

# Johan Huizinga und die Cheater

Hausarbeit im Modul 1: Klassiker der Medienwissenschaft

Dozent: Prof. Dr. Jan Distelmeyer

vorgelegt von

Oliver Hillenbrand

am 28.04.2018

Anschrift: [REDACTED]

Tel.-Nr: [REDACTED]

E-Mail: [REDACTED]

Matrikelnummer: [REDACTED]

## **Inhalt**

1. Einleitung: Huizinga und das digitale Doping.....	2
2. Der Falschspieler .....	4
3. Cheats in Raum und Zeit .....	6
4. Cheating im Magic Circle.....	11
4.1 Der Magic Circle und das wahre Leben .....	12
4.2 Die Regeln der Spieler .....	16
4.3 Regelbruch als subversiver Akt.....	20
5. Was uns das Falschspielen lehrt.....	24
6. Bibliographie .....	27

## Johan Huizinga und die Cheater.

«Closely related to the notion of winning and losing in games is the ability [...] to manipulate the rule structures of the game to one's advantage, a practice commonly referred to as good old fashioned cheating.»

*Stewart Woods<sup>1</sup>*

### 1. Einleitung: Huizinga und das digitale Doping

Kein Wettbewerb ohne Skandale. Dieses Mantra scheint schon seit einigen Jahren über großen Sportveranstaltungen zu stehen. Erst kürzlich schloss das IOC die Sportnation Russland nach „systematischen Manipulationen“ im eigenen Land von der Teilnahme an den XXIII. olympischen Winterspielen in Pyeongchang aus. Diese Entscheidung rief ein großes Medienecho hervor und befeuerte die Kontroverse um staatlich gefördertes Doping aufs Neue.

Doch nicht nur im Profisport, auch im stets populärer werdenden eSport ist das systematische Brechen der Spielregeln ein großes Problem. Mit steigenden Gewinnen bei Preisturnieren<sup>2</sup> und der rasch wachsenden Popularität großer Titel nimmt das Thema *Cheating* einen immer größeren Stellenwert ein. Das Betrügen in Online-Spielen ist heute kein Einzelfall mehr. Längst haben sich regelrechte Kartelle gebildet, die durch kommerzielle Produktion von Cheat-Programmen ein ernstzunehmendes Geschäftsfeld eröffnen. Auf der anderen Seite rüsten auch die Spielehersteller auf. Immer neue Methoden wie Anti-Cheat-Software, Authentifizierungsstufen und Meldesysteme sollen das digitale Doping stoppen – selten jedoch mit Erfolg. Cheat-Produzenten, Nutzer und Spieleentwickler befinden sich inzwischen in einem Teufelskreis, einem Katz-und-Maus-Spiel um Regelbruch und Sanktion. Cheating scheint längst Teil des Mediums Computerspiel geworden zu sein.

Meine Arbeit soll einen Schritt zurück gehen. Mit ihr möchte ich weder die technische Funktionsweise diverser Cheats erläutern, noch eine Moralpredigt über Regelbrecher halten. Im Gegenteil – ich möchte meine Aufmerksamkeit gezielt auf die Ästhetik und die ludische Bedeutung des Cheatens richten. Ausgangspunkt meiner

<sup>1</sup> Woods, Stewart. "Playing With An Other: Ethics in the Magic Circle". Cybertext Yearbook (2007).

<sup>2</sup> So spielten etwa die Teilnehmer der „The International 2017: Dota 2 Championship“ um einen Preispool von knapp 24,6 Mio. Dollar. ([https://dota2.gamepedia.com/The\\_International\\_2017](https://dota2.gamepedia.com/The_International_2017))

Überlegungen ist die archetypische Spieltheorie von Johan Huizinga. Dieser machte bereits Anfang des 20. Jahrhunderts, also noch weit vor dem Siegeszug der Videospiele, eine bemerkenswerte Feststellung:

„Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt, oder sich ihnen entzieht, ist Spielverderber. Der Spielverderber ist ganz etwas anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst.“ (Huizinga 1956, 18)

Auch mit Hilfe kontemporärer Autoren und Theorien möchte ich nachvollziehen was es heißt, ein digitaler „Falschspieler“ zu sein, und nachverfolgen, wie Huizingas Idee weitergedacht und aufgegriffen wurde. Ich werde definieren, was Cheaten in seinem Kern bedeutet und wieso gerade der Cheat ein hervorragendes und häufig unterschätztes Instrument der Ludologie ist, um dem großen Mythos des Huizinga'schen Zauberkreises (auch Magic Circle oder Magischer Kreis) auf die Schliche zu kommen. Ich argumentiere in dieser Arbeit, dass Cheaten schon immer Teil des Mediums Spiel war und dass der Cheat ein aufschlussreiches Werkzeug zur Beschreibung und Abgrenzung des Magic Circle darstellt.

Die Methodik dieser Arbeit lehnt sich dabei an eine Idee Sybille Krämers an, Spiele im Allgemeinen und deren Ästhetik im Speziellen als dichotome Gegensatzpaare zu untersuchen (vgl. Krämer 2005, 1). So werde ich zunächst den Unterschied zwischen dem „Falschspieler“ und dem „Spielverderber“ im Lichte Johan Huizingas herausarbeiten und deren Brisanz für das Spiel erörtern. Daraufhin widme ich mich den Zeiten und Räumen, in denen Spieler den Cheats überhaupt erst begegnen können oder diese sogar selbst anwenden. Dabei gehe ich sowohl auf die Gegensatzpaare „Multiplayer“ und „Singleplayer“, als auch auf den Unterschied zwischen analogen und digitalen Spielen ein. Diese Erkenntnisse führen uns anschließend zum Begriff des Magic Circle, welcher von Huizinga geschaffen und seitdem von unzähligen Medien- und Spieltheoretikern aufgegriffen und weiterentwickelt wurde. Im Anschluss stelle ich mir die Frage, wie eben jener Magische Kreis durch subversive Akte – also Cheats – unterminiert und ausgeschaltet werden kann, was mich zu dem Schluss führt, dass die Regeln sowohl analoger als auch digitaler Spiele generell verhandelbar sind und sozialen Konventionen unterliegen. Der Cheater ist dabei der Katalysator, der die Grenzen des

Kreises sichtbar macht. Ich schließe abschließend mit einem Fazit über das, was uns das Falschspielen lehrt.

## 2. Der Falschspieler

Der ein oder andere Leser mag beim Anblick der ersten Zeilen mit den Augen rollen. Schon wieder Huizinga? Schon wieder der Magische Kreis? Zurecht darf man sich fragen, wieso der niederländische Kulturhistoriker und Pionier der Spieleforschung Johan Huizinga erneut ins Rampenlicht gezogen wird, diente er doch bereits seit Mitte des 20. Jahrhunderts zahllosen Wissenschaftlern als Projektionsfläche ihrer Ideen. Der bekanntesten von ihnen ist sicher der französische Soziologe und Philosoph Roger Caillois, der Huizingas Theorien in den 1950er Jahren kritisch kommentierte und aus ihnen seine eigene Spieltheorie ableitete. Anfang der 2000er folgten ihm Katie Salen und Eric Zimmerman mit ihrem Meilenstein „Rules of Play“ nach. Bis heute wird Huizingas Spieltheorie stets aufs Neue von Wissenschaftlern verschiedenster Disziplinen und Strömungen für seine erstaunlichen Aussagen zur Kultur des Spiels zitiert. Besonders beliebt sind dabei die Gedanken zum eingangs erwähnten „Zauberkreis“ (Huizinga 1956, 16), der auch einer breiteren Leserschaft als „Magic Circle“ bekannt ist. Jener Kreis wird jedoch mitunter sehr kritisch betrachtet. Für die einen ist er das große Vermächtnis Huizingas schlechthin, andere bezweifeln seine Existenz – besonders im Hinblick auf Videospiele – gänzlich (vgl. Liebe 2008, Woods 2007).

Auch ich möchte den Magic Circle als Anschauungsobjekt meiner Theorie verwenden und dabei das besondere Verhältnis zwischen Magischem Kreis und Cheat beleuchten und erhoffe mir dadurch einen gänzlich neuen Blickwinkel für die Spielwissenschaft. Bevor ich jedoch in dieses weite Feld aufbreche, möchte ich erneut einer relativ unbekanntem Passage Huizingas besondere Bedeutung zukommen lassen – der Gegenüberstellung von Falschspieler und Spielverderber, die ich zu Beginn dieser Arbeit zitierte. Es sind nur wenige Zeilen, die jedoch bei genauer Lektüre ihre volle Wirkung entfalten. Sie sind der erste Schritt in Richtung Cheater. Sehen wir uns den Abschnitt also noch einmal im Detail an:

„Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt, oder sich ihnen entzieht, ist Spielverderber. Der Spielverderber ist ganz etwas anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des

Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst.“ (Huizinga 1956, 18)

Johan Huizinga unterscheidet hier sehr deutlich zwischen zwei Entitäten, die keine Spieler sind, und im Grunde genommen auch keine Spieler sein wollen. Die erste dürfte weithin so bekannt wie unbeliebt sein und wird schlicht als der „Spielverderber“ bezeichnet. Spielverderber sind uns allen sicher schon begegnet, wie das Kind, das seinen Freunden die Teilnahme am Rollenspiel „Vater, Mutter, Kind“ verweigert, da das Spiel „zu albern“ sei. Spielverderber ist aber auch der Erwachsene, der in geselliger Runde das Kartenspiel ablehnt, weil es ihn nicht begeistern kann, oder der Jugendliche, der den Fußballplatz verlässt und sich von seiner Clique abwendet. Kurzum also eine Person, die das Spiel ausschlägt und sich nicht auf dessen besondere Umstände einlässt. Aber auch derjenige, der das Spiel verbal lächerlich macht und, im Beispiel des Kindes, den Spielern die Absurdität ihres Handelns vorhält, wird als Spielverderber bezeichnet (vgl. Callois 1958, 13). Diese Personen verlassen nach Huizingas Verständnis die Realität nicht, sie verbleiben im „eigentlichen Leben“ (vgl. Huizinga. 1956, 15) und lehnen das Eintauchen in eine Spielwelt ab. Auch die Philosophin Sybille Krämer stellt fest, dass der Spielverderber „derjenige [ist], der nicht müde wird über die Unsinnigkeit der spielerischen Vergeudung von Zeit und Energie zu raisonieren.“ und bemerkt, dass Spielen im Gegensatz dazu heißt, „sich ohne distanzierendes Ressentiment dem Spielgeschehen hinzugeben.“ (2005, 6), also keine Vorbehalte dem Spiel gegenüber zu haben.

Dem gegenüber steht der Falschspieler. Dieser lehnt das Spiel per se nicht ab, im Gegenteil, er verlässt wissentlich und willentlich das gewöhnliche Leben und betritt mit den restlichen Spielern das Feld des Spiels. Dabei tut er stets so, als akzeptiere er die Regeln (Callois 1958, 13). Er verhöhnt die Mitspieler nicht und schlägt die Teilnahme am Spiel nicht aus. Der Falschspieler nämlich „erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels [an]“ (Huizinga. 1956, 18), auch wenn er am Ende doch dessen Regeln bricht. Auf den ersten Blick scheint der Falschspieler der unmoralischere Mensch des Gegensatzpaares zu sein, denn er betrügt die anderen Spieler und nutzt deren Vertrauen in die Regeln zu seinen Gunsten aus (vgl. Consalvo 2009, 6). Dennoch, so überrascht Huizinga, vergebe die Spielgemeinschaft dem Falschspieler sein Vergehen eher, als dem Spielverderber, da er sich zumindest dem Schein nach denselben Regeln unterwirft. Ein

Paradoxon, das als entscheidender Zündfunke meine Argumentation ins Rollen bringt. Roger Callois erklärt den Mechanismus hinter jenem Gedankengang wie folgt:

„Unter diesem Gesichtspunkt muss man [...] zustimmen, daß das Spiel durch die Unredlichkeit des Falschspielers nicht zerstört wird. Derjenige, der es ruiniert, ist der Neinsager, der auf die Absurdität der Regeln, auf deren konventionelles Wesen hinweist [...]. Die Argumente des Neinsagers sind unwiderlegbar. Das Spiel hat seinen Sinn nur in sich selbst. Es gibt keine Begründung, warum sie so und nicht anders sind.“ (1958, 13)

Der Falschspieler ist nach meinem Verständnis der Cheater. Er entscheidet sich bewusst für das Spiel und betritt dessen Raum zusammen mit den Mitspielern. Der Cheater missachtet durch sein Handeln die sozialen, ludischen und technologischen Regeln des Spiels. Er ist es, den wir im Folgenden genauer betrachten werden.

### 3. Cheats in Raum und Zeit

Wenn ich sage „Der Falschspieler ist der Cheater“, dann gebe ich ihm einen festen Platz im Kreis des Spiels. Wir wissen bereits, dass Falschspieler einen Standpunkt zwischen dem Spieler (der den Magischen Kreis betritt, sich hingibt und glaubt) und dem Spielverderber (der im wahren Leben bleibt, das Spiel für absurd erklärt und sich verweigert) einnimmt und so zu einem Sonderfall – quasi einem Zwitter – wird. Fürs Erste will ich mich jedoch von den fleischlichen Akteuren des Spiels abwenden und meine Aufmerksamkeit „dem Cheat“ selbst widmen. Der Cheat bezeichnet hierbei die ästhetischen und performativ-ritualisierten Techniken, die ein Falschspieler anwendet, um an sein Ziel zu gelangen. Ich möchte nun anhand von weiteren Gegensatzpaaren versuchen, mich dem Raum und der Zeit des Cheats zu nähern. Welche Voraussetzungen müssen gegeben sein, dass ein Spieler den Betrug wählt? Wo wird besonders häufig gecheatet – wo weniger? Und was heißt das überhaupt, falsch zu spielen?

Betrachten wir das populäre Wort *Cheat* zunächst separat. Als Cheat bezeichnet man im Englischen schlicht einen *Betrug* oder *Schwindel*. Worte aus der Welt der Justiz, die zunächst keine direkte Verbindung zum Spiel haben. Wirft man einen Blick in das deutsche Strafgesetzbuch, so findet sich dort eine genaue Definition des Betruges unter §263. Dort heißt es:

„Wer in der Absicht, sich oder einem Dritten einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, das Vermögen eines anderen dadurch beschädigt, dass er durch Vorspiegelung falscher oder durch Entstellung oder Unterdrückung wahrer Tatsachen einen Irrtum erregt oder unterhält, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.“ § 263 Abs. 1<sup>3</sup>

Es sollte einleuchten, dass der virtuelle Cheat beim besten Willen nicht mit der im StGB definierten Straftat gleichzusetzen ist und doch lassen sich einige interessante Parallelen erkennen, die für die Eingrenzung des Cheats nützlich sind. Das Gesetz definiert zum Beispiel, dass der Betrüger nur in Relation zu anderen Personen definiert wird. So muss „das Vermögen eines anderen“ beschädigt werden und der Betrüger „sich oder einen Dritten“ bereichern. Es ist also laut Gesetz unmöglich, sich selbst zu betrügen und so trivial diese Feststellung klingt, so bringt uns dieser juristische Exkurs doch zu unserem ersten Gegensatzpaar: **Multiplayer vs. Singleplayer.**

In Anbetracht der Tatsache, dass ein *Betrug* immer einen *Betrogenen* voraussetzt, scheint es aufschlussreich sich der Unterscheidung zwischen Mehrspieler- und Einzelspieler-Games zuzuwenden. Die Betrachtung von Cheats in Singleplayer-Spielen ist längst kein Novum mehr und sorgt seit jeher für Diskussionen und teilweise emotionale Argumentationen. In ihrem Buch „Cheating – Gaining Advantage in Videogames“ zeichnet die kanadische Medienwissenschaftlerin Mia Consalvo ein detailliertes historisches Bild der bekannten Cheattechniken. Laut Consalvo beginnt die Geschichte der Cheats bereits mit dem Verstecken von Easter Eggs<sup>4</sup> durch Spieleentwickler Ende der 1970er Jahre (2009, 17). In den folgenden Jahren dominierten dann vor allem Gaming-Magazine wie beispielsweise „Nintendo Power“ den Cheat-Markt im weiteren Sinne, die ihren Lesern Spielösungen, sogenannte *Walkthroughs*, anboten und nicht selten auch vorprogrammierte Tastenkombinationen verrieten<sup>5</sup>. 1991 kam dann das erste wirkliche „Cheat-Modul“ auf den Markt, welches den Code des Spiels SUPER MARIO WORLD veränderte und dem Spieler unendliches „Leben“ zur Verfügung stellte (ibid. 2009, 67). Später gesellten sich immer umfangreichere Cheats hinzu, die erst auf Hardware- und später vorrangig auf Softwarebasis, jedoch immer gegen den Willen der Entwickler, die strikten Regeln der

<sup>3</sup> <https://dejure.org/gesetze/StGB/263.html>

<sup>4</sup> Easter Egg (Osterei) ist die Bezeichnung für eine versteckte Besonderheit in Medien, die sich vor allem in Computerprogrammen widerfindet. Beliebtes Beispiel ist das Geheimlevel eines Computerspiels.

<sup>5</sup> Wie zum Beispiel den „Konami Code“, eine Tastenkombination die 1985 zum ersten Mal im Spiel GRADIUS genutzt wurde und dem Spieler neue Power-Ups zur Verfügung stellte.



Videospiele brachen. Die Liste jener Cheats, Easter Eggs und Schummelmodule ließe sich endlos fortsetzen und reicht bis in die zeitgenössischen Einzelspieler-Games dieser Tage hinein.

Consalvo attestiert all jenen Cheats jedoch eine große Gemeinsamkeit: Sie sind keine. So schreibt sie: "The use of items such as walkthroughs or code devices in a singleplayer game is acceptable because, by definition, *one cannot cheat a machine or oneself*. Those items may further progress, but they do not make another player worse off." (2009, 92). Es sei also schlichtweg unmöglich eine Maschine (den Computer bzw. die Konsole) zu betrügen. Genauso unmöglich sei es freilich sich selbst zu Betrügen, führt Consalvo weiter an und ist damit gedanklich ganz nah am StGB. Auch Julian Kuecklich sieht Cheats im Singleplayer nicht als Falschspiel im eigentlichen Sinne an. Nach seiner Auffassung wird die Narration in Einzelspieler-Games auf deren 2D bzw. 3D-Raum übertragen und so erst lesbar gemacht (vgl. Kuecklich 2004, 3). Ein Spieler, der also mittels eines Cheats den dreidimensionalen Raum durchquert, verkürze damit lediglich die Narration, beziehungsweise überspringe Teile derer. Der Singleplayer-Cheater gleiche demnach einem Leser, der einige Seiten eines Romanes überspringt, um zum Ende des Kapitels zu gelangen und kann deshalb im engeren Verständnis nicht als Falschspieler bezeichnet werden. Auch Steward Woods sieht die Wirkung von Cheats im Einzelspieler lediglich in ihrer narrativen Natur (2007, 13). Er stellt fest, dass das Ziel in vielen Singleplayer-Games nicht das „Gewinnen“ sei, sondern lediglich „den Computer zu besiegen“ (to complete the game) (ibid. 2007, 15). Es gebe daher kein Cheating im Singleplayer, da man eine Maschine nicht und sich selbst nur in sehr geringem Maße betrügen könne (vgl. Aarseth 2003, 5). Beispielhaft führt Woods Kochbücher an, die einem den Weg zu einer perfekt zubereiteten Mahlzeit deutlich abkürzen oder überhaupt erst ermöglichen und dennoch von niemandem ernsthaft als Cheating dargestellt würden (ibid. 2007, 16). Die bedeutsamsten Konflikte mit Falschspielern entfalten sich demnach lediglich im Multiplayer (Consalvo 2009, 69; Kuecklich 2004, 3; Woods 2007, 19). Multiplayer-Spiele, da sind sich die meisten Autoren einig, sind das wahre Feld der Cheats, denn in ihnen kommt es zur Begegnung mit anderen Individuen, in der Betrügen und Täuschen weitaus gravierende ludische und soziale Folgen haben. In ihnen entsteht der wahre Magic Circle, der für die Brisanz der Cheats wichtig ist, wie wir im weiteren Verlauf sehen werden.

Dabei wählen die Cheater den Raum des Multiplayers mit seinen zahllosen Servern, Lobbies und Ranglisten nicht zufällig. Der Online-Mehrspieler birgt weitere

Vorteile, die uns das Gegensatzpaar **Anonymität vs. Bekanntheit** näherbringen soll. Michael Liebe stellt in dieser Hinsicht fest, dass der Inhalt eines Spiels stets von seiner Plattform und seinem Kontext beeinflusst wird (vgl. 2008 1, 77). Gerade für Multiplayer gilt dabei der Deckmantel der Anonymität als ausschlaggebend. Mia Consalvo identifiziert den „rechtsfreien Raum“ des Netzes als genuine Brutstätte des Cheats, sie schreibt:

„[...] not only does anonymity make punishment more difficult to apply to the violator it can also increase an individual's propensity to cheat. So as it becomes easier to get away with, it becomes even more alluring to try. Individuals who would never cheat in a face-to-face game might readily do so in online situations. Without the tieback to a more physical sense of identity and its constraints, some players happily push the boundaries of acceptable behavior.“ (2009, 112)

Dieser Gedankengang leuchtet ein. Spieler, die bei einer Partie Monopoly niemals auf die Idee kommen würden sich „ausversehen“ etwas mehr Geld beim Zug über Los von der Bank zu nehmen, werden durch das entrückende Dispositiv des Mehrspielers in Versuchung geführt. Consalvo argumentiert, dass das Falschspielen im analogen Spiel deutlich mehr Überwindung und Geschickt erfordert, als etwa im Online-Multiplayer (2009, 112). So benötigt man im Analogen nicht nur das physische Geschick, nicht erwischt zu werden, sondern auch noch die psychische Stärke, seine Mitspieler von Angesicht zu Angesicht zu beschummeln<sup>6</sup>. Der Cheat des Mehrspielers funktioniert genau gegenläufig. Im Fall des *Aimbots*<sup>7</sup> nimmt er dem Spieler nämlich die physische Herausforderung (das Geschick, die Genauigkeit, das Timing) ab, während seine Unbekanntheit bei den Mitspielern gleichzeitig die psychische Grenze herabsetzt. Selbst wenn der Spieler bei seinem Regelverstoß einmal gefasst wird, erwartet ihn dafür allenfalls der Ausschluss seines Accounts, aber niemals eine reale Sanktion, wie sie das Strafgesetzbuch zum Beispiel für den Betrug vorsieht (vgl. Pohl 2008, 92). Außerdem sehen viele Spieler im Netz die Möglichkeit, eine Art „Zweites Ich“ zu schaffen, eine Persona, die sich den Regeln und Zwängen der realen Welt nicht beugt. Dieses „Second Life“, so Michel Sicart, sei eine weitere treibende Kraft, die das moralische Handeln der

<sup>6</sup> Aus diesem Grund sind Cheats auf LAN-Partys auch deutlich seltener als auf Online-Plattformen.

<sup>7</sup> Ein Aimbot bezeichnet bei Ego-Shootern ein externes Programm, das dem Spieler hilft, auf seine Gegner zu zielen und zu schießen, indem zum Beispiel der Mauscursor automatisch auf das Ziel gesetzt und eventuell auch noch ein Schuss ausgelöst wird.

Spieler dämpfe (2009, 10). Anonyme Online-Spiele sind demnach dem Cheaten förderlich, während Spiele mit persönlicher Präsenz der Mitspieler (LAN-Partys, lokaler Multiplayer, etc.) das Cheaten erschweren und deutlich ablehnen. Der Raum des Cheats ist also im Netz.

Die Erkenntnisse zu Single- und Multiplayer sowie Anonymität und Bekanntheit weisen uns auf eine letzte Dichotomie hin, die Raum und Zeit des Cheats maßgeblich bestimmt: **Game vs. Play**. In seiner wegweisenden Arbeit „Die Spiele und die Menschen“ entwickelt Roger Callois die Gedanken Huizingas weiter und schafft ein universelles Schaubild, welches er als „Verteilung der Spiele“ bezeichnet (1958, 46). In diesem lassen sich alle Spiele in vier Gruppen einteilen und gleichzeitig zwischen den Polen *Paida* und *Ludus* aufreihen. Callois beschreibt die Gruppen *Agon* (Wettkampf), *Alea* (Chance), *Mimicry* (Verkleidung) und *Ilinx* (Rausch). *Paida* beschreibt die un gelenkte Bewegung, während *Ludus* Regelmäßigkeit und Seriosität ausdrückt (vgl. Krämer 2005, 2; Perron 2003, 239). Das Werfen einer Münze kann so aufgrund seiner losen Regeln und des Glücksspielcharakters der Gruppe *Alea* zugeordnet werden und befindet sich gleichzeitig auf der Seite des *Paida*. Im Gegensatz dazu wird das klassische Schauspiel im Theater der Gruppe der *Mimikry* zugerechnet, also des verkleidenden Spiels, und ist dabei nahe dem Pol *Ludus* angesiedelt, da es einen festen Raum, Szenen und Texte kennt, ergo streng reguliert ist (vgl. Gombrich 1978, 24). Sucht man die neueren Begriffe *Game* und *Play* in Callois Schema, so findet man *Game* am ehesten im Bereich *Agon-Ludus* (Sportwettkampf), bzw. *Alea-Ludus* (Bingo-Partie). *Play* wiederum lässt sich im Bereich *Mimicry-Ludus* (Theaterstück) oder *Ilinx-Paida* (Karussell) festmachen. Bernard Perron bemerkt in diesem Zusammenhang:

„Games have results: they define a winner and a loser; play does not.“ The player does not play to win or lose or to get a better score. There is no such result. The player does not have to cheat to get to the end. They may be disappointed, but they never lose.“ (2003, 248)

Diese Aussage wird anhand eines Beispiels greifbar. Während Sportler im Wettkampf oder Spieler bei einer Partie Bingo (*Game*) einen Mehrwert aus dem Falschspiel ziehen – beispielsweise einen Platz auf dem Siegerpodest oder eine hohe Gewinnsumme – bringt dem Schauspieler oder dem schaukelnden Kind (*Play*) ein Betrug kaum einen Nutzen. Daraus lässt sich die dritte und letzte Schlussfolgerung zu Raum und Zeit der Cheats

ableiten: Cheater finden sich vor allem in Spielen der Kategorien *Agon* und *Alea*, nahe dem Pol *Ludus* wieder. Nur Spiele mit Wettkampfcharakter und Glücksspiele sind folglich für den Cheater relevant und bieten Raum für seine Vorgehensweise.

Nach dieser Analyse wird das Habitat des Cheaters deutlich. Wir haben beispielsweise gesehen, dass das Betrügen in digitalen Spielen vor allem im **Multiplayer** seine Brisanz entfaltet. Wenn die Gründe für das Falschspiel auch vielfach sind<sup>8</sup>, so sind die Cheater doch zum größten Teil in (Online-)Multiplayern anzutreffen. Des Weiteren sticht vor allem die **Anonymität** des Internets als ein Multiplikator der Cheats heraus. Wer im Netz keine Verfolgung fürchtet, der ist eher geneigt zu betrügen, als ein Spieler, der mit seinen Kontrahenten im selben Raum sitzt. In der Masse anonymer Gegner wird das eigene Vergehen klein und verlockend. Zuletzt geht aus dem Vergleich Game vs. Play hervor, dass sich Cheats vor allem in **Wettkampfsituationen** und zur Beeinflussung von Glücksspielen lohnen. Ein Falschspiel im *Play*, also dem eher ungerichteten und ziellosen Spiel, ist der Cheat sinnfrei und selten anzutreffen.

All diese Erkenntnisse engen unser Bild vom Cheat und seinem Nutzer ein. Ausschlaggebend wird das Falschspiel, wenn gegen und mit anderen gespielt wird, wenn um hohe Einsätze oder Ränge gespielt wird und man sich vor Verfolgung sicher wägt. Mit diesem Wissen schreite ich nun voran zum eingangs erwähnten Magic Circle und möchte feststellen, wie Cheat und Magischer Kreis sich gegenseitig bedingen und angreifen.

#### 4. Cheating im Magic Circle

Nachdem ich versucht habe, „den Cheater“ vom Spielverderber und vom (ehrlichen) Spieler abzugrenzen und eine erste Eingrenzung des Terminus „Cheat“ anhand von Gegensatzpaaren vorgeschlagen habe, möchte ich jetzt versuchen, sowohl den Cheater als auch die Praxis des Cheatens in einen Dialog mit dem von Johan Huizinga formulierten Magic Circle zu bringen. Das Ergebnis soll ein tieferes Verständnis der Grenzen des Spiels sein.

Nun scheint es jedoch so, als käme ich mit meinem Versuch, den Cheater in den Zauberkreis eindringen zu lassen, zu spät. Während sich Cheats aktuell großer Beliebtheit erfreuen und fleißig von verschiedensten Disziplinen ins Fadenkreuz genommen werden, beginnt der Magische Kreis hingegen zu bröckeln. Seit einigen

---

<sup>8</sup> Mia Consalvo nennt in einem Versuch Gründe für Cheats zu benennen „Langeweile, Schwierigkeit, Limitierte Szenarios und schlechte Spiele“ als vier potentielle Gründe (2009, 95).

Jahren demontieren Medienwissenschaftler – vor allem im Hinblick auf digitale Spiele – Huizingas Konzept des bekannten Kreises. So plädiert beispielsweise Jesper Juul für ein Umdenken des Kreises hin zum „Puzzlestück“ (2008, 56). Nach seinem Dafürhalten ist eine Einteilung in „im Kreis“ und „außerhalb des Kreises“ der Wissenschaft abträglich. Ein Verständnis als Puzzlestück dagegen würde den sozialen Kontexten, in die das Spiel eingebettet ist, viel eher gerecht (ibid. 2008, 64). Die Kritik am Magic Circle im Bereich der Videospiele reicht jedoch bis hin zu seiner kompletten Negierung, wie Michael Liebe in seinem Text „There is no Magic Circle“ (2008) eindrücklich beweist. Liebe spricht darin dem Computerspiel die Existenz eines Magischen Kreises kategorisch ab, da die Spieler die Regeln (hier den Code) nicht kennen müssten und trotzdem in der Lage seien, das Spiel zu spielen (vgl. 2008, 327). Entgegen aller angebrachten Kritik möchte ich jedoch Huizingas Konzept im weiteren Sinne nutzen, da es mir als eine fruchtbare Demonstrationsgrundlage erscheint.

Doch genug der langen Worte, was genau ist der Magische Kreis? Johan Huizinga beschreibt ihn in seinem Buch „Homo Ludens“ eher beiläufig, unwissend, welche Wellen der Begriff schlagen würde. Darin heißt es:

„Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist. [...] Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten, innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“ (1956, 17)

Huizinga listet hier den Magic Circle (Zauberkreis in dieser deutschen Übersetzung) nur als einen von vielen Orten auf und stellt ihn wie selbstverständlich neben greifbarere Orte, wie den Tempel, oder die Bühne. Dennoch ist es jener Begriff, der bis heute in der Literatur zirkuliert und den auch ich im Folgenden genauer definieren und so handhabbar machen möchte.

#### **4.1 Der Magic Circle und das wahre Leben**

Alle von Huizinga genannten Orte (Tempel, Bühne, etc.) beschreiben räumlich und zeitlich abgegrenzte Bereiche außerhalb des „normalen Lebens“ (Krämer 2005, 4;

Consalvo 2009, 6; Liebe 2008, 327). Es sind abgesonderte Zonen mit eigenen Regeln und Konventionen und daher den von Michel Foucault formulierten Dispositiven (vgl. Agamben 2008, 15) nicht unähnlich<sup>9</sup>. Ich möchte mich in dieser Arbeit vor allem auf den Zauberkreis (Magic Circle) beschränken – die formulierten Gedanken treffen jedoch auch auf andere kultische Orte zu.

Wie ist der Magic Circle nun für die Spielewissenschaft zu verstehen? Huizinga selbst charakterisiert den Magischen Kreis wiederholt mit dem Begriff der „Ordnung“ (1956, 17). Sie allein bringe Vollkommenheit in die unvollkommene Welt und schaffe somit einen geheiligten Ort für das Spiel. Dieser Ort kann zum Beispiel ein Fußballfeld sein, auf dem sich die Spieler – anders als im Alltag – in sonderbaren Bahnen bewegen und Regeln beachten, die außerhalb des Stadions albern wären. Auch die Zuschauer werden vom Zauberkreis erfasst. Sie jubeln, tosen und leiden, sind wie durch unsichtbare Banden an das Spielgeschehen gefesselt. Ordnung ist ausschlaggebend für die Aufrechterhaltung des Magischen Kreises (vgl. Mersch 2008, 32). Die Spielregeln als Manifestation dieser Ordnung „dulden keinen Zweifel“, so Huizinga (1956, 18). Wird aber die Ordnung des Spiels, also seine bindenden Regeln verletzt, so stürzt der Kreis in sich zusammen und die Spieler kehren ins normale Leben zurück. Es ist der Cheater, der Falschspieler, der den Zusammenbruch der Spielwelt binnen kürzester Zeit erzeugt. Warum ist dies so? Inwiefern kann ein Cheater die „Ordnung des Spiels“ zerstören? Für Johan Huizinga ist der aus Falschspiel resultierende Verlust des Spannungsmoments entscheidend.

„Spannung besagt: Ungewißheit, Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas ‚glücken‘. [Die Spannung] nimmt in dem Maße an Bedeutung zu, wie das Spiel mehr oder weniger wetteifernden Charakter bekommt. In dieser Spannung werden die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt [...] insofern er sich bei all seinem feurigen Bestreben, das Spiel zu gewinnen, innerhalb der Schranken des Erlaubten halten muß, die das Spiel vorschreibt“ (1956, 18)

Auch Roger Callois stimmt hier mit Huizinga überein und sieht im Spannungsmoment die Grundlage des Magic Circle, denn über den Ausgang eines Spieles müsse stets „bis

---

<sup>9</sup> Michel Foucault formulierte die These, dass alle gesellschaftliche Kommunikation in institutionalisierten Rahmen (den Dispositiven) stattfindet. Diese dienen unter anderem dazu, in einer Gesellschaft denk- und sagbare Gegenstände hervorzubringen sowie innergesellschaftliche Machtverhältnisse symbolisch zu reproduzieren. Ein klassisches Beispiel ist „Das Kino“.

zum Ende Zweifel bestehen“ (vgl. 1958, 14). Sybille Krämer bestätigt in ihrer Arbeit, dass ein Spiel „nicht durchweg vorhersehbar“ sein darf. Für Krämer ist ein Spiel beispielsweise dann vorhersehbar, wenn eine Spielpartei bestochen wurde, aber auch wenn ein signifikantes Ungleichgewicht zwischen den beiden Spielparteien besteht (2005, 4). Wenden wir unser Wissen um den Cheater nun auf das Element der Spannung an, so stellen wir einen deutlichen Konflikt fest. Der Cheater unterminiert die Spannung des Spiels. Der Ausgang der Partie ist nicht mehr dem Zufall unterworfen, wie er es idealerweise wäre, sondern bereits mit Auftakt des Spiels abzusehen. Ein Cheater ist durch signifikant verbesserte Fähigkeiten in der Lage, das Spiel zu seinen Gunsten zu entscheiden. Das Spannungselement verfliegt – der Zauberkreis bricht zusammen. Das Spiel kann jedoch nur im Magic Circle stattfinden, postuliert Mia Consalvo (2009, 89) und sie hat damit nicht unrecht, denn sobald die Illusion der Spannung und des Gleichgewichts durchbrochen wird, endet für viele Teilnehmer das Spiel. Die Auflösung des Spannungsmoments kommt damit der Auflösung des Zauberkreises gleich. Diese Fälle lassen sich häufig in Multiplayer-Spielen beobachten. So kommt es vor, dass Spieler des Taktik-Shooters COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE sofort den Spielserver verlassen und sogar eine Zeitstrafe in Kauf nehmen, sobald sie einen offensichtlichen Cheater im gegnerischen Team ausgemacht haben. Für die Spieler hat das Spiel dann keinen Sinn mehr, wenn seine Regeln außer Kraft gesetzt wurden und der Ausgang als sicher gilt.

Aber nicht nur die Spannung hält den Magic Circle aufrecht, sondern auch eine weitere Kraft: Die Aussetzung der Realität. Ich habe gesagt, dass Spiel im Zauberkreis stattfindet und dass dieser raumzeitlich vom Alltag separiert ist. Dies gilt nicht nur für rein haptische Trennungen wie das Fußballstadion, welches den Rasen vom Parkplatz trennt, oder den Bildschirm, der das Leben darum ausblendet. Der Magic Circle erstreckt sich ebenso auf das immaterielle Verhältnis *zwischen* den Spielern und hebt auch dieses aus dem Alltäglichen heraus. Jesper Juul findet für jenen Mechanismus ein treffendes Beispiel:

„If at a family dinner, person A sees person B reaching for the salt, it is extremely rude for A to snatch that salt away or in any way to block B from accessing the salt. However, if A and B are to play a game of Parcheesi or Ludo later in the evening, and A has the option of capturing B's final piece, this is socially acceptable. In other words, during dinner it is socially problematic to prevent someone from reaching their personal goal, but it is socially acceptable when playing a game. Apparently [...] there are special social

conventions about how one can act towards other people when playing games.“ (2008, 59)

Eine vergleichbare Situation haben die meisten sicher schon einmal erlebt. Das Verhältnis zweier Personen wird durch die Erschaffung eines „Zauberkreises“ zum Zwecke des Spiels auf den Kopf gestellt. So verhält es sich beispielsweise mit dem Vorgesetzten, der seine Mitarbeiter an der Weihnachtsfeier zu einer Runde Tisch-Kicker einlädt und plötzlich gänzlich andere Personen erlebt. Die Regeln des Spiels sind offensichtlich ungleich den Regeln des Arbeitslebens und so ist es dem Mitarbeiter möglich, seinen Chef spielerisch in die Schranken zu weisen – ein Vorgehen, welches im Arbeitsalltag vielleicht undenkbar wäre. Diese Besonderheit des Magischen Kreises zeigt sich schon im Kinderspiel, bei dem die Kleinen wie selbstverständlich Vater und Mutter mimen und sich ihr Verhältnis zueinander während des Spiels verändert. Sie lösen sich aus dem alltäglichen Muster und nehmen selbst die Führungsrolle der Eltern ein. Wir erkennen, dass der Magic Circle neben seiner räumlichen und zeitlichen Trennung ebenfalls eine Trennung der Relationen zwischen den Spielern hervorruft. Bestehende Konventionen werden kurzzeitig außer Kraft gesetzt.

Diese Eigenschaft des Zauberkreises klingt gleichsam wundervoll wie erhaben und ist dennoch nicht vor dem Einfluss des Cheaters gefeit. Julian Kuecklich weist auf den fragilen Charakter der Loslösung von gesellschaftlichen Normen hin, indem er korrekt feststellt: „the actual danger lies in the disillusionment of the players. Cheating in game worlds is a signal to the players that these worlds are not exempt from the rules of the real world“ (2004, 8). Diese Beobachtung ist nachvollziehbar. Durch sein gleichsam rationales wie unfaires Verhalten hält der Cheater die Spielwelt für einen Augenblick an. Er desillusioniert die Mitspieler, zeigt ihnen, dass die gefühlt gleichberechtigte Spielwelt nicht existent ist und holt seine Kontrahenten damit ins reale Leben zurück (vgl. *ibid.* 2004, 9). Der Cheat, sei es der *Aimbot*, ein *Wallhack*<sup>10</sup> oder andere Software, die einer Spielpartei einen unfairen Vorteil verschafft, zerstört demnach die filigrane Welt des Spiels, die alle Spieler aufrecht erhalten müssen (vgl. Woods 2007, 17). Der Kreis bricht und das Spiel kommt zum Erliegen.

---

<sup>10</sup> Als Wallhack bezeichnet man bei Ego-Shootern die Möglichkeit, die Position gegnerischer Spieler durch Wände und ähnliche Hindernisse hindurch anzeigen zu lassen. Auch Variationen, die massive Wände durchsichtig erscheinen lassen, finden Verbreitung.



Diese Feststellung führt uns zu einem weiteren wichtigen Punkt, der die Ausmaße des Magic Circle sichtbar macht. Ich habe bereits angeführt, dass der Huizinga'sche Zauberkreis zeitlich und räumlich sowie durch Aufhebung der alltäglichen Konventionen vom echten Leben abgetrennt ist. Um die Verbindung zwischen Cheat und Zauberkreis gänzlich verstehen zu können, muss man sich der viel gehegten Annahme entledigen, dass ein Magic Circle stets an einen festen Ort gebunden sei. Liest man Huizingas kulturhistorische Ausführungen, so erwecken diese oft den Eindruck, dass für die Schaffung des Zauberkreises zwangsläufig eine Art kultischer Ort von Nöten sei, ähnlich einer Opferstätte oder einer Kirche. Neuere Arbeiten zum Magic Circle stellen allerdings heraus, dass dieser vor allem auf der Negation zwischen den Spieler fußt und durch gesagte wie ungesagte Regeln zusammengehalten wird.

#### **4.2 Die Regeln der Spieler**

Bevor ich den nächsten Schritt gehe und versuchen werde, Cheater und Magic Circle zusammenzuführen, möchte ich kurz wiederholen was wir bereits über jene beiden Instanzen wissen. Der Cheater ist der Falschspieler. Er nimmt einen besonderen Platz zwischen dem (ehrlichen) Spieler und dem (ablehnenden) Spielverderber ein. Der Cheater bedient sich unlauterer Mittel, um das Gleichgewicht des Spiels außer Kraft zu setzen. Dabei hält er allerdings die Regeln des Spiels zum Schein aufrecht. Er verändert die Ausgangslage und biegt die Vorschriften zu seinem Vorteil, ohne die anderen Spieler darüber in Kenntnis zu setzen. Cheats im Singleplayer sind phänomenologisch von den Cheats des (Online)-Multiplayers zu unterscheiden, da man „sich selbst“ und „die Maschine“ nicht betrügen kann. Das Verlangen zu Cheaten kennt viele Gründe, führt jedoch am Ende zu einem Ergebnis: Der Zerstörung des Magic Circle. Er wird von den Spielern aufrechterhalten. Die konstituierenden Grundelemente des Magic Circle sind: Räumliche Trennung, zeitliche Trennung, Regelhaftigkeit, Spannung und Herauslösung aus dem Alltag. Der Magische Kreis ist der Rahmen – das Dispositiv – welches das Spiel überhaupt erst erschafft.

Am Ende des vorhergehenden Kapitels kam ich zum dem Schluss, dass der Magic Circle weniger stark auf einen physischen Ort angewiesen ist, als dies oft angenommen wird. So lässt sich ein Quiz beispielweise an jedem beliebigen Ort spielen, so lange ein „Fragensteller“ und ein „Fragenbeantworter“ zur Stelle sind (vgl. Liebe 2008, 329). Ähnlich verhält es sich auch mit Online-Multiplayern, bei denen der Ort des Spiels über den ganzen Erdball hinweg verstreut sein kann. Der Spieler-Client ist ungleich dem

Server und dieser ist ungleich dem Gegner-Client. Auch die Huizinga'sche Zeitlichkeit des Spiels lässt sich auflösen, ohne dass damit auch das Spiel beendet würde. So wurde Schach (und wird vereinzelt heute noch) ebenfalls per Post oder Telegraf als „Fernschach“ gespielt. Die Spieler hatten zwischen den Zügen Zeit, sich aus dem Zauberkreis zu lösen, bevor sie Tage später wieder in ihn eintauchten. Selbes gilt heute beispielsweise auch für das Spiel QUIZDUELL, welches Spielern erlaubt, Wissenswettkämpfe zeitversetzt auf dem Smartphone auszufechten. Die Zeitlichkeit tritt in den Hintergrund. Wenn nun, gerade im Zeitalter digitaler Spiele im Internet, Raum und Zeit an Wichtigkeit verlieren, stößt man auf die *Quintessenz des Spielens*, welche – so meine ich – durch den Fall des Cheats besonders evident wird.

Das entscheidende Element zur Beschwörung des Magic Circles, so Jesper Juul, sind die Spieler selbst. Er formuliert treffend:

„[...] the space of game-playing is social in origin. People make special spaces, be they court houses, religious spaces, or game spaces. [...] Like Huizinga, Salen and Zimmerman emphasize that the magic circle is created by players.“ (2008, 57)

Das Konstrukt vom Magic Circle verwandelt sich in dieser Denkweise von einem haptischen Kreidekreis auf dem Boden hin zu einem mentalen Konstrukt, welches die Spieler untereinander aufbauen und am Leben halten. Die Erkenntnis, dass die Regeln eines Spiels selbst auferlegt seien (Liebe 2008, 327), ist dafür außerordentlich wichtig. Keiner der Spieler *muss* spielen, jeder könnte es ebenso gut auch lassen (vgl. Krämer 2005, 1) und dennoch treffen sich Spieler stets aufs Neue mit dem Verlangen, in den neutralen und regelhaften Kreis einzutreten. Sie machen Gesetzmäßigkeiten aus, erkennen sie an und geben ihr Bestes das Regelwerk aufrecht zu erhalten, so schaffen sie den Magic Circle. Die Genialität dessen liegt erneut in einem Widerspruch: Indem sich die Spieler einschränken und ihre Handlungsfreiheit beschneiden (mit Regeln wie „Der Ball darf nur mit den Füßen gespielt werden“, oder „wir schauen nicht auf den Bildschirm des anderen“) entsteht erst die Dynamik des Spiels. Beschränkung schafft Freiheit. „Negotiations are an important aspect of game-playing: The magic circle is the boundary that players negotiate.“ schreibt Juul und er meint damit die zahlreichen ausgesprochenen wie unausgesprochenen Regeln vieler Spiele (2008, 62).

Nicht alle Spielregeln sind im Regelwerk erfasst oder niedergeschrieben, oft spricht man sich über diese hinaus ab. Regelwerke werden verändert, erweitert oder

gekürzt, um etwa Zeit zu sparen oder das Spiel an die aktuellen Gegebenheiten anzupassen. Grundstein für jede Anpassung ist jedoch immer der Konsens der Spieler (vgl. *ibid.* 2008, 58). Diese Regeländerungen sind natürlich nicht nur auf die analogen Spiele beschränkt, auch bei den Videospiele lassen sich ähnliche Vorgehensweisen beobachten. Auf der einfachsten Ebene kommt es beispielsweise zu Absprachen unter den Spielern, wie die Übereinkunft, dass man in einem Ego-Shooter „nur mit der Nahkampfwaffe“ angreifen darf und die eigentlich vorgesehenen Schusswaffen außen vor lässt. Solche selbstauferlegten Einschränkungen verändern das bestehende Spiel und schaffen ein individuelles Neues. Ein sehr deutliches Beispiel sind außerdem *Spiele-Mods*, also Veränderungen an bestehenden Games, die häufig ohne die explizite Erlaubnis der Entwickler vorgenommen werden. Manche Mods werden sogar so populär, dass sie zu einem eigenständigen Spiel mit gänzlich neuen Regeln heranreifen, wie das Beispiel von COUNTER-STRIKE zeigt, welches seinerzeit aus dem Computerspiel HALF-LIFE hervorging<sup>11</sup>. Die Liste ließe sich noch weiter fortsetzen. Allen Modifikationen gemein ist jedoch, dass eine Änderung des Regelwerkes stets der Zustimmung *aller* Spieler unterworfen ist. Deshalb, so Stewart Woods, zeige sich der Magic Circle gerade in sozialen Spielen.

„The variation in lusory attitudes of players renders the magic circle somewhat fragile and it is when these attitudes collide that the unspoken rules of social gameplay are brought to the fore and the complex ethical dimensions of creating a subset of reality in the form of a game are most evident.“ (2007, 17)

Woods Feststellung ist bemerkenswert. Sie erkennt den Magic Circle als höchst fragiles Gebilde, welches von „unausgesprochenen Regeln“ zusammengehalten wird. Kollidieren diese Regeln des Unausgesprochenen, so wird der Magische Kreis sichtbar. Er blitzt auf zwischen Eifer, Glück und Wettbewerb und bricht kurz darauf zusammen. An just diesem Punkt zeigt der Cheat seine Wirkung. Sobald ein Spieler die ungeschriebenen oder geschriebenen Regeln des Spiels verletzt, macht er auf die Konstruiertheit des Spiels aufmerksam. Er demaskiert seine Mitspieler und holt die Wirklichkeit, die man doch nach aller Möglichkeit ausschließen wollte, in die Runde zurück. Julian Kuecklich unterstreicht diese These mit einer ähnlichen Beobachtung:

---

<sup>11</sup> Während HALF-LIFE nach einem Sequel in den Schubladen der Spieler verschwand, wird der Nachfolger COUNTER-STRIKE heute noch massenhaft gespielt. Täglich lockt COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE weltweit ca. 500.000 Spieler auf die Server. (<https://steamdb.info/app/730/graphs/>)

„[...] a change in the rules needs to be agreed to by all the players involved. In contrast, cheating can be regarded as an attempt to make one player exempt from the rules agreed upon by the other players, thus creating an individual rule-set for the cheater.“ (2004, 6)

Der Cheater begeht also einen Kardinalfehler: Er verändert die Regeln – was für sich selbst genommen kein Problem ist – allerdings tut er dies nur für sich, ohne es den Mitspielern kund zu tun. Um es einfacher auszudrücken: Er *betrügt* die Mitspieler und lässt sie in Unkenntnis über seinen plötzlichen Zuwachs an Kraft, Geschicklichkeit oder Wissen.

Sehen wir uns diesen Umstand im Rahmen eines Online-Shooters an. Eine der dort abverlangten Fähigkeiten ist häufig das räumliche Denken, genauer die Positionierung der eigenen Figur. Um etwa eine reguläre Runde COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE zu gewinnen ist es wichtig, die Deckung bzw. den Angriff des gegnerischen Teams zu lokalisieren und es mit einer geeigneten Taktik zu schlagen. Ausschlaggebend hierfür sind Signale, welche die Spieler sammeln, also Schritte oder Schüsse des Gegners bis hin zum direkten Sichtkontakt mit feindlichen Spielern. Aus diesen Informationen lässt sich eine Strategie ableiten, die über Sieg oder Niederlage entscheidet. Nimmt man jedoch an, dass einer der Spieler über einen *Wallhack* verfügt, also die Positionen des gegnerischen Teams weder auditiv noch über direkten Sichtkontakt wahrnimmt, sondern durch Hindernisse hindurch angezeigt bekommt, so hat sein Team einen bedeutenden Vorteil gegenüber ihren Kontrahenten. Diese Konstellation schafft ein derart großes Ungleichgewicht in der Partie, dass die Unvorhersehbarkeit des gesamten Spiels schwindet. Somit zerfällt auch der mühsam aufgebaute Zauberkreis, auf den sich die Spieler vor dem Match geeinigt hatten, der Cheat hat gesiegt. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE bietet aber auch einen Spielmodus namens *Arms Race* an, der sich regeltechnisch fundamental von den regulären Spielregeln unterscheidet und als Gelegenheitsspiel gespielt wird. Im *Arms Race*-Modus treten erneut zwei Teams gegeneinander an. Immer, wenn ein Spieler einen Gegner ausgeschaltet hat, erhält er eine neue, bessere Waffe. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler mit einem goldenen Messer – der letzten Waffe der Reihenfolge – einen Punkt macht. Die Besonderheit dieses Modus liegt in der Eigenheit, dass der beste Spieler jedes Teams für alle sichtbar mit einem farbigen Umriss gekennzeichnet wird. Der Umriss ist ganz ähnlich dem *Wallhack* durch alle Hindernisse hindurch sichtbar. Dieser *Wallhack* unterscheidet sich

insofern vom ersten, als dass nun alle Spieler gleichermaßen die Chance haben, den Anführer des jeweils gegnerischen Teams zu sehen. Der Vorteil wird also nicht mehr nur einer Person, sondern allen zuteil. Daraus lässt sich schließen, dass nicht der *Wallhack* selbst das Problem ist (also nicht die Technologie, oder die bloße Veränderung der Spieloberfläche), sondern lediglich die (un)gerechte Verteilung dieses Vorteils auf die Teams und Spieler. Dieser Punkt ist entscheidend, denn an ihm überschreitet der Falschspieler eine Grenze und er tut dies *alleine*.

In Anbetracht dieser Tatsache wird noch einmal deutlicher, dass auch Cheats eine soziale Aktivität sind (Consalvo 2009, 92), die alleine vom Konsens und der Chancengleichheit zwischen den Spielern abhängig ist. Somit fällt der Bereich des Cheats beinahe ausnahmslos in die Welt des (Online-)Multiplayers. Singleplayer-Spiele hingegen sind vorrangig narrative Herausforderungen und müssen nach anderen Gesichtspunkten beurteilt werden (vgl. Woods 2007, 3).

#### **4.3 Regelbruch als subversiver Akt**

Es sollte nun offensichtlich geworden sein, dass das System Magic Circle eng mit der Praxis des Cheatens verzahnt ist. Wir wissen, dass die ludische Auswirkung des Cheats vor allem Multiplayer-Spiele betrifft, indem er die Chancengleichheit aushebelt und das Prinzip des Zufalls auslöscht. Wir haben gesehen, dass die einseitige Verschiebung der Regeln ohne Zustimmung der Mitspieler keine Erweiterung des Zauberkreises zur Folge hat, sondern lediglich die Zerstörung des vorhandenen Magic Circles und die Wiedereinführung des ohnehin „unfairen“ realen Lebens nach sich zieht. In Kapitel 3 zeigten sich unter anderem bestimmte Katalysatoren, die das Falschspiel begünstigten, indem sie Raum und Zeit für Cheats schaffen. Doch eine Frage blieb bislang unbeantwortet: Wieso betrügen wir?

Diese Frage eröffnet erneut ein weites Feld, das sicher Stoff für viele weitere Untersuchungen liefert. Mia Consalvo versucht in ihrer Arbeit zum Thema Cheats zumindest eine Eingrenzung der Gründe, die Falschspiel bedingen. Für sie ist die zugrundeliegende Motivation stets das quasi-universelle Bestreben, ungleiche Kräfte ins Gleichgewicht zu bringen (2009, 5). Erkennt man zum Beispiel einen unbezwingbar starken Gegner, so sei man verleitet, durch ein betrügerisches Falschspiel die eigene Chance auf einen Sieg zu erhöhen. Weitere Gründe seien außerdem die pure Langeweile, Limitationen durch den Entwickler und einfach „schlechte Spiele“ (ibid. 2009, 95). So sehr all diese Gründe auch praxistauglich und einleuchtend sein mögen, so unbrauchbar

sind sie für die Betrachtung des Magic Circles. Um die Beziehung zwischen Cheat und Magischem Kreis, zwischen Falschspiel und Huizingas Erbe weiter frei zu legen, möchte ich mich einer weniger evidenten Zugangsweise bedienen: Der Regelbruch als subversiver Akt.

Der Magic Circle hat bekanntermaßen viele Kritiker, die ihn anzweifeln, ablehnen oder umstrukturieren wollen. Einer von ihnen ist Michael Liebe, dessen Ansichten ich bereits angerissen habe. In seiner eindrücklichen Arbeit „There is no Magic Circle“ spricht er dem digitalen Spiel die Existenz eines Zauberkreises komplett ab.

„Computer games also provide a virtual playing environment containing the rules of the game as well as the various action possibilities. But both the hardware and software facilitate the player’s actions rather than constraining them. This makes computer games fundamentally different: in contrast to traditional game spaces or limits, the computer-generated environment does not rely on the awareness of the player in upholding these rules. – Thus, there is no magic circle.“ (2008, 324)

Folglich entstehe im Videospiel kein Zauberkreis, da die Spieler die komplexen Regeln nicht selbst aufrechterhalten müssen – das tut alleine der Computer für sie, indem er automatisch auf alle Möglichkeiten und Regelverstöße achtet. Dies, so Liebe, unterscheidet das digitale vom analogen Spiel. Nur wenn die Spieler die Regeln kennen und sie aktiv befolgen, könne man von einem Magic Circle sprechen (vgl. *ibid.* 2008, 328). Über diese These lässt sich freilich streiten, gerade im Hinblick des digitalen Cheats, der jene Logik auf den Kopf zu stellen scheint. Liebe liefert aber noch ein weiteres interessantes Detail in seinem Text. Er fährt fort:

„The consequences of this are that in a computer game everything is programmed, every possible action, every physical simulation, even the boundaries of the virtual space itself. As a result, there is nothing magic about the circle delineated by the virtual soccer field. Players do not have to adhere to the code of behavior and the rules, but simply have no other choice than to act within the frame of the possibilities provided by the computer program.“ (2008, 332)

Der Spieler sei demnach nur fähig, das zu tun, was das Spiel möglich macht, genauer, was der Entwickler vorgesehen hat - der Spieler also als Gefangener im „Rahmen der Möglichkeiten“.

Diesen Rahmen greift der Cheater an. Er lehnt sich auf gegen die Spielregeln und verändert sie nach eigenem Ermessen. Er erweitert die Auswahl seiner Möglichkeiten oder beschränkt gar die Spielweise seiner Mitspieler. Jesper Juul sieht, unter Berufung auf T.L. Taylor, einen Konflikt im aufoktroierten „fixen“ Regelwerk digitaler Spiele. Er erkennt im automatisch und mathematisch-korrekt aufrechterhaltenen Regelwerk des Videospiele eine Kontrolle externer Autoritäten (2008, 58). Gegen eben jene „Unterdrückung“ lehnten sich Spieler bereits seit Generationen auf. Mia Consalvo bestätigt diese Aussage mittels ihrer cheathistorischen Untersuchung: Seit Videospiele existieren, gebe es sowohl hard- als auch softwaretechnische Versuche, die festen Regeln zu unterminieren oder zu verändern (vgl. 2009, 5). Wir erkennen diese Bestrebungen sowohl im Multiplayer als auch im Singleplayer vieler Spiele. Einige Spieler setzten alles daran, das Videospiele komplett in ihren Besitz zu bringen. Seien es *Eastereggs* wie der Atari-Code oder komplexe Multi-Cheats für Online-Spiele, mit denen man versucht, sich gegen die Begrenzung der Entwickler zu stemmen und alles aus dem zugrundeliegenden Code herauszuholen – auch Aktionen, die nicht vorgesehen sind (vgl. Mersch 2008, 31).

Der Cheater bricht aus, er greift das Spiel an und verändert es. Er wird zum ultimativen *Hacker*. Der Topos des Hackers ruft den Medienwissenschaftler Claus Pias auf den Plan. Dieser wagt sich in seiner Arbeit „Der Hacker“ aus dem Jahr 2002 an eine Definition des populärwissenschaftlich beliebten Kampfbegriffs *Hacker*. Interessanterweise nähert sich Pias dem Hacker dabei weniger aus Richtung der Informationstechnologie oder der klassischen Medienwissenschaft, sondern nutzt vor allem Metaphern des Spiels für seine Erklärung.

„Allerdings ist der Hacker mehr als nur ein Testfahrer, der die Belastungsgrenzen (s)einer Hardware ermittelt. Er ist in seinem innersten Impuls ein Spieler, und seine historische Möglichkeitsbedingung ist der Digitalrechner als universale Spielmaschine.“ (2002, 4)

Pias zäumt hier das Pferd von hinten auf. Nicht der (Falsch)Spieler ist ein Hacker, sondern der Hacker im innersten ein Spieler. Das Spiel und der Hack/Cheat sind also im weiteren Sinne verwandt und eng verbunden. Für die Motivation des Hackers, Software (respektive Videospiele) zu dekonstruieren, kennt Claus Pias eine Antwort:

„Benutzer haben – kurz und mit Lyotard gesagt – nicht das Recht, sich ‚metapräskriptiv‘ zu äußern. Sie dürfen Vorschriften (also Programmen) folgen, aber keine schreiben; sie dürfen spielen, aber nicht die Spielregeln verändern; sie dürfen Daten verwalten, aber nicht die Verwaltungsrichtlinien bestimmen. Entscheidend [sind damit] jene programmierten und kontrollierten, bezahlten und geschützten Grenzen, die als Software immer schon regeln, wer Zugriff auf welche Teile des Systems hat, wer also über welche Optionen verfügen darf und was für wen verborgen bleibt.“ (2002, 4)

Das Bild des Hackers beginnt sich zu wandeln. Er ist nun nicht mehr nur der Spielverderber und destruktive Zerstörer der sorgsam aufgebauten Zauberwelt, nein, Pias firmiert den Cheater um, zum Befreier, ja gar zum Freiheitskämpfer für die unterjochte Nutzerschaft.

Hat der Cheater doch noch eine gute Seite? Eine ritterliche Ehre, mit der er die Macht der Entwickler und Verlage einzuschränken sucht? Gute Seite – Böse Seite. An dieser moralischen Schwelle führt uns Pias zurück zum Magic Circle. Er gibt zu bedenken,

„Jede symbolische Operation eines Computers ist eine „richtige“ Benutzung, und in diesem Sinne gibt es keine „anderen“ oder „falschen“ Verwendungen. [Es gibt] keine falschen Spiele im wahren, sondern allenfalls Spielabbrüche und Programmabstürze. Jede Verwendung kann erst und nur innerhalb eines Kontextes als Mißbrauch erscheinen, der durch Recht oder Ökonomie begrenzt, durch Normalität codiert oder durch Institutionen tradiert ist.“ (2002, 7)

Wir sehen, dass gerade in der Welt des digitalen Videospiele ein Cheat alleine kein Verbrechen ist. Der Code an sich macht noch keinen Falschspieler. Der Hacker bleibt eine neutrale Figur – auch im Spiel – die lediglich die Grenzen des Codes oder der Hardware auszuloten versucht (vgl. Consalvo 2009, 79). In einem Spiel, dessen Algorithmen alle Möglichkeiten, jede Bewegung und jeden Klick vordefinieren, öffnet der Hacker die Limitierungen, er schafft Neues und gibt sich selbst und potentiellen anderen Nutzern Macht zurück. In diesem Punkt stimmt sogar Michael Liebe zu, der „hacking the code“ als einzige Ausflucht aus dem Dogma der automatisierten Regelbefolgung sieht (2008, 336).

Diese augenscheinlich heldenhafte Bestrebung wird allerdings dann zum Problem, wenn sie mit den soziokulturellen Normen der Mitspieler kollidiert. Jede



Verwendung eines Cheats wird nur im Kontext zum Missbrauch (vgl. Pias 2002, 7). So lässt sich ein *god mode*<sup>12</sup> zum einen ganz wertneutral zur Untersuchung eines Spielraums auf Bugs und Fehler nutzen, zum anderen aber auch zur unfairen Spielentscheidung einer Mehrspielerpartie nutzen.

Erneut zeigt sich, dass der Cheat eine valide und gleichermaßen vielseitige Methode ist, den unsichtbaren Magic Circle sichtbar zu machen. Hacken, also das Bestreben nach Öffnung der spielerischen Handlungsregime, kann wertneutral, positiv oder spielzerstörend wirken. Erst wenn der Hack mit dem Zauberkreis kollidiert, wird dieser für einen kurzen Augenblick sichtbar und fällt dann in sich zusammen. Auch aus dieser Blickrichtung fungiert der Hack als Lackmустest des Magischen Kreises nach Huizinga.

## 5. Was uns das Falschspielen lehrt

Wohin hat uns die Suche geführt? Was heißt es zu Cheaten und wie lässt sich diese Erkenntnis in Verbindung mit Johan Huizingas heiß diskutiertem Begriff des Magic Circle setzen? Zunächst habe ich dargestellt, dass Huizingas Aussage "Der Spielverderber ist ungleich dem Falschspieler", die auch von Callois und Consalvo aufgegriffen wurde, eine unterschätzte Brisanz bereithält. Der Spielverderber für seinen Teil wettet von vorneherein gegen das Spiel und stellt es als lächerlich dar. Er ist keine Sekunde lang bereit, einen Magischen Kreis mit den Übrigen einzugehen und verschließt sich vor dem Geiste des Spiels. Der Falschspieler hingegen lässt sich zumindest fürs erste und rein äußerlich auf das Spiel ein. Er gibt vor, dessen Regeln zu respektieren und verpflichtet sich (immerhin oberflächlich), einen Zauberkreis aufrecht zu erhalten. Aus diesem Grunde ist er den Mitspielern lieber als der kategorische Spielverderber.

Ich habe außerdem festgestellt, dass der Cheat, sowie der Cheater, einen Raum und eine Zeit kennt, in der und in dem er zur vollen Entfaltung kommt. Aufgebaut in Gegensatzpaaren zeigte sich, dass der Cheat nach meinem Verständnis nur im Multiplayer stattfinden kann. Ein Cheat im Einzelspieler ist lediglich eine Verkürzung des spieleinhärenten Textes, quasi ein Selbstbetrug. Da der Computer nicht weiß, dass er spielt, ist auch ein „Betrug“ des PCs ausgeschlossen. Cheats entfalten sich im

---

<sup>12</sup> Der *god mode* bezeichnet im allgemeinen die Fähigkeit, sich unverwundbar durch ein Spiellevel zu bewegen. Je nach Spiel ist dieser Modus auch mit weiteren Boni ausgestattet, wie etwa unendlicher Munition oder der Fähigkeit, durch feste Hindernisse hindurchzugehen. Der *god mode* wird in der Regel nur für den Test eines Spiels verwendet. Seine Verwendung im regulären Single- oder gar Multiplayer ist hingegen meist unerwünscht.

Mehrspieler. Die Dichotomie Anonymität vs. Bekanntheit zeigte, dass Cheats in realen Spielen mehr Geschick und Risikobereitschaft erfordern als in solchen, die digital gespielt werden. Online-Multiplayer sind daher die geeignetsten Schauplätze für die Beobachtung der kontemporären Cheatpraxis. Jede Runde wird dort mit neuen Teilnehmern gespielt und jeder Server unaufhaltsam neu gefüllt, was stets frischen Boden für das Falschspiel liefert. Der letzte Gegensatz Game vs. Play führte abermals in die Callois'sche Spieltheorie und grenzte den Bereich des Cheats auf die kompetitiven Spielarten ein. *Agon* und *Alea* der Ausrichtung *Ludus* sind somit sehr häufig von Cheatern betroffen, während *Mimicry* und *Ilinx* der Richtung *Paida* kaum zum Falschspiel reizen.

Im Anschluss kollidierte der Cheat mit Huizingas Magic Circle. Ich nutzte das gesammelte Wissen diverser Cheattechniken und beleuchtete damit den umstrittenen Begriff des Zauberkreises. Dass der Magic Circle ein raumzeitlicher Bereich außerhalb des wahren Lebens ist, streiten die wenigsten Forscher ab. Ob er nun als tatsächlicher Kreis oder als Puzzleteil oder in einer ganz anderen Form gedacht wird, ist zweitrangig. Wichtig ist, dass bei Betreten des selbigen die Regeln des Alltags aufgehoben und durch die Regeln des Spiels ersetzt werden. Der Magische Kreis wird dabei von allen Spielern aufrechterhalten. Es gilt die Regeln zu respektieren und das Eindringen des „normalen Lebens“ zu verhindern, um einen konstanten Lustgewinn zu garantieren. Ob das Spiel nun analog oder digital ausgeführt wird, macht für das Dispositiv des Magic Circle kaum einen Unterschied, denn auch im Digitalen ist ein Regelbruch durch Falschspiel möglich und auch im Digitalen führt er zur Erosion des Zauberkreises. Dies geschieht immer dann, wenn der Cheater demaskiert wird, wenn sein Handeln auffliegt und die Chancengleichheit unter den Spieler aufgehoben wird. Dann drängt das Ungleichgewicht der realen Welt wieder in den Kreis und beendet die Magie des Spiels.

Es zeigte sich jedoch, dass der Magic Circle durchaus dehnbar ist und dies auch sein muss. Bestimmte Regelbrüche sind nämlich toleriert, wenn sich alle Spieler darauf einlassen. Spiele können und müssen sogar verändert und Regeln gebrochen werden, um neue Spiele zu schaffen oder die bestehenden Spiele an veränderte Gegebenheiten anzupassen. Dabei ist aber stets der Konsens aller Teilnehmer notwendig. Auch das Beispiel des Hackers nach Claus Pias machte darauf aufmerksam, dass der Cheat bzw. Hack an sich neutral ist, erst seine Einbettung in einen sozialen Kontext lässt ihn zum Gift für das Spiel werden.

Alles in allem halte ich also fest, dass Cheating in seiner unendlichen Mannigfaltigkeit, vom komplexen *Wallhack* bis hin zum Blick auf den gegnerischen Bildschirm, stets eine Verhandlung zwischen den Spielern ist. Der Cheat fungiert hierbei als Katalysator, er macht den unsichtbaren Magic Circle sichtbar und beweist dessen Existenz. Der Cheat dient außerdem als Indikator, der angibt, was „gerade noch toleriert wird“, also Teil des Spiels ist und was als „Falschspiel“ den Magischen Kreis zum Einsturz bringt und weithin als Cheat verrufen ist.

Ich hoffe, mit dieser Erkenntnis weitere Arbeiten zum oft stiefmütterlich behandelten Thema des Cheats entzünden zu können. Wie wirksam der Cheat im Hinblick auf die Offenlegung Huizingas Magic Circle ist, konnte ich anschaulich beweisen – wer weiß, welche neuen Blickwinkel der Cheat auch anderen Feldern der Spielewissenschaft eröffnen kann.

## 6. Bibliographie

- Agamben, Giorgio. *Was ist ein Dispositiv?*. diaphanes, 2008.
- Caillois, Roger. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Ullstein, 1982.
- Consalvo, Mia. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press, 2009.
- Gombrich, Ernst. *Meditationen über ein Steckenpferd: von den Wurzeln und Grenzen der Kunst*. Suhrkamp, 1978.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt, 1956.
- Juul, Jesper. „The Magic Circle and the Puzzle Piece“. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam University Press, 2008. S. 56-70.
- Liebe, Michael. „Die Dispositive des Computerspiels“. In: Jan Distelmeyer / Christine Hanke / Dieter Mersch (Hg.) *Game over?! Perspektiven des Computerspiels*. Script, 2008. S. 73–94.
- Liebe, Michael. „There is no Magic Circle. On the Difference between Computer Games and Traditional Games“. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam University Press, 2008. S. 324-338.
- Mersch, Dieter. „Logik und Medialität des Computerspiels“. In: Jan Distelmeyer / Christine Hanke / Dieter Mersch (Hg.) *Game over?! Perspektiven des Computerspiels*. Script, 2008. S. 19–41.
- Perron, Bernard. "From Gamers to Players and Gameplayers". In: Mark Wolf / Bernard Perron (Hg.) *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 2003. S. 237-259.
- Pias, Claus. „Der Hacker“. In: Eva Horn / Ulrich Bröckling (Hg.) *Grenzverletzer. Figuren politischer Subversion*. Kulturverlag Kadmos, 2002. S. 248-270.
- Pohl, Kirsten. „Ethical Reflection and Emotional Involvement in Computer Games“. In: Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam University Press, 2008. S. 92-108.
- Salen, Katie und Eric Zimmermann. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2004.
- Sicart, Miguel. *The ethics of computer games*. MIT Press, 2011.

## Online

Aarseth, Espen. "Playing Research: Methodological approaches to game analysis." Proceedings of the digital arts and culture conference (2003).

Krämer, Sybille. "Die Welt–ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit." Freie Universität Berlin (2005).

Kuecklich, Julian. "Other playings: cheating in computer games." Proceedings of the Other Players Conference (2004).

Woods, Steward. "Playing With An Other: Ethics in the Magic Circle". Cybertext Yearbook (2007).

o.V. „Counter-Strike: Global Offensive - Cherts & Graphs“. SteamDB, 2018.  
<https://steamdb.info/app/730/graphs/> (28.04.2018)

o.V. „§263 Betrug“. DeJure, 2017.  
<https://dejure.org/gesetze/StGB/263.html> (28.04.2018)

o.V. „The International 2017“. Dota 2 Wiki, 2018.  
[https://dota2.gamepedia.com/The\\_International\\_2017](https://dota2.gamepedia.com/The_International_2017) (28.04.2018)

## Spiele

COUNTER-STRIKE. Valve Corporation, 2000.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE. Valve Corporation, 2012.

GRADIUS. Konami, 1985.

HALF-LIFE. Valve Corporation, 1998.

QUIZDUELL. FEO Media, 2013.

SUPER MARIO WORLD. Nintendo, 1991.