Part of the Game

Österreichische Indie-Spiele als politische Kommentare

Lorenz Prager und Alexander Preisinger

Die österreichische Staatsbürgerschaft im Gegenzug für eine Investition in ein Projekt zu erhalten, sei »no na net, part of the game« meinte Uwe Scheuch als stellvertretender Landeshauptmann von Kärnten im Jahre 2009. Diese Aussage zog eine Verurteilung wegen Korruption und die Entwicklung eines Spieles namens *Part of the Game – Game*[1] nach sich. Im Zuge der Korruptionsvorwürfe gegen den ehemaligen Finanzminister Karl-Heinz Grasser entstand sechs Jahre später *KHG – Korrupte haben Geld*[2]. Dabei handelt es sich um einen Variante des Wirtschaftsspiels *Das kaufmännische Talent* (*DKT*). Die Übereinstimmung von Spiel- und Namenskürzel des Politikers sind freilich kein Zufall; dieser klagte erfolglos gegen die Spieleentwickler*innen. Thematisch an die Skandale um den ehemaligen Bundeskanzler Sebastian Kurz bekam das Spiel 2021 eine Erweiterung mit dem Titel *Kurz & Sündig*[3]. Das Aufgreifen innenpolitischer Skandale durch Spiele hat also gewissermaßen Tradition in Österreich und davon gab es seit dem Ibiza-Skandal 2019 einige. Da Politik zunehmend auch in digitalen Spielen als Teil popkultureller Imaginationen ausverhandelt wird, sind sie als Quellen der politischen Geschichte brauchbar, um bestimmte Diskurse zu untersuchen[4]. Jener Prämisse folgend, untersucht dieser Beitrag in exemplarischer Form, wie innenpolitische Themen von österreichischen Indie-Games aufgegriffen und verarbeitet wurden.

Ein kurzer Abriss sei zur Orientierung vorangestellt: Politische Skandale, Regierungskrisen und -umbildungen haben in Österreich spätestens seit Mai 2019 Hochkonjunktur: Die 2017 gebildete türkis-blaue Koalitionsregierung (ÖVP-FPÖ) unter Bundeskanzler Sebastian Kurz (ÖVP) und Vizekanzler Heinz-Christian Strache (FPÖ)

1 »Grüne: Riesen-Erfolg für Anti-Korruptionsspiel«, APA-OTS, letzte Änderung am 13. August, 2013, https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20130813_OTS0037/gruene-riesen-erfolg-fuer-anti-korruptionsspiel.

2 Klaus Hofegger und Christian Felsenreich, *KHG – Korrupte haben Geld* (Piatnik. 2015).

3 Klaus Hofegger und Christian Felsenreich, *Kurz & Sündig* (Piatnik. 2021).

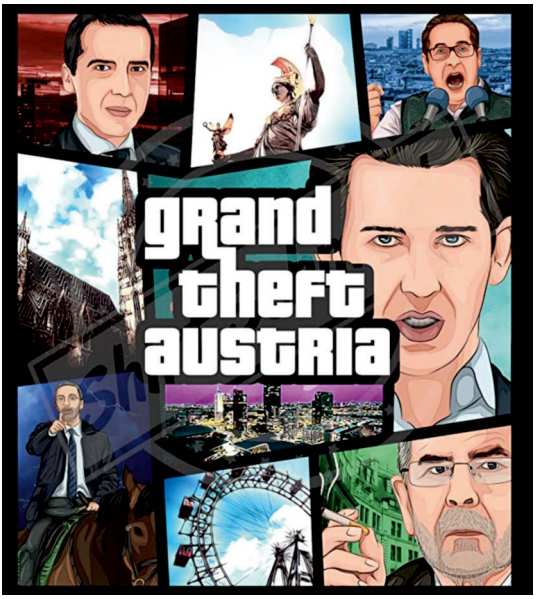
4 Eugen Pfister und Tobias Winnerling, *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte* (Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2020), 12–13, 49.

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

platzte im Zuge des Ibiza-Skandals. Strache und Johann Gudenus waren im Juli 2017 dabei gefilmt worden, wie sie gegenüber einer vermeintlichen Nichte eines russischen Oligarchen Pläne zur Übernahme des auflagenstarken Boulevardblattes *Krone* besprachen, ihr dafür Staatsaufträge anboten und erläuterten, wie Parteispenden über Vereinskonstruktionen an den Kontrollinstanzen vorbei geschleust werden können.

Nach Neuwahlen kam es zu einer türkis-grünen Regierung unter Kurz und Werner Kogler. Ersterer musste nach zahlreichen Skandalen zurücktreten und beendeten seine Polit-Karriere: Von einer auf einen Protége namens Thomas Schmid zurechtgeschneiderten Stellenausschreibung, über im Laufe von Ermittlungen bekannt gewordene Chatverläufe diverser ÖVP-Politiker, mutmaßlich verratene Hausdurchsuchungen bis hin zum sogenannten Beinschab-Tool. Bei Letzterem handelte es sich um manipulierte Umfragen, die auf Kosten der Steuerzahler*innen an die ÖVP-nahe Meinungsforscherin Sabine Beinschab vergeben wurden, was schließlich Ermittlungen der Wirtschafts- und Korruptionsstaatsanwaltschaft gegen Kurz zur Folge hatte, die als Hauptgrund für dessen Rücktritt am 2. Dezember 2021 galten.

Abb. 1: MediaMatics 2018



Quelle: o.A., 18.05.2019

Abb. 2: derstandardat 2021

Quelle: derstandardat, 18.11.2021

Neben der ausufernden Korruption gab es ab Ende Februar 2020 ein neues großes Thema in der österreichischen Innenpolitik: Die Covid-Pandemie. Eine Übersicht über die Covid-Maßnahmen der türkis-grünen Bundesregierung zu geben, würde an dieser Stelle den Rahmen des Textes sprengen, jedoch lässt sich verallgemeinernd konstatieren, dass die föderale Struktur Österreichs zu einem hohen Grad an lokaler Differenzierung der Maßnahmen führte. Grundlage hierfür war die im September 2020 eingeführte Corona-Ampel. Zusätzlich waren die Maßnahmen von dem Widerspiel zwischen der

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Belastung des Gesundheitssystems und den Interessen von Wirtschaft und Gesellschaft geprägt. Der Konflikt zwischen dem sozialdemokratisch regierten Wien und der konservativen Bundespolitik brachte zeitweise seltsame Blüten hervor, wie die Schließung der Bundesgärten (große Parks wie der Schlosspark Schönbrunn oder der Augarten in Wien) im ersten Lockdown 2020.

Im Rahmen der popkulturellen ›Produser‹-Kultur wurde die ÖVP-FPÖ-Regierung intensiv kommentiert. Exemplarisch dafür stehen etwa die Instagram-Accounts »Thug life Austria« (207.000 Follower) und »Ibiza_austrian_memes« (23.600 Follower). In ihren Beiträgen findet sich ein spielerisch-kreativer Transfer, der realpolitische Aussagen, Ereignisse und Abbildungen in internettypische Darstellungsformen von Posts, Memes, Reels, Stories und Videos gießt und über soziale Netzwerke verbreitet. Die Verarbeitungsschablonen stammen u.a. auch aus der Games-Kultur.

Digitale Spiele als Möglichkeiten politischen Handelns

Spiele sind als politische Statements besonders komplex: Nach Salens und Zimmermans »Rules of Play« definieren die Spielregeln, der Vorgang des Spielens und die das Spiel umgebende Kultur die Regeln des Spiels insgesamt[5]. Diese vielschichte Semiotik macht Spiele als subversives Mittel besonders mehrdeutig: Sie wirken persuasiv nicht nur über die durch sie vermittelten Inhalten; sie ›überzeugen‹ durch den Zusammenhang von Spielmechanik, Regeln und Inhalt und damit durch die von Ian Bogost beschriebene prozedurale Rhetorik[6]. Ihre auf Technologie basierende Umsetzung und ihr vermeintlich objektiver Charakter täuschen über die mit ihnen verbundenen Wertsetzungen und Weltannahmen hinweg. Letztere liegen den Spielen implizit zugrunde.

Die Strategien des Subversiven können auf einer Skala positioniert werden, deren Endpunkte einerseits die spieler*innenseitige Nutzung und andererseits die hersteller*innenseitig intendierten Verwendung sind. User*innen-seitig wäre eine solche Strategie etwa der nicht-intendierte Spielgebrauch; die Regeln des Spiels werden gebrochen oder der*die Spieler*in verhält sich zwar regelkonform, aber eben nicht im Rahmen jener Rationalität, die das Spiel, etwa über Siegbedingungen, nahelegt. Es handelt sich um Formen des kreativ-partizipativen ›Gegen-Spiels‹, der Verfremdung und des Pastiche. Genau zwischen produktionsseitigem Angebot und user*innenbezogener Verwendung liegen Formen des spielseitigen Nutzungsangebots, etwa in Form von Editoren, der Erstellung von Mods oder der Veränderung spielinterner Parameter. Die andere Extremposition bildet das Spiel, das widerständige Praktiken als Spielziel oder -inhalt umsetzt. Politische Art Games nutzen die hier skizzierten Strategien in unterschiedlichen Varianten. Sie sind vor allem im Zusammenhang mit militärischen

5 Katie Salen und Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010), 502–535.

6 Ian Bogost, *Persuasive Games. The expressive Power of Videogames* (Cambridge, Mass.: MIT Press 2010).

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Rekrutierungs-, Trainings- und Simulationsspielen entstanden[7] und machen durch die Verwendung verschiedener medialer Strategien politische Gegenpositionen auf.

Welche Wirkung dies auf die Rezipient*innen hat, darüber lässt sich nur mutmaßen. Bislang existieren nur wenige empirische Studien zur Beforschung von Einstellungs- und Verhaltensänderungen durch digitale Spiele[8] im politischen Kontext. Für die einflussreiche Wirkung von Spielen spricht ihre Immersion und die Möglichkeit, in einem simulierten Rahmen handeln zu können; gegen ihre Wirkmächtigkeit können allerdings genau die gleichen Faktoren ins Treffen geführt werden: spielerisches Handeln beansprucht kognitive Ressourcen.

Die folgenden politischen Satire-Spiele sind von Privatpersonen erstellt worden und gehören den hersteller*innenseitig-intendierten Spielformen an. Für ihre Interventionsabsicht spricht auch, dass sie kostenlos und weitgehend werbefrei sind.

Ibiza Money Collector

Der *Ibiza Money Collector*[9] erschien 2019 und nahm dem Titel nach schon Bezug auf den Ibiza-Skandal. Es handelt sich um einen Plattformer, bei dem, wie bei anderen an *Doodle Jump*[10] angelehnten Spielen auch, ein Avatar eine vertikal aufgebaute Spielwelt ›erspringt‹. Dabei hüpft die Figur automatisch; der*die Spieler*in steuert die Flugbahn durch die Lage seines Smartphones im Realraum. Je länger die Spieldauer und der zurückgelegte Weg, desto höher sind die Punkte. Im *Ibiza Money Collector* wird zu dem 1999 erschienen Vengaboys-Titel »We are going to Ibiza« die dem ehemaligen FPÖ-Politiker Heinz Christian Strache ähnelnde Figur gesteuert. Der Höhenflug kann mittels Spielelementen wie Red Bull-Dosen, Bier und Geld beschleunigt werden; Polizeistreifen oder Kameras beenden hingegen den Aufstieg. »Na hoppla, da war ich aber ziemlich blau! Und mich dabei noch zu filmen, das geht gar nicht! Journalisten sind die…! [sic] Das versuchen wir aber nochmal!« ist beim Ableben der Figur zu lesen, womit Straches stark kritisierte Äußerung über die Rolle von Journalist*innen verfremdet zitiert wird (»Journalisten sind größten Huren«). Mit der erspielten Ingame-Währung können neue Avatare mit Sonderfunktionen gekauft werden, etwa Herbert Kickl, der derzeitige Bundesparteiobmann der FPÖ und ehemaliger Innenminister, oder Johann Gudenus. Interpretatorischen Spielraum eröffnet der *Ibiza Money Collector* in seiner satirischen Überzeichnung letztlich kaum; eine Niederlage im Spiel wird, bezogen auf die realpolitischen Ereignisse, als lustvoll und gerecht empfunden.

---

7 Margarete Jahrmann, »*Newsgames, Wargames, Artgames. Kunst gegen Krieg, Krieg durch Spiele?*« in *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele,* hrg. v. Ernst Strouhal (Frankfurt, New York: Campus Verlag, 2016). 361–374. Ralf Beil und Antje Ehmann, Hg., *Serious Games. Krieg, Medien, Kunst/War, Media, Art (*Darmstadt: Hatje Cantz, 2011). Matthew Payne und Thomas Payne Huntermann, Hg., *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games* (Milton Park, Abingdon, Oxon, New York: Routledge, 2009).

8 Marc Motyka. *Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe* (Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2018).

9 Oskar C., *Ibiza Money Collector* (Oskar C., Android, 2019).

10 Lima Sky, *Doodle Jump* (Lima Sky, Android, 2010).

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Run Basti Run

Das Mobile-Game *Run Basti Run*[11] von »Karl Schanzl« wurde 2021 im Google Play Store veröffentlicht. Es handelt sich dabei um einen Endless-Runner im Stil eines *Temple Run*[12], bei dem es gilt, die Spielfigur entlang einer prozedural generierten Strecke an Hindernissen vorbei zu steuern und dabei bestimmte Items einzusammeln, während der Punkte-Score mit der Länge der gelaufenen Strecke steigt. Die Reichweite des Spiels kann mit mehr als 50 Downloads und keinerlei Rezensionen als sehr gering eingestuft werden.

Die Eigenbeschreibung des Spiels spricht von einem »endless runner with the austrian ›Bundeskanzler‹«, allerdings weist die Spielfigur, die als »Basti Furz« betitelt wird, eher Ähnlichkeiten mit einem Elf oder Kobold als mit Sebastian Kurz auf. Freilich lässt sich dies als diffamierende Gleichsetzung interpretieren. Die Spielwelt selbst enthält keinerlei Referenzen auf die österreichische Politik; diese beschränken sich auf den Namen, den Trailer, der mit einem Zitat von Kurz endet, und das Hauptmenü des Spiels. Letzteres zeigt die Spielfigur mit einer Krone, aus der ein Geldregen entspringt, vor einer österreichischen Flagge, akustisch begleitet von Zusammenschnitten aus Wortmeldungen von Sebastian Kurz zur Corona-Krise unter Bezugnahme auf die Corona-Ampel, untermalt von der österreichischen Bundeshymne.

Das Spiel lässt sich als diffuse Kritik an den Covid-Maßnahmen der türkis-grünen Regierung deuten. Inwieweit diese ernst zu nehmen ist, sei allerdings dahingestellt, da die Referenzen und Anspielungen sehr oberflächlich bleiben und der Developer weitere Spiele wie *Durscht*[13], bei dem ein Huhn auf einem Traktor Bierkisten und Schnaps einsammelt, veröffentlicht hat.

Schlenderman

Schlenderman[14] von »Team Turbo« erschien 2020 als Gratisspiel für den PC und ist bis heute (Stand Mai 2022) auf deren Homepage downloadbar. Das Spiel nimmt Bezug auf die Figur des Slenderman, der seit 2009 in Memes, Fotos, Videos, Filme und Spielen zu finden ist. Beim Slenderman handelt es sich um einen anzugtragenden Mann mit überlangen Gliedmaßen, der im Dunklen seine Opfer verfolgt und in den Wahnsinn treibt oder tötet. 2012 erschien das PC-Spiel *Slender – The Eight Pages*[15], auf das *Schlenderman* sehr stark Bezug nimmt. Während es beim Original darum geht, acht Notizblätter in einem dunklen Wald zu finden, bevor man vom Slenderman eingeholt wird, geht es bei der Adaption darum, sieben Klopapierrollen zwischen 20 und sechs Uhr in Wien zu finden, um den kommenden Tag im Lockdown zu überleben. Verfolgt wird die Spielfigur dabei von einem übergroßen Sebastian Kurz, eben dem Schlenderman. Um sich in der dunklen Stadt zurecht zu finden, ist die Spielfigur, wie bei *Slender – The Eight Pages*, mit einer Taschenlampe ausgestattet. Zusätzlich kann sie eine FFP2-Maske aufsetzen, was zwar das

11 Karl Schanzl, *Run Basti Run* (Karl Schanzl. Android. 2021).

12 Imagni Studios, *Temple* Run (Imagni Studios, Smartphone, 2011).

13 Karl Schanzl, *Durscht* (Karl Schanzl. Android. 2021).

14 Team Turbo, *Schlenderman* (Team Turbo, PC, 2020).

15 Parsec Productions, *Slender – The Eight Pages* (Parsec Productions, PC, 2012).

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

eigene Bewegungstempo verlangsamt, aber auch dafür sorgt, dass man vom Schlenderman nicht so einfach gefunden wird. Außerdem kann man sich in die eigene Wohnung zurückziehen, hier nimmt mit der Zeit jedoch die geistige Gesundheit ab. Schafft man es, die sieben Klopapierrollen einzusammeln und die eigene Wohnung sicher zu erreichen, kommt es zum »epischen Gewin!!! [sic!]«, ein trauriger Sebastian Kurz erscheint und ein Schriftzug verkündet: »Du hast jetzt ur viel Klopapier und der Tag ist gerettet.«

Die zahlreichen Referenzen beziehen sich auf die Lockdowns in Österreich. So lässt sich vorab der Schwierigkeitsgrad entweder auf »Lockdown light« oder »Lockdown Hart« festsetzen. Im Intro wird erklärt, dass »volle Einkaufsstraßen, Lokale und XXXLutz Neueröffnungen« die Corona-Ampel erzürnt hätten, weshalb ein neuer Lockdown in Kraft trete. Bei der »XXXLutz Neueröffnung« handelt es sich um einen Hinweis auf die als Großevent veranstaltete Eröffnung einer Filiale eines Möbelhändlers in Salzburg im November 2020, die eine Rüge von Seiten der Landesregierung nach sich zog. Das Sammeln von Klopapier als Spielziel geht auf die Hamsterkäufe zu Beginn des ersten Lockdowns in Österreich im März 2020 zurück. Des Weiteren lassen sich in der Spielwelt einige wenige Plakate mit der Aufschrift »Big Basti is watching you« entdecken. Außerdem kann die Spielmechanik der sinkenden geistigen Gesundheit in der eigenen Wohnung als Hinweis auf die psychische Belastung durch die Lockdowns gedeutet werden.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass *Schlenderman* die Lockdowns in Österreich bzw. die frühen Covid-Maßnahmen humoristisch aufgreift. Eine dezidierte Kritik an bzw. Gegenposition zu den Maßnahmen stellt das Spiel im Vergleich zu *Run Basti Run* allerdings nicht dar.

Hausdurchsuchung

Auf einen weiteren Vorfall in der österreichischen Innenpolitik spielt die kostenlose Android Smartphone-App *Hausdurchsuchung*[16] an, die im Rahmen eines studentischen Projekts an der TU Wien entstand und nach Selbstauskunft der Produzenten von *Schlenderman* inspiriert wurde (u/Hausdurchsuchung 2021). »Alle Personen und Ereignisse, auch die Örtlichkeiten, sind erfunden und jede Ähnlichkeit mit lebenden oder verstorbenen Personen und Orten zufällig« ist in den Details zur App genauso zu lesen wie »[e]in Spiel [sic!] inspiriert durch die österreichische Innenpolitik«. Durch »gute Kontakte in die Justiz« ist der nicht näher bezeichnete »Politiker« von der bevorstehenden Hausdurchsuchung informiert – und versucht, während die »Beamten« schon vor Ort sind, rundenweise Datenträger einzusammeln, die »spazieren geführt« und, so steht es im Text zur App, geschreddert werden. Jeden dritten Zug sieht der*die Ermittler*in genauer hin; steht der Politiker in dieser Runde auf einem Datenträger, hat er automatisch verloren. Einrichtungsgegenstände geben die labyrinthartige Levelarchitektur dieses Maze-Spiels vor, durch die der*die Spieler*in seinen*ihren Weg zum Ausgang finden muss. Nach zwei Levels ist das Spiel vorbei und je nach erlangten Datenträgern wird abgerechnet. Mehrdeutig sind die Rahmenhandlung und die verwendeten Symbole im Interface: Der virtuelle Aufbewahrungsort der Speichermedien wird als Kinderwagen dargestellt und die Züge der Beamten werden in einem Feld angezeigt, das einen Paragrafen und

16 Team Freiwillige Nachschau, *Hausdurchsuchung* (Team Freiwillige Nachschau, Android, 2021).

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

eine Banane enthält – vermutlich die Metapher für »Bananenrepublik«. Den Beamten ausgewichen wird darüber hinaus per »Nebelgranate«. Im Pausenmenü werden zufällige Zitate aus der Chat-Affäre eingeblendet. »Ich bin so glücklich :-))) Ich liebe meinen Kanzler« wird etwa Thomas Schmid, ein Kurz-Vertrauter, zitiert, der sich defacto selbst zum Staatsholding-Chef machte.

Die Ikonen österreichischer Innenpolitik sind aus zeitnaher Perspektive unschwer zu decodieren: Im Ibiza-Untersuchungsausschuss gab Gernot Blümel, immerhin damaliger ÖVP-Finanzminister der Regierung Kurz, an, dass er keinen Laptop besäße und nur am Handy arbeite. Als die Wirtschafts- und Korruptionsstaatsanwaltschaft (WKStA) im Februar 2021 bei Blümel eine Hausdurchsuchung durchführte, war kein Laptop auffindbar, weil dieser kurz davor von seiner Frau für einen Spaziergang mit dem Kind im Kinderwagen mitgenommen worden war. Blümels Kabinettchef holte den Laptop von dessen Frau auf der Route des Spaziergangs ab – »Ein Laptop, der nicht existierte, ging spazieren« kommentierte dies Katharina Mittelstaedt (2021) in der Tageszeitung *Der Standard*. Genau diese Zeitung berichtete auch über das Spiel und in den Kommentaren darunter zeigt sich ein spiel- und popkultureller Anspielungsreichtum: Mit fiktiven Spieltiteln wie »GTA Vienna« (Abdul Alhazred, 1.7.2021), »Shredder Simulator« »DonBastiano« (Thelaw…, 1.7.2021) oder »Handy Crush« (Il custode dell'acciaio inox«, 1.7.2021) wird die Spielidee durch die User*innen weiterentwickelt.

Conclusio

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass die hier analysierten Spiele bestehende Spielkonzepte transformieren und diese mit politischen Bezügen anreichern, ohne sie grundsätzlich neu zu gestalten. Die Spiele wirken über ihre narrative Ebene, die sich ikonisch auf den politischen Sachverhalt bezieht; eine tiefergehende komplexe prozessuale Rhetorik entsteht nicht. Der Grad der Anreicherung mit politischen Bezügen variiert dabei von mehr oder minder sinnentleerten Namensgebungen – wie in *Run Basti Run* – bis hin zu einer Anpassung der Spielwelt und bestimmter Spielmechaniken zur Herstellung eben jener Bezüge. Diese erschließen sich über die Verwendung popkultureller Ikonen und Ereignisse, die für Zeitgenoss*innen einfach zu decodieren sind, vermutlich aber in einigen Jahren nur mehr schwer entzifferbar sein werden. Gerade dadurch werden die Flüchtigkeit der reflexiven Moderne und der popkulturellen Ästhetik besonders offenkundig. Die satirische Wirkung entsteht auf spielmechanischer Ebene durch das Nachvollziehen von kriminellen Handlungen, für die der*die Spieler*in belohnt wird. Umgekehrt ist eine Niederlage in diesen Indie-Produktionen, mit Ausnahme von *Schlenderman*, mit dem befriedigenden Gefühl einer waltenden Gerechtigkeit verbunden. Diskursiv lassen sich die Spiele als satirische Kommentare oder, aufgrund ihrer Simplizität und kurzen Spieldauer, vielleicht eher als Glossen deuten. Blickt man auf das digitale Spiel als steuerbares Bewegtbild, so lässt sich am ehesten von interaktiven Karikaturen sprechen: Um ein zentrales Narrativ, etwa der Hausdurchsuchung bei Blümel, wird eine spielerische Interaktion geschaffen, die aber keine thematischen Um- oder Neucodierungen aufmacht. Die hier vorgestellten Spiele verharren, trotz ihrer Dynamik, beim skandalträchtigen Ausgangsbild österreichischer Innenpolitik.

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Medienverzeichnis

APA-OTS. »Grüne: Riesen-Erfolg für Anti-Korruptionsspiel.« Geändert am 13. August, 2013. https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20130813_OTS0037/gruene-riesen-erfolg-fuer-anti-korruptionsspiel.

Beil, Ralf, und Ehmann, Antje, ed. *Serious Games. Krieg, Medien, Kunst/War, Media, Art.* Darmstadt: Hatje Cantz, 2011.

Bogost, Ian. *Persuasive Games. The expressive Power of Videogames.* Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.

Derstandardat. »Montags, wenn in manchen österreichischen Büros gefragt wird: ›Und, hot's di a scho dawischt?‹«. Instagram, 7. Februar, 2022.

Derstandardat, »Die WKStA will gegen ÖVP-Klubobmann Wöginger ermitteln.« Instagram, November 18, 2021. https://www.instagram.com/derstandardat/.

Jahrmann, Margarete. »*Newsgames, Wargames, Artgames. Kunst gegen Krieg, Krieg durch Spiele?*« In *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele,* hrg. V. Ernst Strouhal, 361–374. Frankfurt, New York: Campus Verlag, 2016.

MediaMatics. »T Shirt: GTA Österreich/Grand Theft Austria. Politische Parodie.« Amazon, Mai, 2022.

Mittelstaedt, Katharina. »Gernot Blümels Notebook: Ein Laptop, der nicht existierte, ging spazieren.« *Der Standard*, 3. März 2021. https://www.derstandard.at/story/2000124648593/gernot-bluemels-notebook-ein-laptop-der-nicht-existierte-ging-spazieren.

Motyka, Marc. *Digitales, spielbasiertes Lernen im Politikunterricht. Der Einsatz von Computerspielen in der Sekundarstufe.* Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2018.

Muz. »Satirespiel »Hausdurchsuchung«: Schnell Datenträger vernichten!« *Der Standard*, 30. Juni 2021. https://www.derstandard.at/story/2000127844089/satirespiel-hausdurchsuchung-schnell-datentraeger-vernichten.

o.A., »Grand Theft Austria: Ibiza« reddit, Mai 18, 2019. https://i.redd.it/uhg1k5j35yy21.jpg.

Payne, Matthew, und Huntermann, Thomas Payne. *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games.* Milton Park, Abingdon, Oxon, New York: Routledge, 2009.

Pfister, Eugen, und Winnerling, Tobias. *Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2020.

Salen, Katie, und Zimmerman, Eric. *Rules of Play. Game Design Fundamentals.* Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.

u/Hausdurchsuchung. »Wir haben ein Spiel zur österreichischen Innenpolitik gemacht« zugegriffen am 11. Mai 2022. https://www.reddit.com/r/Austria/comments/o9ihns/wir_haben_ein_spiel_zur_%C3%B6sterreichischen/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3.

Ludografie

Die Grünen. *Part of the Game – Game*. 2013.

Hofegger, Klaus, und Felsenreich, Christian. *KHG – Korrupte haben Geld*. Piatnik. 2015.

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA

Hofegger, Klaus, und Felsenreich, Christian. *Kurz & Sündig*. Piatnik. 2021.
Imagni Studios. *Temple Run*. Smartphone. 2011.
Karl Schanzl. *Run Basti Run*. Smartphone. 2021.
Karl Schanzl. *Durscht*. Smartphone. 2021.
Lima Sky. *Doodle Jump*. Lima Sky. Android. 2010.
Oskar C. *Ibiza Money Collector*. Oskar C. Smartphone. 2019.
Parsec Productions. *Slender – The Eight Pages*. PC. 2012.
Team Freiwillige Nachschau. *Hausdurchsuchung*. Team Freiwillige Nachschau. Smartphone. 2021.
Team Turbo. *Schlenderman*. PC. 2020.

https://doi.org/10.14361/9783839467909-016 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA