer a more interactive approach and that means we allow the player to construct some understanding of their own by their own choices.

### **Overvoice**

Bei *Endgame Syria* sucht man sich die Länder aus, deren Hilfe man akzeptieren will. Man wählt die Taktiken aus, die von den Rebellen eingesetzt werden sollen. Wenn man sich dazu entscheidet, eine religiöse Ausrichtung zu wählen, setzt man islamische Milizen ein und schaut was passiert. Wenn man sich nicht dazu entscheidet, Hilfe von Saudi Arabien oder von der EU zu akzeptieren, muss man das auch nicht tun. Man schaut einfach, wie das die Situation beeinflusst. Darum geht es doch in Spielen! Anstatt den Spielern zu sagen, wie sie etwas wahrzunehmen haben, ermöglichen wir ihnen einen interaktiven Zugang. Wie erlauben den Spielern durch ihre Entscheidungen, ein persönliches Verständnis der Situation zu entwickeln.

### **O-Ton Commander Krieger**

Das finde ich cool. So etwas finde ich cool. So ein Spiel, wo du sagst, weiß was ich, nehmen wir jetzt mal nicht den Syrienkonflikt, nehmen wir einfach mal so Deutschland nach dem Motto, was passiert, wenn wir, Hartz IV abschaffen? Ich bin jetzt hier die Angie. Und ich sag jetzt, so ich schaffe jetzt einfach mal Hartz IV ab. Was passiert dann? Und dann hast du diese ganze Diskussion.

### **O-Ton Tomas Rawlings**

I don't think that gaming the news will replace traditional forms. We need those. But in the same way that TV came along it didn't replace the need for radio. And radio itself did not replace the need for newspapers. It is another way that we can explore the world. What we are doing with the Game the News, I would like to think we are adding additional layers and nuance to that conversation that makes it more understandable and more real. Call of Duty, Black Ops 2 is full of real world

references but whereas what we do is also full of real world references we are just very over and upfront where we are taking that information from. and also what we're trying to convey. I think this shows the maturing of games as a form for understanding conflict and I don't think it will be the only way of doing it. There are different ways of covering wars even within games itself.

### **Overvoice**

Ich glaube nicht, dass Newsgames traditionelle Nachrichten ersetzen werden. Wir brauchen sie. Das Fernsehen hat auch nicht das Radio ersetzt und das Radio nicht die Zeitungen. Es ist eine andere Art, die Welt zu erkunden. Bei Game the News fügen wir neue Schichten und Nuancen der Unterhaltung hinzu, die sie verständlicher und vielleicht realer machen. *Call of Duty – Black Ops 2* ist auch voller Referenzen an die echte Welt. Wir gehen allerdings viel offener damit um, woher wir diese Informationen beziehen und was wir mit ihnen ausdrücken wollen. Das zeigt auch die Weiterentwicklung von Computerspielen und wie sie heute Konflikte nachvollziehbar machen. Da gibt es natürlich nicht nur einen Weg. Selbst innerhalb eines Spiels, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, Krieg darzustellen.

### **Atmo**

Musik Endgame Syria

### **O-Ton Commander Krieger**

Jetzt wähle ich mir meine Unit, mein Regime aus.

### **O-Ton Semtex**

Du wirst eingegriffen von zwei Infanteriekarten. Hol dir doch so einen dicken Panzer oder so etwas. Zack Panzer, das ist eher n Jeep.

### **O-Ton Commander Krieger**

So, ein Jeep mit irgendeinem Maschinengewehr drauf. Ein bisschen Infanterie auf den Feind geht immer. Wobei, die Infanterie ist scheiße, weil die hauen hier nicht wirklich einen raus. Egal, die sind mit dabei. Komm, nehmen wir hier, reicht ja, einmal Infanterie und dann hier...

### **O-Ton Semtex**

Drei Geländewagen, genau.

### **O-Ton Commander Krieger**

Genau, Event! Auf Event, ne?

### **O-Ton Semtex**

Ne...

### **O-Ton Commander Krieger**

Actions.

### **Atmo**

Es wird geschossen.

### **O-Ton Semtex**

Zack, bumm, bumm, bumm

**Atmo**

Musik aus Endgame Syria

**O-Ton Commander Krieger**

Ich würde sagen, lief suboptimal für uns. Ja, ein wenig. So, wir haben Iran und dann ein paar diplomatische Informationen, die Kartaner, die gehen ab ohne Ende, und natürlich noch unsere Freunde aus der EU. Hier die United Front, die brauchen wir nicht, die Libyer nehmen wir auch nicht, die machen direkt zu viel. So das ist ganz klar hier für uns. Was?

**O-Ton Mr. Semtex**

Die EU ist im Knast!

**O-Ton Commander Krieger**

Wieso ist die EU im Knast?

**O-Ton Mr. Semtex**

Weiß ich nicht!

**O-Ton Commander Krieger**

Das ist natürlich...

**O-Ton Mr. Semtex**

Aber wir haben 8 Leute dazu gekriegt.

**O-Ton Commander Krieger**

Aber die Merkel verhaftet. Der Krieg geht weiter...

**O-Ton Commander Krieger**

Das ist auch geil, hier oben, dass du hier so einen Menschencounter hast...

**O-Ton Mr. Semtex**

ho ho ho...

**O-Ton Commander Krieger**

Ich muss ehrlich sagen, es ist leider auch ein Free to Play Game. Die Idee grundsätzlich finde ich gut. Aber die Umsetzung – äh, ja. Ich mach mal aus.

**O-Ton Autor**

Mach aus, wenn du möchtest. Man kann das dann weiterspielen und irgendwann bekommt man dann ein Resultat, entweder man hat zum Beispiel es geschafft, einen Waffenstillstand zu etablieren oder man kann auch komplett verlieren, dass alle Truppen eben draufgehen. Und es gibt ganz viele unterschiedliche Szenarios.

**O-Ton Tomas Rawlings**

You can win in the sense that you can overcome the regime. You can loose in the sense that the regime can beat the rebel side. You can arrive at a piece still where the fighting ends. But even if you win the conflict you might not necessarily win the piece and that's one of the core points of this game is that the decision you make in fighting a war haunt you after the point of which you believe victory has been achieved.

### **Overvoice**

Man kann das Spiel gewinnen, indem man das Regime bezwingt. Man verliert, wenn das Regime die Rebellen überwältigt. Es ist auch möglich, Frieden zu erreichen und die Kämpfe zu beenden. Falls man den Konflikt gewinnt, bedeutet das aber nicht, dass man den Frieden wieder herstellen kann. Und das ist auch ein wesentlicher Punkt des Spiels: Die Entscheidungen, die man während eines Krieges trifft, verfolgen den Spieler, auch wenn er glaubt, gewonnen zu haben.

### **O-Ton Commander Krieger**

Ich muss ehrlich sagen, ich finde es krass, wie so Spielentwickler versuchen, zwischen Spiel und Realität einen Bezug herzustellen.

### **Sprecherin**

Level 4 Gamification

*Musik: Tr. Choose your driver, CD Super Mario Kart Soundtrack*

### **O-Ton Commander Krieger**

Ich finde wir brauchen dieses Wort Gamification auf jeden Fall in unserem Wortschatz. Gibt es das schon im Duden?

### **Autor**

Im Duden gibt es das noch nicht. Aber die Wirtschaftswissenschaftlerin und Zukunftsforscherin Nora Stampfl hat darüber ein Buch geschrieben. Es heißt *Die verspielte Gesellschaft – Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*.

### **O-Ton Nora Stampfl**

Der Begriff Gamification bedeutet, die Integration von Spielmechanismen in nicht spielerische Umgebungen. Mit Spielmechanismen ist zunächst mal etwas ganz einfaches, oder Punktelevels, Fortschrittsbalken, solche Dinge sind damit gemeint, die an sich auch noch kein Spiel ausmachen. Man darf auch nie Gamification mit Spiel gleichsetzen, das können noch zunächst ganz langweilige Dinge sein, wie Flugmeilensammelprogramme, die sind auch Gamification, weil sie eben diese Punkte oder Meilen beinhalten, die man gegen Belohnungen dann eintauschen kann.

*Musik: Gramatik, Tr. On the Boardwalk, CD Beats & Pieces Vol.1*

### **O-Ton Autor**

Gehe mal bitte auf Spiele und das Spiel heißt Epik Win. Bevor du das startest, wie sieht es eigentlich bei euch zu Hause aus? Fallen euch so alltägliche Tätigkeiten einfach von der Hand, spülen oder aufräumen?

### **O-Ton Mr. Semtex**

Spülmaschine, Waschmaschine. Lebenspartnerin. Also, das fällt mir sehr leicht von der Hand muss ich ganz ehrlich zugeben, weil ich in der Regel meine Hände dafür nicht gebrauche.

**O-Ton Gruppe**  
(Lachen)

**O-Ton Autor**

Diese Anwendung, die Krieger hier in der Hand gerade hält oder gleich öffnen wird, mit dieser Anwendung würde dir das spielend leicht fallen. Man hat schon so seine Sachen, die man gerne macht. Ich selber bin zum Beispiel ein tierischer Freund davon, Staub zu saugen. Ich weiß gar nicht warum, aber ich saug total gerne Staub, das geht auch ganz locker flockig, Musik an, Staubsauger an und dann tanzt man da durchs Wohnzimmer. Aber andere Sachen, jetzt wieder, was ich z.B. nicht auf den nicht Tod ausstehen kann, ist Staub wischen. Da krieg ich einen Brechreiz und meine Freundin ist da so pingelig. Mit dem Lappen dann noch mal in jede Ecke und reinpuhlen. Ich bin eher so der Staubwischer, was auf den Boden liegt wird weggesaugt, passt schon.

**Autor**

Weil dann könntest du diese Anwendung, die Krieger hier in der Hand gerade hält oder gleich öffnen wird, mit dieser Anwendung würde dir das spielend leicht fallen.

**O-Ton Commander Krieger**

Weil du kannst dann deine Freundin steuern?

**O-Ton Mr. Semtex**

Das wäre cool!

**O-Ton Commander Krieger**

Der wird ein Chip in den Hinterkopf implantiert und dann steuerst du deine Freundin. Dann muss die aber nicht Staub wischen...

**O-Ton Gruppe**  
(Lachen)

**O-Ton Nora Stampfl**

Epik Win. Da geht es genau um solche Dinge. Ich kann mir selbst eine To-Do Liste zusammenstellen, Wohnung aufräumen, meinen Hund Gassi führen, Geschirr abwaschen, Staubsaugen, was auch immer. Das sind dann die Quests, denen ich nachzugehen habe. Wenn ich diese erfüllt habe, bekomme ich Punkte.

**O-Ton Mr. Semtex**

Ich glaube, ich kann mir das vorstellen. Wir sind jetzt mal Lebenspartner, so. Ich stelle dir hier in diesem Spiel die Quest...

**O-Ton Commander Krieger**

Spül mal

**O-Ton Mr. Semtex**

Genau, spül mal, räum auf, was auch immer. Das ist jetzt deine Quest. Dafür bekommst du 150 Punkte und diese Quest, wenn du die erfolgreich abschließt, fördert deine Intelligenz. Ne? Wann wiederholt die sich, das musst du zum Beispiel



einmal die Woche machen, ist das dann die Quest das zu tun und zwar jeden Dienstag. So. Und... Ich erwarte, dass du dir das merken kannst. Ich werde dir aber sogar einen Alarm setzen, dass du auch jeden Dienstag um 11 Uhr, 12.59, daran erinnert wirst, dass du dieses Quest machen muss. Und jetzt erstelle ich diese Quest, (PIEP). Ich finde das geil.

### **O-Ton Commander Krieger**

Also, liebe Zuhörer... Ich hänge hier gerade und reibe meine Stirn, weil ich es nicht begreifen kann, dass die Welt so einen Schwachsinn benötigt. Es ist wirklich phänomenal...

### **O-Ton Mr. Semtex**

Ich könnte mir das so vorstellen, dass man entweder sagt, ok, ich bin Elternteil und erstelle meinem Kind Aufgaben bei diesem Epik Quest. Spülmaschine ausräumen...

*Musik: Group Home, Tr. Livin' Proof, CD Livin' Proof*

### **O-Ton Commander Krieger**

Mal ganz ehrlich, wenn ich das als Elternteil notwendig habe, dann habe ich voll verschissen im Leben. Dann habe ich voll versagt. Ohne Witz. Liebe Eltern, wenn da draußen Eltern zuhören, und ihr macht so etwas, das, nein, lasst es sein. Versucht es mit vernünftigen moralischen Werten. Geht mit eurem Kind in den Zoo oder so. Aber lasst es sein, euch da eine APP runterzuladen und zu sagen, ey hier lieber Sohn, wenn du jetzt das machst, was kannst denn noch fördern da. Geh mal auf unten da was du da noch...

### **O-Ton Mr. Semtex**

Meinst du mein Profil?

### **O-Ton Commander Krieger**

Stärke, Durchhaltevermögen, Intelligenz, Soziales...Alter... Geist... Das hat noch gefehlt...

### **O-Ton Mr. Semtex**

Aber ich kann mir auch vorstellen, dass es Kiddies gibt, die da total drauf abfahren. Ey alles klar, ich weiß wenn ich 1000 Punkte kriege, kriege ich mein Taschengeld oder was auch immer und dann suchen sie sich ihre Quests raus, die sie machen wollen...

### **O-Ton Commander Krieger**

Aber brauchst du mal ehrlich, bei mir in der Schule gab es damals so ein Sternchen. Warst du fleißig, hast du ein Sternchen gekriegt. Hast du 6 Sternchen gekriegt, kriegst du am Kiosk ne Tüte Süßigkeiten oder so ein Scheiß. Da brauchst du doch keine App. Nein. Was ich geil finde, ist es mit dem GPS Gerät, wie heißt diese Schatzsuche. Geocaching, Dankeschön Das finde ich geil. Da werden die Kinder, die kriegen ihr Handy, können mit dem Smartphone und können durch die Gegend rennen und können so einen Schatz suchen. Das finde ich gut.

**Autor**

Du hast das Stichwort "Geocaching" genannt. Ich habe was ganz Anderes gemacht, was Ähnliches ohne Smartphone, ganz analog. Und zwar bin ich auf Monsterjagd gegangen hier in Köln.

**O-Ton Christiane Hütter**

Wir machen keine Spiele für Computer oder Mobiltelefonie, wir gucken, wie sich das gut integrieren lässt, so dass es so alltagsnah wie möglich ist, sich so organisch auch an die Erfahrung, die die einzelnen Spieler auch ohnehin in ihrem Leben haben anschließt, dass wir an den Orten halt wirklich draußen sind, die ganz klar im Alltag der Leute, die dort wohnen, die sich dort bewegen, präsent sind.

**Autor**

Und zwar ist das eine Aktion des Invisible Playground gewesen, dieser Truppe. Die macht Spiele in der echten Welt.

**Atmo**

Straßengeräusche

**O-Ton Monsterforscherin**

Herzlich willkommen. Mein Name ist Professor Julia Schildchengrün. Ich bin Monsterforscherin von der UOMA....

**O-Ton Commander Krieger**

Monsterforscherin! (lachen)

**O-Ton Monsterforscherin**

Die UOMA ist die unabhängige Organisation für Monsterangelegenheiten. Die UOMA bildet sich dort, wo Monsterspuren auftauchen, wo Monster auftauchen, wo Monstrifizierte auftauchen.

**O-Ton Mr. Semtex**

So ein bisschen Men in Black mäßig. Finde ich geil!

**O-Ton Monsterforscherin**

Wir wollen gegen das Monstervirus ankämpfen. Wir wollen die Menschheit von diesem Virus befreien. Damit uns das gelingt, ist es besonders schwierig, es ist sehr gefährlich, weil wir müssen das Antiserum finden...

**O-Ton Mr. Semtex**

Dr. Pepper Cola

**O-Ton Monsterforscherin**

Der erste Schritt ist, dass ihr, es gibt drei Forschungsstationen auf der Karte. Forschungsstation A, B und C....

**O-Ton Commander Krieger**

Neu Delhi, Moskau und Trinidad! (lachen)

*Musik: Jasper Kyd, Tr. Demon Realm, CD Darksiders 2 Soundtrack*

**O-Ton Monsterforscherin**

Ihr müsst zu allen drei Forschungsstationen gehen. Dort werdet ihr Monster finden und diese Monster müsst ihr erforschen. Das schwierige dabei, dass genau in diesem Gebiet schon ultrawahnsinnig viele Monstrifizierte sind. Ihr dürft euch nicht von diesen Monstrifizierten fangen lassen. Ihr werdet nämlich selbst monstrifiziert wenn die euch berühren. Daher sind die Handschuhe ganz wichtig. Wenn ihr die Handschuhe anhabt, seid ihr Menschen. Und alle, die keine Handschuhe anhaben, sind nämlich Monstrifizierte.

**O-Ton Begleiter**

Sind wir allein unterwegs? Im Horrorfilm sind der Kameramann und der Reporter die, die immer drauf gehen als erstes. Gut, dass wir keine Kamera dabei haben.

**O-Ton Autor**

Da ist die Christiane. Die Leute gucken uns ganz komisch an und wir gucken die Leute komisch an, weil wir hinter jedem Menschen ein Monster vermuten.

**O-Ton Begleiter**

Das funktioniert...

**O-Ton Commander Krieger**

Das ist das wahre Leben.

**O-Ton Christiane Hütter**

(Lachen) So funktioniert Paranoia.

**Atmo/ Trenner**

Menschen laufen. Frau schreit: Laaaauuuuuf!

**O-Ton Autor**

Die Brutstätte? Wo ist die? In der Brutstätte waren die wirklich verkleidet, das war so ein Parkhaus mit mehreren Etagen. Da musstest du so durch, da musstest du die Eier sammeln, für das Antiserum am Ende. Jetzt geht es hier in den Keller oder ins Parkhaus. Das hört nicht auf. Ich laufe und laufe...

**Atmo**

Treppen laufen

**O-Ton Mr. Semtex**

So Slender mäßig...

**O-Ton Monsterforscherin**

Hi (flüsternd)

**O-Ton Commander Krieger**

Hi (sexuell)

**O-Ton UOMA Mitarbeiterin**

Hey, bist du alleine? Super, alles klar. Es geht darum die Monstereier zu finden. Du darfst dich aber nicht von nem Monster sehen lassen. Das Ziel ist halt sechs verschiedene Eier zu finden. ganz oben rauszugehen und dann zum, UOMA Checkpoint zu gehen, dann wird es in ein Serum verwandelt.

**O-Ton Autor**

Da sind jetzt wirklich Monster drin...

**O-Ton UOMA Mitarbeiterin**

Ja, genau.

**O-Ton Autor**

Was ist das für ein Geräusch, das wir da hören?

**O-Ton UOMA Mitarbeiterin**

Das ist ein Monster. Das ist das Provinzmonster.

**O-Ton Autor**

Das war ein Typ, der auf einem Skateboard rumfuhr durch diese Parkhausetagen und der sah aus wie ein großer Heuballen und dann gab es noch so ein kamelartiges Ding was da so rumlief.

*Musik: Bryan Tyler, Tr. Monsoon, Far Cry 3 Soundtrack*

**Atmo**

Skateboardgeräusch im Hintergrund

**O-Ton Autor**

Was ist da? Der fährt jetzt oben an uns vorbei. Der darf uns halt nicht sehen.

**Atmo**

Schritte, langsam laufen... Skateboard Geräusch...

**O-Ton Autor**

Pass auf! Da kommt eins! Da oben war grad eins, ein Kamel!

**O-Ton Commander Krieger**

(lachen) So ein Kamel war das

**Atmo/ Trenner**

Frau schreit: Laaaaauuuuf!

**Sprecherin**

Level 5 Lernspiele

**O-Ton Gundolf Freyermuth**

Warum spielen wir? Es lässt sich sagen, dass das Spielen definitiv älter ist als die Menschheit. Und zwar Spielen als ein Prozess des Lernens, der Ausbildung. Spielen ist also zutiefst verbunden mit Leben und Lernen und insofern ist es älter als die Menschheit, und Menschen haben immer gespielt. Spielen ist ein Übungsprozess, ist ein Lernprozess.

**Atmo**

Assasin's Creed Musik

**O-Ton Commander Krieger**

So, wir befinden uns gerade hier in Konstantinopel, und wir quatschen einfach mal mit dem Kollegen hier.

**O-Ton Charakter im Spiel**

*The standard ottoman hook blade, the hook and the blade... an elegant design. I have a bigger challenge. Va bene, let's go*

**O-Ton Commander Krieger**

Va bene, let's go...

**O-Ton Mr. Semtex**

Du musst jetzt auf dem Turm klettern. Mit dem Hookblade, eine Mischung aus Hook und Blade, wie wir gelernt haben. Damit kraxelt unser Kollege hier schon ganz fleißig ne alte Steinmauer hoch. Ich muss sagen, was ich an Assasin's Creed schon immer geil fand, war halt durch diesen geschichtlichen Bezug, die ganzen Städte, die ganze Welt, dass da immer sehr detailreich gehalten.

**O-Ton Charakter im Spiel**

*Let the hookblade do the work*

**O-Ton Commander Krieger**

aaaaah

**O-Ton Mr. Semtex**

Krieger macht jetzt Selbstmord...

**O-Ton Commander Krieger**

Der hat plumps gehabt. Da sieht man auch schon damals war das so, wenn man von hohen Gebäuden runterspringt, bist du tot.

**O-Ton Autor**

Ist das auch bei euch so gewesen, dass ihr durch das Spiel auch historisches Wissen erlernt habt.

*Musik: Jesper Kyd, Tr. City of Rome, CD Assasin's Creed: Brotherhood*

### **O-Ton Mr. Semtex**

Ich sage mal so, bei mir war es so, ich habe dadurch erst mehr ein Gefühl für die Zeit damals gekriegt. Klar, man kann sich das so in dem Buch anschauen, man kann sich das in dem Lexikon angucken, alles klar, Konstantinopel. Und kann sich dann so ein paar alte Steinhäuserfotos angucken, aber in dieser ganzen Welt, wo wirklich so eine ganze Stadt erstellt hat, wo Figuren rumlaufen, die so gekleidet sind, wo Leute rumlaufen, die so reden, wie es damals üblich war zu reden und vor allem wird diese ganze Stadt, in der man sich frei bewegen kann. Man kriegt es nochmal ganz anders gezeigt. Es ist einfach nicht nur ein stumpfes, hier ist ein Foto guck es dir an. Es ist mehr ein erlebe es.

### **O-Ton Chris Schmitz**

Spiele sind immer Lernsysteme. Das bedeutet, Spiele sind immer dafür da, dass der Spieler anfängt, es zu spielen.

### **Autor**

Chris Schmitz ist Executive Producer bei Ubisoft und ist an der Entwicklung der Anno Spieleserie beteiligt, einer Wirtschaftssimulation, mit der man den Aufbau einer Siedlung simuliert und sich dabei auch um die Bedürfnisse ihrer Einwohner kümmern muss.

### **O-Ton Chris Schmitz**

Es wird nicht vorausgesetzt, dass er irgendwas darüber wirklich weiß und dann muss das Spiel eben dem Spieler klar machen, wie funktioniere ich. Und deswegen sind Spiele auch immer Lernsysteme.

### **O-Ton Nora Stampfl**

Die Tatsache, dass jeder von uns heute mit einem Minicomputer in der Hosentasche herumläuft, macht einfach viel mehr Spiel möglich. Man denke nur an GPS. Es wird einfach vielmehr möglich durch diese Digitalisierung. Der zweite Punkt, der noch dazukommt, ist dass eben eine Generation heute da ist, die mit Computerspielen aufgewachsen ist und das auch ganz natürlich sieht. Dieses Spielerische, teilweise auch erwartet, in Bereichen, wo das früher nicht so selbstverständlich war: Schule, Arbeit oder Studium.

### **Atmo / Trenner**

Museum, Installationen, die seltsame Geräusche machen. Kinderstimmen.

*Musik: Steven Hauschildt, Tr. Galloping, CD S/H*

### **Autor**

Diese seltsamen Geräusche, die ihr jetzt im Hintergrund hört, die stammen aus dem Wissenschaftsmuseum *Vil Vite*, das in der norwegischen Hafenstadt Bergen zu finden ist. Dort habe ich mich mit dem Spieleentwickler Jan Haugland getroffen. Jan arbeitet bei Turbo Tape Games und entwickelt Spiele für pädagogische Zwecke, zum Beispiel für Schulen oder öffentliche Institutionen. In diesem Museum stehen neben zahlreichen technischen Exponaten auch die interaktive Installation Big Mouth. Die setzt sich auf spielerische Weise mit dem Thema Verdauung auseinander.

**O-Ton Autor**

We're standing here in front of this kind of human body where you can see the insides, right?

**Overvoice**

Wir stehen hier vor einem menschlichen Torso, wo man die Innereien sehen kann.

**O-Ton Jan Haugland**

Yes, the idea here, the project we had was how do we tell young people about the relationship with the food they eat and who they become and how it works with their bodies. It was kind of an educational thing but you have to remember to eat your fish is not a very popular story to tell. We had to do in a bit more creative way. We teamed up with a group of artists and people who are experts in the digestive system and nutrition and also the good people here at the science center to create this.

**Overvoice**

Die Idee des Projekts war es, jungen Leuten die Beziehungen zwischen dem was sie essen und ihrem Körper zu vermitteln. Es ist eine pädagogische Arbeit. Man sollte aber nicht vergessen: es ist nicht sehr populär zu sagen, dass man immer seinen Fisch essen sollte. Wir mussten kreativer vorgehen und haben mit Künstlern, Ernährungs- und Verdauungsexperten und dem Team des Wissenschaftsmuseum zusammengearbeitet.

**O-Ton Autor**

What happens, let's got here. I'm going to play in English right now, So I'm pressing the English button. Choose a dish by dragging it into the mouth, Allright. What am I going to eat. I think I'm going to go for the pork.

**Overvoice**

Ich drücke mal den Englisch-Knopf, um das Spiel auf Englisch zu spielen. Wählen sie ein Gericht aus und ziehen sie es auf den Mund. O.K. Was esse ich denn? Schweinefleisch!

**O-Ton Jan Haugland**

You're hungry

**Overvoice:** Du bist hungrig.

**O-Ton Autor**

I'm dragging this thing on to the mouth right now and let go.

**Overvoice:** Ich ziehe das auf den Mund und lasse los.

**O-Ton Jan Haugland**

Now the process starts in the body and you see there's a red light in the mouth.

**Overvoice**

Jetzt beginnt der Prozess und man sieht ein rotes Licht im Mund.

**O-Ton Autor**

That means I'm having something in my mouth.

**Overvoice**

Das heißt, ich habe etwas in meinem Mund.

**O-Ton Jan Haugland**

Something's happening there and then you have to choose which digestive fluid you think will need to be applied in this situation.

**Overvoice**

Etwas passiert, du musst auswählen welche Verdauungsflüssigkeit jetzt zum Einsatz kommt.

**O-Ton Autor**

So now it's the learning.

**Overvoice**

Jetzt lerne ich etwas.

**O-Ton Jan Haugland**

Now it's the learning process

**Overvoice**

Jetzt setzt der Lernprozess ein.

**O-Ton Autor**

So I think it is saliva.

**Overvoice**

Ich glaube, es ist Spucke.

**O-Ton Jan Haugland**

That sounds like a descent guess.

**Overvoice**

Das klingt gut.

**O-Ton Autor**

How is this a game?

**Overvoice**

Was macht das zu einem Spiel?

**O-Ton Jan Haugland**

If you go by the criteria that it has to be some sort of success or failure. So it works as a simple quiz but by adding this element of this statue and this blinking lights and actually showing a quite accurate model of how we are on the inside. It was extremely interesting to make this. We learned so much. You should believe that most people will know a little about the digestive system and how your body works. But no. When you start thinking about it you actually don't know as much as you really wish to do.



## **Overvoice**

Ein Spiel hat immer etwas mit Erfolg und Scheitern zu tun. Es ist ein Quiz, das mit einer Statue arbeitet, die leuchtet und zeigt, wie es in uns aussieht. Es war sehr interessant, das zu machen. Wir haben so viel gelernt. Eigentlich glaubt man, dass viele Leute wissen, wie ihre Verdauung und ihr Körper funktionieren. Das ist aber nicht so. Wenn man darüber nachdenkt, weiß man nicht so viel, wie man es sich wünschen würde.

## **O-Ton Nora Stampfl**

Gamification ist ja im Grunde nichts Neues. Dass Spielmechanismen in verschiedenen Lebensbereichen existent waren, das gibt es ja. Es gibt ja uralte Beispiele. Weightwatchers ist so ein ganz gutes Programm. Die machen das ja auch, dass sie Spielmechanismen nutzen, um Leute zu motivieren, zu bestimmten Handlungen. Die Technologie befördert das alles heute nur, treibt es in ganz viele Lebensbereiche.

## **O-Ton Commander Krieger**

Na ja, Gamification, ne! Lass das Spiel aus dem realen Leben raus, mal ehrlich.

*Musik: Aphex Twin, Tr. Ziggomatic 17, CD Drukqs*

## **Sprecherin**

Level 6 ART Games – Kunstspiele

*Musik: The Bell Orchestre, Tr. Recording a Tunnel (The Invisible Bells), CD Recording a Tape The Colours of the Light*

## **O-Ton Christiane Hütter**

Bei Gamification ist es ganz oft, dass es ums Punktesammeln geht, wer hat die meisten Punkte, wer hat am schnellsten die meisten Punkte? Da ist sehr viel Konkurrenzdenken. Das ist irgendwie wie Viagra, wenn man irgendwie die Menschen sozial funktionsfähiger machen möchte. Es ist auch eigentlich immer nur so ein bestimmter Spielertyp, der das überhaupt interessant findet. Leute, die irgendwie so ein bisschen explorativer drauf sind, finden das gar nicht so spannend.

## **O-Ton Michael Samyn**

There is an overlap between the capitalist markets and the neo-liberal desire to win, to overcome obstacles in the games themselves. It's almost natural. We want to be true in our games, we want our games to be about life and there's not such thing as winning in life, there's no such thing as competition in life, they are all fabrications, these are all made of... maybe we want to express that it doesn't have to be that way, that you don't have to see life as sports.

## **Overvoice**

Es gibt eine Überschneidung zwischen Kapitalismus, dem neo-liberalen Wunsch, zu siegen und den Hindernissen, die man in Computerspielen bewältigen muss. Das ist nichts Ungewöhnliches. Wir möchten, dass unsere Spiele echt sind, vom Leben

erzählen. Und im echten Leben geht es nicht ums Gewinnen. Geht es nicht um Konkurrenz. Das sind alles künstliche Dinge. Vielleicht wollen wir sagen, dass es nicht so sein muss. Man muss das Leben nicht als Sport wahrnehmen.

**Autor**

Ich würde vorschlagen, wir spielen ein paar Kunstspiele. Und zwar die von Bildenden Künstlern entwickelt wurden. Und zwar die von Michael Samyn und Auria Harvey. Das sind die zwei.

**O-Ton Commander Krieger**

Michael Samyn hatten wir doch eben schon mal.

**Autor**

Ja genau. Der hat die Egoshooter mit Propagandawerkzeugen verglichen.

**O-Ton Commander Krieger**

OK.

*Musik: Rene Hell, Tr. Var Len, CD Vanilla Call Option*

**Sprecherin**

Sie sehen nicht nur anders aus, verwenden zum Beispiel keine fotorealistische Grafik sondern verfolgen auch eine andere Spiele-Philosophie. Bei Tale of Tales geht es nicht um Rivalitäten, um das Sammeln von Punkten oder um einfache Reiz-Reaktionsmuster. Die Spieleentwickler wollen die Fantasie des Spielers anregen und mysteriöse Spielwelten erschaffen, in denen nicht direkt klar ist, was man da überhaupt machen muss.

**O-Ton Michael Samyn**

Stimulating imagination is almost necessary to understand and enjoy our kinds of games, you have to have an imagination and you have to allow to be stimulated. Those are very active participation. I suppose many games are very clear your goal and what you are supposed to do and what everything means.

**Overvoice**

Es ist ein bisschen Fantasie notwendig, um unsere Spiele verstehen und genießen zu können. Man muss sich drauf einlassen, seine Fantasie stimulieren. Es geht um eine aktive Teilnahme. Viele Spiele sind sehr klar und zielgerichtet. Man weiß immer was man zu tun hat und was alles bedeutet.

**O-Ton Mr. Semtex**

Wir müssen uns das jetzt mal überlegen hier. Es soll ja ein künstlerisches Spiel sein. Ich frage mich gerade, wo die Kunst ist.

**O-Ton Commander Krieger**

Hinten!

**O-Ton Mr. Semtex**

Die Kunst ist die Oma zum Laufen zu kriegen.

**O-Ton Commander Krieger**

Ich habe sie schon zum Laufen gekriegt.

**O-Ton Mr. Semtex**

Sie hat sehr merkwürdig leuchtende Augen.

**O-Ton Commander Krieger**

Die setzt sich hier hin.

**O-Ton Mr. Semtex**

Ich glaube, die pullert gleich.

**O-Ton Commander Krieger**

Ja, komm!

**O-Ton Mr. Semtex**

Ne, die will nicht.

**O-Ton Commander Krieger**

Gib mir mal die Telefonnummer mal von diesem Syman da... Der kriegt mal ne SMS.

**O-Ton Autor**

Angeblich, ich habe es nie geschafft, setzt sich die Oma irgendwann auf die Bank und stirbt.

**O-Ton Mr. Semtex**

Und das ist das ganze Spiel?

**O-Ton Commander Krieger**

Liebe Zuhörer. Ihr müsst euch das so vorstellen. Wir sind gerade einen Weg langgetippelt, indem wir einfach nur unsren Mittelfinger genommen haben, den ungefähr etwas über den Arsch der Oma platziert haben, draufgedrückt haben und die Oma ist da hin gelatscht.

**O-Ton Mr. Semtex**

Aber sehr, sehr langsam.

**O-Ton Commander Krieger**

Genau. Das ganze hat dann ungefähr ein paar Sekunden gedauert, bis unsere Oma an dieser Friedhofsbank angekommen ist und jetzt ignoriert sie die Bank. Die will also nicht sterben unsere Omi.

*Musik: The Bell Orchestre, Tr. Recording a Tunnel (The Invisible Bells), CD  
Recording a Tape The Colors of the Light*

### **O-Ton Chris Schmitz**

Eine der Hauptmotivationen von Gamern, Spiele zu spielen, ist wirklich die Vergleichbarkeit und eben feste klare Regeln und die kann man natürlich idealerweise über solche Punktesystem visualisieren. Diese Grund- und Wirkungsgeschichte ist bei Spielen sehr wichtig, dass der Spieler eben das Spielsystem verstehen kann. Ein Spielsystem, wo der Spieler nicht weiß, was muss ich tun und was wird dann passieren, ist eigentlich für uns ein schlechtes Spiel.

### **O-Ton Gundolf Freyermuth**

Das macht ja den großen Reiz aus. In der Realität haben wir in der Regel, jedenfalls so lange wir die Realität noch nicht gamifiziert haben, haben wir nicht unmittelbare Feedback-Systeme und das ist die große Qualität von Spielen. Und zu sagen, jetzt machen wir Spiele, die machen kein Feedback-System. Das kommt mir eben so vor wie zu sagen, jetzt machen wir mal Fotografie aber wir malen anschließend drüber.

### **O-Ton Michael Samyn**

We tend to think deeply about things and use our games to think about things that are not ordinary. So therefore they might be a bit strange. And also we have a traditional artistic goal too of trying to touch the mystery of life. To some extent the work is also mysterious to us. We don't understand all of it either. It's sort of like an exploration of things we don't understand.

### **Overvoice**

Wir tendieren dazu, sehr tiefsinnig über Sachen nachzudenken. Unsere Spiele sollen eine Reflexion über Dinge anregen, die nicht alltäglich sind. Deswegen sind sie vielleicht ein bisschen seltsam. Unser künstlerisches Ziel ist es, die Mysterien des Lebens zu streifen. Unsere Arbeit ist uns manchmal sehr rätselhaft. Wir verstehen auch nicht alles. Sie ist so etwas wie eine Erkundung von Dingen, die wir nicht verstehen.

*Musik: Andrew & Simon Hale, Tr. Fall from Grace Pt.2, CD L.A. Noire Soundtrack*

### **Sprecherin**

Level 7 Realistischer als das Kino

*Musik: Andrew & Simon Hale, Tr. Main Theme, CD L.A. Noire Soundtrack*

### **O-Ton Mr. Semtex**

Diese Musik im Hintergrund! Einen schönen guten Tag meine Damen und Herren. Ich wünsche ihnen noch einen Aufenthalt hier in unserem Clubhaus.

### **O-Ton Commander Krieger**

Ich gehe auf starten von L.A. Noire. *Der Wagen des Konsuls* wird jetzt gespielt, liebe Freunde.

L.A. Noire ist ein düsterer und erbarmungsloser Crime-Thriller. Angesiedelt im Los Angeles der 40er, der mithilfe einer revolutionären neuen Technologie für

Gesichtsanimationen die atemberaubende Action von Verfolgungsjagden und Schießereien mit der echten Arbeit eines Detektivs, Verhören und Spurensuche vermischt, der die Suche nach der Wahrheit in eine Stadt geschickt wird, in der jeder etwas zu verbergen hat. Und der bin ich jetzt.

### **O-Ton Computerspiel**

*Oswald Jacobs? That's right.. What exactly happened here Mr. Jacobs. Jacobs erzählt... did you see who stole the Packard? hell yes, I saw three god damn Mexicans going to work on it.*

*Musik: Andrew & Simon Hale, Tr. Temptation Pt. III, CD L.A. Noire Soundtrack*

### **O-Ton Commander Krieger**

Wir müssen jetzt anhand der Gesichtsausdrücke vom Oswald Jacobs müssen wir jetzt erkennen, lügt er uns an, zweifeln wir das an oder ist es die Wahrheit. Da habt ihr jetzt natürlich den Nachteil, denn ihr müsst uns Vertrauen was ich da sage, was der Typ uns erzählt, ob..

### **O-Ton Computerspiel**

*I call the cops. Obscenities in Mexican. You speak Spanish sir. No I do not.. after the Mexicans left, you didn't go near the car? After I scared them off? No, I didn't go anywhere near that car.*

### **O-Ton Mr. Semtex**

Anzweifeln!

### **O-Ton Commander Krieger**

Ich sage das ist eine Lüge.

### **O-Ton Mr. Semtex**

Ich hätte es erst mal nur angezweifelt.

### **O-Ton Computerspiel**

*...how did you know that there were three of them. must be 50 feet from the kitchen from the car. you telling me I'm lying?...*

### **O-Ton Commander Krieger**

Ja!

### **Atmo**

Sirene und Spielatmo

### **O-Ton Mr. Semtex**

Sieht echt klasse aus, muss ich sagen.

### **O-Ton Autor**

Dem Spiel wurde ja auch nachgesagt, wie ein Kinofilm zu sein.

### **O-Ton Chris Schmitz**

Ich bin jetzt seit 21 Jahren in der Games Branche. Damals als ich angefangen habe, war der typische Gamer ein vereinsamter, nerdiger Gamer, heutzutage ist das ein absolutes Massenmarktphänomen. Es spielen viel mehr Leute, als dass Leute ins Kino gehen. Die großen Games machen deutlich mehr Umsatz in kürzerer Zeit wie die großen Kinofilme. Eines der Nr.1 Konsolenspiele hat in drei Wochen so viel Umsatz gemacht wie der Hobbit in einem halben Jahr, und das ist eben, da sieht man wirklich die Zeichen der Zeit. Gaming ist angekommen, absolut im Mainstream.

*Musik: Andrew & Simon Hale, Tr. Fall from Grace Pt.1, CD L.A. Noire Soundtrack*

### **O-Ton Martin Lorber**

Was bei Computerspielen noch dazu kommt im Vergleich zum Film ist die interaktive Gestaltungsmöglichkeit. Ich erlebe ein Computerspiel jetzt zwar nicht im Kino aber halt, wenn man eben das zu Hause erlebt doch vergleichbar mit dem Film, nämlich auf einem Fernseher mit Lautsprechern. Das ist schon vergleichbares audiovisuelles Erlebnis wie beim Film nur dass das Computerspiel nicht so abläuft wie ein Film, nämlich immer gleich.

### **O-Ton Mr. Semtex**

Kann ich zustimmen. Es gibt ja viele Spiele, bei denen man wirklich viele Möglichkeiten hat, sie durchzuspielen. Film ist immer das gleiche. Wie er schon sagt. Es ist jedes Mal derselbe Schauspieler, macht zum selben Zeitpunkt dieselben Dinge. Aber jetzt hier wie zum Beispiel bei L.A. Noire. Ich kann mich hinstellen, das Spiel durchspielen und erst mal anzweifeln was der Opa sagt und sage ihm dann, dass er lügt, merke dann, ok, ich bin nicht sehr weit gekommen, kriege es vielleicht trotzdem hin, aber denke halt, ok, was wäre denn passiert, wenn ich das und das und das gemacht hätte.

### **O-Ton Commander Krieger**

Es gab ja auch damals zum Beispiel das Spiel *Fahrenheit*. Das war so das erste Mal, wo man wirklich so das Gefühl hatte, ey, das könnte ein Film sein. Und man hat selber die Handlung des Films beeinflusst.

### **O-Ton Mr. Semtex**

Man war der Regisseur.

### **O-Ton Autor**

Das heißt man wird selber zum Handelnden. Das ist ein ganz interessantes Phänomen was der Medienwissenschaftler Professor Gundolf Freyermuth, Gundolf Freyermuth beschreibt.

### **O-Ton Gundolf Freyermuth**

Ähnliches kennen wir natürlich aus dem Bereich von Film und Fernsehen. Gerade an das Fernsehen knüpften sich in den 1950er Jahren die größten erzieherischen Hoffnungen. Nun binden sich wieder solche Hoffnungen an das neue audiovisuelle Medium Spiele. Wenn wir im Film einen bestimmten Inhalt dargestellt bekommen, ob

der bewusst politisch sein soll oder nicht, dann sehen wir zu wie andere richtig oder falsch handeln. Das verändert uns. Wenn wir denselben Stoff in einem Spiel haben, dann handeln wir richtig oder falsch. Dann lehrt uns das Medium Film zuschauen. Das Medium Spiel lehrt uns Handeln. Das auf Dauer führt natürlich zu Verhaltensveränderungen.

*Musik: Girl Unit, Tr. I.R.L., CD IRL EP*

**O-Ton Commander Krieger**

Wie hieß der werthe Herr?

**O-Ton Autor**

Gundolf Freyermuth.

**O-Ton Commander Krieger**

Der Herr Freyermuth soll doch mal bitte in die Kommentabox von mir schauen. (Lachen)

**O-Ton Autor**

Was steht da!?

**O-Ton Commander Krieger**

Es fängt erst mal an, wenn du ein Video hochgeladen hast bei YouTube.

**O-Ton Mr. Semtex**

Erster, Zweiter! (lachen)

**O-Ton 287 Commander Krieger**

Was bist du für ein Arschloch, dass du erster schreibst, alter, hast du kein Leben? Dann kommt der nächste, was beleidigst du ihn denn? Halt doch die Fresse! Was geht dich das an? Das heißt, man hat die ersten vierzig Kommentare, die erst mal nur grundsätzlich um gar nichts gehen, außer sich gegenseitig zu beleidigen, mal so ein bisschen zu zeigen hier, ich möchte mal so ein bisschen aufmucken. Dann geht es so langsam wieder in Richtung des Spieles und dann kommt irgendwie ein Kommentar, also Krieger, ich fand das hast du da nicht so gut gelöst. Lass den Krieger in Ruhe. Kannst doch nicht so ein Scheiß sagen über den. Soll Herr Freyermuth gerne mal in meine Kommentare gucken, wenn er denkt, dass die Leute... Interagieren können die sehr gut in den Kommentaren. Und so lange man noch nicht online wählen kann, wird das sich nicht so schnell ändern.

**O-Ton Mr. Semtex**

Ein paar davon verglühen zu Asche, wenn sie aus dem Keller rauskommen.

**Sprecherin**

Level 8 – Liquid Democracy

*Musik: Steve Hauschildt, Tr, Galloping, CD S/H*

### **O-Ton Chris Schmitz**

Wir hatten mal im Spiel Anno 2070 z.B.: richtige Demokratische Mechanismen, weil man eben Wahlen ausrufen konnte um dann das Spielsystem zu verändern und dann konnten die Leute abstimmen in welche Richtung sich das entwickeln sollte. Manche Produktionsketten sollten dann effizienter werden was denn den Seiteneffekt hatte, dass andere weniger effizient wurden und dann konnten die Leute drüber abstimmen, ob das denn so stattfinden soll. Dann haben sich die Leute auch sehr rege dran beteiligt.

### **O-Ton Autor**

Ihr spielt ja auch League of Legends oder die ganzen Strategiespiele wie Sim City, World of Warcraft ist auch so ein Ding. Den wurden ja auch so gewisse demokratische Mechanismen nachgesagt. Dass man da zusammen, unabhängig der Hautfarbe, des Alters, des Einkommens, ne, also alle Dinge, die sonst so von gewisser Bedeutung sein könnten, dass man das alles sozusagen hinter sich lässt und sich zusammentut in solchen Spielen.

### **O-Ton Mr. Semtex**

Man versucht, gemeinsam eine Aufgabe zu lösen. Gerade so ein Spiel wie World of Warcraft, oder bei League of Legends, man hat dieses gemeinsame Ziel. Bei World of Warcraft packt man sich zusammen in eine Gruppe und versucht, so einen richtig dicken fetten Endgegner kaputt zu kriegen, den man alleine niemals schaffen würde.

### **O-Ton Nora Stampfl**

Man könnte es im politischen Bereich durchaus nutzen, um Strategien auszuarbeiten und die breite Bevölkerung auch zu beteiligen, um gewisse Probleme lösen zu lassen, Strategien zu Problemlösungen erdenken zu lassen, um sich auszutauschen.

### **O-Ton Chris Schmitz**

Im Prinzip könnten die Politiker vielleicht auch einfach in einer engeren Interaktion mit dem Wähler, mit der Bevölkerung stehen um zu erkennen was eigentlich wirklich die Notwendigkeiten sind. Ich könnte mir vorstellen, dass vielleicht manche Politiker vielleicht einfach zu weit weg sind von der Realität um zu erkennen was die wirklichen echten Probleme sind. Da versuchen wir natürlich möglichst nah an unseren Wählern zu sein, an unseren Gamern, damit wir verstehen, wie Spiele wirklich funktionieren.

### **O-Ton Gundolf Freyermuth**

Das macht uns immer ein Stückchen mehr aus Zuschauern zu Handelnden. Das hat natürlich politische Konsequenzen, denn die repräsentative Demokratie beruht auf diesem filmischen Prinzip, dass wir zuschauen wie andere handeln. Allerdings andere, die wir gewählt haben. Wir, das Volk, wir haben sie gewählt. Aber die handeln für uns. Wenn wir sozusagen das Computerspielprinzip, nicht die anderen Handeln, sondern wir handeln, auf die Politik übertragen, dann führt das eben zu direkteren oder dem Anspruch, dem wachsenden Anspruch, auf eine direktere Beteiligung, auf eine direktere Demokratie, eine solche direktere Form der Beteiligung, von dem Zuschauen was unsere Repräsentanten machen, das Kino, selbst zum Handelnden werden, diesen Schritt vom Kinofilm zum Computerspiel zu vollziehen.



**Atmo** Far Cry

**O-Ton Commander Krieger**

Hol mal den Bogen, und jetzt gehen wir auch einen Tiger jagen. Ich muss jetzt auch wieder zu normalen, vernünftigen, geilen Spielen kommen. Wir sind bei Far Dry 3, befinden uns gerade auf der zweiten Insel...

**Atmo**

Gespräch und Spiel geht weiter. Darüber Absage legen.

**O-Ton Commander Krieger**

Die Mission lautet, töte einen Tiger mit Pfeil und Bogen. Einen virtuellen Tiger, liebe Zuhörer, weil sonst wäre es ja nicht schön.  
So such den Tiger

**O-Ton Semtex**

Ich such Tiger.

**O-Ton Commander Krieger**

Ja wo ist er...

**O-Ton Semtex**

Ja feine Miezekatze, komm. Komm mal her bei den Papa. Lecker, lecker.

**O-Ton Commander Krieger**

Ich würde sagen du musst erstmal...

Atmo Tiger und Bogen

**O-Ton Commander Krieger**

So ein Tiger hält viel aus...

Hier lernst du auch wieder was. Du kannst insgesamt 8 Tigerschläge aushalten. Kann gerne mal einer von den Theoretikern.

**O-Ton Semtex**

Haha.

**O-Ton Commander Krieger**

Der ist tot.

Während der Kollege Semtex noch versucht hier mit Pfeil und Bogen irgendwelche Aasgeier zu erledigen. Den Tiger hat er geschafft. Verabschiede ich mich jetzt so, wie es meine Zuschauer kennen. Ich verabschiede mich nämlich immer mit einem: Gut Schuss! Euer Commander Krieger bis zum nächsten Mal.

**O-Ton Semtex**

Tschüs Leute, bis denn euer Mr. Semtex.

*Musik: Chris Hülsbeck, The Final Fight (Main Theme), CD Turrigan Soundtrack*

## **Absage**

Game Inc.

Ein Feature von Raphael Smarzoch

Mit:

Commander Krieger und Mr. Semtex als Let's player

Sowie:

Gundolf Freyermuth

Auria Harvey

Jan Haugland

Christoph Klimmt

Martin Lorber

Tomas Rawlings

Michael Samyn

Chris Schmitz

Nora Stampfl.

Christiane Hütter

Und Hauptfeldweibel Györgi Biere

Es sprachen:

Oliver Krietsch-Matzura

Demet Fey

Louis Friedemann Thiele

Martin Bross

Und Ann-Cathrin Schaible

Technische Realisation: Matthias Fischenich und Sebastian Nohl

Regieassistenz: Tim Müller

Regie: Robert Steudtner

Redaktion: Leslie Rosin

Eine Produktion des Westdeutschen Rundfunks 2013

ENDE