

POLITIKEN DES SPIELENS

Spielerische Aushandlungsprozesse zwischen Metagaming und Balancing

Vorgänge des Computerspielens werden von Spielprogrammen und -dispositiven vermittelt, von ihren Ästhetiken, Spielmechaniken oder Erzählungen respektive den Ein- und Ausgabegeräten. Gleichzeitig gestalten auch die Dispositionen und Verfasstheiten der Spieler_innen, das erweiterte Umfeld und die Rahmenbedingungen, in denen das Spielen stattfindet, sowie die Spielweisen selbst die Prozesse des Spielens mit. Mit dem vom Spiele-Entwickler Richard Garfield zunächst für analoge Spiele geprägten Konzept des *metagame* wird eine entsprechende praxeologische Perspektive eingenommen: «It is how a game interfaces with life. A particular game, played with the exact same rules will mean different things to different people, and those differences are the metagame.»¹ Garfield fasst das Konzept dabei denkbar breit: Unter *metagame* fallen sowohl die strategischen Vorbereitungen oder die Reputation, die Spieler_innen in eine Spielpartie einbringen, als auch die Erfahrungswerte oder der Anerkennungszuwachs, den sie wiederum durch eine Partie erlangen. Das *metagame* betrifft die Strategie-Entwicklung der Spieler_innen zwischen den Partien sowie die Ermüdungserscheinungen bis hin zu *trash talking* während der Partien.² Konsequenterweise schließt Garfield daraus: «There is of course no game without a metagame – by this definition. A game without a metagame is like an idealized object in physics. It may be a useful construct but it doesn't really exist».³

Stephanie Boluk und Patrick LeMieux stellen das *metagame* im Anschluss an Garfield gar als den entscheidenden Aspekt gegenüber dem Spiel heraus: «[F]or all intents and purposes metagames are the only kind of games that we play».⁴ Die Idee des «Metagaming» denkt den Vorgang des Spielens demnach nicht nur jenseits der «eigentlichen» Spielregeln, sondern verortet diesen zudem je situativ: «A signifier for everything occurring before, after, between, and during games as well as everything located in, on, around, and beyond games, the metagame anchors the game in time and space».⁵ Mit Boluk und

¹ Richard Garfield: Metagames, in: *Gamasutra*, 11.5.2000, Vortrag im Rahmen der *Games Developers Conference 2000*, nur noch archiviert verfügbar auf web.archive.org/web/20080227154137/http://www.gamasutra.com/features/gdcarchive/2000/garfield.doc (11.2.2021).

² Vgl. ebd.

³ Ebd.

⁴ Stephanie Boluk, Patrick LeMieux: *Metagaming. Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, Minneapolis 2017, 3.

⁵ Ebd., 11.

LeMieux ließen sich *metagames* als Geschichten oder Entwicklungen des Spielens beschreiben: «What the metagame identifies is not the history of the game, but the history of play».⁶ Sobald Spieler_innen über Informationen verfügen, die über die bloßen Spielregeln und -mechaniken hinausgehen – ob aus eigener Spielerfahrung oder aus Guides –, und sie dieses Wissen zurück in den Spielprozess führen, entstehen *metagames*. Praktiken des Metagaming meinen dementsprechend all jene Vorgänge, die sich Wissen jenseits der Vorgaben des Spiels zunutze machen oder dieses generieren und so zu einer Transformation der Spielweisen beitragen.

Spezifische Praktiken des Metagaming⁷ zeigen sich in Spielweisen in kompetitiven Online-Multiplayer-Spielen wie *Hearthstone*, *Dota 2* oder *Guild Wars 2*, die sich um die sogenannte «Meta» entfalten.⁸ Mit diesem Begriff bezeichnen entsprechende Spieler_innen-Communities aktuell dominierende Strategien, wie das jeweilige Spiel erfolgreich gespielt werden kann. Auch wenn sich die Nutzung des Begriffs innerhalb der Spieler_innen-Communities in ihrer Idee nicht zweifelsfrei auf das Konzept des *metagame* rückbeziehen lässt, bildet es dennoch einige Teilaspekte dessen ab, was Garfield darunter fasst, insbesondere die strategische Vor- und Nachbereitung sowie die Entwicklung eines strategischen Plans. Konkret betrifft dies die Auswahl bestimmter Optionen. Es geht also weniger um individuelle spielerische Fähigkeiten von Spieler_innen als vielmehr um die konzeptuelle Auslotung strategischer Möglichkeiten. Das Spielen unter Zuhilfenahme der Meta unterscheidet sich dabei von der Nutzung von statischen Guides, da die Meta zum einen auf Entwicklungen und Trends im Spielgeschehen reagiert und zum anderen selbst in dieses zurückwirkt, sich also dynamisch entfaltet.

Die Praktiken des Metagaming, wie ich sie im Folgenden beschreiben möchte, umfassen dabei sowohl das Spielen unter Zuhilfenahme der Meta als auch die Zusammenstellungen der «Metabuilds», die auf der Analyse der Spielmechanik fußen, und oszillieren somit zwischen konkreten Spielweisen und deren Verhandlung im Diskurs um Spiel und erfolgreiche Spielpraktiken. Die in der Meta abgebildeten Strategien werden zunächst von einer vergleichsweise kleinen Spieler_innengruppe geprägt, häufig Profispieler_innen, die besonders erfolgreich in den jeweiligen Spielen sind. Daraufhin werden die Strategien zumeist durch Community-Websites dokumentiert und durch andere Spieler_innen aufgegriffen. Die Meta kann insofern als eine durch die Praxis des Spielens hervorgebrachte präzise Analyse der spielerischen und strategischen Möglichkeiten eines Spiels gesehen werden, die Potenziale und Schwachstellen einer Spielmechanik aufdeckt. Beides ist in der Regel auf eine im Game-Design unausgeglichene Spielbalance zurückzuführen, die von der Meta offengelegt wird. Das Metagaming wird gewissermaßen zu einem «Test auf Funktionsfähigkeit»⁹ der Spielbalance, der von den Spieler_innen während und durch den Prozess des Spielens durchgeführt wird. Die Meta reflektiert so den aktuellen Zustand eines Spiels und hat gleichzeitig zur Folge, dass die

⁶ Ebd., 17.

⁷ Die Bezeichnung Metagaming findet auch häufig im Zusammenhang mit Rollenspielen und dem Verhältnis von intra- und extradiagetischem Wissen Verwendung, was einer ähnlichen Logik folgt, hier jedoch nicht diskutiert werden soll.

⁸ *Hearthstone*, Blizzard Entertainment, USA 2014–; *Dota 2*, Valve, USA 2013–; *Guild Wars 2*, ArenaNet, NCSoft, USA 2012–.

⁹ Claus Pias: Die Pflichten des Spielers. Der User als Gestalt der Anschlüsse, in: Wolfgang Coy, Martin Warnke, Georg Christoph Tholen (Hg.): *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*, Bielefeld 2015, 313–342, hier 322.

Unausgewogenheit des jeweiligen Spiels weiter verstärkt wird, wenn andere Spieler_innen die gewinnbringenden Strategien in ihr Spielen übernehmen. Dies führt wiederum dazu, dass Spieler_innen sich zur Meta verhalten müssen, wenn sie ihrerseits erfolgreich sein wollen; entweder indem sie diese in ihr Spielen übernehmen und sich an den Vorgaben orientieren oder indem sie Gegenstrategien entwerfen. Die Meta verzeichnet dabei Schwankungen, wenn Gegenstrategien ihrerseits erfolgreich werden. Auf diese Weise wird die Meta selbst zum dominierenden Merkmal und integralen Bestandteil der jeweiligen Spiele. Hier nähert sich die Meta dann den eigentlichen Spielregeln an. Unter Meta lässt sich demnach zum einen die aktuell dominierende, da gewinnbringende Spielweise verstehen. Zum anderen kann sie als eine Art zweites, auf sich dynamisch verändernden Konventionen beruhendes <Regelwerk> verstanden werden, in dem diejenigen Vorgehensweisen abgebildet werden, die mit darüber entscheiden, wie gut man ein Spiel spielt.

Sofern sich die Meta durch Gegenstrategien nicht selbst im Spielgeschehen reguliert, müssen Entwickler_innen reagieren, um einseitige Spielweisen zu verhindern. Dies geschieht über das sogenannte <Balancing> – zumeist über die Anpassung einzelner Parameter im Spiel, wie etwa die Steigerung der Kosten von häufig genutzten, effektiven Optionen. Auf diese Weise entsteht ein Wechselspiel zwischen Metagaming-Praktiken und Balancing-Prozessen, zwischen Spieler_innen und Entwickler_innen, welches das Austarieren der Spielbalance und damit letztlich auch der spielerischen Möglichkeiten selbst zum Gegenstand hat.

Anhand des schon genannten Online-Sammelkartenspiels *Hearthstone* möchte ich im Folgenden spezifische Praktiken des Metagaming skizzieren. An *Hearthstone* treten die Strategien des Metagaming klar hervor, insbesondere, weil sich innerhalb der Spieler_innen-Community, die hier auch Profispiel_innen einschließt, ein reger Diskurs um die Entwicklungen der Meta gebildet hat. Dabei lässt sich das Wechselspiel von Metagaming und Balancing als fortlaufender Prozess der Spiele-Entwicklung nachzeichnen, der darüber hinaus auf die Rahmenbedingungen des Spiels übergreift. Balancing-Prozesse stehen dabei den Praktiken des Metagaming gegenüber, insofern sie versuchen, das Spiel ausgeglichen zu halten. Damit tritt die Spielsituation als Aushandlung zwischen Spieler_innen und Entwickler_innen stärker in den Vordergrund: als Formen spielerischer Mitsprache der Spieler_innen und restriktiver Regierungsbestrebungen seitens der Entwickler_innen.

Spielweisen des Metagaming

Hearthstone ist ein Spiel des US-amerikanischen Computerspiele-Entwicklers und Publishers Blizzard Entertainment, das im Story-Universum der *Warcraft*-Serie angesiedelt ist. Das Spiel bietet ein *free-to-play*-Modell, das durch Mikrozahlungen unterstützt wird. Im Hauptspielmodus treten Spieler_innen mit individuell

zusammengestellten Kartensätzen, den sogenannten Decks, einzeln gegeneinander an. Die Decks stellen Spieler_innen dabei aus der eigenen Kartensammlung zusammen, welche durch den Kauf von Kartenpackungen mittels einer *in-game*-Währung oder Echtgeld-Zahlungen erweitert wird. Über den Sieg in den Spielpartien entscheiden dabei die kluge Zusammenstellung der jeweiligen Decks sowie das geschickte Ausspielen einzelner Karten in einer

günstigen Reihenfolge. Die Meta hilft in diesem Fall beim Deckbau, sprich bei der Auswahl der einzelnen Karten vor den Partien.

Im <Ranked Modus> von *Hearthstone* kämpfen Spieler_innen um eine möglichst gute Platzierung auf der Rangliste des Spiels. Internetseiten wie *tempostorm.com*, die vom gleichnamigen E-Sport-Team betrieben wird, oder die von der Community gehostete Seite *hsreplay.net* geben dabei Hilfestellungen, indem sie die Trends in der aktuellen Meta des Spiels mittels Statistiken dokumentieren und analysieren sowie erfolgreiche Deckprototypen bereitstellen. Die Spielmechanik von *Hearthstone* gibt dabei eindeutig vor, welche Züge im Sinne der Spielregeln möglich sind. Mit zunehmender Erfahrung sind Spieler_innen in der Lage, auf Grundlage der Spielmechanik stärkere Kombinationen aus den gegebenen Möglichkeiten zu selektieren. Diese Perspektivierung entspricht der Auffassung des Prozeduralismus, wie sie Miguel Sicart für den Diskurs der Autor_innen- und Designzentrierung innerhalb der Computerspielforschung diagnostiziert hat: «Games, procedurally understood, convey messages and create aesthetic and cultural experiences by making players think and reflect about the very nature of the rules, in the way the rules allow them to».¹⁰ Auch die Praktiken des Metagaming orientieren sich dabei an den Möglichkeiten der Spielregeln. Eine Interpretation im Sinne des Prozeduralismus jedoch «disregards the importance of play and players as activities that have creative, performative properties».¹¹ Entsprechend schreibt Sicart weiter:

However, play is much more messy than just playing for goals and achievements. External rewards only operate on the domain of instrumental play, but leave aside play as negotiation, play as appropriation, and play as expression.¹²

Zwar ist der Ranked Modus als Rangliste strukturiert und auch die Meta orientiert sich am Ziel, «to maximize the chances of winning the game and climbing the ladder»,¹³ doch in einer Perspektivierung, die von der Maximierung der Gewinnchancen einzelner Spieler_innen abstrahiert, stellt das Metagaming vielmehr



Abb. 1 Spielszene aus einem *Wild*-Ranglistenspiel im Hauptspielmodus

¹⁰ Miguel Sicart: Against Procedurality, in: *Game Studies*, Bd. 11, Nr. 3, 2011, gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap (17.5.2021).

¹¹ Ebd.

¹² Ebd.

¹³ Anonym: What's the Rush? Tempo Storm Standard Meta Snapshot #129, Blogbeitrag mit YouTube-Video-Einbindung, in: *Tempo Storm*, 3.5.2021, tempostorm.com/hearthstone/meta-snapshot/standard/05-03-2021 (9.5.2021).

eine Aushandlung der Spielabläufe nicht nur mit anderen Spieler_innen, sondern auch mit dem System Spiel respektive dessen Entwickler_innen dar.

Das Spielen mit Bezugnahme auf die Meta verdeutlicht hierbei, dass nicht nur die Spielmechaniken und -regeln den Prozess des Spielens vermitteln und die Spieler_innen in Relation zueinander setzen, sondern auch die Spielweisen selbst. Dies gilt für Online-Multiplayer-Spiele, bei denen viele Spieler_innen gemeinsam agieren und die Weisen ihrer Verschränkungen spielerisch aushandeln. Es trifft aber ebenso auf Single-Player-Spiele zu, insbesondere dann, wenn Spieler_innen sich untereinander austauschen. Für die Metagaming-Praktiken bei *Hearthstone* ist also weniger die Tatsache entscheidend, dass hier Spieler_innen gegen andere Spieler_innen antreten, als vielmehr der Umstand, dass Strategien im Diskurs der Meta diskutiert und mit anderen Spieler_innen geteilt werden.

Individuelle Spielweisen können dabei insofern vom Metagaming profitieren, wenn sie sich an dieses adaptieren. In Bezug auf Single-Player-Spiele schreibt Rolf F. Nohr hierbei von einem Selbstoptimierungsprozess. Spieler_innen unterwerfen sich «freiwillig einem Verfahren der Optimierung des eigenen Handelns – einer *Selbstoptimierung*».¹⁴ Diese Form der Selbstoptimierung lässt sich ebenso in Multiplayer-Spielen wie *Hearthstone* beobachten, da Spieler_innen auch hier zunächst ihre Handlungen innerhalb der Spielmechanik optimieren müssen, bevor sie sich mit anderen Spieler_innen messen können. Nohr beschreibt «[d]ie «effektive Art und Weise» bestimmte Computerspiele zu spielen» als «ein «balancing» und «monitoring» von Daten, Kurven, Statistiken, Verteilungen und Regelungssystemen, mit dem Zweck, die innere Normalität des Spiels [...] erst zu erkennen und dann zu erfüllen».¹⁵ Hierbei würden nicht nur «die Grenzwerte der inneren Logik des Systems» ausgetestet, sondern die Spieler_innen müssten auch versuchen, «sich an diese Grenzwerte zu adaptieren», um in dem jeweiligen Spiel erfolgreich zu sein.¹⁶ Somit handelt es sich beim Metagaming auch um einen Selbstoptimierungsprozess, der sich an den prozentualen Siegchancen einer Spielweise orientiert. Da die Meta aber eben potenziell allen Spieler_innen zur Verfügung steht, wirkt das Metagaming sogleich ins Spiel zurück und zeigt sich so als dynamischer und komplexer Kreislauf von Spielprozessen, die nicht nur in einer Selbstoptimierung der Spieler_innen resultieren, sondern die Weise, wie das Spiel gespielt wird, maßgeblich mitbestimmen. Der spielerische Prozess zeigt sich hier somit als ein *Spielen mit Regeln* und als Veränderungsprozess der bestimmenden Spielweisen. Wie Anne-Marie Schleiner schreibt:

The player's power lies in creation, change, and modification of the game. The maker of games sees the world not as a given, fixed place composed of static objects, but as *play material*, to be tweaked, hacked, altered, and reconfigured.¹⁷

Im Fall der Metagaming-Praktiken von *Hearthstone* schreiben die Spieler_innen jedoch nicht den Code um oder greifen in einer sonstigen Weise ins Spiel ein, sondern verändern das Spiel quasi «von innen heraus», aus dem Prozess des Spielens *mit* dem Spiel.

¹⁴ Rolf F. Nohr: Wiederaufsetzen nach dem Tod. Selbstoptimierung, Normalismus und Re-Entry im Computerspiel, in: Andreas Wolfsteiner, Markus Rautzenberg (Hg.): *Trial and Error. Szenarien medialen Handelns*, Paderborn 2014, 251–268, hier 253.

¹⁵ Ebd., 262.

¹⁶ Ebd.

¹⁷ Anne-Marie Schleiner: *The Player's Power to Change the Game. Ludic Mutation*, Amsterdam 2017, 11.

Verfahrensweisen des Balancing

Auch wenn hier mit Sicart und Schleiner die Macht der Spieler_innen betont wird, handelt es sich bei den Dynamiken der bisher beschriebenen Spielweisen um keine neuartigen Effekte, die erst mit dem Aufkommen einer Meta entstanden wären. Entwickler_innen nutzen diesen Umstand schon lange in Form der sogenannten Betatestphase für die Spiele-Entwicklung. Dabei figurieren die Spieler_innen mehr als Tester_innen, die sich auf Fehlersuche begeben, als dass sie ihre spielerischen Potenziale in die Spiele-Entwicklung einbringen könnten. Mit den Worten Sicarts: «[P]lay centric only means that games are developed with players involved in the design process, but not claiming that the meaning of the game is conveyed in the act of play».¹⁸ Dies bedeutet letztlich ein Verständnis von Spielen als *instrumental play*, bei dem Spieler_innen in den Dienst der Spiele-Entwicklung gestellt werden: «This leads to an understanding of play, and leisure, as mechanical outcomes of processes; outcomes that follow the same production and consumption models than [sic] labor».¹⁹ Die Testphasen stehen demnach ganz im Zeichen der Spiele-Entwicklung und in diesem Sinne scheint auch zu gelten: «The designer, in this case, *plays* the player».²⁰

Die Praktiken des Metagaming, wie ich sie hier beschrieben habe, befinden sich dagegen im Wechselspiel mit den Balancing-Prozessen der Entwickler_innen. Sobald eine fehlerhafte Spielbalance für unausgewogene Strategien und Spielweisen sorgt, müssen diese im folgenden Balancing angepasst werden, damit das Spiel fair bleibt und der Wettkampf der besten Spieler_innen wieder in den Vordergrund rücken kann. In einer technischen Perspektivierung könnte dabei die Spielbalance als eine Art Feintuning der Spielmechanik begriffen werden. Im Zuge dessen müssen Spieler_innen neue Strategien entwickeln und bisher eingespielte Strategien überdenken und anpassen. Spieler_innen testen die Möglichkeiten des Spiels aus und betreiben mittels Metagaming nicht nur einen Optimierungsprozess ihrer Spielvorgänge im Sinne Nohrs, sondern stellen zudem die Feinheiten der Spielmechanik auf die Probe und tragen so auch zur Optimierung der Spielbalance bei. Auch hierbei handelt es sich um einen Normalisierungsprozess, bei dem sich nicht die Spieler_innen adaptieren, sondern die Spielmechanik angepasst wird, um eben jenen Normalbereich zu definieren, in dem sich die Spieler_innen letztlich bewegen sollen und dürfen. Sobald man Spiele als unabgeschlossene Gebilde betrachtet, die stetig fortentwickelt werden, zeigt sich der spielerische Prozess als Aushandlung von Regeln und Spielmechaniken.

Somit stellt sich das Wechselspiel von Metagaming und Balancing aus zwei Perspektiven dar: Während durch die Spieler_innen mit der Meta Schwachstellen in der Spielbalance aufgedeckt und die Entwickler_innen zum Handeln gezwungen werden, werden die Spieler_innen in den Testphasen der Spiele-Entwicklung umgekehrt von den Entwickler_innen in die Pflicht genommen. Die Phase der Spiele-Entwicklung endet dabei nicht mit der Fertigstellung des Spiels,

¹⁸ Sicart: Against Procedurality.

¹⁹ Ebd.

²⁰ Ebd.



Abb. 2 Still aus dem Postgame-Interview mit blitzchung. In der linken Bildhälfte ducken sich die beiden Caster aus dem Bildausschnitt.

Politische Interventionen

Die Aushandlung von Regeln wiederum verweist auf eine weitere Facette des Metagaming: Im Jahr 2019 ereignete sich die sogenannte blitzchung-Kontroverse, die ihren Ausgang nicht im Spielen selbst, sondern im Umfeld der Berichterstattung über ein E-Sport-Turnier nahm. Das Spielen unter Turnierbedingungen wird dabei um weitere Regeln ergänzt, die z. B. den Umgang mit möglicherweise auftretenden <Bugs> oder die prinzipiellen Verhaltensweisen der teilnehmenden Spieler_innen regeln. Auch diese Turnierregeln können als Form von Meta-Regeln aufgefasst werden, insofern sie vorgeben, was jenseits der Vorgaben des Spielprogramms passieren kann und was nicht. Im Gegensatz zur Meta, die von Spieler_innen erstellt wird, werden die Turnierregeln jedoch von den Entwickler_innen, also in diesem Fall vom Publisher Blizzard Entertainment bestimmt, um Zugriff auf die Geschehnisse jenseits des Spielens zu erlangen.

Im Zuge der Ereignisse sperrte Blizzard den professionellen *Hearthstone*-Spieler Ng <blitzchung> Wai Chung zunächst für ein Jahr für alle offiziellen Wettbewerbe und behielt dessen Preisgeld ein, nachdem dieser sich während eines offiziellen Streaming-Events im Oktober 2019 solidarisch mit Protesten der Hongkonger Demokratiebewegung gezeigt hatte. In einem live übertragenen Online-Interview trug blitzchung Skibrille und Atemmaske und sprach den bekannten Protest-Slogan <Liberate Hong Kong, revolution of our times> in Mandarin in die Kamera, woraufhin die Übertragung abgebrochen wurde.²²

Am Tag darauf verkündete Blizzard die Sperre für blitzchung sowie die Beendigung der Zusammenarbeit mit den beiden Castern, die das Interview geführt hatten und denen vorgeworfen wurde, blitzchung eine Plattform für sein Statement geliefert zu haben. Diese Entscheidung führte Blizzard auf das individuelle Verhalten der Beteiligten zurück, das weder Blizzard Entertainment noch *Hearthstone* als E-Sport repräsentiert²³ und gegen die *Hearthstone*-Grandmasters-Turnierregeln verstoßen habe:

²¹ Ich danke den Herausgeber_innen sowie Benjamin Schäfer für diesen Hinweis.

²² Ein Mitschnitt des Interviews ist einsehbar auf dem YouTube-Kanal RapidFire, 'blitzchung' postgame interview, in: RapidFire, 9.10.2019, [youtube.com/watch?v=sPmqZNM5Frl](https://www.youtube.com/watch?v=sPmqZNM5Frl) (15.5.2021).

²³ Vgl. Blizzard Entertainment, Inc.: *Hearthstone* Grandmasters Asia-Pacific Ruling, in: [Blizzard.com](https://www.blizzard.com/en-us/news/23179289), 10.8.2019, [playhearthstone.com/en-us/news/23179289](https://www.blizzard.com/en-us/news/23179289) (27.2.2021).

²⁴ Blizzard Entertainment, Inc.: 2019 *Hearthstone* Grandmasters Official Competition Rules v1.4, [bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/page_media/w4/W4N-WIBHB74T31564507077190.pdf](https://www.blizzard.com/en-us/news/23179289) (27.2.2021).



Engaging in any act that, in Blizzard's sole discretion, brings you into public disrepute, offends a portion or group of the public, or otherwise damages Blizzard image will result in removal from Grandmasters and reduction of the player's prize total to \$0 USD.²⁴

Abb. 3 Mitarbeiter_innen von Blizzard Entertainment versammeln sich vor dem Firmengebäude in Irvine.

Im Folgenden kam es zu zahlreichen Reaktionen, bis hin zu einem gemeinsamen Brief zweier US-Senatoren und mehreren Kongressabgeordneten an den CEO des Publishers Activision Blizzard Robert Kotick, in dem dieser aufgefordert wurde, die Sperre aufzuheben. Insbesondere über den Hashtag #BoycottBlizzard taten auf Twitter zudem zahlreiche Spieler_innen und auch Mitarbeiter_innen von Blizzard ihren Protest kund. Unter anderem kündigte Mark Kern,²⁵ der als Teamleiter an der Entwicklung von *World of Warcraft* beteiligt war, sein Abonnement für das Spiel und teilte dies über seinen Twitter-Account mit.²⁶ Einige Mitarbeiter_innen drückten wiederum ihre Solidarität mit blitzchung und der Hongkonger Demokratiebewegung mit einem Protestmarsch aus, bei dem sie sich, in Anlehnung an die Proteste aus dem Jahr 2014, mit Schirmen vor dem Firmengebäude von Blizzard Entertainment in Irvine versammelten.²⁷

Zudem beendeten einige Caster sowie Sponsoren der E-Sport-Events ihrerseits die Zusammenarbeit mit Blizzard. Nur wenige Tage später reduzierte Blizzard, mutmaßlich infolge der Protestreaktionen, schließlich die Sperre für blitzchung und die beiden Caster auf sechs Monate und blitzchung erhielt

²⁵ Mark Kern tat seine politische Meinung bereits früher öffentlich kund. So erklärte er sich 2015 über Twitter als Teil der Gamergate-Bewegung, vgl. Mark Kern @Grummz, 17.6.2015, archive.is/MmXgE (15.5.2021).

²⁶ Vgl. Mark Kern [@Grummz]: It's done. #BoycottBlizzard, Twitter, 9.10.2019, twitter.com/Grummz/status/1181757457527267328 (10.5.2021).

²⁷ Vgl. Andy Chalk: Blizzard employees staged a walkout over Hearthstone Grandmaster's suspension, in: PC Gamer, 9.10.2019, www.pcgamer.com/blizzard-employees-staged-a-walkout-over-hearthstone-grandmasters-suspension (10.5.2021).

das zuvor einbehaltene Preisgeld. Bemerkenswert hierbei ist, dass die politische Sphäre weniger durch das Statement von blitzchung in den Bereich des Spiels eingebrochen ist als vielmehr durch den Versuch von Blizzard, politische Themen aus dem Spiel sowie dem Turnier herauszuhalten.

Die Sperre von blitzchung dürfte letztlich auf die wirtschaftliche Agenda von Blizzard Entertainment in Bezug auf den chinesischen Absatzmarkt zurückzuführen sein. Die Begründung, die in der öffentlichen Kommunikation des Unternehmens vertreten wurde, stellt jedoch das Einhalten von Spiel- respektive Turnierregeln in den Fokus. In einem offiziellen Statement des Präsidenten von Blizzard Entertainment, J. Allen Brack, weist dieser auf die Werte von Blizzard «Play Nice; Play Fair»²⁸ hin und räumt den Fehler ein, dass Blizzard inadäquat und vorschnell gehandelt habe. Dabei heißt es in der Stellungnahme: «In the tournament itself blitzchung *played* fair. We now believe he should receive his prizing».²⁹ Jedoch blieb es bei einer sechsmonatigen Sperre und Brack nutzte die Gelegenheit, um die Wettbewerbsregeln und die Grenzen des Spiels – oder genauer: die Begrenzung des Spielens auf das Spiel – zu konsolidieren:

But playing fair also includes appropriate pre- and post-match conduct, especially when a player accepts recognition for winning in a broadcast. [...] There is a consequence for taking the conversation away from the purpose of the event and disrupting or derailing the broadcast.³⁰

Ein *Spielen nach Regeln* befolgt die Regeln nicht nur, sondern bestätigt und konsolidiert diese letztlich in jedem Spielzug. Dies gilt ebenso für die besagten Turnierregeln. Spielen im Sinne des Metagaming dagegen bringt die Spielbalance aus dem Gleichgewicht, macht die Grenzen des Spiels brüchig und entlarvt die Idee einer abgeschlossenen, perfekten Spielbalance: «[T]he metagame ruptures the logic of the game, escaping the formal autonomy of both ideal rules and utopian play via those practical and material factors not immediately enclosed within the game as we know it».³¹ Zwar können die Handlungen, die im Rahmen der jeweiligen Spielmechaniken bzw. mittels dieser Spielmechaniken vollzogen werden, von sozialen Handlungen im Kontext des Wettbewerbs unterschieden werden – so dürfte wohl auch die *-Markierung im Hinblick auf blitzchungs Spielen im Turnier gemeint gewesen sein –, jedoch handelt es sich hierbei meines Erachtens um einen Unterschied der bereitgestellten und genutzten Mittel³² statt um einen Unterschied des Prozesses. In beiden Fällen führen strategisch platzierte Aktionen zu Irritationen, die Reaktionen erforderlich machen – wohlgermerkt weniger in einer intentionalen Perspektivierung als vielmehr auf der Ebene der Spielprozesse. Die Aktion von blitzchung fußt auf der Live-Situation des Interviews sowie der Logik des Teilens in Online-Medien, die sie geschickt ausnutzt. Die politische Botschaft hat so nicht nur eine große Reichweite jenseits des Spiels, sondern bricht auch in dessen dezidiert unpolitische und «neutralisierende» Rahmung ein. Blitzchung zwingt insofern Blizzard sein «Spiel» auf bzw. zwingt das Unternehmen zum Handeln, möchte

²⁸ J. Allen Brack: Regarding Last Weekend's Hearthstone Grandmasters Tournament, in: [Blizzard.com](https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament), 12.10.2019, news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament (27.2.2021).

²⁹ Ebd.

³⁰ Ebd.

³¹ Boluk, LeMieux: *Metagaming*, 2.

³² Vgl. Bernard Suits: *The Grasshopper. Games, Life, and Utopia*, Peterborough 2014, 31–32.

dieses nicht eine nachhaltige Störung seiner Spielbalance riskieren. Blitzchungs Aktion entspricht dabei der Logik des Metagaming, Blizzard reagiert mit dem entsprechenden Balancing. Die Reaktionen aus Politik, Spieler_innen-Community und den Reihen der eigenen Mitarbeiter_innen zwingen Blizzard abermals zur Nachbesserung – der ‚Balancing-Patch‘ folgt in Form des offiziellen Statements von Brack. Ein Spielzug folgt auf den anderen, auch wenn das Spielen längst die Rahmenbedingungen von *Hearthstone* verlassen hat und sich das Balancing im Rahmen der PR-Arbeit fortsetzt.

Balancing kann entsprechend als ein Vorgang gesehen werden, der gegen die Irritationen des Metagaming ausgerichtet ist: als Wiederherstellung der Ordnung des Spiels. Die Grenzen und die Regeln des Spiels müssen gehütet werden, und zwar im eigentlichen Sinn. Dementsprechend muss auch die semiotische Rahmung des Wortes *play* durch die Asteriske in Bracks Statement verstanden werden: Das zerberstende Potenzial spielerischer Handlungen muss aktiv auf das Spiel begrenzt werden.³³ Der politische Aktivismus, den blitzchung *als Spieler* in den Wettbewerb trägt, wird mit Verweis auf ein mangelndes und weiter gefasstes Fairplay ausgeschlossen respektive durch doppelte Regeln eingehegt, was letztlich nicht nur das Spiel konsolidiert, sondern auch die Firmenpolitik von Blizzard.

Handlungen in spielerischen Kontexten sind nicht an sich apolitisch, sondern werden erst durch Rahmungen *als Spiel* ‚verharmlost‘ und damit entpolitisiert. Entwickler_innen respektive Publisher müssen auf die zersetzenden Spielpraktiken des Metagaming reagieren. So lässt sich zwar beobachten, dass Entwickler_innen den ideologischen und ökonomischen Apparat ‚Spiel‘ aufrechterhalten, die dabei ergriffenen Maßnahmen führen letzten Endes jedoch zu Veränderungen des Spiels. Metagaming in einem medienwissenschaftlichen Verständnis wäre also entsprechend der Bedeutung des Präfix ‚meta‘ als ‚mit- und dazwischen‘ aufzufassen, als ein *Spielen mit Regeln*, das sich immer als politischer Prozess zeigt, in dem geltende Regeln erprobt, ausgereizt und somit letztlich spielerisch unter den beteiligten Parteien ausgehandelt werden.

Politiken des Spielens

Während die Aktion von blitzchung im Rahmen der Protestforschung³⁴ betrachtet werden muss, zeigen sich die darauf reagierenden Boykottformierungen über Twitter entsprechend den «Praktiken der Politisierung von Konsumhandeln», bei denen «durch bewusste Konsumententscheidungen politisch Position» bezogen wird.³⁵ «Konsumhandeln [...] ist zwar nicht an sich <politisch>, doch können individuelle konsumbezogene Alltagspraktiken unter bestimmten Bedingungen eine politische Dimension entfalten.»³⁶ In dieser Perspektivierung wäre weiterhin die Frage zu stellen, inwiefern sich auch die Praktiken des Metagaming als adaptierte Form politisierten Konsumhandelns fassen lassen.

³³ Vgl. Reinhold Görling: Spiel:Zeit, in: Astrid Deuber-Mankowsky, Reinhold Görling (Hg.): *Denkweisen des Spiels. Medienphilosophische Annäherungen*, Wien, Berlin 2017, 19–52, hier 23 f.

³⁴ Vgl. Mundo Yang: Die Kreation neuer Kritikforen. Der praktische Kern digitaler Protestkulturen, in: *Indes. Zeitschrift für Politik und Gesellschaft*, Bd. 9, Nr. 3, 2019, 75–82; Maik Fielitz, Daniel Staemmler: Hashtags: Tweets, Protest? Varianten des digitalen Aktivismus, in: *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, Bd. 33, Nr. 2, 2020, 425–441.

³⁵ Sigrid Baringhorst, Mundo Yang, Katharina Witterhold: ‚Doing political culture‘ in Alltagspraktiken der Politisierung von Konsum. Theoretische und methodische Herausforderungen eines neuen Forschungsfelds der politischen Kulturforschung, in: Wolfgang Bergem, Paula Diehl, Hans J. Lietzmann (Hg.): *Politische Kulturforschung reloaded. Neue Theorien, Methoden und Ergebnisse*, Bielefeld 2019, 89–109, hier 89, 92.

³⁶ Ebd., 91.

Die politische Dimension eines Spiels tritt als diejenige in Erscheinung, in der die Verschränkungen der einzelnen Beteiligten geregelt und durch die Praxis des Spielens ständig neu ausgehandelt werden. Spielen im hier beschriebenen Sinn des Metagaming ist dabei nicht mit den konkreten Handlungen im Spielablauf gleichzusetzen, sondern meint die Prozesse der Aushandlung selbst, die spielerische Formen annehmen können. Die Politiken des Spielens beziehen sich dabei immer auf das Spiel, in dessen Kontext sie geschehen und dessen Kontexte sie zugleich verhandeln. So betrachtet sind es nicht nur Spieler_innen, die spielen, sondern auch Entwickler_innen und Publisher, die das Spielen auf Kontexte konkreter Spielsituationen begrenzen und es immer wieder neu rahmen müssen. Spielen zeigt sich somit als grundsätzlich politischer Prozess, in dem prekäre Verhältnisse aufgedeckt und herausgefordert werden und daraufhin immer wieder neu konsolidiert werden müssen.
