

Computerspiele, Medialität und Öffentlichkeit

Julian Kücklich, Centre for Media Research, University of Ulster

1. Einleitung

Im öffentlichen Diskurs werden Computerspiele in Deutschland vor allem unter zwei Aspekten diskutiert: dem Aspekt des Jugendschutzes und dem Aspekt der Ökonomie. In der Jugendschutzdebatte wird auf beiden Seiten sehr einseitig diskutiert. Während die Befürworter eines verschärften Jugendschutzes sich auf Studien beziehen, die die kurzfristige Steigerung von Erregungspotenzialen in unzulässiger Weise hinsichtlich langfristiger Wirkungen extrapolieren und bei der Auswertung empirischer Studien oft Korrelation mit Kausalität verwechseln,¹ argumentiert die Gegenseite oft mit Einzelbeispielen, die in ähnlich unzulässiger Weise verallgemeinert werden. Im ökonomischen Diskurs werden hingegen meist die positiven Aspekte der deutschen Computerspielindustrie hervorgehoben – etwa die rapide steigenden Umsätze und die Schaffung neuer Arbeitsplätze –, während die negativen Aspekte – etwa die zunehmende Prekarisierung von Beschäftigungsverhältnissen in der Computerspielindustrie und ‚imperiale‘ Expansionsstrategien – weitgehend ausgeblendet werden.

Dem nahe liegenden Einwand, dass sich dieser Diskurs durch die Stellungnahme des Deutschen Kulturrats (siehe Zimmermann, 2007) und dem Antrag der Koalitionsfraktion auf Förderung pädagogisch wertvoller Computerspiele im Deutschen Bundestag (Antrag 16/7116), der mit den Stimmen der Union und der SPD angenommen wurde, diversifiziert und stärker auf Computerspiele als Kulturgut ausgerichtet hat, ist zu entgegenen, dass diese Entwicklungen im Rahmen des Übergangs der deutschen Wirtschaft zu einer ‚Kreativwirtschaft‘ zu sehen sind. Dass die Politik Computerspiele als Kulturgut entdeckt hat, ist also letztendlich als Versuch zu werten, Computerspiele in den Kanon der ‚Kulturwirtschaftsgüter‘ aufzunehmen und so die Transformation der deutschen Wirtschaft – insbesondere in strukturschwachen Regionen – nach dem Vorbild des britischen ‚Creative Industries‘-Modells voranzutreiben (siehe Kücklich, 2007a).²

Die Gleichsetzung von Computerspielen mit Kunst, wie sie etwa der Geschäftsführer des Kulturrats, Olaf Zimmermann, vornimmt, greift also aus mehreren Gründen zu kurz. Zunächst blendet diese Gleichsetzung die Diversität der Genres und Inhalte von Computerspielen aus, weil sie versucht, mit dem Siegel „pädagogisch wertvoll“ eine Einteilung in E- und U-Computerspiele zu etablieren. Zudem übersehen der Deutsche Kulturrat und der Deutsche Bundestag, dass trotz gut gemeinter Förderprogramme durch die Produktion ‚künstlerischer‘ Computerspiele auf internationalen Märkten kaum Geld zu verdienen ist und verurteilt damit die deutsche Computerspielindustrie zu einem ähnlichen Nischendasein wie die deutsche Filmproduktion.

Schlussendlich zeugt die Gleichsetzung von Computerspielen mit Kunst von einer tiefgehenden Unkenntnis der Produktions- und Rezeptionsweise von Computerspielen – denn während die Computerspielindustrie auf Grund der hohen Risiken in diesem Sektor der Kulturwirtschaft (siehe Kerr, 2006; Kline *et al.*, 2003) rein profitorientiert operiert, lassen sich

¹ Zu nennen ist an dieser Stelle insbesondere die Arbeit des Kriminologen Christian Pfeiffer, dessen simplifizierende Erklärungsmodelle insbesondere in den Massenmedien und bei den Parteien auf große Zustimmung stoßen (siehe Höynck *et al.*, 2007).

² Diese Transformation ist wiederum im Zusammenhang mit der zunehmenden Konkurrenz auf traditionellen deutschen Absatzmärkten (Maschinenbau, Chemie, Fahrzeugbau) – insbesondere durch die erstarkende Wirtschaft Chinas – zu sehen, die den Druck erhöht, sich mit kulturellen Produkten „made in Germany“ auf dem Weltmarkt zu positionieren.

künstlerische Verfahrensweisen, die die kulturelle Verweisdichte und ästhetische Komplexität von Computerspielen erhöhen, vor allem auf der Rezipientenseite verorten. Durch Modifikationen („Mods“) kommerzieller Computerspiele etwa können auch in Computerspielen gesellschaftliche Themen wie Immigration (im *Half-Life*-Mod *Escape from Woomera*) und Terrorismus (im *Unreal-Tournament*-Mod *911 Survivor*) auf künstlerische Weise verhandelt werden (Galloway, 2006; Kücklich, 2005; Postigo, 2003). Selbst das „EA-Magazin“ des deutschen Branchenführers Electronic Arts kommt in seiner Ausgabe zum Thema Computerspiele und Kunst zu dem Schluss, dass künstlerische Produktion von Computerspielen weitgehend außerhalb der kommerziellen Sphäre statt findet (vgl. Electronic Arts, 2008).

Was jedoch in all diesen Diskursen keine Beachtung findet, ist die Tatsache, dass Computerspiele nicht nur Thema verschiedener öffentlicher Debatten sind, sondern selbst Medien sind, die dem Austausch der Spieler untereinander dienen und eigene Formen der Öffentlichkeit konstituieren. Dabei ist hervorzuheben, dass klassische Modelle der Öffentlichkeitskonstitution (Habermas, 1962) hier zu kurz greifen, weil die öffentliche Sphäre in Deutschland seit Einführung des Privatfernsehens in den Achtziger Jahren einen Prozess der Fragmentarisierung durchlaufen hat, der durch neue elektronische Medien weiter vorangetrieben wurde (Kücklich, 2000). Computerspiele sind also nicht im klassischen Sinn als eine Form von Gegenöffentlichkeit zu betrachten, sondern bilden eigene Formen von Öffentlichkeit aus, die zwar mit anderen Öffentlichkeiten konkurrieren, jedoch weitgehend in sich geschlossen sind.

Eine kulturpessimistische Einschätzung dieser Entwicklung würde sich sicherlich darauf konzentrieren, dass hier Teilöffentlichkeiten entstehen, die in ähnlicher Weise wie integrationsunwillige Migrantengruppen nicht mehr am ‚öffentlichen Leben‘ teilnehmen. Dabei wird jedoch übersehen, dass diese Zersplitterung der Öffentlichkeit längst Realität ist – und zwar beileibe nicht nur bei ‚gesellschaftlichen Randgruppen‘ wie Computerspielern und Migranten, sondern längst auch in der viel beschworenen ‚Mitte der Gesellschaft‘. Tatsache ist, dass Massenmedien wie Fernsehen, Radio und Tageszeitungen vor allem bei jüngeren Medienkonsumenten an Einfluss verlieren, während Internet, Mobilfunk, digitales Fernsehen und andere elektronische Medien an Bedeutung zunehmen. Dabei sind Facebook, MySpace und YouTube nur die sichtbarsten Anzeichen einer elektronischen ‚Tribalisierung‘, bei der oft sehr homogene und in sich geschlossene Gemeinschaften entstehen.

Von besonderer Bedeutung ist dabei das Beispiel der so genannten *massively multiplayer online games*³ (MMOGs) wie *World of Warcraft* (*WoW*) oder *EverQuest*, bei denen weltweit mehrere Millionen Spieler zu einem Netzwerk zusammengeschlossen sind, obwohl diese sich auf Dutzende Server mit jeweils einigen Tausend Spielern verteilen. Man mag vermuten, dass dies zu einer weitgehenden Abschottung vom ‚öffentlichen Leben‘ führt, aber meines Erachtens ist genau das Gegenteil der Fall. Dabei lassen sich zwei Argumente gegen die kulturpessimistische Betrachtung von MMOGs ins Feld führen: Zum einen ist die Grenze zwischen realer und virtueller Welt keineswegs so klar gezogen wie es den Anschein hat – wie die Anthropologin T.L. Taylor (2006) herausgearbeitet hat, ist diese Grenze vielmehr stets im Fluss und muss von den Spielern stets aufs Neue verhandelt werden. Dadurch erwerben die Spieler wichtige Kompetenzen im Umgang mit einer sozialen Wirklichkeit, die dem eben beschriebenen Prozess der Fragmentierung unterworfen ist.

³ *Massively multiplayer online games* werden auch als virtuelle Welten, synthetische Welten (Castronova, 2005) oder Online-Rollenspiele bezeichnet. Im Folgenden verwende ich diese Ausdrücke synonym, obwohl in der Forschung teilweise ein Unterschied zwischen primär auf soziale Interaktion ausgerichtete Welten (z.B. *Second Life*) und Welten, in denen der spielerische Aspekt im Vordergrund steht (z.B. *World of Warcraft*), gemacht wird.

Zum anderen schult das Spiel in und mit virtuellen Welten die politische Kompetenz der Spieler. Dies mag überraschend erscheinen, da MMOGs dem unbedarften Betrachter als weitgehend isoliert von der politischen Sphäre erscheinen. Tatsächlich ist es jedoch so, dass virtuelle Welten ihre eigenen politischen Strukturen ausbilden – dabei sind insbesondere die so genannten ‚Gilden‘ zu nennen, die nicht nur der Organisation von militärischen Operationen und der Arbeitsteilung unter den Spielern dienen, sondern auch eine wichtige Rolle bei der Vertretung von Spielerinteressen gegenüber den Betreibern von MMOGs spielen (Kücklich, 2007b). Im Dialog mit MMOG-Spielern bin ich immer wieder davon überrascht über das ausdifferenzierte Verständnis politischer Strukturen und Prozesse, das insbesondere die Spieler von hochkomplexen Spielen wie *EVE Online* an den Tag legen.

Leider ist es seit 2007, dem Jahr in dem Spiele wie *World of Warcraft* und *Second Life* sehr stark ins öffentliche Interesse rückten, bei Politikern und konservativen Medienwirkungsforschern Usus geworden, MMOGs als neue Bedrohung der Jugend zu verteufeln. Während zuvor vor allem die so genannten ‚Killerspiele‘ im Fokus des Interesses standen – insbesondere nach dem Amoklauf in Erfurt, bei dem vermutet wurde, der Täter habe mit Spielen wie *Counter-Strike* ‚geübt‘ – zeichnet sich nun eine Verschiebung von gewalttätigen Inhalten zur ‚Spielsucht‘ ab.

Es soll gar nicht in Abrede gestellt werden, dass Spiele süchtig machen können – wer das bezweifelt, dem sei die Lektüre von Dostojewskis *Spieler* empfohlen –, aber dies betrifft natürlich nicht nur Computerspiele, sondern auch Glücksspielautomaten, Lotterien, Roulette, Black Jack und Baccara sowie die derzeit boomenden Onlineangebote, bei denen um Geld Poker, Backgammon und Mahjongg gespielt werden (letztere können nicht im eigentlichen Sinn als Computerspiele bezeichnet werden, da sie lediglich Umsetzungen traditioneller Spiele in ein elektronisches Medium darstellen). Wichtig erscheint mir daher die Unterscheidung zwischen suchterzeugendem Glücksspiel und der Identifikation mit einer virtuellen Gemeinschaft, die sich oft in exorbitanten Spielzeiten niederschlägt. Mit gleichem Recht ließe sich sagen, dass jemand süchtig nach seiner Familie, seiner Kirchengemeinde, seinem Kegelclub oder seiner Einheit der freiwilligen Feuerwehr ist – nur dass es sich bei diesen Gemeinschaften eben um ‚reale‘ und gesellschaftlich anerkannte Gemeinschaften und Organisationsformen handelt.

Bei der Onlinespielsucht handelt es sich also um ein Randphänomen, das – übrigens nicht nur in Deutschland, sondern auch in anderen wertkonservativen Gesellschaften wie China oder Korea – stellvertretend für ein ganzes Spektrum an gesellschaftlichen Problemen an den Pranger gestellt und mit teilweise drastischen Maßnahmen (von der Psychotherapie bis hin zum koreanischen ‚Entziehungscamp‘) bekämpft wird. Dies ist jedoch meines Erachtens ein völlig falscher Ansatz zum politischen Umgang mit MMOGs. Statt diese Spiele zum Sündenbock für verfehlte Arbeitsmarkt-, Familien-, Jugendschutz- und Bildungspolitik zu machen, sollte sich die Politik bemühen, sie als transnationale, extraterritoriale und integrative Gegenmodelle zum gegenwärtigen ‚neoliberalen‘ Gesellschaftsmodell zu begreifen und sie als Spiegel realer Gesellschaften ernst zu nehmen.

2. Computerspiele als gesellschaftliche Gegenmodelle und als Kommunikationsmedien

2.1. Transnationalität

Zum Punkt der Transnationalität ist festzustellen, dass diese in verschiedenen Computerspielen und verschiedenen Computerspielgenres unterschiedlich ausgeprägt ist. So ist die Szene der Online-Shooter- und Strategiespiele (z.B. *Counter-Strike*, *Starcraft*) beispielsweise stark international ausgerichtet – auch wenn die einzelnen ‚Clans‘ oft national organisiert sind und auch in Weltmeisterschaften wie den *World Cyber Games* gegen andere

nationale Clans antreten (vgl. Müller-Lietzkow, 2007). Die LAN-Szene, d.h. die Subkultur der Spieler, die zu Hunderten an einem Ort zusammenkommen, um über ein Local Area Network (LAN) gegeneinander zu spielen, ist hingegen auf Grund der Notwendigkeit kurzer Anreisewege viel stärker lokal ausgerichtet.

In MMOGs gibt es zwei verschiedene Modelle – zum einen die Spiele, bei denen sich alle Spieler – bei Spielerzahlen im siebenstelligen Bereich – auf demselben Servercluster befinden (z.B. *Second Life*, *EVE Online*), zum anderen die Spiele, bei denen die Spielwelt auf verschiedenen Servern (so genannten *shards*) mit jeweils einigen Tausend Spielern repliziert wird (z.B. *World of Warcraft*). Diesen unterschiedlichen Serverarchitekturen resultieren natürlich nicht nur aus den technischen Schwierigkeiten, die die Berechnung individueller Perspektiven für Millionen von Spielern mit sich bringt, sondern auch aus den rechtlichen und ökonomischen Rahmenbedingungen in verschiedenen nationalen Kontexten. Da teilweise in verschiedenen Ländern verschiedene Endbenutzerlizenzen vergeben werden (*end user license agreements*, EULAs) und verschiedene Bezahlmodelle (Subskription vs. *pay-to-play*) Anwendung finden, ist die Aufteilung auf verschiedene Server nicht zuletzt den administrativen Herausforderungen des Betriebs einer virtuellen Welt geschuldet.

Die unterschiedlichen Serverarchitekturen haben natürlich auch Auswirkungen auf den transnationalen Charakter der Spielwelten. Während *Second Life* beispielsweise tatsächlich als transnationaler Spielraum betrachtet werden muss, bei dem User aus aller Welt Zugang zu derselben virtuellen Welt haben, führt die Aufteilung auf unterschiedliche Server bei Spielen wie *World of Warcraft* zu quasinationalen Strukturen – allein schon deshalb, weil auf den einzelnen Servern jeweils unterschiedliche Sprachen gesprochen werden. Nur in Ländern, wo es sich auf Grund der Größe der Population nicht rentiert, eine lokale Version der Spielwelt anzubieten (also in all jenen Ländern, in denen die Landessprache nicht Englisch, Französisch, Spanisch, Deutsch, Chinesisch oder Koreanisch ist), kommt es notwendigerweise zu einer nationalen und kulturellen Hybridisierung.

Der Dialog zwischen verschiedenen Kulturen verläuft jedoch nicht immer reibungslos. Dies zeigt sich etwa an dem Beispiel des so genannten ‚*Chinese farming*‘ – einer Spielpraxis, bei der bestimmte Schwächen in der Austarierung der Ökonomie von MMOGs dazu genutzt wurden, massenhaft virtuelle ‚Rohstoffe‘ abzubauen und diese dann für reales Geld zu verkaufen – denn längst werden virtuelle Währungen (Gold in *World of Warcraft*, Platin in *EverQuest*, Interstellar Currency in *EVE Online*) auf spezialisierten Finanzmarktplätzen wie IGE nicht nur gegeneinander sondern auch gegen Dollars, Euro und Pfund eingetauscht. Sensationalistische Medienberichte über die ‚*WoW-Sweatshops*‘ in China, in denen die Mitarbeiter für wenige Dollar am Tag Raubbau an den ‚Bodenschätzen‘ virtueller Welten betrieben, führten rasch zu einer Welle der Xenophobie auf vielen Servern, bei denen Spieler, die kein Englisch sprachen, schnell in Verdacht gerieten ‚Farmer‘ zu sein (siehe Chan, 2006; Dibbell, 2007).

Auch wenn die Bedeutung der *WoW-Sweatshops* sicherlich maßlos übertrieben wurde und die zunehmende Inflation in *World of Warcraft* höchstwahrscheinlich andere Ursachen hat, ist es doch bemerkenswert mit welch einfachen Mitteln sich die Ökonomie eines MMOG destabilisieren lässt. Denn der Betreiber des Spiels, Blizzard Entertainment, reagierte panisch auf den fallenden Goldkurs und versuchte mit drastischen Maßnahmen – vor allem durch die Sperrung von Spieler-Accounts und die Verringerung des im Umlauf befindlichen Geldes – den Verfall der virtuellen Währung aufzuhalten. In ähnlicher Weise wie europäische Banken im Frühjahr 2008 in den Strudel der Immobilienkrise in den USA gezogen wurden, infizierte der Virus der Inflation auch diejenigen Server, die gar nicht von den Aktivitäten der Farmer betroffen waren.

Dieses Beispiel macht darauf aufmerksam, dass die transnationalen Ökonomien von MMOGs, die allein durch den internationalen Finanzmarkt für virtuelle Währungen reguliert werden, den gleichen Gefahren ausgesetzt sind wie nationale Ökonomien in einer globalisierten Wirtschaft. Gleichzeitig wird deutlich, dass der transnationale Charakter virtueller Welten auch zu sozialen Spannungen führt, die diejenigen gleichen, die auch in der realen Welt in multikulturellen Gesellschaften zu beobachten sind. Nichtsdestotrotz ist es ein faszinierendes Phänomen, dass in Form von MMOGs transnationale soziale Gebilde entstehen, die teilweise die Bevölkerung kleinerer Länder⁴ aufweisen. Dieses Entstehen transnationaler Parallelgesellschaften wird sicherlich nicht ohne Rückwirkungen auf reale Gesellschaften bleiben.

2.2. Extraterritorialität

Wie im vorangehenden Abschnitt bereits beschrieben wurde, handelt es sich bei MMOGs um transnationale Gebilde, die nur bedingt dem Zugriff staatlicher Regulierungsmechanismen unterliegen. In diesem Sinn können MMOGs auch als extraterritorial beschrieben werden. Zwar findet eine gewisse Regulierung durch die Anpassung der EULAs und der Benutzerbestimmungen (*terms of service*, ToS) an die jeweiligen gesetzlichen Bestimmungen der Länder statt, in denen eine virtuelle Welt betrieben wird, aber dies bedeutet nicht zwangsläufig, dass die ‚Bürger‘ virtueller Welten denselben Schutz genießen wie die Bürger realer Staaten. Insbesondere im Bereich der Persönlichkeitsrechte geraten die Benutzerbestimmungen virtueller Welten immer wieder in Konflikt mit nationalem und internationalem Recht.

Dies macht der Fall des Philosophieprofessors Peter Ludlow deutlich, der 2003 einen Artikel über virtuelle Kinderprostitution⁵ in *The Sims Online* in der von ihm herausgegebenen Onlinezeitung *The Alphaville Herald* veröffentlichte. Der Betreiber der virtuellen Welt, Electronic Arts, sperrte daraufhin Ludlows Account – ein Schritt, den der Betroffene als „Zensur“ bezeichnete (siehe Manjoo, 2003). Ludlow hob hervor, dass er in erster Linie Aufmerksamkeit für die rechtliche Grauzone schaffen wollte, in der sich viele Benutzer von MMOGs bewegen – der Schritt vom harmlosen Vergnügen zur Straftat ist in MMOGs oft nur sehr klein. Electronic Arts berief sich hingegen darauf, dass solche Berichte schädlich für die virtuelle Gemeinschaft seien und dass Ludlow klar gegen die Benutzerbestimmungen verstoßen habe.

Dies weist darauf hin, dass MMOGs einerseits quasi-öffentliche Orte sind, deren Attraktivität unter anderem darin liegt, dass ihre Bewohner sich dort scheinbar frei versammeln und austauschen können. Andererseits sind virtuelle Welten Dienstleistungen, die streng marktwirtschaftlichen Prinzipien unterliegen. Dies macht auch Jack Balkin in seinem Artikel „Law and Liberty in Virtual Worlds“ deutlich, in dem er darauf hinweist, dass die enorme Machtfülle der Anbieter von MMOGs dem Missbrauch dieser Macht Tür und Tor öffnet. In Bezug auf das im US-amerikanischen Recht besonders bedeutsame *First Amendment* der Verfassung, welches das Recht auf freie Meinungsäußerung garantiert, stellt Balkin klar, dass diese Klausel Individuen nur vor Übergriffen des Staates, nicht aber vor Übergriffen seitens privater Unternehmen schützt. Da EULAs als vertragliche Abmachungen zwischen einem

⁴ Die Population von *World of Warcraft* lässt sich etwa mit der von Belgien oder Portugal vergleichen; *Second Life* hat annähernd die selbe Bevölkerungszahl wie Australien

⁵ Dabei stellt sich natürlich die Frage, was genau unter Prostitution in virtuellen Welten zu verstehen ist und inwieweit das Erscheinungsbild der Spielfiguren („Avatare“) Rückschlüsse über die Identität des Spielers zulässt. In dem von Ludlow beschriebenen Fall handelte es sich um einen männlichen Heranwachsenden, der sich in der Spielwelt als minderjähriges Mädchen ausgab, was den Schluss nahe legt, dass es sich um einen Dummejungenstreich als um tatsächliche Prostitution handelte.

Unternehmen und seinen Kunden betrachtet werden können, scheint es zunächst so, als ob hier allein das Vertragsrecht, nicht aber die Verfassung Geltung hat (siehe Balkin, 2006).

Ganz so einfach ist die Sache jedoch laut Balkin nicht. Er verweist auf das Beispiel der *company towns*, also Städte, die von Unternehmen gegründet wurden, um ihren Mitarbeitern Unterkünfte in der Nähe ihres Arbeitsplatzes zur Verfügung zu stellen. In diesen *company towns* übernahmen die Unternehmen sämtliche zentralen politischen Funktionen einer städtischen Gemeinde und waren daher laut dem US-amerikanischen *Supreme Court* verpflichtet, die Persönlichkeitsrechte der Bürger zu schützen. In dem von Balkin zitierten Fall *Marsh vs. Alabama* ging es etwa um das Verteilen von Flugblättern auf der Straße – eine Aktivität, die klar unter den Schutz des *First Amendment* fällt. Balkin konstatiert: „Virtual worlds are like company towns in that the game owner forms the community, controls all of the space inside the community, and thus controls all avenues of communication within the community” (99).

Den nahe liegenden Einwand, dass die ‚Bewohner‘ virtueller Welten ja auch außerhalb dieser Welt miteinander kommunizieren könnten, entkräftet Balkin mit dem Hinweis darauf, dass allein schon durch die Unterbindung bestimmter Ausdrucksformen in virtuellen Welten – ähnlich wie bei dem Beispiel der *company towns* – der freie Austausch von Ideen behindert würde. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass virtuelle Welten eben nicht unter rein vertragsrechtlichen Gesichtspunkten behandelt werden können, sondern dass auch der Schutz der Persönlichkeitsrechte der ‚Bürger‘ dieser Welten eine Rolle spielen muss. Balkin verweist in diesem Zusammenhang auch auf das Telekommunikationsrecht, das den Anbietern von Telefon- und Internetdiensten vorschreibt, das Recht auf freie Meinungsäußerung ihrer Kunden zu respektieren.

Was Balkin jedoch nicht reflektiert, ist die Tatsache, dass die Komplexität dieser Problematik durch die Extraterritorialität virtueller Welten fast ins Unermessliche gesteigert wird. Denn es ist ja keineswegs so, dass sich ohne weiteres amerikanisches Recht auf die Gesamtheit einer virtuellen Welten anwenden ließe, ohne dass es zu Konflikten mit anderen nationalen Rechtsbestimmungen kommen würde. Dies macht insbesondere das Beispiel China deutlich, dem Land mit der mittlerweile größten Zahl von *World-of-Warcraft*-Spielern (etwa 4,5 Millionen der rund 10 Millionen *WoW*-Spieler sind Chinesen). Denn die chinesische Internetzensur betrifft natürlich nicht nur Emails und Websites, sondern auch Computerspiele. Ein harmloses Beispiel dafür ist die Aufforderung der chinesischen Regierung an den chinesischen *WoW*-Lizenzinhaber, The9, untote Skelette zu ‚bekleiden‘, da der Anblick der Gerippe den Vorstellungen der Regierung von einer ‚harmonischen Gesellschaft‘ zuwider liefe (Dickie, 2007).

Dies macht deutlich, dass amerikanische Rechtsvorstellungen keinesfalls international Anwendung finden können, aber es weist auch darauf hin, dass die Betreiber von MMOGs kaum Interesse daran haben dürften, ihre Spiele zu demokratisieren. Stattdessen werden die Spieler weiter mit restriktiven EULAs ihrer Persönlichkeitsrechte beraubt und die Kooperation mit repressiven Regimes wird stillschweigend in Kauf genommen oder auf lokale Lizenznehmer abgewälzt. Dies macht aber auch deutlich, dass die Extraterritorialität von virtuellen Welten die nationale und internationale Politik vor neue Herausforderungen stellt, um zu vermeiden, dass in MMOGs virtuelle Diktaturen entstehen. Denn auch wenn es leicht fällt, virtuelle Welten als große Spielplätze im World Wide Web abzutun, darf nicht vergessen werden, dass politische Vorstellungen von den Spielern durchaus von der virtuellen in die reale Welt transferiert werden können.

2.3. Integrativität

.*Prima facie* sind MMOGs integrative, multikulturelle Gesellschaften. Alles was für die ‚Immigration‘ benötigt wird, sind eine Internetverbindung, die Bereitschaft eine monatliche Gebühr zu zahlen (manche virtuelle Welten, etwa *Second Life*, sind sogar kostenlos, solange der Spieler kein virtuelles Land erwirbt) und eine Erklärung über das Einverständnis mit den Benutzerbestimmungen. Während die ersten beiden Punkte zwar insbesondere in strukturschwachen und armen Ländern ein Zugangshindernis darstellen, ist es vor allem der dritte Punkt, der in jenen Teilen der Welt, in der die Mehrheit der Spieler beheimatet ist (Nordamerika, Europa, Australien, China, Korea, Japan) für Konflikte sorgt. So stellt die australische Computerspielforscherin Sal Humphreys (2004) etwa fest, dass durch die EULAs oft nicht nur die Persönlichkeitsrechte der Spieler verletzt werden, sondern auch die Rechte an geistigem Eigentum. Da die Spieler oft entscheidend zum Aufbau sozialer Strukturen in virtuellen Welten beitragen, liegt der Schluss nahe, dass die Betreiber einen Teil der Arbeit, die zum Betrieb eines MMOGs vonnöten ist, auf die Spieler abwälzen.

Dies wäre nicht weiter bemerkenswert, wenn dieser Arbeitsteilung ein entsprechendes Mitspracherecht der Spieler in der ‚Regierung‘ virtueller Welten gegenüber stünde. Dies ist aber eben nicht der Fall. In den meisten Fällen werden MMOGs autokratisch von ihrem jeweiligen Betreiber regiert, was oft durch die Berufung auf künstlerische Freiheit legitimiert wird (vgl. Bartle, 2006). Besonders perfide ist dabei, dass die meisten EULAs virtueller Welten eine Klausel enthalten, die die Spieler dazu verpflichtet den ‚*spirit of the game*‘ zu respektieren – bei Nichteinhaltung dieser Klausel droht der Ausschluss aus der virtuellen Welt. Dies trifft diejenigen Spieler besonders hart, die sich in monate- oder gar jahrelanger Arbeit ein ‚zweites Leben‘ aufgebaut haben – inklusive weit verzweigter Netzwerke von Freunden und Bekannten, virtuellem Vermögen und sozialem Status.

Den Betreibern von virtuellen Welten ist damit ein mächtiges Werkzeug an die Hand gegeben, unliebsame Spieler, die sich im Spiel oder auf entsprechenden Foren kritisch äußern, aus der Spielwelt zu entfernen. Die Integrativität von MMOGs entpuppt sich daher bei näherem Hinsehen als eine Form der erzwungenen Anpassung an die Kultur des Spiels, die kein Abwechlertum duldet. Dabei darf jedoch nicht vergessen werden, dass aus kulturwissenschaftlicher Perspektive kein wesentlicher Unterschied zwischen der Kultur von *World of Warcraft* oder *Second Life* und etwa der deutschen oder der viel beschworenen ‚abendländischen‘ Kultur besteht – denn welches Kriterium soll Anwendung finden, um zwischen einer Spielkultur und einer Nationalkultur zu differenzieren? Vor diesem Hintergrund erscheint beispielsweise auch die deutsche Integrationsdebatte in einem neuen Licht.

Konservative Kritiker mögen einwenden, dass sehr wohl ein Unterschied zwischen der über Jahrtausende gewachsenen okzidentalischen Kultur mit ihren mannigfachen Ausprägungen in Kunst, Literatur, Religion, Architektur und Brauchtum und der marktwirtschaftlich geprägten Kultur einer virtuellen Welt besteht – denn mit gleichem Recht könnte man dann auch die Kultur von Disneyland mit der Kultur Chinas vergleichen (ein Ansinnen, das bei den *cultural studies* wohl kaum auf Widerstand stoßen würde). Der Unterschied zwischen Disneyland und *World of Warcraft* besteht jedoch darin, dass die Kultur des letzteren eben nicht ausschließlich vom Betreiber oktroyiert wird, sondern dass sich innerhalb und außerhalb des Spiels eigenständige Subkulturen entwickeln, die langfristig auch die *mainstream*-Kultur des Spiels im Ganzen prägen.

So weist Humphreys beispielsweise darauf hin, dass die Aktivitäten der Spieler in MMOGs in mannigfaltiger Weise zur Ausprägung der Kultur des Spiels beitragen. Sie nennt insbesondere Feedback, virales Marketing, Mitarbeit beim Spieldesign, die Anfertigung von Kartenmaterial und Spielerleitfäden sowie den Beitrag der Spieler zum Aufbau eines lebendigen

Gemeinwesens (siehe Humphreys, 2004). Wichtig ist dabei vor allem, dass viele, wenn nicht sogar die meisten dieser Aktivitäten außerhalb des Spiels statt finden. So lässt sich auch der scheinbaren Widerspruch zwischen der konformistischen Kultur des Spiels selbst und der viel stärker parzipatorisch geprägten Kultur des erweiterten Spielkontexts erklären. Tatsächlich lässt sich eine Ausweichbewegung individualistischer Subkulturen in die Peripherie von MMOGs beobachten.

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass Integration in MMOGs zwar teilweise auch über Instrumente der virtuellen Zivilgesellschaft ermöglicht wird, aber dass das primäre Instrument der gesellschaftlichen Eingliederung das *buy-in* der Spieler in das marktwirtschaftlich geprägte System virtueller Welten ist. Deshalb lassen sich viele MMOGs als ‚neoliberale Utopien‘ betrachten (siehe Kücklich, 2007b), in denen zentrale gesellschaftliche Funktionen von Marktmechanismen reguliert werden. Gleichzeitig können virtuelle Welten als Kontrollgesellschaften im Deleuzeschen Sinne verstanden werden, in denen die Spieler ständiger Überwachung unterworfen sind (siehe Deleuze, 1992). Der daraus entstehende Konformitätsdruck und seine Exzesse (virtueller Rassismus und Ausschluss Andersdenkender) sowie das geradezu paranoide autokratische Staatswesen, das durch solche Strukturen gestützt wird, sollten neoliberalen Reformern und Kontrollfanatikern in der realen Welt zu denken geben.

2.4. MMOGs als Spiegel der Gesellschaft

Die oben angeführten Beispiele weisen darauf hin, dass es zahlreiche Parallelentwicklungen zwischen realen und virtuellen Welten gibt, aber sie machen auch deutlich, dass sowohl die Betreiber von MMOGs als auch Regierungen mit zunehmender Hilflosigkeit auf diese Entwicklungen reagieren. Den Herausforderungen einer im tatsächlichen Wortsinn multikulturellen Gesellschaft wird etwa sowohl in MMOGs als auch in realen Gesellschaften durch einen erhöhten Anpassungsdruck begegnet – die Zustimmung zu den Benutzerbestimmungen eines MMOGs lässt sich dabei ohne weiteres mit den Einbürgerungstests vergleichen, die in immer mehr Staaten die Voraussetzung für die Gewährung des Bleiberechts sind.

In ähnlicher Weise reagieren Staaten, in denen die sich verschlechternden ökonomischen Bedingungen zu zunehmenden Spannungen zwischen verschiedenen Bevölkerungsgruppen führen, genauso wie die Betreiber virtueller Welten, die versuchen, das Problem des *farming* mit dem Sperren von Benutzerkonten in den Griff zu kriegen – nämlich durch eine immer restriktivere Immigrationspolitik und eine zunehmende Zahl von Abschiebungen. Damit einher geht die schrittweise Abschaffung demokratischer Errungenschaften wie der Pressefreiheit, etwa durch die Vorratsdatenspeicherung – auch hier sind klare Parallelen zwischen realen und virtuellen Welten erkennbar.

Auch das Verschwinden des öffentlichen Raums, das im Zusammenhang mit der Frage nach der Einschränkung der Persönlichkeitsrechten von MMOG-Spielern erwähnt wurde, hat seine Entsprechung in der Realität: durch den Verkauf öffentlichen Eigentums an private Unternehmen (als Beispiel sei hier nur der Potsdamer Platz in Berlin genannt) und die immer weiter um sich greifende Überwachung durch Kameras im öffentlichen Raum (hier ist vor allem das Beispiel Großbritannien zu nennen) sind die Orte, an denen freier Meinungs Austausch stattfinden kann, im Schwinden begriffen. Und der Opportunismus, mit dem die Betreiber von MMOGs in Ländern mit repressiven Regimes (wie etwa China) operieren, kann genauso gut auch westlichen Regierungen angekreidet werden.

Von dem Konformitätsdruck, der durch Einbürgerungstests entsteht, war bereits die Rede. Aber die Vielfalt der Instrumente zur Erzwingung eines (markt-)konformen Lebensstils ist

noch weit größer. Auch die Arbeits- und Sozialgesetzgebung – etwa die Hartz-IV-Gesetze in Deutschland oder die *anti-social behaviour orders* (ASBOs) in Großbritannien – machen es immer schwieriger, sich dem Konformitätsdruck der Gesellschaft zu entziehen. Auch hier genügt ein Blick auf die Exzesse, die in virtuellen Welten aus solchen Versuchen, soziale Harmonie zu stiften, entstehen, um zu erkennen, dass die Repression von Individualität letztendlich genau jene sozialen Konflikte entstehen lässt, die dadurch vermieden werden sollen.

Dabei darf nicht unerwähnt bleiben, dass es sich sowohl bei realen als auch bei virtuellen Gesellschaften immer häufiger um stark marktwirtschaftlich geprägte soziale Gebilde handelt: das Versprechen der individuellen Selbstverwirklichung wird dabei durch die Konsumversprechen der Werbung ersetzt. Denn nicht nur in realen Gesellschaften, sondern auch in MMOGs läuft die soziale Stratifikation ja primär über *conspicuous consumption* – hier schafft man sich neue Autos, Häuser, Computer und Kleidung an, dort neue Schwerter, magische Gegenstände, Prunkrüstungen und Burgen. Die Zurschaustellung von ‚loot‘ (Beute) bestimmt hier wie dort den sozialen Status und ist das eigentliche (Spiel-)Ziel.

Dies zeigt sich auch an den immer größeren Klassenunterschieden sowohl in realen als auch in virtuellen Gesellschaften – zwischen Arm und reich, zwischen ‚n00bs‘ (*newbies*, also unerfahrenen Spielern) und ‚1337s‘ (sprich: *leets*, abgeleitet von *elite*, eine Bezeichnung, die für besonders erfahrene Spieler verwendet wird). Die ‚verschwindende Mittelklasse‘ hat dabei ihre Entsprechung in den von der Spielindustrie vernachlässigten *midcore gamers*, die sich zwischen den *casual gamers* (Gelegenheitsspielern) und den *hardcore gamers* (Vielspielern) ansiedeln (siehe Fulton, 2008). Insgesamt lässt sich sowohl in MMOGs als auch in realen Gesellschaften ein Trend zur Ökonomisierung aller Lebensbereiche feststellen, die kaum Raum für individuelle oder gesellschaftliche Utopien lässt.

3. Computerspiele als Medien der politischen Kommunikation

Wie in den vorangehenden Abschnitten deutlich wurde, bewegen sich Computerspiele – und vor allem MMOGs – in einem Spannungsfeld zwischen Öffentlichkeit und Abschottung, zwischen der Überwindung von Grenzen und der Ziehung neuer Grenzen, zwischen Ökonomisierung und staatlicher Regulierung und zwischen Integration und Exklusion. Für die spezifische Medialität von Computerspielen bedeutet dies, dass sie sich nicht als klassische Massenmedien betrachten lassen (auch wenn die Benutzerzahlen dies vielleicht nahe legen), sondern dass sie als ein Medium neuen Typs betrachtet werden müssen, das weder mit dem Begriff des „Multimediums“, noch mit dem Begriff des „Hypermediums“ angemessen beschrieben werden kann.

Vielmehr handelt es sich bei MMOGs um *many-to-many*-Medien, die ähnlich wie so genannte Web-2.0-Anwendungen – etwa Facebook, MySpace, Flickr oder Twitter – als partizipatorisch und integrativ betrachtet werden müssen (siehe Jenkins, 2006). Aber die viel gelobte Partizipation und Integrativität der neuen Medien hat natürlich auch Schattenseiten: zum einen werden partizipatorische Medien immer häufiger zur Ausbeutung der freiwillig erbrachten Arbeit von Usern genutzt – in ähnlicher Weise wie dies bei der immateriellen oder affektiven Arbeit der so genannten *multitude* der Fall ist (siehe Hardt & Negri, 2004). Und zum anderen dient die Integration der Benutzer in Medienproduktionsprozesse natürlich auch der Herstellung von Konformität und der Bindung an ein Produkt oder eine Marke.

Aber in den partizipatorischen und intergrativen Aspekten dieser neuen Medien – wobei Computerspiele selbstverständlich eingeschlossen sind – liegen natürlich nicht nur Gefahren, sondern auch Chancen. Eine der größten Chancen liegt dabei meines Erachtens darin, Computerspiele als Medien der politischen Kommunikation zu nutzen. Während besonders

jüngere Mitglieder der Gesellschaft durch traditionelle Medien der politischen Kommunikation kaum mehr erreicht werden können (dies ist sicher auch ein Grund für die zunehmende ‚Politikverdrossenheit‘ jüngerer Wähler), bieten gerade MMOGs die Möglichkeit, mit dieser Zielgruppe in einen Dialog zu treten.

Dies erfordert aber nicht nur das Beschreiten neuer medialer Wege, sondern auch ein Umdenken in der Politik. Denn der Dialog zwischen Regierenden und Regierten entpuppt sich nur all zu oft als einseitige Kommunikation, wenn nicht gar als Versuch der ideologischen Indoktrination. Da jedoch bereits beschrieben wurde, dass das Bewusstsein für politische Zusammenhänge bei MMOG-Spielern oft hoch entwickelt ist, obwohl diese kaum die Botschaften der Politik empfänglich sind, kann die einzige Schlussfolgerung lauten, dass die Politik mehr von MMOGs zu lernen hat, als MMOGs von der Politik. Die Voraussetzung für einen produktiven Dialog ist also eine vorurteilsfreie Dialogbereitschaft bei Politikern und Repräsentanten politischer Institutionen.

Dabei muss klar sein, dass es nicht bei aktionistischen Maßnahmen wie der Eröffnung ‚virtueller Botschaften‘ und Repräsentanzen von Parteien in virtuellen Welten bleiben darf – wie dies etwa eine Zeitlang in *Second Life* beliebt war. Darüber hinaus muss sich die Politik bemühen, dem einseitigen gesellschaftlichen Diskurs über Computerspiele, in dem nur Fragen der Wirkung und der wirtschaftlichen Bedeutung dieses Mediums thematisiert werden, gegenzusteuern. Auch hier darf es nicht bei der plakativen Forderung nach einer besseren Förderung der heimischen Computerspielproduktion bleiben – angesichts der Herausforderungen, die durch eine immer enger vernetzte Weltwirtschaft auf diese Branche zukommen, ist dies ohnehin ein rückwärtsgewandter protektionistischer Ansatz.

Ein erster Schritt wäre die Einleitung eines *multi-stakeholder*-Dialogs mit Vertretern der Politik, der Wirtschaft, der Wissenschaft, der Bildungsinstitutionen und der Spieler selbst darüber, wie in virtuellen Welten gesellschaftliche Gegenmodelle entwickelt und vor allem *gelebt* werden können. Dabei ist es durchaus nicht unvorstellbar, dass Institutionen wie die Bundeszentrale für politische Bildung (die sich im Übrigen seit einigen Jahren um einen solchen Dialog bemüht, wenn auch ohne die finanziellen Mittel, die nötig wären, um tatsächlich produktiv zu werden) als Anbieter einer virtuellen Welt auftreten, die nicht den strengen ökonomischen Zwängen kommerzieller MMOGs unterworfen ist und so neue Freiräume zur Entwicklung neuer gesellschaftlicher Modelle eröffnet.

Der Begriff der Utopie ist bedauerlicherweise im gegenwärtigen politischen Klima zu einem Unwort geworden. Aber angesichts der sich verschärfenden sozialen Spannungen, die das gesellschaftliche Leben sowohl in der realen Welt als auch in MMOGs kennzeichnen, sollte eine Rehabilitierung des utopischen Denkens erwogen werden. Es wäre zu einfach, MMOGs als soziologische Versuchslabors zu benutzen, wie dies etwa der amerikanische Ökonom Edward Castronova vorschlägt (vgl. Castronova, 2006), aber es lässt sich nicht von der Hand weisen, dass die sozialen Entwicklungen der realen Welt in virtuellen Welten ihren Niederschlag finden und sich dort oft in überzeichneter Weise im virtuellen Sozialwesen manifestieren. Die vergleichsweise geringe Größe virtueller Gesellschaften und die daraus resultierende Geschwindigkeit des sozialen Wandels lassen also Rückschlüsse auf die zukünftige Entwicklung realer Gesellschaften zu.

Besonders wichtig erscheint es mir jedoch, darauf hinzuweisen, dass MMOGs nicht nur, aber eben auch Spiele sind. Eine utopische virtuelle Welt würde es also ermöglichen, den Herausforderungen des gesellschaftlichen Wandels spielerisch zu begegnen und die daraus resultierenden Konflikte im Zusammenspiel mit anderen spielerisch zu lösen. Eine wichtige Rolle kommt dabei den Wissenschaften zu, die gerade in Deutschland noch zu sehr in traditionellen disziplinären Paradigmen verhaftet sind. Um die Entwicklung utopischer Gesellschaftsmodelle in virtuellen Welten kritisch zu begleiten, müssten sich die

Wissenschaftler aus ihrer bequemen disziplinären Bindung lösen und neue transdisziplinäre Koalitionen eingehen. Auch hier kann die Politik Einfluss nehmen, indem sie die fachbereichsübergreifende und innovative Zusammenarbeit von Wissenschaftlern in diesem Bereich gezielt fördert.

Ein weiteres Instrument, das der Politik zur Verfügung steht, um Einfluss auf die künftige Entwicklung virtueller Welten zu nehmen, ist die Einrichtung und Förderung von *think tanks*, welche sich gezielt mit den politischen Herausforderungen befassen, die virtuelle Welten mit sich bringen. Ein Beispiel dafür ist die Einrichtung des Virtual Policy Network in Großbritannien unter Leitung von Ren Reynolds, das sich zwar momentan noch hauptsächlich mit negativen Aspekten wie Steuerhinterziehung, Kriminalität und Geldwäsche in MMOGs beschäftigt, das aber in Zukunft sicherlich auch an den gesetzlichen Rahmenbedingungen für die Beziehungen zwischen Staat und virtuellen Welten entscheidend beteiligt sein wird. Andere Länder sind in diesem Bereich noch längst nicht soweit und laufen daher Gefahr, dass die Entwicklung und Regulierung virtueller Welten sich vollständig der Beobachtbarkeit seitens der Politik entziehen.

Bei allem (utopischen) Optimismus erscheint mir die Wahrscheinlichkeit der Entwicklung von progressiven und innovativen Rahmenbedingungen für den Umgang mit virtuellen Welten gering. Denn die Rat- und Ahnungslosigkeit in Bezug auf Computerspiele zieht sich in Deutschland quer durch die gesamte Parteienlandschaft. Politiker treten bei wissenschaftlichen Konferenzen wie jüngst auf der *Clash of Realities* in Köln allenfalls als Großonkel und Steigbügelhalter der Industrie auf – ein kritischer Dialog findet hingegen kaum statt. Solange in den Parteien ein neoliberales Wirtschaftsverständnis, Technophobie und ein konservatives Verständnis von Jugendschutz vorherrschen, wird sich dies kaum ändern. In diesem Fall erschiene es fast erstrebenswert, in eine virtuelle Welt auszuwandern.

4. Bibliografie

- Balkin, J. M. (2006). Law and Liberty in Virtual Worlds. In J. M. Balkin & B. S. Noveck (Eds.), *State of Play. Law, Games and Virtual Worlds* (pp. 86-117). New York: New York University Press.
- Bartle, R. (2006). Virtual Worldliness. In J. M. Balkin & B. S. Noveck (Eds.), *State of Play. Law, Games, and Virtual Worlds* (pp. 31-54). New York: New York University Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Castronova, E. (2006). On the Research Value of Large Games: Natural Experiments in Norrath and Camelot. *Games and Culture*, 1(2), 163.
- Chan, D. (2006). Negotiating Intra-Asian Games Networks: On Cultural Proximity, East Asian Games Design, and Chinese Farmers. *Fibreculture*, 8.
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59, 3-7.
- Dibbell, J. (2007, June 17). The Life of the Chinese Gold Farmer. *The New York Times*.
- Dickie, M. (2007). Censorship reaches internet skeletons. *Gulfnews.com* Retrieved March 13, 2008, from <http://archive.gulfnews.com/articles/07/07/03/10136373.html>
- Electronic Arts. (2008). EA Magazin für digitale Spielkultur 01/2008. Köln: Electronic Arts.
- Fulton, S. (2008). Mid-Core Gamer Manifesto. *8bitrocket.com* Retrieved March 14, 2008, from <http://www.8bitrocket.com/newsdisplay.aspx?newspage=8399>
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Habermas, J. (1962). *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Hardt, M., & Negri, A. (2004). *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire*. London: Penguin.
- Höyneck, T., Mössle, T., Kleimann, M., Pfeiffer, C., & Rehbein, F. (2007). *Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen: Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen* (No. 101). Hannover: KFN.
- Humphreys, S. (2004). *Commodifying Culture - It's Not Just about the Virtual Sword*. Paper presented at the Other Players Conference, Copenhagen.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York and London: New York University Press.
- Kerr, A. (2006). *Gamework/Gameplay. The Business and Culture of Digital Games*. London, Thousand Oaks, and New Delhi: Sage.
- Kline, S., Dyer-Witford, N., & DePeuter, G. (2003). *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal and Kingston: McGill-Queen's University Press.
- Kücklich, J. (2000). Öffentlichkeit im Internet. *Medienobservationen*.
- Kücklich, J. (2005). Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *Fibreculture*, 5.
- Kücklich, J. (2007a, February 9). Kreative aller Länder, vereinigt euch! *Freitag*, p. 17.
- Kücklich, J. (2007b). Online-Rollenspiele als soziale Utopieräume. In T. Bevc (Ed.), *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen* (pp. 55-76). Münster: Lit.
- Manjoo, F. (2003). Raking muck in "The Sims Online". *Salon.com* Retrieved March 13, 2008, from http://dir.salon.com/story/tech/feature/2003/12/12/sims_online_newspaper/
- Müller-Lietzkow, J. (2007). Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport. In T. Bevc (Ed.), *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen* (pp. 221-247). Münster: Lit.

- Postigo, H. (2003). From Pong to Planet Quake: Post Industrial Transitions from Leisure to Work. *Information, Communication & Society*, 6(4), 593-607.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between Worlds. Exploring Online Game Culture*. London and Cambridge, MA: MIT Press.
- Zimmermann, O. (2007). Computerspiele sind ein Markt für Künstler. *Verbotene Spiele*
Retrieved March 11, 2008, from
http://www.bpb.de/themen/DIS9GP,0,0,Computerspiele_sind_ein_Markt_f%C3%BCr_K%C3%BCnstler.html