

Universität zu Köln
Institut für Digital Humanities

Masterarbeit
Professor Dr. Øyvind Eide
Sommersemester 2021

**Changing Perspective - Ein Ansatz,
anhand von Videospielen
antimuslimischen Rassismus in
Deutschland aufzuzeigen.**

von
Kerstin Limberger
MA Medienwissenschaft:
Medienkulturwissenschaft, Medieninformatik
6. Fachsemester
Neue Prüfungsordnung
Eythstraße 149
51103 Köln
Tel. 01578 35 14 935
klimberg@smail.uni-koeln.de
Matrikelnummer: 7308002

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Die Rassismus Debatte in Deutschland.....	5
2.1	Rassismus als Begriff	8
2.1.1	Biologisch begründeter Rassismus	9
2.1.2	Neo-Rassismus und kultureller Rassismus	10
2.2	Antimuslimischer Rassismus und seine Ursprünge	12
2.2.1	Orientalismus	13
2.2.2	Antimuslimischer Rassismus	14
3	Game Studies	20
3.1	Immersion	22
3.2	Identifikation mit dem Avatar	25
3.3	Empathie in Video Spielen.....	27
4	Das Spiel	30
4.1	Der Spielablauf.....	32
4.2	Szene 1	35
4.3	Szene 2	38
4.4	Ergebnis.....	43
5	Ausblick und Grenzen - Mögliche Forschung mit VR	49
6	Fazit.....	53
	Literaturverzeichnis.....	56
	Eigenständigkeitserklärung	61

1 Einleitung

Die Rassismus Debatte in Deutschland ist keine Neuheit. Seit Jahrzehnten und Jahrhunderten bestehen einige Rassismen in verschiedenen Ländern gegen diverse nicht-weiße Minderheiten. Ein Teil des Rassismus Problems ist oft, dass weiße, nicht betroffene, Menschen sich nicht in die Lage von rassistisch diskriminierten Personen hineinversetzen können. Es fehlt an Empathie sich die Situationen aus der Perspektive des:der Anderen vorzustellen. Erfahrungsberichte von rassistischen Diskriminierungen werden nicht so tiefgreifend wie sie sind wahrgenommen. Obwohl dies nicht auf alle weißen Menschen zutrifft, ist es dennoch in der Gesellschaft stark vertreten. Es benötigt daher einen Weg diesen Menschen einen, wenn auch nur kurzen, Einblick zu geben, wie es ist die Perspektive zu wechseln. Keineswegs kann durch einen so kurzen Einblick ein Diskriminierungsgefühl wie bei den Betroffenen selbst ausgelöst werden. Es kann aber dazu beitragen sich der Situation klar zu werden und des Weiteren zu einer Selbstreflexion verleiten. Nun gibt es bereits unzählige Bücher, Filme und Serien, welche die Situation von Betroffenen abbilden und einen Perspektivwechsel erzeugen sollen. Jedoch kann dieser Effekt durch ein weit immersiveres Medium verstärkt werden. Video Spiele, und im weiteren Blick Virtuelle Realitäten, erhöhen das Immersionslevel um einiges und haben dadurch ein hohes Potential die Aufgabe des Perspektivwechsels zu erfüllen. Diese Überlegungen sind Motivation dieser Arbeit. Damit dieser Ansatz ausreichend überprüft werden kann, benötigt es einen groben Überblick über die generelle aktuelle Rassismus Debatte. In dieser Arbeit spielt vor allem der Rassismus in Deutschland eine zentrale Rolle. Wie im Weiteren dieser Arbeit herausgearbeitet wird, entstand Rassismus in einzelnen Ländern abhängig ihrer Vergangenheit und den Ereignissen dieser. Was jedoch alle Rassismen gemeinsam haben, ist die grundlose Ausgrenzung bis hin zur Tötung der jeweiligen Minderheiten. Welche Gründe und Mechanismen dieses Rassismus zugrunde liegt, ist Teil des sehr großen Forschungsgebiets, welches auf verschiedenste Aspekte untersucht werden kann. Diese Arbeit verfolgt nicht das Ziel einer vollkommenen Darstellung der Rassismus Debatten in verschiedenen Ländern mit ihren

Ursprüngen und Ausformungen. Stattdessen soll ein grundlegendes Verständnis der vor allem in Deutschland herrschenden Diskursen und deren Ursprüngen herausgearbeitet werden. Hierfür wird auf die generelle Definition von biologisch begründetem Rassismus eingegangen. Darauf aufbauend leiten die Ausführungen weiter zu dem in Deutschland vorherrschenden kulturellem Rassismus; dem antimuslimischen Rassismus, welcher Hauptbestandteil dieser Arbeit ist. Diese Form der Diskriminierung, die besonders in Deutschland ausgeprägt ist, wird genauer beleuchtet, um ihre Ursprünge und Ausformungen zu verdeutlichen. Rassismus ist eine Form von Diskriminierung sowie Fremdenfeindlichkeit, daher werden diese Begrifflichkeiten fortlaufend verwendet, um den Lesefluss zu verbessern. Somit ist die erste theoretische Grundlage geschaffen, was zu den darauffolgenden Erörterungen über Game Studies selbst führt. Speziell wird hier genauer auf die Themen Immersion, Identifizierung mit dem Avatar sowie das Erzeugen von Empathie durch Video Spiele eingegangen. Diese Themen stellen nur einen Bruchteil des Forschungsgegenstands dar, dienen jedoch dem Zweck, die aufgestellte These zu belegen.

Mit diesen theoretischen Werkzeugen wird daraufhin die These beleuchtet, dass ein Video Spiel basierter Ansatz helfen kann, weiße, nicht von Rassismus betroffene, Menschen für täglich stattfindenden antimuslimischen Rassismus in Deutschland zu sensibilisieren. Dank der vorangestellten Definitionen kann das Video Spiel auf verborgene und teils offene Rassismen untersucht werden. Kombiniert mit den theoretischen Werkzeugen der Game Studies können nun Überlegungen angestellt werden, inwiefern sich die These bestätigen lässt. Abschließend gibt die Arbeit einen Ausblick auf mögliche weitere Forschungsmöglichkeiten in diesem Gebiet.

Diese Arbeit soll dem Zweck dienen, eine Möglichkeit zu finden, Nichtbetroffenen antimuslimischen Rassismus zu verdeutlichen, damit diese ein mögliches eigenes rassistisches Verhalten reflektieren und verändern können. Die Barriere sich in die Lage von Betroffenen zu versetzen soll so niedrig wie möglich sein, damit möglichst viele von den Effekten profitieren können. Eine Freisprechung von der Reproduktion jeglichem Rassismus soll dieser Ansatz allerdings nicht sein, er soll lediglich eine Möglichkeit bieten sich der Problematik bewusst zu werden. Eine weiterführende Befassung mit dem Thema und den eigenen Verhaltensweisen kann das besprochene Spiel nicht ersetzen, Dies soll

aber auch nicht geschehen, da Rassismus nur durch intensives Aufarbeiten und Auseinandersetzen seitens der Mehrheitsgesellschaft bekämpft werden kann.

2 Die Rassismus Debatte in Deutschland

Das folgende Kapitel dient als Einstieg in die komplexe Thematik des Rassismus. Die Diskussion von Rassismus ist sehr vielseitig und durch verschiedenste Einflüsse geprägt. So ist dessen Debatte in den USA eine andere als in Deutschland. Während sich diese wiederum von den Debatten in Frankreich oder Großbritannien unterscheidet. Grund dafür sind die verschiedenen historischen Entwicklungen der jeweiligen Länder. Der Debatte in den USA geht der lange Sklavenhandel voraus, Großbritannien und Frankreich ihre Kolonialgeschichte und Deutschlands Debatte führt durch die nationalsozialistische Zeit Mitte des 20. Jahrhunderts. Keine dieser historischen Ereignisse kann isoliert betrachtet und nur einem Land zugeteilt werden. Europäische Länder waren ebenso beteiligt am Sklavenhandel wie die USA. Ebenso war auch Deutschland eine Kolonialmacht – wenn auch keine so große wie Großbritannien oder Frankreich. Diese grundlegende Definition von Rassismus ist wichtig, um dessen neueren Entwicklungen im Verlauf dieses Kapitels abbilden zu können. Sie soll dazu dienen den Rassismus Begriff grundlegend zu erklären, um mit weiteren Ausführungen darauf aufbauen zu können.

Rassismus ist sehr vielschichtig und wirkt auf verschiedenen Ebenen, auf denen Systeme sowie Strukturen relevante Effekte erzeugen und verstärken können. Im folgenden Teil werden neben der generellen Definition von Rassismus auch neuere Entwicklungen von dessen Forschung aufgezeigt.

Berichte von Rassismus Erfahrungen sind sehr vielfältig. Eine extreme Form ist offener Rassismus, welcher oftmals in tätliche Übergriffe mündet. Vielmehr sind es jedoch eher versteckte, subtile Formen, von denen rassistisch diskriminierte Menschen berichten. Diese Erfahrungen werden von der Mehrheitsgesellschaft jedoch oft nicht wahrgenommen und identifiziert (vgl. Hill 2020, S. 9). Obwohl

Rassismus immer weiter neue Ausprägungen und Formen annimmt, auch wenn spezifische Darstellungsformen, wie etwa die koloniale Darstellung des „Afrikaners“ über lange Zeit bestehen bleiben (vgl. Miles 2014). Dies wird auch an den gegenwärtigen politischen und gesellschaftlichen Diskursen in Europa deutlich. Besonders häuft sich diese Diskussion seit dem vermehrten Aufkommen von Geflüchteten aus dem arabischen Raum. Rassistische Diskriminierungen beschränken sich nicht nur auf die mehr oder weniger subtile Ausgrenzung des „Anderen“ durch Individuen. Der sogenannte institutionelle beziehungsweise strukturelle Rassismus spielt mindestens eine genauso wichtige Rolle. Bei diesem geht es, wie Leiprecht zusammenfasst, um

„das kollektive Versagen einer Organisation (...), die für Angehörige von bestimmten Gruppen ein angemessenes und professionelles Angebot nicht gewährleistet und entlang von sozialen Konstruktionen zu Hautfarbe, Kultur, oder ethnischer Herkunft benachteiligt und /oder ausgrenzt“
(Leiprecht 2009, S. 332) .

Struktureller Rassismus unterscheidet sich daher zum personellen, dass dieser von Institutionen, der Gesellschaft, ihrer Normen und Gesetzen ausgeübt wird. Situationen, in denen institutioneller Rassismus ausgeübt werden kann, sind zum Beispiel der Wohnungs- oder Arbeitsmarkt sowie im Bildungswesen oder in der politischen Beteiligung. Der Grad der Diskriminierung hängt zwar auch davon ab inwiefern Akteure innerhalb des Systems absichtsvoll handeln, jedoch wird die Diskriminierung über ein System und Strukturen vollzogen (vgl. Gomolla 2017, S. 133-155).

Folgend wird erläutert, welche Definitionen von Rassismus in dieser Arbeit verwendet werden. Die Forschung zu Rassismus kann in zwei wesentliche Ansätze eingeteilt werden (vgl. Mecheril und Scherschel, Karin 2009, S. 43 ff.). Der erste Ansatz befasst sich mit der (sozial-)psychologischen sowie sozialisationstheoretischen Forschung, welche sich auf individuelle und gruppenbezogene Prozesse fokussiert. Dieser Ansatz sucht nach Erklärungen dafür, weshalb Menschen gegenüber sogenannten „Fremden“ Vorurteile entwickeln und sich feindselig verhalten. Die Konstruktion des „Anderen“, in der Forschung oft als „Othering“ bezeichnet, spielt in diesem Konzept eine zentrale Rolle (vgl. Mecheril und Scherschel, Karin 2009, S. 47). Das Augenmerk wird auf das Individuum mit seinen Einstellungs- und Wahrnehmungsphänomenen gelegt (vgl. Mecheril und Scherschel, Karin 2009, S. 43). Gesellschaftliche

Strukturen und Machtverhältnisse werden in dieser Methodik nicht mit einbezogen, was als Kritik in Bezug auf die Migrationsforschung formuliert wird. Der zweite Forschungsansatz fokussiert sich, mit dem Wissen, dass Rassismus nur bedingt mit Vorurteilsforschung und Bezug auf individuelles (Fehl-) Verhalten begründbar ist, ebenfalls auf gesellschaftliche Machtverhältnisse und Strukturen und bezieht diese in den Diskurs mit ein (vgl. Mecheril und Scherschel, Karin 2009, S. 46). Daher darf Rassismus nicht als eindimensionales gesellschaftliches Phänomen betrachtet werden, sondern muss als mehrschichtiges strukturelles und individuelles Problem gelten (vgl. Hill 2020, S. 11). Eine isolierte Analyse der persönlichen Ausprägung von Rassismus umfasst nicht die komplette Problematik. Dessen Bezeichnung als Ideologie oder Diskurs ermöglicht es, ihn auch in strukturellen, institutionellen und individuellen Bereichen verorten sowie kritisch reflektieren zu können. Dies verdeutlicht, dass das Phänomen Rassismus alle Gesellschaftsmitglieder betrifft und nicht auf das Fehlverhalten einzelner Randgruppen zu reduzieren ist (vgl. Mecheril und Scherschel, Karin 2009, S. 46).

2.1 Rassismus als Begriff

Rassismus ist ein vielschichtiges Gefüge von Diskursen und Praktiken, welches Ungleichheitsverhältnisse reproduziert und legitimiert. Diese Form von Diskriminierung ist auf verschiedenen Ebenen erkennbar und nicht nur ein Phänomen individuellen Handelns, sondern auch eines auf struktureller sowie institutioneller Ebene (vgl. Leiprecht und Kerber 2009, S. 322).

Die folgenden Definitionsversuche beziehen sich auf den deutschsprachigen Raum. Wie bereits erwähnt wurde, ist die Rassismus Debatte je Land und Geschichte anders ausgeprägt. Rassismus beschreibt ein Phänomen, bei dem Menschen entlang von Differenzlinien, wie zum Beispiel Herkunft oder Hautfarbe, in Gruppen eingeteilt werden. Diesen Gruppen werden explizit oder implizit eine gewisse Wertigkeit sowie eine Hierarchie-Ebene zugeteilt. Durch diese Einteilung kommt es zur Konstruktion von „Rassen“ oder Kulturen. Rassismusrelevante Praxen und Effekte werden dadurch legitimiert und reproduziert.

Ein Kernpunkt von Rassismus ist die Konstitution eines „Wir“ und eines „Anderen“. Die Dominanzgesellschaft verkörpert das „Wir“. Es verfügt über die Deutungshoheit und stellt die Norm dar. Das „Andere“ verkörpert die Abweichung der Norm. Mit dieser Logik werden Menschen, die nicht der „Norm“ entsprechen, in die Kategorie des „Anderen“ geschoben (vgl. Hill 2020, S. 12). Kategorien für diese Einteilung sind Hautfarbe, Herkunft, religiöse Symbole oder von der Norm zugeschriebene Merkmale.

Bei Rassismus handelt es sich um individuelle, kollektive, institutionelle und strukturelle Praktiken der Herstellung oder Reproduktion von Bildern, Denkweisen und Erzählungen über Menschengruppen, die jeweils als statische, homogene und über Generationen durch Erbfolge verbundene Größen vorgestellt werden, wobei (explizit oder implizit) unterschiedliche Wertigkeiten, Rangordnungen (Hierarchien) und/oder Unvereinbarkeiten zwischen Gruppen behauptet und Zusammenhänge zwischen äußerer Erscheinung und einem „inneren“ Äquivalent psycho-sozialer Fähigkeiten suggeriert, also in der Weise „Rassen“, „Kulturen“, „Völker“ oder „Nationen“ konstruiert werden (Leiprecht 2009, S. 322).

Leiprecht spricht über die unterschiedlichen Ebenen, aber auch über verschiedene Ausprägungen von Rassismus. Menschengruppen werden aufgrund ihres Abstammungsverhältnisses bestimmte Eigenschaften oder Wertigkeiten zugeschrieben. Ebenso beschreibt er den Zusammenhang zwischen äußerem Er-

scheinen und den angenommenen psycho-sozialen Fähigkeiten. Diese dienen als Grundlage der Konstruktion von „Rassen“, „Kulturen“ und „Völkern“ (Leiprecht 2009, S. 322ff).

In der Geschichte des Rassismus im deutschsprachigen Raum gibt es mit dem Laufe der Zeit eine Verschiebung des Diskurses - vom ursprünglich biologisch begründeten Rassismus (wie er in der nationalsozialistischen Zeit angewendet wurde) zum aktuellen „kulturellen“. Die Verschiebung bedeutet nicht, dass es nur noch kulturellen Rassismus gibt. Stattdessen muss es eher als eine Ergänzung betrachtet werden. Um den Verlauf sowie Unterschiede der verschiedenen Rassismen aufzuzeigen, werde ich nun auf beide Arten eingehen.

2.1.1 Biologisch begründeter Rassismus

Für Robert Miles sind zwei Aspekte für die Herleitung des Rassismus Begriffs wesentlich: „Rassifizierung“¹ (racialisation) und Bedeutungskonstruktion (signification). Ersteres beinhaltet die Konstruktion von „Rassen“, der bestimmte körperliche Merkmale als Grundlage dienen. Der zweite Aspekt beschreibt die Zuschreibung von meist negativen Attributen dieser konstruierten Gruppe. Durch diese Differenzierung von Menschen und der Zuschreibung bestimmter Attribute wird das Konstrukt „Rasse“ erstellt. Womit gleichzeitig eine Hierarchisierung dieser einhergeht (vgl. Miles 1989, S. 354ff.). Er führt aus:

„Wenn man realen oder fiktiven biologischen Eigenschaften eine Bedeutung zuschreibt, um den Anderen zu definieren, definiert man damit notwendigerweise mittels des gleichen Kriteriums das Selbst, die je eigene Identität“ (Miles 2014, S. 101).

Außerdem macht Miles deutlich, dass die „Rassifizierung“ eine Verknüpfung von phänotypischen Merkmalen (wie zum Beispiel das Merkmal der Hautfarbe) mit psycho-sozialen beziehungsweise kulturellen Eigenschaften (ungebildet, aggressiv, etc.) beinhaltet. Menschen, die bestimmte äußerlicher Merkmale

¹ Begriffe wie „Rasse“ und „Rassifizierung“ werden in dieser Arbeit in Gänsefüßchen gesetzt, da sie zwar die deutsche Übersetzung zu dem, in der englischsprachigen Literatur, verwendeten Begriff „race“ sind, allerdings durch die NS Zeit in der deutschen Verwendung vorbelastet sind und im heutigen Sprachgebrauch nicht mehr verwendet werden.

aufweisen, werden demnach spezifische Eigenschaften zugesprochen. Durch diese Markierung und negative Darstellung des „Anderen“ wird das Eigene erst herausgestellt und es entsteht eine Dichotomisierung, welche den Anschein erweckt, dass die alleinige Anwesenheit des „Anderen“ sich negativ auf die Lebensbedingungen der eigenen Gruppe auswirkt. Diese negative Assoziation des „Anderen“ führt demnach zu einer Ausschließungspraxis (exclusionary practice). Diese äußert sich in ungleicher Verteilung von Ressourcen und Dienstleistungen oder in der heterogenen Repräsentation in Hierarchie der Klassenpositionen. Konkret kann dies somit beispielsweise auf dem Arbeits- oder Wohnungsmarkt sowie durch Benachteiligung in Bildungsmöglichkeiten erfolgen (vgl. Miles 1989, S. 354ff).

In der Rassismus Definition nach Miles und Memmi wird der Begriff als ausschließliche intentionale Handlung verstanden (vgl. Memmi 1992, S. 103). Um den vollen Umfang aller Formen und Arten von Rassismus kenntlich zu machen, benötigt es ein Verständnis, welches weniger dualistisch und weniger auf der persönlichen Ebene stattfindet und auch strukturelle und institutionellen Rassismus betrachtet.

2.1.2 Neo-Rassismus und kultureller Rassismus

Konträr zur Auffassung von Miles und Memmi, in der biologische Argumentationen im Rassismus eine wesentliche Rolle spielen, gibt es einige Forscher:innen, welche die Definition von körperlichen Merkmalen nicht als Voraussetzung für Rassismus sehen, wie beispielsweise Étienne Balibar, Stuart Hall und Rudolf Leiprecht. So ist für Balibar auch die Konstruktion kulturell bestimmter Unterschiede ausschlaggebend. Er spricht von einem „Rassismus ohne Klassen“ oder auch einem „Neo-Rassismus“. Der Begriff „Rasse“ wird bei dieser Auslegung von Rassismus mit dem Begriff „Kultur“ ersetzt (vgl. Balibar und Wallerstein 2017, S. 23ff). Iman Attia sieht die Unterteilung nach kulturellen Unterschieden anstatt nach biologischen Merkmalen als eine gegenwärtige Form der „Rassifizierung“ (vgl. Attia 2014). Anstatt von „Rassen“ wird von Kulturen

gesprochen, welche aber gleichsam statisch, homogen und unveränderbar imaginiert werden.

Balibar markiert den eingeführten Begriff „Neo-Rassismus“ als „Rassismus ohne Rassen“, welcher sich nicht durch die biologische Vererbung, sondern durch die Unaufhebbarkeit der kulturellen Differenz auszeichnet. In dem Argumentationsmuster des Kulturrassismus, wird betont, dass es keine menschlichen „Rassen“ gibt und sich auch keine von Natur aus gegebenen Eigenschaften aus biologischen Merkmalen erklären lassen. Jedoch wird argumentiert, dass derartige Eigenschaften aus der jeweiligen Zugehörigkeit einer Kultur entspringen (vgl. Balibar und Wallerstein 2017, S. 28ff).

Diese Art des Rassismus, die den pseudo-biologischen Rassenbegriff nicht als wesentlichen Kernpunkt hat, ist keine Neuheit. Balibar beschreibt den modernen Antisemitismus als einen Prototyp des kulturellen Rassismus. Es wurden zwar – vor allem in der nationalsozialistischen Zeit – Jüd:innen gewisse körperliche Merkmale zugeschrieben, diese wurden aber eher als Zeichen einer tiefsitzenden Psychologie ausgelegt als ein Zeichen des biologischen Erbgutes. Ein/eine Jude/Jüdin wäre umso „echter“ je unerkennbarer er sei. Bei dieser Art des Rassismus geht es vorrangig nicht um körperliche Merkmale, sondern viel mehr um das (angedichtete) Wesen von Jüd:innen sowie der kulturellen Tradition des Judentums. Der Antisemitismus ist somit ein Kulturrassismus „par excellence“ (vgl. Balibar und Wallerstein 2017). Diese Erkenntnis ist maßgeblich für die gegenwärtige Feindschaft gegenüber muslimisch gelesenen Menschen in Deutschland. Sie ist verknüpft mit einem Bild vom Islam, dessen Weltanschauung und Werte unvereinbar mit denen der „deutschen“ Kultur sind.

Nachdem die grundlegenden Begrifflichkeiten beschrieben wurden, fokussiert sich diese Arbeit nun speziell auf Rassismus in Bezug auf die östliche, arabische und islamgeprägte Welt. Im deutschsprachigen Raum wird diese besondere Ausprägung „antimuslimischer Rassismus“ genannt.

2.2 Antimuslimischer Rassismus und seine Ursprünge

Bei ersten Berührungspunkten mit dem Begriff antimuslimischer Rassismus ist unklar, warum diese Art nicht unter den allgemeinen Begriff Rassismus gefasst werden kann. Wie bereits erarbeitet wurde, ist Rassismus ein sehr komplexes sowie unterschiedlich geprägtes Themenfeld. Doch der Hauptaspekt der allgemeinen Rassismus Definition ist die Einteilung von Menschen in „Rassen“, die meist auf biologischen Merkmalen basiert. Dieser Ansatz trifft jedoch nicht - oder wenig - auf den Rassismus zu, den arabisch/muslimisch gelesene Menschen erfahren. Bei dieser Art der Einteilung wird nicht nach biologischen Merkmalen, sondern nach kulturellen Ungleichheiten und ihren vermeintlich unüberwindbaren Unterschieden differenziert. Der antimuslimische Rassismus ist per Definition ein Neo- beziehungsweise Kulturrassismus, wie Balibar ihn erläutert hat (vgl. Balibar und Wallerstein 2017, S. 23ff).

Geprägt wurde der heutige antimuslimische Rassismus durch die Orientalisierung des Nahen Ostens zu Kolonialzeiten. Sie ist ein Grund, weshalb das westliche Bild des Islams von Vorurteilen wie Rückständigkeit, Gewaltbereitschaft, Unterdrückung und Barbarismus geprägt ist (vgl. Shooman 2014, S. 62). Doch bis heute werden dem Islam derartige Vorurteile unterstellt. Durch das vermehrte Aufkommen von Geflüchteten seit 2015 werden diese Vorurteile so stark bekräftigt, dass Angriffe auf Betroffene stattfanden. Die Islam-Debatte und der dazugehörige antimuslimische Rassismus sind in Deutschland aktueller denn je. Im folgenden Kapitel werden die Ursprünge bis hin zur aktuellen Situation des antimuslimischen Rassismus in Deutschland zusammengefasst, um die aktuelle Problematik veranschaulichen zu können.

2.2.1 Orientalismus

Wie bereits erläutert wurde, hat der heutige antimuslimische Rassismus eine lange Vorgeschichte, bei der die Ursprünge in der Orientalisierung des Nahen Ostens liegen. Edward Said hat 1978 eine bis heute relevante Theorie der Orientalisierung veröffentlicht. Diese kritisiert nicht nur die bis dahin etablierte Forschungsrichtung der Orientalistik, sondern führte ebenso zur Gründung eines neuen Forschungsgegenstandes - der postkolonialen Studien. Jahre später wurde Saids Werk kritisch betrachtet und einige Ansätze erscheinen daher weniger glaubwürdig und sehr einseitig beleuchtet. Dennoch bleibt Saids Theorie prägend für diese Thematik, weshalb sie trotz der Kritik an seinem Werk in dieser Arbeit verwendet wird.

Said besagt, dass der Orient eine Konstruktion der westlichen Welt sei, da dieser nicht einfach da ist, sondern von westlichen Autoren erschaffen wurde. Er dient als Gegenstück zur gebildeten, fortschrittlichen und intellektuellen westlichen Welt, dem sogenannten Okzident. Wie aus der Begriffsdefinition des Rassismus bekannt, bezeichnet er die Konstruktion des „Anderen“. Ihm werden somit viele negative Attribute unterstellt, welche die Funktion haben, den Westen als bessere, überlegenere Gesellschaft darzustellen. Dazu gehörte auch die in der Region vorherrschende Religion – den Islam – als minderwertig und rückständig darzustellen. Trotz dieser Konstruktion des Orients, den es geografisch gesehen nicht gibt, hat dieser eine ungefähre Entsprechung in der Wirklichkeit. Die autoritäre Haltung der Europäer hat in dem Gebiet in Kolonialzeiten bis heute seine Spuren hinterlassen und ein Machtgefüge erstellt, welches immer noch zu Konflikten in dieser Region führt. Edward Said befasst sich vorrangig mit dem Orientalismus in Frankreich sowie Großbritannien und bezeichnet Deutschland oft als weniger betroffen (vgl. Said 1979, S. 7-22). Was Said allerdings nicht beachtet ist, dass prägende Orientalismus Theorien dieser Zeit von deutschen Forscher:innen publiziert wurden. Deutschland war zwar kolonial nicht so präsent im Orient wie es Frankreich und Großbritannien waren, jedoch war dieses Land maßgeblich an dessen Konstruktion beteiligt (vgl. Wiedemann 2012).

Durch das Schaffen eines „minderwertigen“ Gegenparts zum Okzident wurde viel vermeintliches Wissen über den Orient erforscht. Erkenntnisse wurden durch die damalige Legitimierung als eine Wissenschaft kaum hinterfragt und finden sich

teilweise bis heute in typischen Vorurteilen gegenüber der arabischen Welt. Eines der wichtigsten Argumente im Orientalismus war die Betonung der unterschiedlichen Persönlichkeitsstrukturen und der Unvereinbarkeit dieser. Die Orientalen galten als unorganisiert, antriebslos, tendenziell hinterhältig und nur begrenzt zu höherer Vernunft und logischen Denkens befähigt. Dieses negative Bild lieferte den früheren Kolonialmächten die Grundlage für ihre Politik (vgl. Said 1979, S. 130ff.). Während der Betrachtung häufiger Argumentationen heutiger Politiker:innen, die meistens im rechten Spektrum angesiedelt sind, finden sich viele dieser vermeintlichen Eigenschaften in der Geflüchteten-Debatte wieder.

Schlussfolgernd hat der Orientalismus die westliche Welt bis heute stark geprägt. Auch nach dem Zweiten Weltkrieg und dem Untergang des Kolonialismus werden immer noch pauschale Aussagen über die arabische Welt getroffen und ihre vermeintliche unüberwindbare Differenz zur westlichen Welt betont.

2.2.2 Antimuslimischer Rassismus

Bevor näher auf die genaue Definition des heutigen antimuslimischen Rassismus eingegangen wird, ist eine Begriffsdefinition und Abgrenzung nötig. In der aktuellen Debatte herrscht eine rege Diskussion, welcher Begriff der passendste für die Diskriminierung muslimisch gelesener Menschen ist. Die beiden meist genutzten Begriffe sind hierbei „Islamophobie“ und „antimuslimischer Rassismus“. Folgend wird erläutert, weshalb in dieser Arbeit der Begriff „antimuslimischer Rassismus“ bevorzugt verwendet wird.

Einer der gängigsten Einwände gegen den Begriff „Islamophobie“ ist die damit einhergehende starke Generalisierung einer Glaubensgemeinschaft. Sie endet in distinkten Kategorien des „Wir“ und des „Ihr“ und impliziert eine Nicht-Zugehörigkeit von Muslim:innen. Dadurch wird der Islam als ein homogenes Gebilde verstanden und innerislamische Diversität ausgeblendet oder gar geleugnet. Ebenso werden damit massive Unterschiede in islamischen Ländern wie Indonesien, Saudi-Arabien, Tunesien oder der Türkei ignoriert. Bei dieser Verallgemeinerung einer Weltreligion führt jede Hervorhebung eines Merkmals

zu einer Suggestion von Kausalität. Dies bedeutet, dass der Islam als Ursache betrachtet wird. Ein Beispiel hierfür ist der Vorwurf des allgemein geltenden mangelnden Integrationswillen von Muslim:innen, bei dem die Funktion von sozialen Vorurteilen und Rassismus allerdings ignoriert wird. Es entsteht ein Mechanismus, bei dem die Gesamtgruppe für die Taten einiger ihrer Mitglieder verantwortlich gemacht wird. Bei der Eigengruppe kommt dieser nicht zur Anwendung und es handelt sich ausschließlich um Einzelfälle (vgl. Shooman 2020, S. 1-3).

„Während ein Straftäter aus der Eigengruppe als Abweichung von der Norm angesehen wird, gilt er bei der Fremdgruppe schnell als deren typischer Vertreter [...]. Dieses Messen mit doppeltem Maß bildet ein wichtiges Kriterium, um legitime Kritik vom Ressentiment zu unterscheiden“ (Shooman 2020, S. 3).

Der Unterscheidungsprozess zwischen dem „Wir“ und dem „Ihr“ muss als aktive Konstruktion von Gruppen verstanden werden. Diese ist nicht aus natürlichen Prozessen entstanden, sondern aus gesellschaftlichen, sozialen, politischen und historischen Entstehungsbedingungen. An dieser Stelle kommt der Begriff „Islamophobie“ an seine Grenzen. Dieser fokussiert sich auf die Individuen als Träger:innen von Vorurteilen, lässt aber eine angemessene Analyse struktureller und gesellschaftlicher Dimensionen aus. Der Phobie Begriff, der eine krankhafte Angst beschreibt, fungiert im Islamophobie Begriff als pathologisierend und entlastend. Die Ablehnung des Islams, und folglich auch von Muslim:innen erscheint somit als Folge eines Bedrohungsgefühls und könnte als natürliche Reaktion auf die steigende Präsenz der muslimischer Bevölkerung gesehen werden. Der Begriff „antimuslimischer Rassismus“ hingegen bezieht auch rassismuskritische Ansätze auf struktureller und institutioneller Ebene mit ein (vgl. Shooman 2020, S. 3-5).

Um den gegenwärtigen antimuslimischen Rassismus umfassend abbilden zu können, ist es notwendig auf die Historie zurückzublicken. Diese Art von Rassismus bezeichnet eine Zusammensetzung aus historischen Feindbildern in Bezug auf den Islam als ein außenpolitischer Faktor und aktuellen antimuslimischen Haltungen. Die mit einer neuartigen muslimischen Präsenz im Westen einhergehen, welche als Folge von Migrationsprozessen verstanden werden können. Historisch betrachtet besteht das islamische Feindbild in der christlich-mittelalterlichen Wahrnehmung aus einer Religion „des Schwertes“ mit dem

Propheten Mohammed als Lügner. Dieses bereits im Mittelalter geprägte negative Bild des Islams wurde schließlich in der Kolonialzeit in die Konstruktion des Orients integriert (vgl. Shooman 2014, S. 41-43).

Für die gegenwärtigen antimuslimischen Diskurse ist es wichtig zu beachten, dass sich die heutige muslimische Gesellschaft im Westen überwiegend aus Migrant:innen sowie ihren Nachfahren zusammensetzt. Diese stammen entweder aus ehemaligen Kolonien, wie in Frankreich und Großbritannien, oder kamen als Arbeitsmigrant:innen oder Geflüchtete nach Deutschland. Daraus lässt sich schließen, dass auch die soziale Klasse beziehungsweise Schichtzugehörigkeit eine ausschlaggebende Rolle bei der Analyse antimuslimischer Diskurse darstellt. Dies könnte eine Erklärung für die in Europa oft vorherrschenden Stereotype von „sozialschmarotenden“, „parasitären“ Muslim:innen liefern (vgl. Shooman 2020, S. 5).

Die durch den damaligen Fraktionsvorsitzenden der CDU, Friedrich Merz, begonnene Debatte über die deutsche Leitkultur verstärkte die bereits seit den 1980er Jahren etablierte Differenzierung zwischen „kulturfernen“ und „kulturnahen“ Ausländer:innen. Damit einhergehend wurde auch die Religion als Differenzierungsmerkmal zwischen „Wir“ und den „Anderen“ verbreiteter. Grund dafür könnten einerseits die vermehrte Sichtbarkeit von Muslim:innen gewesen sein, aber auch die Terroranschläge des 11. Septembers 2009, welche die mediale Präsenz des Islams extrem erhöhte. Wie aber Yasemin Shooman folgert, entstand die erste Leitkultur-Debatte zeitlich recht schnell auf die Änderung des Staatsbürgerschaftsrechts 1999, in welcher das „Abstammungsprinzip“ mit dem „Geburtsortsprinzip“ ersetzt wird, was Nachkommen von Migrant:innen nun von Geburt an zu Deutschen macht. Durch diese Gesetzesänderungen gehen laut Shooman gleichzeitig neue Ausgrenzungsmechanismen einher (vgl. Shooman 2020, S. 5-6). Dies bestätigt auch der Politikwissenschaftler Hartwig Pautz:

„Die religiöse und kulturelle Identität hat bei der Aushandlung von Zugehörigkeit massiv an Bedeutung gewonnen. Mittels der Vorstellung einer „Leitkultur“, die auf eine (nie vollendete) Assimilation des kulturell Anderen abzielt, kann auch in Zeiten einer brüchig werdenden „Abstammungsgemeinschaft“ die Fiktion einer homogenen Nation aufrechterhalten werden, denn sie wirkt gemeinschaftsstiftend und schafft zugleich neue Mechanismen der In- und Exklusion.“ (Pautz 2005)

Diese neu entstandene Art der Diskriminierung von muslimisch gelesenen Menschen funktioniert als eine nationale Gesellschaftskonstruktion mit der

gleichzeitig einhergehenden Konstruktion einer übernationalen „abendländischen“ Identität. Es entsteht eine Abgrenzung von Muslim:innen als unintegrierbare Minderheit mit dem „Abendland“ als Referenzpunkt.

„Nun sind es nicht mehr vorrangig „die Türk_innen“ in Deutschland, „die Pakistaner_innen“ in Großbritannien, „die Marokkaner_innen und Algerier_innen“ in Frankreich oder „die Bosnier_innen“ in Österreich, sondern „die Muslim_innen“, die als transnationales Kollektiv, als „Andere im Inneren“ Europas exkludiert werden.“ (Shooman 2020, S. 7)

Daraus folgert Shooman, dass der heutige antimuslimische Rassismus sich nicht einer neuen Zielgruppe bedient, sondern auf ein neues Diskriminierungsmerkmal abzielt, des gemeinsamen Merkmals der islamischen Religion. Diese Ausführung zeigt, dass antimuslimischer Rassismus kein besonderes Aufkommen nach den Terroristischen Anschlägen am 9. September 2009 ist. Es zeigt vielmehr, dass die Problematik bereits seit den 1980er Jahren besteht und sie im Zusammenhang mit Debatten des nationalen Selbstverständnisses sowie Zugehörigkeitsfragen einhergehen (vgl. Shooman 2020, S. 8).

Wie bereits erläutert wurde, findet bei antimuslimischem Rassismus ein Austausch der Begrifflichkeiten statt. Anstatt nach „Rasse“ wird nach Kultur eingeteilt, weshalb es sich bei antimuslimischen Rassismus um einen Kulturbeziehungsweise Neo-Rassismus handelt, in dem Kulturen als klar abgrenzbare Konstrukte gedacht werden (vgl. Balibar und Wallerstein 2017). Dadurch entsteht eine Quasi-Naturalisierung kultureller Eigenschaften. Der antimuslimische Rassismus unterteilt demnach vor allem nach der Zugehörigkeit zum Islam. Ein oft hervorgebrachter Einwand ist der, dass die religiöse Zugehörigkeit doch frei wählbar wäre und nicht wie die Hautfarbe unveränderlich sei. Bei dieser Argumentation wird jedoch nicht berücksichtigt, dass es Menschen nicht möglich ist, zu wählen, in welcher Familie sie geboren werden und ob sie in einem Land leben, in welchem der Islam als etwas Negatives gilt. Es ist somit ebenso relevant zu betrachten, wer von antimuslimischen Rassismus betroffen ist (vgl. Shooman 2020, S. 8). Der Anthropologe Juanid Rana zeigt auf, dass bei Praktiken des Racial Profiling im Zuge der Terrorismusbekämpfung versucht wird zu definieren, wie eine Person islamischen Glaubens aussieht (vgl. Rana 2007, S. 148-161). Die muslimische Identität wird als ablesbares äußeres Erscheinungsbild konstruiert. Ob die betroffene Person dem Islam überhaupt zugehörig ist, wird hierbei nicht beleuchtet. Die Einteilung erfolgt nach Yasemin Shooman vielmehr

nach spezifischen Merkmalen, die zum Stigma werden können. Dazu gehört religiöse Kleidung, wie zum Beispiel das Kopftuch, der Name oder ein bestimmtes Aussehen, welches aktuell als muslimisch gilt. Jegliche Merkmale, welche auf eine fremde Kultur hinweisen werden zusammengefasst und für die Einteilung in eine „ethnische“ Gruppe verwendet. Dies resultiert in eine nicht trennbare Einteilung verschiedener Ethnizitäten, Kulturen und Religionen sowie in die letztendliche Diskriminierung dieser Gruppen. Es kann somit nicht unterschieden werden ob sich die Diskriminierung gegen Muslim:innen und Migrant:innen als ethnische Gruppe oder als religiöse Gruppe richtet. Daher sollte vielmehr von einem intersektionalen Verständnis ausgegangen werden, dass diese Zuschreibungen stark miteinander verflochten und daher untrennbar sind. Beispielhaft ist hierzu die Verwendung von „Türk:in“, „Araber:in“, „Migrant:in“ und „Muslim:in“ als Synonyme. Laut Shooman hat diese Ethnisierung der Religionszugehörigkeit zur Folge, dass Muslim:in-Sein und Deutsch-Sein sich gegenseitig ausschließen (vgl. Shooman 2020, S. 8). Aufgrund dieser starken Verflechtung kultureller und religiöser Einteilung wäre es falsch antimuslimische Argumentationen nur auf religiöse Intoleranz zurückzuführen, wie auch Detlef Pollack in seiner Studie „Öffentliche Wahrnehmung des Islam in Deutschland“ verdeutlicht. Hier stimmen zwar knapp 80% der Befragten zu, dass alle Religionen respektiert werden müssen, jedoch denken nur knapp 50%, dass Muslim:innen die gleichen Rechte wie Anhänger:innen anderer Religionen erhalten sollten. Dieses Ergebnis zeigt, dass Religionsfreiheit zwar grundsätzlich vielen wichtig ist, sobald es aber konkret um den Islam geht, verschieben sich die Werte und Ansichten (vgl. Pollack 2013, S. 99-100).

Oft wird antimuslimische Diskriminierung als Religionskritik verschleiert beziehungsweise begründet. Der Islam wird als rückständig, übergriffig und intolerant bezeichnet. Daher werden antimuslimische Argumente oft mit dem Eintreten für Frauen- und LGBTQ* Rechten gerechtfertigt. Auch wenn der Islam als repressiv ausgelegt werden kann und einige Muslim:innen sexistische und homophone Meinungen vertreten, werden mit dieser Argumentationsstruktur die antimuslimischen Haltungen verschleiert und mit vermeintlicher Religionskritik gekennzeichnet. Es werden Menschenrechte instrumentalisiert, um den dahinter fundierten Rassismus zu legitimieren. Bei einem Blick in die Vergangenheit kann das repressive Potential von Religionen nicht verleugnet werden, jedoch wird

dieses Merkmal in der heutigen Zeit nur dem Islam zugeschrieben und es zeugt wieder von dem Messen mit doppelten Maß. Dies zeigt, wie das Christentum als „richtige“ und „aufgeklärte“ Religion instrumentalisiert wird und der Islam als negatives Gegenstück dazu fungiert, dessen Aufklärung noch nicht stattfand. Gleichzeitig wird jegliche Religionskritik lediglich am Islam geübt, was auch die Begrifflichkeiten zeigen. Islamkritik ist eine gängige Bezeichnung, jedoch gibt es hingegen keine „Christentumskritik“, „Judentumskritik“ oder Hinduismuskritik“. Der Islam wird herausgegriffen, denn es geht nicht um eine generelle Kritik an Religionen als Glaubenssysteme (vgl. Shooman 2014, S. 61-63; 2020, S. 9-10). Dazu kommt, dass sich antimuslimischer Rassismus nicht nur darauf bezieht, ob ein „falscher“ Gott angebetet wird, es geht auch um die Verteilung materieller und symbolischer Ressourcen sowie um die gesellschaftliche Gleichstellung. Yasemin Shooman sagt hierzu: „Muslim:innen werden in antimuslimischen Diskursen abgelehnt oder als Bedrohung empfunden, weil ihr gesamtes, insbesondere negatives, Verhalten mit dem Islam als einzig determinierender Faktor erklärt wird.“ Diese Art der Diskriminierung ist im kulturell begründeten Rassismus definiert, welcher kulturelle Zugehörigkeiten naturalisiert. Antimuslimischer Rassismus ist aktueller und präsenter denn je, was sich durch eine vermehrte gesellschaftliche Präsenz und Partizipation in der Öffentlichkeit von Muslim:innen erklären lässt. Dies ist ein Paradoxon, da der mangelnde Integrationswille als eines der Hauptargumente in antimuslimischen Diskursen gilt (vgl. Shooman 2020, S. 11-12). Je mehr sich Muslim:innen also in die deutsche Gesellschaft integrieren, desto mehr stoßen Sie auf Abwehrhaltungen. Trotz der Aktualität dieses Problems ist antimuslimischer Rassismus kaum in der politischen Debatte angekommen. Erst kürzlich wurde nach einer Racial Profiling Studie innerhalb der Polizei verlangt, welche anfangs vom Bundesinnenminister Horst Seehofer (CDU) abgelehnt wurde (*Tagesschau* 2020). Es ist daher nötig, dass ein öffentliches Problembewusstsein geschaffen wird, um gegen die Festigung antimuslimischer Stereotype sowie die damit einhergehenden Diskriminierungen vorgehen und Maßnahmen entwickeln zu können.

3 Game Studies

Kaum ein anderes Forschungsfeld ist in den letzten Jahren so schnell gewachsen wie die Game Studies. Dies liegt nicht nur an der rasend voranschreitenden technologischen Entwicklung, sondern auch am Medium selbst. Verglichen zu klassischen Medien sind Video Spiele noch sehr jung. Lange Zeit wurde versucht Game Studies akribisch zu definieren und ihre Grenzen aufzuzeigen. Es wurde sich jahrelang intensiv über die wohl bekannteste Debatte der Game Studies gestritten, und zwar ob Games nun Narratologie oder Ludologie basiert wären. Wie auch das Medium Film oder Theater, muss sich auch das Medium Video Spiel erst aus der Literaturwissenschaft emanzipieren. Diese beiden Positionen, welche jeweils auf ihre Exklusivität fixiert sind, übersehen bei ihrer hitzigen Debatte jedoch die Spezifität des Computers. Er ist ein hybrides Medium, welches verschiedene Formen anderer Medien beinhaltet (vgl. Philipps-Universität Marburg 2010, S. 416-419). Somit ist es nicht möglich ein Video Spiel rein narratologisch oder ludologisch zu definieren. Diese Debatte ist nun bereits einige Jahre vergangen und es konnten sich seitdem weitere, wichtigere Forschungsfragen in den Game Studies etablieren. So geht es mittlerweile auch

„um die Medialität, Intermedialität und Transmedialität digitaler Spiele, um ihre Bildlichkeit und Auditivität, um Darstellungen ihrer Geschichte und ihres Designs, um den Einfluss auf Identitäts- und Genderkonstruktionen und eine Diffusion in die Popkultur.“ (Beil, Freyermuth, und Gotto 2015, S. 8)

Video Spiele gelten mittlerweile nicht mehr nur als Zeitvertreib, dieses neue Medium wird als Forschungsgegenstand akzeptiert. Es zeigt sich, dass Video Spiele durchaus dazu geeignet sind gesellschaftliche Situationen, Probleme sowie Herausforderungen abzubilden und zu verarbeiten, wie es auch Filme, Bücher und Theater tun. Es entstehen immer mehr Forschungsgruppen, Studienfächer und Professuren im Feld der Game Studies, da es immer noch viele Bereiche gibt, die noch unerforscht sind und somit zur Debatte stehen. So ist zum Beispiel die Genre Definition in Video Spielen weiterhin ein weit diskutiertes Thema (vgl. Apperley 2006). Durch ständige neue Entwicklungen ist es schwierig klare Genres zu definieren. Eine Ableitung aus vorhergehenden Medien, so wie die Genre Einteilung früher oft vorgenommen wurde, greift bei Games nicht, da sie intermedial sind, verschiedene Eigenschaften von Medien kombinieren sowie

neue hinzufügen. Dazu kommt die laufende neue Entwicklung von Genres. Doch Game Studies soll genau dafür da sein, um unklare Bereiche zu erforschen und neue Perspektiven und Aspekte einzubeziehen. Diese Entwicklung macht es auch möglich, tiefergehende Forschung zu betreiben und bietet die Grundlage für die folgenden Kapitel. Es ermöglicht dieser Arbeit die Analyse, des programmierten Video Spiels in Bezug auf Immersion, Identifizierung mit dem Avatar und die damit, bei de:r Spieler:in, entstehenden Empathie. Video Spiele sind mehr als ein reines Unterhaltungsmedium: Sie können vielfältig auch für lehrreiche Inhalte genutzt werden, wie auch im Beispiel dieser Arbeit, um Diskriminierung an muslimisch gelesenen Personen aufzuzeigen. In den folgenden Kapiteln wird aufgezeigt, wie Immersion in Video Spielen entsteht und was dieser Begriff überhaupt bedeutet. Weiter wird sich damit befasst, welche Rolle die Identifikation mit dem Avatar und Immersion bei diesem Vorgang spielt. Letztendlich wird mit verschiedenen Studien über das Zusammenspiel zwischen Immersion, Identifikation und das Entstehen von Empathie, die Möglichkeit dargestellt, aus Video Spielen auch positive, für die reale Welt nützliche, Werte und Mitgefühl entstehen zu lassen.

3.1 Immersion

Das Phänomen der Immersion ist nicht ausschließlich in Video Spielen zu beobachten. Jedes Medium besitzt einen gewissen Immersionsgrad, wie zum Beispiel das Vergessen von Raum und Zeit während dem Lesen eines Buches oder beim Hören von Musik. Jede:r kennt das Gefühl sich dem Sog des Mediums hinzugeben und sich beinahe in der gezeigten Welt wiederzufinden. Oft wird der Grad der Immersion auch als Qualitätskriterium eines Mediums verwendet. Im folgenden Abschnitt wird erarbeitet, was die Immersion per Definition ist, wie sie erzeugt wird, ob es von ihr zu viel geben kann und warum sie für ein gutes Rezeptionserlebnis relevant ist.

Der Begriff Immersion wird je nach Anwendungsgebiet unterschiedlich definiert. Eine der am meisten anerkannten Definitionen ist die von Janet Murray:

“A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us.... The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus . . . in a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible . . . the enjoyment of immersion as a participatory activity (Murray 1998, S. 98ff).“

Murray spricht von der menschlichen Faszination in eine andere Realität zu tauchen und vergleicht es mit dem Untertauchen in Wasser. Dies ist eine sehr generelle Definition, beschreibt aber den Kern jeglicher Art von Immersion, wie beispielsweise die eines Buches sowie eines Spiels.

Um die Immersion eines Buches zu erzeugen, benötigt es andere Mittel, als es bei der Erzeugung in einem Video Spiel der Fall wäre. In dieser Arbeit wird sich auf die Definition von Immersion in Bezug auf Video Spiele fokussiert, da weitere Definitionen dieser Arbeit nicht zweckdienlich wären. Um nun eine Immersion zu erschaffen, ist es nicht nötig dem:der Rezipient:in eine foto- und audiorealistische Welt zu präsentieren. Grundsätzlich steigt die Immersion, je größer und umgebender die Präsentationsfläche, sprich der Bildschirm, des Spiels ist

(vgl. McMahan, Alison 2003, S. 68). Eine Virtuelle Realität (VR) ist demnach immersiver als ein Desktop Video Spiel. Die Immersion eines Video Spiels wird nach drei weiteren Kriterien bewertet, wie sie unter anderem Thomas B. Sheridan und George Robertson definieren. (1) Die Erwartungen des:der Benutzer:in an das Spiel oder die Umgebung müssen mit den Konventionen der Umgebung ziemlich genau übereinstimmen; (2) die Aktionen des:der Benutzer:in müssen einen nicht-trivialen Einfluss auf die Umgebung haben; und (3) die Konventionen der Welt müssen konsistent sein, auch wenn sie nicht mit denen der realen Welt übereinstimmen (vgl. Sheridan 2000, S. 5; vgl. Robertson, Czerwinski, und van Dantzich 1997, S. 11). Die Welt, auf die sich der:die Spieler:in einlässt, muss folgernd in sich logisch und kohärent aufgebaut sein, um eine Immersion ermöglichen zu können. Slater und Wilbur haben ebenso Anforderungen an eine Virtuelle Umgebung definiert. Diese beziehen sich allerdings mehr auf technische anstatt diegetische oder non-diegetische Merkmale. (1) Sinneseindrücke des Menschen sollten möglichst ausschließlich durch den Computer generiert werden; (2) Möglichst viele Sinne sollen angesprochen werden; (3) Die Ausgabegeräte sollen den:die Nutzer:in vollständig umgeben, das heißt das Sichtfeld sollte nicht eingeengt sein; (4) Die Ausgabegeräte sollen eine „lebendige“ Darstellung bieten, z. B. hohe Auflösung, Qualität etc. (vgl. Slater und Wilbur 1997).

Einen ähnlichen Definitionsansatz verfolgt Britta Neitzel. Für sie sind sowohl narrative als auch technische Merkmale ausschlaggebend, wie immersiv eine Anwendung gestaltet ist. Dazu gehören: (1) Sensomotorische Involvierung, (2) Visuelle Involvierung, (3) Räumliche Involvierung, (4) Emotionale Involvierung, (5) Temporale Involvierung, (6) Soziale Involvierung und (7) Ökonomische Involvierung (vgl. Neitzel 2008, S. 103). Immersion kann also in Video-Spielen auf die Wirkung in der diegetischen Ebene und auf die non-diegetische Ebene eingeteilt werden. Die diegetische Ebene bezieht sich hierbei auf die Narrativen Elemente im Spiel, während die non-diegetische Ebene die Interaktivität und körperliche Einbindung im Spiel bezeichnet. Für Neitzel ist Immersion, beziehungsweise der von ihr dafür verwendete Begriff Involvierung, ein dauerhaftes Wechselspiel zwischen Distanzverlust durch Immersion und einer verstärkten Distanz durch die erforderliche Interaktivität im Spiel. Das heißt, dass der:die Spieler:in sich in einem Gefüge befindet, das zum einen aus dem

Hineingezogen werden in das Spiel, sprich der Immersion, besteht und zum anderen daraus, dass sich der:die Spieler:in während der Eingaben im Spiel des Spielens bewusst wird. Wären Spieler:innen durch die Interaktivität nicht vor der vollkommenen Immersion entfernt, dann wären sie nach Janet Murrays Definition „submerged in water“, was auf Dauer das Ertrinken bedeuten würde. Nach Neitzel ist vollkommene Immersion beziehungsweise Involvierung ein Mythos und auch nicht das Ziel eines Video Games. Trotzdem gibt es mehr und weniger immersive Medien, wie zum Beispiel VR, das aktuell immersivste Medium (vgl. Neitzel 2008, S. 101).

Da Immersion nun einen flexibel hohen Grad aufweisen kann und die volle Immersion kein erstrebenswertes Ziel darstellt, benötigt es von Seiten des:der Benutzer:in eine gewisse Akzeptanz sich auf eine Virtuelle Umgebung einzulassen und darin einzutauchen. Jede:r Benutzer:in ist beim Spielen klar, dass das Bild über ein Display erzeugt wird und mit Erweiterungen, wie beispielsweise einer Maus oder einem Joystick etc. navigiert und gesteuert wird. Dennoch fühlen sich Spieler:innen als wären Sie Teil dieser Virtuellen Umgebung und der Narrative dahinter. Dieses Phänomen wird als „Suspension of Disbelieve“ (dt. ein willentliches Ausblenden des Unglaubens) bezeichnet (vgl. Dörner u. a. 2019, S. 8). Diese ist in vielen medialen Bereichen auffindbar, wodurch nicht in Frage gestellt wird, dass beispielsweise in der Serie „Friends“, welche in New York spielt, alle Charaktere deutsch sprechen. In manchen Situationen akzeptieren Benutzer:innen jedoch unlogische Fakten nicht und der Unglaube wird nicht mehr ausgeblendet. Die „Suspension of Disbelieve“ ist schwer zu fassen und funktioniert sehr selektiv, dennoch ist sie ausschlaggebend dafür, ob eine virtuelle Umgebung funktioniert. Es kann zwar versucht werden die Spiel Situationen so realitätsgetreu wie möglich zu gestalten, doch ob sie letztendlich als „real“ akzeptiert werden kann schwer beeinflusst werden.

Dieses teils starke Auftreten des „Suspension of Disbelieve“ macht es möglich für eine relativ lange Dauer in der Immersion zu bleiben bis der:die Spieler:in aus ihr ausbricht. Eine Studie aus dem Jahr 2005, die versucht Immersion durch das Brechen dieser zu verstehen, verdeutlicht dies. Der Bruch bestand daraus, das Verhalten und den Realismus der Grafik im Verlauf einer einfachen Spielsituation zu verändern. Die Versuche zeigten, dass die Immersion der Teilnehmer:innen so

stark war, dass die Veränderungen teilweise gar nicht wahrgenommen wurden (vgl. Cheng und Cairns 2005).

Die Immersion in ein Spiel ist ausschlaggebend dafür, wie intensiv und spannend Spieler:innen das Spiel wahrnehmen. Immersion setzt kein 3D-Video Spiel voraus, wird durch diese Art des Spiels allerdings erhöht. Somit ist sie kein klarer Punkt, der erreicht werden kann. Vielmehr ist sie eher ein steigender Wert, der je nach Video Spiel und Eigenschaften unterschiedlich hoch ausfällt.

3.2 Identifikation mit dem Avatar

Anknüpfend an die Immersion eines Video-Spiels folgt die Identifikation mit dem im Spiel verkörperten Avatar. Diese geht meist mit einer gewissen Immersion des Spiels einher, kann allerdings auch an anderen Faktoren im Spiel festgemacht werden. Dazu gibt es weitere Bedingungen dafür, wie sehr sich der:die Spieler:in mit dem Avatar im Spiel identifiziert, wie Studien zeigen.

Britta Neitzel bietet einen Erklärungsansatz dafür, wie eine Identifikation mit dem Avatar erzeugt werden kann und welche Kriterien ein Spiel dafür erfüllen muss. Dies begründe sich in der Perspektive im Computerspiel. Jedes Computerspiel sei getrennt in einen tatsächlichen Raum, in welchem sich der:die Spieler:in befindet, sowie einem fiktionalen Raum, die Spielwelt. Dank verschiedener Eingabegeräte hat der:die Spieler:in im tatsächlichen Raum die Möglichkeit die Welt im fiktionalen Raum zu manipulieren und Einfluss zu nehmen. Diese Möglichkeit der Einflussnahme ist der Moment in dem der:die Spieler:in die Rolle des Publikums, wie zum Beispiel bei Filmen, mit der Rolle des:der Akteur:in tauscht, bei welcher er:sie jedoch weiterhin beobachtet. Diese gleichzeitige Handlungs- und Manipulationsposition beeinflusst den Grad der Immersion sowie Identifikation mit dem Avatar im Spiel. Neitzel spricht im Weiteren von diesen Positionen als „Point of Action“ (Handlungsposition; wer führt die Aktionen im Spiel aus) und dem „Point of View“ (Beobachungsposition; wer „sieht“ im Spiel). Wie bereits zuvor erwähnt, spielt die Narration nicht nur für den Grad der Immersion eine ausschlaggebende Rolle, sondern auch bei der Identifikation mit

dem Avatar. Erst durch die Erzählung gewinnt der:die Spieler:in Zugang zu der Geschichte und den Ereignissen, die erzählt werden. Durch die Einnahme des Point of Action und des Point of View entsteht eine Identifikation mit dem Avatar in der Spielwelt, da der:die Spieler:in dem Avatar den eigenen Blick und den Körper „leiht“. Möglich ist diese Leihgabe der eigenen körperlichen Fähigkeiten durch die doppelte Repräsentation und der Eingabe von Befehlen über die Hardware (vgl. Neitzel 2013, S. 8-13). Es gibt verschiedene Arten des Point of Action sowie Point of View, welche jeweils die Identifikation mit dem Avatar verringern oder erhöhen. So ist eine First Person Ansicht zugänglicher als eine Gott Perspektive. Dazu ist außerdem entscheidend wer die Handlungen im Spiel ausführt, sprich von welchem Subjekt die von dem:der Spieler:in getätigten Handlungen im Spiel ausgeführt werden. Dies kann der Avatar selbst oder eine nicht spezifizierte Entität sein, wie zum Beispiel in den Spielen Anno oder Civilisation (vgl. Neitzel 2013, S. 14-27).

Die Identifikation mit dem Avatar sowie die Immersion des Spiels sind sehr eng miteinander verknüpft und können je nach Genre variieren. Aber nicht nur die technischen Ausführungen des Spiels spielen eine relevante Rolle bei der Identifizierung mit dem gespielten Avatar. Studien zeigen, dass es Proband:innen leichter fällt sich mit erstrebenswerten, erfolgreichen und attraktiven, kurz gesagt positiv konnotierten, Avataren zu identifizieren und eine stärkere Bindung zu erzeugen. Auch hier spielt die bereits ausgeführte „Suspension of Disbelieve“ eine zentrale Rolle. Die Spieler:innen müssen bereit sein sich auf die Situation einzulassen. Sie zeigen ebenfalls, dass die Identifikation erhöht wird, sobald sich ein:e Spieler:in verantwortlich für den Avatar betreffende Aktionen und Ereignisse fühlt (vgl. Hefner, Klimmt, und Vorderer 2007; Lewis, Weber, und Bowman 2008).

Ein gewisser Grad an Immersion und Identifizierung mit dem Avatar ist maßgeblich für ein gutes Spielerlebnis, ähnlich wie bei anderen Medien, da diese gegebenenfalls als langweilig gelten und der Rezeption nicht wert sind. Durch das Erzeugen von Immersion und Identifizierung kann in Video Spielen das Empfinden von Empathie ausgelöst werden. Hierauf wird im folgenden Kapitel eingegangen.

3.3 Empathie in Video Spielen

Empathie ist eine essentielle Fähigkeit, welche in unserer modernen Gesellschaft einen immer größer werdenden Platz einnimmt. Sie hilft bei Konflikten, beim Verstehen non-verbaler Kommunikation und beim Einschätzen von Reaktionen des Gegenübers (vgl. McDonald und Messinger 2011). Studien zeigen jedoch, dass unser Empathie Empfinden stetig abnimmt. Gründe dafür sind unser wandelnder Lebensstil, die anhaltende Reizüberflutung sowie unsere jährlich steigende Bildschirmzeit (vgl. Elmore und Gaylord-Harden 2013). Empathie wird zwar oft bei Filmen oder Büchern erzeugt, jedoch mit einer Einschränkung, wie Mark Rosewater anmerkt: „A book or movie can show us what it is like to be in a character’s shoes, but it is the video game that can put us into those shoes“ (Rosewater 2019). Nicht-interaktive Medien können zwar Empathie erzeugen, schaffen es jedoch nicht aufgrund der fehlenden Interaktion die gleiche Empathie wie interaktive Medien, sprich Video Spiele, zu entwickeln. Video Spiele haben diesbezüglich somit einen eindeutigen Vorteil gegenüber klassischen Medien.

Damit ein Video Spiel allerdings Empathie erzeugen kann, muss die erzählte Geschichte eine tiefe psychologische Involvierung erzeugen (vgl. Manney 2008). Wie bereits die Studie von Greitemeyer et al. zeigte, eignen sich Video Spiele dafür anti-soziale Aspekte zu verringern und pro-soziale zu erhöhen (vgl. Greitemeyer, Osswald, und Brauer 2010). Derartige Studien befinden sich aktuell noch am Anfang, da sich wesentlich öfter auf mögliche negative Aspekte von Video Spielen konzentriert wird, welche oftmals keine wissenschaftliche Fundierung aufweisen. Dies wurde auch durch Przybylski and Weinstein’s Studie belegt (vgl. Przybylski und Weinstein 2019).

Empathie kann in vielen Kontexten definiert werden. Eine generelle Definition ist allerdings, dass Empathie die Fähigkeit ist, Emotionen, Gedanken und Gefühle anderer Menschen nachzuempfinden sowie sich in deren Lage versetzen zu können. Empathie besteht laut Davis aus vier Komponenten: „empathic concern“ ist ein am Anderen orientiertes Gefühl der Sorge um das Unglück anderer Menschen und ein Gefühl der Sympathie mit ihnen. „Fantasy“ ist die Tendenz eines Befragten, sich imaginativ in die Emotionen und Handlungen fiktiver Figuren in Büchern, Filmen oder Theaterstücken zu versetzen. „Personal distress“

ist ein selbstbezogenes Gefühl der persönlichen Angst und des Unbehagens, das in zwischenmenschlichen Situationen stark ausgeprägt ist. „Perspective Taking“ ist die Neigung, die psychologische Sichtweise anderer spontan zu übernehmen (vgl. Davis 1980).

Eine Studie von Hafner und Jansz, welche die Immersion in persuasiven Spielen untersucht, zeigt, dass Immersion stärkere Emotionen und tiefere persönliche Erfahrungen erzeugt (Hafner und Jansz 2018). Darüber hinaus deutet das Ergebnis dieser Studie auf eine positive Beziehung zwischen Immersion und Erzählungen in interaktiven Medien hin. Die Studie konzentriert sich auf persuasive Spiele, die auf soziale Auswirkungen wie Konfliktlösung, humanitäre Krisen, Armut, Krieg und Terrorismus abzielen. Hafner und Jansz fanden heraus, dass narrative Tiefe, Identifikation und wahrgenommener Realismus zu den immersiven Erfahrungen der Spieler:innen beitragen. Spiele, die auf „Empathie“ abzielen, sind also dazu im Stande ein Bewusstsein verschiedener realer Probleme zu schaffen (vgl. Wulansari u. a. 2020, S. 153-154). Eine Studie von Bachen et al. zeigt dies auf. Sie untersucht, ob Video Spiele dazu im Stande sind dem:der Spieler:in interkulturelles Verständnis und Empathie näherzubringen. Die Spieler:innen lernten im Video Spiel, wie das Leben in anderen Ländern mit anderen Schulsystemen, Klimaproblemen und Krankheiten aussieht (vgl. Bachen, Hernández-Ramos, und Raphael 2012). Wie auch die Studie von Wulansari et al. bestätigte, welche das Entstehen von Empathie in „pro-social“ Video Spielen untersuchte, hängt dieses Entstehen von Empathie stark mit dem Grad der Immersion zusammen (vgl. Wulansari u. a. 2020, S. 156-161). Je mehr sich der:die Spieler:in in das Spiel hineinversetzt fühlt und je mehr er:sie sich mit dem Charakter identifiziert, desto mehr Empathie kann das Spiel erzeugen, insofern das Spiel dies zum Ziel hat. Dieses Empfinden von Empathie kann folglich auf verschiedenste Situationen angewendet werden, wie die zuvor genannten Studien zeigen. Mobbing, interkulturelles Verständnis, Diskriminierung marginalisierter Minderheiten oder Rassismus und viele weitere Situationen können durch ein gezieltes Erzeugen von Empathie in Video Spielen verdeutlicht werden. Somit können sie dazu beitragen, dass sich die Spieler:innen empathischer im realen Leben verhalten.

Video Spiele sind mehr als ein reines Unterhaltungsmedium, was die bereits aufgeführten Erläuterungen deutlich bestätigen. Sie können somit auch für verschiedenste soziale Missstände und Probleme herangezogen werden, um diese zu verdeutlichen und bestenfalls zu beseitigen.

In den folgenden Kapiteln werden die bereits erarbeiteten Theorien und Überlegungen mit dem eigenständig programmierten Video Spiel dieser Arbeit in Verbindung gesetzt. Hierbei wird geprüft, inwiefern diese auf die Realität anwendbar sind. Ebenso wird erarbeitet, inwieweit die These bestärkt werden kann, dass ein technologischer Ansatz helfen kann, weiße, nicht von Rassismus betroffene Menschen, für den täglich stattfindenden antimuslimischen Rassismus zu sensibilisieren. Hierbei steht der Spielablauf an sich im Fokus, wie auch die im Spiel zu treffenden Entscheidungen.

4 Das Spiel

Das Spiel handelt von einem muslimisch gelesenen jungen Mann namens Mohammad, der einen Abend mit seinen Freunden verbringt. Damit dieser Abend kein böses Ende nimmt, muss der:die Spieler:in im Laufe des Spiels mehrmals schwerwiegende Entscheidungen treffen. Dass diese Entscheidungen jedoch derartige Auswirkungen haben, bleibt bis zum Ende des ersten Versuchs unklar. Erst nach dem Scheitern im ersten Versuch erhält der:die Spieler:in die Information, dass es Ziel ist, sich nicht von der Polizei verhaften zu lassen - wie es zu diesem Zeitpunkt bereits passiert ist. Die jeweiligen Situationen, Dialoge und Entscheidungsmöglichkeiten wurden dafür entwickelt zum einen antimuslimischen Rassismus in der deutschen Gesellschaft aufzuzeigen, zum anderen aber auch wie dauerhaft präsent dieser sein kann. Durch das Game Design soll die Hilflosigkeit und Verzweiflung betroffener Personen verdeutlicht werden. Es untermauert die These, dass durch einen derartigen Ansatz weiße, nicht von Rassismus betroffene, Menschen, für den täglich stattfindenden antimuslimischen Rassismus sensibilisiert werden können. Inwiefern dies möglich ist sollen die folgenden Kapitel verdeutlichen. Damit allerdings die Weichen dafür gestellt werden konnten, wurde das Game Design und der Aufbau an die Anforderungen angepasst. Das Spiel wird daher in der sogenannten First Person Sicht gespielt, der:die Spieler:in sieht also die virtuelle Umgebung durch die Augen des Avatars. Im Laufe des Spiels müssen insgesamt vier Entscheidungen getroffen werden. Jede dieser Entscheidungen nimmt vermeintlich Einfluss auf den weiteren Spielverlauf. Damit sie nicht unter Zeitdruck getroffen werden müssen, stoppt das Spiel, bis die jeweilige Entscheidung getroffen wurde. Dies soll dem:der Spieler:in helfen die Auswahlmöglichkeiten überdenken zu können. Ein Kernpunkt des Spiels ist das Wiederholen der zwei Szenen, da es beim ersten Versuch mit einer Verhaftung endet. Nachdem der:die Spieler:in nach dem Scheitern im ersten Versuch diese Information erhält, muss das Spiel erneut gespielt werden. Im weiteren Versuch werden die Entscheidungen bewusster getroffen, führen letztendlich allerdings zum gleichen Ergebnis. Dies passiert jedoch mit Absicht, da genau dies die

Willkür der Polizeikontrolle und des dahinterliegenden Rassismus verdeutlicht und gleichzeitig die Hilflosigkeit und Verzweiflung der Betroffenen aufzeigt.

Die Dialoge zwischen Mohammad, seinen Freunden und der Polizei finden in schriftlicher Form statt. Das Spiel wurde mit der Unity Engine und C# programmiert. Für die Dialog Sequenzen wurde das Open Source Plug-In „Fungus“ verwendet.

Im weiteren Verlauf wird auf den generellen Spielverlauf und darauffolgend auf die zwei dargestellten Szenen detailliert eingegangen. Es soll erläutert werden, welche Rassismen sich hinter den Entscheidungen verbergen und welche Details dafür ausschlaggebend sind. Im Anschluss werden die Überlegungen zusammengefasst und es wird geprüft, ob sich die theoretischen Ausführungen im Spiel anwenden lassen und inwiefern sich das Spiel tatsächlich für eine Sensibilisierung auf Rassismus einsetzen lässt.

4.1 Der Spielablauf

Der:die Benutzer:in findet sich nach Starten des Spiels in einem muslimisch gelesenen Avatar wieder. Dieser trägt den Namen Mohammed und hat dunkle Haut sowie Haare. Er befindet sich in seinem Zimmer, in welchem sich eine Couch, eine Kommode, Bücher, ein großer Spiegel und ein Fernseher befindet. Auf diesem Fernseher läuft ab Beginn des Spiels eine Nachrichtensendung auf arabisch. Der Avatar selbst kommuniziert mit seinen Freunden allerdings auf Deutsch. Er kann folglich also mindestens zwei Sprachen fließend: arabisch und deutsch. Nachdem sich Mohammad im Zimmer umgesehen und sich im Spiegel betrachtet hat, klingelt das Telefon und sein Freund Ali schreibt ihm eine Nachricht. Dieser fragt, ob Mohammad Lust hat mit ihm und ein paar anderen Freunden später in die Shisha Bar „Derwish“ zu gehen. Mohammad steht nun vor der ersten Entscheidung, ob er Ali zusagt oder lieber in die andere Shisha Bar „Sahara“ gehen möchte, da es in dieser scheinbar weniger oft zu Konflikten mit anderen Besuchern kommt. Je nach Auswahl fällt die Entscheidung auf eine der genannten Shisha Bars und Mohammad legt das Handy daraufhin weg. Nun erscheint der Hinweis, dass er zur Kommode gehen soll, um sich umzuziehen. Mohammed geht zur Kommode, woraufhin eine weitere Entscheidung ansteht. Wählt er den locker, lässigen Jogginganzug oder entscheidet er sich für etwas schickere Kleidung. Sobald sich Mohammad entscheidet, wechselt der Avatar die Kleidung und er kann sich im Spiegel betrachten. Nach dieser Entscheidung hat er die Möglichkeit das Zimmer zu verlassen. Dafür muss er nur zur Tür gehen, woraufhin die Szene gewechselt wird.

Die nächste Szene beginnt erneut aus der First Person Sicht des Avatars Mohammad. Er steht mit seinen Freunden Ali, Stefan und Chris vor der Shisha Bar. Die Freundesgruppe kam gerade aus der Bar und überlegt nun, ob sie am Abend weitere Dinge unternehmen sollen. Ali spielt hier wieder eine zentrale Rolle und fragt die Gruppe, ob noch jemand Lust hätte mit in den bekannten Club „Diamonds“ zu gehen. Dort würden auch noch andere Freunde den restlichen Abend verbringen. Stefan ist mit dabei, Mohammad sagt jedoch ab, mit dem Grund, dass am folgenden Tag eine Klausur bevorstehe. Er habe außerdem keine Lust auf einen Club, in den nur deutsche Männer gelassen werden und ausländisch aussehende Männer kategorisch abgelehnt werden. Chris schließt sich

Mohammad an, woraufhin die beiden gemeinsam zur Bahnstation gehen. Sobald die beiden die Straße entlang zur Bahn laufen, sieht Mohammad bereits von weitem zwei Polizist:innen und macht Chris darauf aufmerksam. Dieser ist anfangs verwirrt und hinterfragt die Problematik hinter der Situation. Daraufhin sagt Mohammed, dass er seinen Ausweis vergessen hat und er bereits öfter ohne offensichtlichen Grund von der Polizei kontrolliert wurde. Chris bietet an die Straßenseite mit ihm zu wechseln. An diesem Punkt hat Mohammad eine weitere Entscheidung zu treffen, ob die Straße gewechselt werden soll oder ob er mit Chris auf der Straßenseite bleibt. Wenn er sich dazu entscheidet die Straßenseite zu wechseln, erscheint der Hinweis, dass die Polizist:innen sie bereits gesehen haben und auf sie zukommen. Daher ist ein Straßenwechsel zu diesem Zeitpunkt nicht mehr möglich. Wenn jedoch ausgewählt wird, dass die Straßenseite nicht gewechselt werden soll, werden die Polizist:innen trotzdem auf sie aufmerksam und rufen ihnen zu, stehen zu bleiben. Sobald die Polizist:innen nah genug sind, kann sich Mohammad nicht mehr bewegen und muss sich der Konfrontation mit ihnen stellen. Im Lauf des Dialogs hat er wieder eine Entscheidung zu treffen. Die Polizist:innen bitten nur ihn nach seinem Ausweis – seinen deutschen Freund Chris fragen sie nicht. Mohammad hat nun die Wahl, ob er die Situation über sich ergehen lässt, oder ob er die Polizisten auf das von ihnen durchgeführte, unerlaubte, sogenannte Racial Profiling² anspricht. Je nach Entscheidung verläuft der Dialog zwischen ihm und den Polizist:innen unterschiedlich. Chris wird von den Polizist:innen in dieser Situation völlig ausgeblendet und nicht wahrgenommen. Am Ende dieser Situation wird Mohammad von ihnen mitgenommen, da dieser keinen Ausweis mit sich führt und seine Identität bestätigt werden muss. Das Spiel ist an dieser Stelle jedoch noch nicht zu Ende. Es erscheint eine Art Menü, welches den:die Spieler:in darauf hinweist, das Spiel nochmal zu spielen – dieses Mal sollten allerdings andere Entscheidungen getroffen werden, damit Mohammad nicht wieder von den Polizist:innen aufgehalten und mitgenommen wird. Das Spiel startet den zweiten Versuch und

² „*Racial Profiling* (rassistische Profilerstellung, auch "Ethnic Profiling" genannt) bezeichnet polizeiliche Maßnahmen und Maßnahmen von anderen Sicherheits-, Einwanderungs- und Zollbeamten_innen, wie Identitätskontrollen, Befragungen, Überwachungen, Dursuchungen oder auch Verhaftungen, die nicht auf einer konkreten Verdachtsgrundlage oder Gefahr (etwa dem Verhalten einer Person oder Gruppe) erfolgen, sondern allein aufgrund von ("äußeren") rassifizierten oder ethnisierten Merkmalen – insbesondere Hautfarbe oder (vermutete) Religionszugehörigkeit.“ (Thompson 2020)

der:die Spieler:in befindet sich mit dem Avatar Mohammad wieder in seinem Zimmer. Ab hier folgt das Spiel dem gleichen Ablauf wie in der ersten Runde. Der:die Spieler:in wird nun anders entscheiden als es im ersten Versuch der Fall war: Er:sie wird versuchen sich unauffälliger zu kleiden, eine andere Shisha Bar wählen oder im Gespräch mit den Polizist:innen nicht auf die ungerechte Behandlung aufmerksam machen. Das Spiel wird somit wiederholt. Es wird allerdings schnell deutlich, dass die Beamt:innen trotz anderer Kleidung oder anders gewählter Shisha Bar auf Mohammed aufmerksam werden. Auch mit den neu gewählten Entscheidungen werden sie ihn im zweiten Versuch aufhalten. Darauf ist die letzte Chance nun die vierte Entscheidung. Diese beinhaltet, ob Mohammad das stattfindende Racial Profiling anspricht oder nicht. Die Polizist:innen werden ihn auch im zweiten Durchlauf mitnehmen, egal wie der:die Spieler:in sich entscheidet. Nachdem Mohammad auch im zweiten Versuch von den Beamt:innen mitgenommen wurde, erscheint wieder ein Menü. In diesem Menü wird dem:der Spieler:in erklärt, was passiert ist, warum die Situation so abgelaufen ist und weshalb die getroffenen Entscheidungen keinen Einfluss auf das Verhalten der Polizist:innen hatte.

Da nun der Spielablauf verdeutlicht wurde, wird folgernd auf die einzelnen Situationen und Entscheidungen genauer eingegangen. Es wird betrachtet, wie die jeweiligen Situationen gestaltet sind, welche Entscheidungsmöglichkeiten es gibt, was diese implizieren, welche rassistischen Motive hinter den Aussagen stecken und welche Probleme diese offenlegen. Ebenfalls wird erläutert, warum die Entscheidungen für von Rassismus betroffene Personen wichtig sind und wie durch dieses „Erleben“³ von einer solchen Situation eigene rassistische Verhaltensmuster hinterfragt werden können.

³ Das Wort „Erleben“ steht in Gänsefüßchen, da man rassistische Erfahrungen als weiße, nicht von Rassismus betroffene, Person nicht einfach erleben kann. Weiße Personen können das Spiel einfach beenden und finden sich in einer Welt ohne täglich stattfindende Diskriminierung aufgrund ihres Aussehens wieder. Von Rassismus betroffene Personen können dies nicht, sie können nicht einfach ihr Aussehen, ihre Hautfarbe wechseln. Daher setze ich den Begriff „erleben“ in diesem Kontext in Gänsefüßchen.

4.2 Szene 1

Das Spiel beginnt nach dem Menü in der ersten Szene. Dass zu Beginn des Spiels in Mohammads Zimmer eine arabische Nachrichtensendung im Fernsehen läuft, soll verdeutlichen, dass er diese Sprache sprechen und verstehen kann. Durch die Nachrichtensendung wird außerdem sein Interesse am politischen Weltgeschehen verdeutlicht und ein gewisser Bildungsgrad impliziert. Neben dem Fernseher befindet sich im Zimmer eine übliche Ausstattung mit Couch, Couchtisch, Kommode und einem großen Spiegel. Der Blick des Avatars ist von Beginn an auf den Spiegel gerichtet. Dies dient der Intention der Betrachtung der eigenen Repräsentation im Spiegel: Der:Die Spieler:in soll sich dem Körper von Mohammed bewusst werden. Dadurch soll schnell verdeutlicht werden, dass dieser ein ausländisches Aussehen hat und somit in Deutschland oft als Ausländer gilt. Der:die Spieler:in kann in dem Zimmer herumlaufen, zur Tür gehen und versuchen das Zimmer zu verlassen. Dies ist allerdings erst im späteren Verlauf möglich, worauf ein eingeblendeter Hinweis aufmerksam macht. Erst nach 45 Sekunden reagiert das Spiel und es passiert etwas: Wie bereits erläutert wurde, beginnt das Spiel damit, dass Mohammad eine Nachricht von seinem Freund Ali bekommt und zu einem Treffen eingeladen wird. Sie kommunizieren auf Deutsch, was verdeutlicht, dass Mohammad zwar ausländische Wurzeln hat und arabisch spricht, er allerdings ebenso Deutsch in Schrift und Sprache beherrscht. Wie der Name verraten lässt, hat auch Ali ausländische Wurzeln. Ali fragt Mohammad ob dieser Lust hat, später mit Freunden in eine Shisha Bar namens Derwish zu gehen. Die zwei Freunde kommunizieren auf Deutsch, was zeigt, dass Mohammad zwar ausländische Wurzeln hat und arabisch spricht, er allerdings auch perfektes Deutsch in Schrift und Sprache beherrscht. Mohammad hat nun die erste Möglichkeit eine Entscheidung zu treffen. Stimmt er Ali zu, und geht mit in die Shisha Bar „Derwisch“ oder schlägt er eine andere Shisha Bar vor. Die Namen dieser Bars sind beliebig austauschbar und stehen als Vertreter für meist bekannte Shisha Bars in den jeweiligen Städten. Diese wurden als Schauplatz im Spiel gewählt, da Shisha Bars in Deutschland Teil des arabisch/muslimisch geprägten Klischees sind. Stimmt Mohammad Ali ohne Weiteres zu, verabreden sie sich und Mohammad legt das Handy wieder weg. Wählt er allerdings die Möglichkeit eine andere Bar zu wählen, dann erfährt der:die Spieler:in, warum Mohammad nicht

in die Shisha Bar „Derwish“ gehen möchte. Für Ali ist auch diese Option in Ordnung und die beiden verabreden sich, nach Auswahl dieser Option, in der anderen Shisha Bar.

Dieses kurze Gespräch bietet bereits einige Informationen über Mohammad, seine Gedanken und seine Erfahrungen mit Rassismus. Die erste Option weist noch nicht viele Informationen auf, während die zweite bereits mehrere Aspekte verrät. Mohammad möchte gerne in eine andere Shisha Bar, weil er einem Konflikt aus dem Weg gehen möchte. Somit entspricht er nicht dem Klischee eines aggressiven, jungen Mannes mit Migrationshintergrund. Er sagt auch, dass er am nächsten Tag eine Klausur habe. Dies verdeutlicht, dass Mohammad studiert und ihm seine Bildung wichtig ist. Auch dieses Merkmal wird oft nicht als typisch für einen muslimisch gelesenen Mann angesehen. Mohammad entspricht somit weder dem Klischee aggressiv und streitlustig zu sein, noch dem des ungebildeten Ausländers. Doch nicht nur dies sind Gründe für Mohammads Ausführung, warum er gerne in eine andere Shisha Bar möchte. Er verhält sich durch seine jahrelangen von Rassismus geprägten Erfahrungen vorsichtig in Konflikten, da er bereits aus seiner Vergangenheit weiß, dass muslimisch sowie ausländisch gelesene Männer tendenziell eher von der Polizei aufgehalten und bei Konflikten eher als Schuldige betrachtet werden (vgl. Rath 2020). Dies sind Gedanken, mit denen sich ein weißer junger Mann höchstwahrscheinlich nicht auseinandersetzen muss, wenn er von Freunden in eine Shisha Bar eingeladen wird.

Nachdem Mohammad seine Wahl getroffen hat, einigen sich die Freunde auf die entsprechende Shisha Bar und verabreden sich für später am Abend. Kurz darauf erscheint ein Hinweis, dass er sich für die spätere Verabredung umziehen soll. Hierfür muss er zur Kommode vor dem Spiegel gehen. Sobald er sich in der Nähe befindet erscheint die nächste Entscheidungsmöglichkeit: Er kann auswählen, welche Kleidung er für die Verabredung tragen möchte. Hier besteht die Wahl zwischen einem Jogginganzug oder schickere Kleidung. Wählt Mohammad den Jogginganzug, denkt er „Wir gehen ja nur eine Shisha rauchen, ein Jogginganzug passt schon“. Wählt er hingegen die schickere Kleidung, denkt er „Wir gehen zwar nur eine Shisha rauchen, aber ich muss ja nicht im Jogginganzug gehen“. Die Wahl ist hierbei mit Absicht etwas zugespitzt, da sie verdeutlichen soll, wie Kleidung bei rassistischen Erfahrungen ebenfalls ein relevanter Faktor sein kann. Trägt jemand Kleidung, welche gesellschaftlich weniger akzeptiert sind wie

andere, kann dies Folgen haben. So könnte Mohammad im Jogginganzug von Anderen und auch Polizist:innen eher als weniger gebildet, vielleicht sogar als kriminell eingeschätzt werden, als dies der Fall wäre, wenn er in Hemd und Jeans erscheinen würde. Mohammad muss tagtäglich also die Entscheidung treffen, ob er eine Kleidung tragen möchte, die ihm ohne weitere Hintergedanken einfach gefällt und in welcher er sich wohlfühlt, oder ob er bewusst auf seine Außenwirkung achten und sich der Mehrheitsgesellschaft so weit wie möglich anpassen möchte, um nicht unangenehm aufzufallen oder eventuelle Probleme zu bekommen. Es geht hierbei nicht um die situativ abhängige Entscheidung, ob Mohammed gerade Lust hat schick auszusehen, sondern um die potenzielle Gefahr der rassistischen Reaktionen, die auf ihn zukommen könnten. In derartigen Situationen wird oft mit zweierlei Maß gemessen: Wenn deutsch gelesene Jugendliche Jogginganzug tragen, gelten sie als cool, jung und es heißt „sowas trägt man als Jugendlicher heutzutage“. Wenn eine muslimisch gelesene Person jedoch einen Jogginganzug trägt, dann gilt diese Person als ungebildet, kriminell, faul und besitzt „keinen Anstand“. Die Entscheidung mag als marginal, oder als irrelevant betrachtet werden. Als muslimisch gelesene Person allerdings kann jede der Entscheidungen dazu beitragen einer rassistischen Anfeindung oder Bemerkung ausgesetzt zu sein. Dies bedeutet nicht, dass eine Rassismus Erfahrung durch eine sozial anerkannte Kleidung vermieden werden kann. Dennoch können solche Entscheidungen dazu beitragen, die Wahrscheinlichkeit des Auftretens solcher Situationen zu verringern.

Nachdem Mohammed die Kleidung gewechselt hat, kann er das Zimmer durch die Tür verlassen. Das Spiel wechselt dadurch in die nächste Szene.

4.3 Szene 2

Die zweite Szene beginnt vor der Shisha Bar, welche Mohammad mit seinen Freunden gerade verlässt. Sie stehen vor der Bar, wo sie noch die Musik durch die Tür hören können. Dort beraten sie sich darüber, ob und was sie am Abend noch unternehmen möchten. Die Freundesgruppe ist rein männlich und ihre Namen im Spiel verraten bereits ihre verschiedenen Ethnien. Chris und Stefan werden klar als weiß gelesen, dies bestätigt auch der jeweilige Name sowie ihre Kleidung. Der:die Spieler:in sieht Ali nun zum ersten Mal und erfährt, dass dieser wie Mohammad aus einem ähnlichen Kulturkreis stammt. Dass sie deutsche Freunde haben verdeutlicht, dass sie durchaus in Deutschland integriert sind. Auch hier greift das Klischee der sozialen Isolierung verschiedener kulturellen Gruppen nicht wirklich. Denn oft wird Migrant:innen vorgeworfen, dass sie sich zu wenig integrieren und nur in ihren Kulturkreisen verkehren würden und der islamische Kulturkreis generell nicht mit dem deutschen vereinbar sei (vgl. Balibar und Wallerstein 2017).

Ali fragt nach wenigen Sekunden in die Gruppe, ob noch jemand Lust hätte mit weiteren Freunden in den Club „Diamonds“ zu gehen. Stefan sagt zu, Chris und Mohammad hingegen sagen ab. Mohammad fügt seiner Absage noch eine wichtige Motivation hinzu, weshalb er keine Lust auf den Club habe. Er sagt er habe morgen eine Klausur und dazu habe er keine Lust auf einen Club, in welchen nur deutsch aussehende Jungs reindürften. An dieser Stelle wird das erste Mal verdeutlicht, dass seine Gedanken über sein Auftreten auf fundierten Erfahrungen der Vergangenheit basieren. Es ist für ihn normal, aufgrund seines kulturellen Hintergrunds vorverurteilt zu werden. Dies zeigt sich darin, dass ihm in Bezug auf das Nachtleben Eigenschaften wie Gewaltbereitschaft, sexuelle Übergriffigkeiten an Frauen und viele weitere negative Verhaltensweisen zugeschrieben werden, unabhängig davon, wie er sich verhält oder welche Kleidung er trägt. Abendliches Ausgehen ist für ihn mit einer ständigen Angst verbunden, möglichen Konflikten ausweichen zu müssen. Somit belasten ihn Dinge, die weißen Männern in der Regel keine Probleme bereiten. Mohammad ist in solchen Situationen auf der ständigen Hut vor Problemen, welche weißen Jungs nicht im Weg stehen. Diese Gedanken und noch viele mehr schwingen bei seiner Absage mit.

Die Jungs verabschieden sich und verlassen die Shisha Bar in verschiedene Richtungen. Chris geht mit Mohammad gemeinsam zur Bahn, da auch er den weiteren Abend nicht im Club verbringen möchte. Recht schnell erkennt Mohammad Polizist:innen in der Ferne. Er spricht Chris darauf an, wobei der:die Spieler:in bereits die Panik in seiner Stimme erkennt. Chris versteht allerdings nicht das Problem, da es ja nur Polizist:innen seien. Er fragt sich was sie schon machen sollen, da sie ja gar nichts falsch gemacht haben. In dieser kurzen Situation wird das Privileg, welches weiße Männer und Frauen genießen, einmal mehr deutlich. Mohammad wird direkt auf die Beamt:innen aufmerksam, da diese ihn nicht zum ersten Mal ohne jeglichen Grund aufhält. Er nimmt sich ständig in Acht, obwohl er nichts verbrochen hat, da er sich bewusst ist, wie Polizist:innen mögliche Straftäter auf der Straße auswählt. Diese wählen bei zufälligen Kontrollen nämlich Personen aus, was aufgrund von auffälligem Verhalten passieren kann, oft geschieht diese Einteilung allerdings nach kultureller Zugehörigkeit. Erlaubt ist diese Klassifizierung nicht, sie ist sogar gesetzlich verboten (vgl. Rath 2020). Trotzdem findet sie statt und trägt den Namen Racial Profiling. Da Verantwortliche die Polizei scheinbar als reibungslos funktionierende und nicht-rassistische Institution wahrnehmen, werden neutrale Untersuchungen diesbezüglich vehement abgelehnt (vgl. *Tagesschau* 2020). Trotz zahlreicher Racial Profiling Vorwürfe und rechtsextremer Gruppierungen innerhalb der Polizei, wie beispielsweise im Bundesland Nordrhein-Westfalen, wo seit 2017 rund 100 Personen innerhalb der Polizei mit rechtsextremen Gedankengut auffielen (vgl. Giessler 2020; Petzold 2020). Doch dies sind, laut Verantwortlichen, natürlich nur Einzelfälle (vgl. Schimmeck 2019). Racial Profiling ist eine gängige Praxis, die bei weitem nicht von jedem Mitglied der Polizei ausgeführt wird. Dennoch sind Polizist:innen auch nur Menschen, die genauso rassistisch handeln können wie welche, die keine Polizist:innen sind. Weiße Personen wachsen in Europa in einem System auf, welches sie systematisch bevorzugt und alle anderen Minderheiten benachteiligt. Es findet eine rassistische Sozialisierung statt. Hierbei findet keine hilflose Aussetzung dieser Lage statt, jedoch wird eine Notwendigkeit hervorgerufen, sich als weiße Person seiner Vorteile aufgrund seines Aussehens bewusst zu werden. Es soll damit begonnen werden, rassistische Denkmuster, mit denen weiße Menschen möglicherweise aufgewachsen sind, nicht zu reproduzieren, sondern zu

beseitigen. Da weiße Personen auch keine Nachteile aufgrund ihrer Hautfarbe in diesem System erleben, benötigt es eine aktive Aufklärung und Befassung mit diesem Thema. Dies ist ein schwieriger und langer Weg, jedoch ist es die einzige Möglichkeit den anhaltenden Rassismus beenden zu können.

Mohammad weist Chris darauf hin, dass er bereits öfters grundlos von der Polizei aufgehalten wurde. Da er heute auch noch seinen Ausweis vergessen hat, würde er einer Kontrolle gerne aus dem Weg gehen. Chris versteht nun seine Bedenken und schlägt vor mit Mohammad die Straßenseite zu wechseln, in der Hoffnung die Polizist:innen würden ihnen nicht folgen und sie aufhalten. Hier könnte Mohammad die Entscheidung schwer fallen, da beide Optionen ein gewisses Risiko bergen. Bleiben Sie auf der Straßenseite, ist die Chance hoch von der Polizei kontrolliert zu werden. Da er keinen Ausweis dabei hat, wird er wahrscheinlich mit auf die Dienststelle genommen, um dort seine Identität festzustellen. Wechseln die zwei Freunde die Straßenseite, könnte sie dieses Verhalten verdächtig machen und die Polizist:innen halten die Zwei erst recht auf. Dazu sind sie in diesem Fall vielleicht auch noch etwas brutaler, weil sie eine mögliche Gefahr sehen.

Unabhängig davon, wie sich Mohammad in dieser Situation entscheidet, halten die Polizist:innen die zwei Jungs auf. Sie rufen den Jungs zu stehen zu bleiben und fragen im gleichen Moment, ob Mohammad die Beamt:innen überhaupt verstehen kann und ob er überhaupt deutsch spricht. Mohammad antwortet, dass Deutsch sogar seine Muttersprache sei, da er diesen Spruch nur zu gut kennt und es von ihnen respektlos und rassistisch ist, ihm nur aufgrund seines Aussehens zu unterstellen, er würde kein Deutsch sprechen. Daraufhin reagieren die Polizist:innen und bitten Mohammad direkt um den Ausweis, mit dem Hinweis um mehr Respekt ihnen gegenüber. In diesem Moment erscheinen kurz Mohammads Gedanken: „War so klar, dass die wieder nur den Ausländer um den Ausweis bitten...“. Mohammad kennt diese Situation und hat sie bereits oft erlebt. Ihm fällt der offene Rassismus gegen ihn auf und er hat nun die Wahl sich dagegen zu wehren und sich diesen Umgang mit ihm nicht gefallen zu lassen, oder er akzeptiert seine Handlungsunfähigkeit in diesem Moment und sagt nichts.

Wählt Mohammad den ersten Weg und widerspricht den Polizist:innen indem er auf seine Rechte und das stattfindende Racial Profiling aufmerksam macht passiert folgendes: Sie wechseln sofort in einen aggressiven und harschen Ton

und weisen Mohammad darauf hin, dass „sie hier das Sagen hätten“ und er sofort seinen Ausweis zeigen soll. Dazu fällt die Bemerkung, ob er seinen Ausweis etwa beim „Einschleichen“ nach Deutschland verloren hätte. Diese Aussage zielt klar auf die Geflüchteten Debatte seit dem Jahr 2015 ab und soll Mohammad absichtlich beleidigen und ein Machtverhältnis aufbauen, in dem die Polizist:innen deutlich über ihm stehen. Mohammad bleibt ruhig und geht auf diese Beleidigung nicht ein. Er sagt, er habe einfach nur seinen Ausweis zuhause vergessen. Dies glauben ihm die Beamt:innen allerdings nicht und unterstellt ihm illegale Tätigkeiten, weshalb er seinen Ausweis nicht zeigen möchte. Diese haltlose Unterstellung ist den Polizist:innen Grund genug ihm Handschellen anlegen zu lassen, da sie ihm Fluchtgefahr unterstellen.

Wählt Mohammad allerdings die Option nichts zu sagen und lässt somit das Racial Profiling ohne Widerspruch über sich ergehen, passiert dies: Er tut was von ihm verlangt wird, als er ihnen seinen Ausweis zeigen soll. Er sagt, er habe seinen Ausweis vergessen. Die Polizist:innen reagieren darauf hin nicht mit einer neutralen Antwort: Sie geht direkt davon aus, dass Mohammad lügt und er nur so tut, als ob er seinen Ausweis vergessen hat, um mögliche Straftaten zu vertuschen. Auf diese beleidigende Unterstellung reagiert Mohammad mit der Aussage, er habe doch nichts getan und wäre nur mit Freunden in einer Shisha Bar gewesen. Auch diese Aussage sehen die Polizist:innen als Lüge an und unterstellt ihm weiterhin Straftaten, welche Mohammad vertuschen möchte. Es spielt keine Rolle wie Mohammad reagiert: Die Beamt:innen unterstellen ihm kriminelle Absichten, ohne jeglichen Anhaltspunkte. Sie verlangen ebenfalls in dieser Situation, dass Mohammad Handschellen angelegt werden, da sie davon ausgehen, dass Mohammad ein aggressives Verhalten zeigen wird und sie sich dieser Gefahr nicht aussetzen möchten. Die Handschellen klicken und Mohammad wird, ohne dass er irgendetwas getan hat, mit auf die Dienststelle genommen, um dort seine Identität festzustellen.

Das Gespräch mit den Polizist:innen ist von Anfang an respektlos, unabhängig davon wie Mohammad reagiert - ob er sich gegen die Anschuldigungen wehrt oder ob er alles über sich ergehen lässt. Die Beamt:innen hält die zwei Freunde, vor allem jedoch hauptsächlich Mohammad, mit einer - von Anfang an klaren - Intention auf. Sie denken Mohammad hätte eine Straftat begangen, ist sie auch noch so klein. Sie gehen nicht neutral in die Kontrolle und demonstrieren von

Anfang an ein klares Machtverhältnis. Die beiden Optionen, aus denen Mohammad wählen kann, zeigen wie sich das Gespräch verändert, wenn Mohammad etwas gegen die nicht erlaubte Vorgehensweise der Polizei sagt. Diese werden noch aggressiver und noch respektloser. Wieder sehen sie den Fehler nicht bei sich, sondern bei Mohammad, der sich seinen Rechten bewusst ist. Wenn sich Mohammad nicht wehrt und die Polizist:innen nicht auf das durchgeführte Racial Profiling hinweist, läuft das Gespräch dennoch in einem beleidigenden Ton und mit falschen Unterstellungen weiter. Auch dies soll verdeutlichen, wie aussichtslos die Situation ist. Egal wie Mohammad sich verhält, beides wird ihm negativ ausgelegt und führt am Ende dazu, dass er in Handschellen abgeführt wird.

Da dem:der Spieler:in während dem Spiel nicht kommuniziert wird, dass das Ende feststeht, egal wie gewählt wird, darf nun ein zweiter Versuch gestartet werden. Die Situationen sind hierbei identisch: Es gibt die gleichen Optionen, die gleichen Entscheidungen sowie die gleichen Gesprächsverläufe. Nachdem auch dieser Versuch durchgespielt wurde und andere Optionen gewählt wurden, findet sich der:die Spieler:in in der identischen Situation wie zuvor wieder. Mohammad wird erneut in Handschellen abgeführt, weil er seinen Ausweis zu Hause vergessen hat. Der:die Spieler:in erhält durch die Entscheidungsmöglichkeiten im Spiel eine vermeintliche Entscheidungsmacht, welche sich aber spätestens nach dem zweiten Versuch als Trug darstellt, da er:sie keinerlei Macht darüber hat, wie andere über ihn:sie denken.

Die dargestellten Situationen sind teilweise überspitzt, jedoch beruhen sie auf mehreren Erfahrungsberichten von Betroffenen von Racial Profiling (vgl. Schwarz 2020; Ohanwe 2020).

4.4 Ergebnis

Ist man am Ende des Spiels angelangt, als Mohammad also in beiden Versuchen von den Polizist:innen in Handschellen abgeführt wurde, herrscht vielleicht Irritation, Unverständnis oder Ärger über die eigenständig getroffenen Entscheidungen. Der:die Spieler:in ist in jedem Fall ratlos. Er:sie sucht den Fehler in den eigenen Entscheidungen sowie in der selbstbezogenen Verhaltensweise. Mögliche Fragen könnten hierbei sein: Was, wenn ich die Straße doch gewechselt hätte? Was, wenn ich doch in die andere Shisha Bar gegangen wäre? Doch wie auch das Spiel am Ende aufklärt – egal welche Entscheidungen getroffen wurden, Mohammad wird in Handschellen abgeführt. Dies liegt nicht an falschen Entscheidungen, sondern alleine an der Tatsache, dass Mohammad nicht weiß ist. Es liegt daran, dass Mohammad aufgrund seines Aussehens als muslimisch gelesen wird. Dazu zählt seine dunklere Haut, seine schwarzen Haare, seine Kleidung, sein Auftreten und viele kleine Details mehr. Es ist irrelevant, wie schick Mohammad sich kleidet oder wie gebildet er ist: In vielen Situationen wird er auf diese eine Facette seiner Persönlichkeit reduziert, dass er eine Religionszugehörigkeit hat, welche in Deutschland am negativsten konnotiert ist (vgl. Pollack 2013). Dafür spielt es keine Rolle, ob er nun praktizierender Muslim ist oder ob er überhaupt eine Religionszugehörigkeit hat. Er entspricht dem typischen Aussehen und wird somit als muslimisch gelesen. Mit dieser Einteilung werden ihm gleichzeitig gewisse Eigenschaften zugeschrieben, welche klar aus dem neo-rassistischen, Orientalistischem kommen und somit antimuslimischer Rassismus sind. Vorkommnisse wie 9/11 oder die Silvesternacht in Köln von 2015 auf 2016 verstärken Vorurteile gegenüber muslimisch gelesenen Personen, da die Mehrheitsgesellschaft dem „Anderen“ keine Ausnahmen gestattet. In ihren Augen lässt das Verhalten einer Person der Gruppe der „Anderen“ auf das Verhalten Aller schließen. Dieser Mechanismus des sogenannten Otherings führt unter anderem zur Reproduktion antimuslimischer Ressentiments. Es dient dazu die Mehrheitsgesellschaft, durch das Schieben von negativen Eigenschaften auf die „Anderen“, besser dastehen zu lassen. Somit können jegliche Probleme der Gesellschaft, sei es Kriminalität oder steigende Armut, auf das Verhalten der Minderheitengruppe zurückgeführt und eine ernsthafte Beschäftigung mit den Ursachen dieser Probleme verhindert werden. Die Mehrheitsgesellschaft wird

konsequent als die „überlegenere“ und „modernere“ Gruppe dargestellt und jeder Mensch, der zu dieser Gruppe gehört, wird folglich automatisch mit positiveren Eigenschaften belegt als Menschen aus der Gruppe der „Anderen“ (vgl. Shooman 2020, S. 1-3).

Das Spiel soll dazu dienen - wenn auch nur mit einem kurzen Einblick - antimuslimische Diskriminierung zu verdeutlichen. Dafür wurde es in vielen Situationen sehr überspitzt dargestellt. Die meisten täglichen rassistischen Erfahrungen sind keine Polizeikontrollen, sondern kleine Situationen, in denen muslimisch gelesenen Personen immer wieder verdeutlicht wird, dass sie der deutschen Nationalität nicht angehören und somit im Land nicht willkommen sind. Seien es Blicke Anderer, abwertende Sprüche oder Schwierigkeiten auf dem Job- und Wohnungsmarkt. Dazu ist es für weiße Personen einfach, ein Spiel zu spielen, in welchem Sie eine muslimisch gelesene Person sind, die rassistische Diskriminierung erlebt, denn sie haben die Möglichkeit das Spiel zu beenden und mit sofortiger Wirkung keinem Rassismus mehr ausgesetzt zu sein. Dazu erleben Betroffene nicht nur diese eine Situation, sondern sind diesen dauerhaft ausgesetzt. Vor allem kleinere tägliche Vorfälle können einen dauerhaften psychischen Schaden hinterlassen. Sogenannte Mikroaggressionen entstehen bei kleinen Äußerungen über Hautfarbe, Haar oder Herkunft - Aussagen welche unterschwellig die Herkunft sowie deutsche Zugehörigkeit der Personen hinterfragen. Den Betroffenen wird ununterbrochen durch verschiedenste Handlungen mitgeteilt, dass sie kein Mitglied der Mehrheitsgesellschaft sind (vgl. Peşmen 2018). All diese kleinen und größeren Erfahrungen mit Rassismus prägen das Verhalten der Betroffenen und diese Hürde, um eine umfassende Erfahrung zu bieten, kann mit keinem Medium der Welt aktuell umgangen werden. Deshalb kann auch von keinem „Erleben“ von Rassismus in dem Spiel gesprochen werden: Eine weiße Person kann und wird nie das Ausmaß an Rassismus erleben können wie es Betroffene tagtäglich tun. Dennoch stellt ein Video Spiel eine gute Möglichkeit dar, auf diesen täglich stattfindenden Rassismus aufmerksam zu machen und auf die Wirkung mancher Wörter sowie Vorurteile sensibilisiert zu werden. Dies ist bereits ein erster Schritt in die richtige Richtung. Es ist ein Bewusstwerden der eigenen Privilegien, ein Hinterfragen von Dingen, die für weiße Personen völlig normal sind, für nicht-weiße allerdings unerreichbar.

Doch wie ist es nun möglich, dass man sich als weiße Person in dem Spiel in den Körper eines muslimisch gelesenen Mannes einfühlt und sich in seine Situation versetzen, Empathie empfinden und sogar ihr Verhalten im realen Leben verändern kann. An diesem Punkt kommen die bereits angeführten Aspekte der Immersion, Charakter Identifizierung und der dadurch entstehenden Empathie hinzu. Der Begriff Immersion beschreibt das Eintauchen in ein Medium und das dadurch entstehende Gefühl Teil der Spielwelt zu sein. Durch Immersion wird ein Spiel erst „spielenswert“. Es erzeugt Spannung und dadurch auch eine körperliche Einbindung. Der:die Spieler:in entwickelt eine Verbundenheit zum Spiel und taucht in die virtuelle Welt ein. Damit eine gewisse Immersion im Video Spiel entstehen kann, müssen laut Neitzel gewisse Anforderungen, sowohl technisch als auch narratologisch, in der erzählten Geschichte im Spiel erfüllt werden (vgl. Neitzel 2008). Wichtig ist hier, dass sich Immersion nicht um einen klar erreichbaren Punkt handelt, denn je mehr Anforderungen erfüllt sind, desto höher ist die Immersion. Das in dieser Arbeit behandelte Spiel erfüllt einige der Anforderungen aus Neitzels Immersions- beziehungsweise Involvierungsdefinition. Es erfüllt beispielsweise die sensomotorische Involvierung, da es mit Maus und Tasten gesteuert wird. Die Visuelle Involvierung erfolgt durch die sogenannte First-Person-Perspektive im Spiel: Der:die Spieler:in sieht durch die Augen des Avatars. Auch die Räumliche Involvierung hängt mit der Perspektive im Spiel stark zusammen, die durch die gewählte First-Person-Perspektive zusätzlich verstärkt wird. Ebenso erzeugt die dargestellte Zentralperspektive im Spiel eine höhere Immersion als es beispielsweise bei 2D Spielen der Fall ist. So fühlt sich der:die Spieler:in durch die Dreidimensionale Darstellung des Spiels in die virtuelle Spielwelt hineinversetzt. Eine Emotionale und Temporale Involvierung erreicht das Spiel durch die dargestellte Handlung und den anderen nicht steuerbaren Charakteren im Spiel. Der:die Spieler:in wird emotional mitgenommen, sobald Mohammad unfair behandelt wird, da diese Aussagen und Handlungen nicht gesteuert werden können, im Gegensatz zu seinen eigenen Handlungen. Die Soziale und Ökonomische Involvierung kann in dem Spiel nicht aufgebaut werden, da diese sich auf Multiplayerspiele und Belohnungssysteme beziehen, und beide Funktionen nicht im behandelten Spiel vorgesehen sind. Dennoch kann es mit einer entsprechenden Akzeptanz des:der Spieler:in, der sogenannten „Suspension of Disbelive“ eine gewisse Immersion

erzeugen und somit das Gefühl übermitteln, Teil dieser Virtuellen Umgebung zu sein. Damit die „Suspension of Disbelieve“ einsetzt, muss das Spiel eine gewisse logische Konsistenz aufweisen. Dies bedeutet nicht, dass beispielsweise nur realitätsgetreue Welten akzeptiert werden. Diese benötigte Logik beschreibt mehr eine nachvollziehbare Konsistenz im Spiel. Der:die Spieler:in möchte sich in einer virtuellen Welt einfühlen, welche in sich schlüssig und logisch aufgebaut ist. Dadurch wird die virtuelle Welt eher akzeptiert und als legitim eingeordnet. Dieses Empfinden von Zugehörigkeit in das Spiel, sowie das Mitfühlen in die Situation, ist eng mit der Identifizierung mit dem Avatar verknüpft. Anhaltspunkt, um eine hohe Identifikation mit dem Avatar zu erzeugen, ist der im Spiel gewählte Point of Action und Point of View. Es ist relevant, aus welcher Perspektive Handlungen ausgeführt werden und welcher Perspektive wird das Spiel betrachtet.

Dank der First-Person-Perspektive ist die Barriere für eine entsprechende Identifikation bereits geringer, als es bei einer Third-Person-Perspektive der Fall wäre. In dieser Perspektive leiht der:die Spieler:in dem Avatar seinen:ihren Blick und auch einen Teil seiner:ihrer Körperlichkeit, da es für uns nicht möglich ist unsere Sehfähigkeit von unserem Körper zu trennen. Dadurch wird der:die Spieler:in zum Verbundstück zwischen virtuellen und realen Raum, was ein mitfühlen und mitleiden mit dem Avatar deutlich erhöht. Durch die direkte Positionierung des Point of Views in der First Person Perspektive erhält der Blick des:der Spieler:in eine direkte Verortung im Spiel – durch den Avatar. Dies ist beispielsweise bei God View Spielen wie Anno oder Sims der Fall, bei denen die Perspektive an kein Objekt im Spiel geknüpft ist, erkennt man wie wichtig diese Verortung des Blicks für die Identifizierung mit dem Avatar ist. Im Spiel Sims machen sich viele Spieler:innen einen Spaß daraus ihren Sim im Pool ertrinken zu lassen. In einem First-Person Spiel, in welchem der:die Spieler:in sich im Körper des Avatars wiederfindet, findet sich so ein Verhalten nicht wieder. Bei Sims fehlt die direkte Repräsentation des Selbst und die damit einhergehende Identifizierung mit dem Avatar, somit fühlt der:die Spieler:in keine direkte Bindung zu den einzelnen Sims. Der:die Spieler:in fühlt sich erst durch das Leihen seines:ihrer Blicks dem Avatar zugehörig und nimmt ihn als eine Erweiterung und Repräsentation seiner:ihrer Selbst im Spiel wahr. Den Drang

sich somit selbst in einen Pool zu begeben, aus welchem man nicht wieder rauskommt, ist in so einer Konstellation eher selten.

Ein weiterer wichtiger Teil der Identifizierung mit dem Avatar ist neben dem Point of View der Point of Action im dargestellten Spiel. Es gibt verschiedene Möglichkeiten wie die ausgeführten Handlungen des:der Spieler:in im Spiel dargestellt werden können. Eine Steuerung wie in Anno, in welcher der:die Spieler:in keine Repräsentation im Spiel besitzt, und auch die Handlungen abgekoppelt von der erzählten Geschichte im Spiel und von keiner direkten Person oder Ähnliches ausgeführt werden. Oder wie im besprochenen Spiel, in welchem die Handlungen direkt vom Avatar ausgehen und in der Diegese im Spiel stattfinden. Der:die Spieler:in agiert als Mohammad im Spiel: Die Entscheidungen werden direkt vom Avatar getroffen und haben unmittelbare Auswirkungen auf den Spielverlauf. Diese direkte Repräsentation von der gesteuerten Handlung führt ebenso zu einer erhöhten Identifikation mit dem Avatar und wirkt sich rückkoppelnd wiederum auf den Grad der Immersion des Spiels aus. Die klare Verortung von Blick und Handlungspunkt im Spiel, beides an den Avatar Mohammad, erleichtert es dem:der Spieler:in sich als Handlungsträger in der Spielwelt zu verorten. Durch die Positionierung des Point of Views und dem damit einhergehenden Leihen des Blicks und gleichzeitig der Körperlichkeit des:der Spieler:in, gepaart mit dem Point of Action, der sich ebenfalls direkt auf den Avatar zurückführen lässt, ist dies die Kombination, in welcher sich der:die Spieler:in am besten mit dem Avatar identifizieren kann. Damit das Spiel nun zweckdienlich für die These dieser Arbeit verwendet werden kann, ist ein weiterer fundamentaler Aspekt wichtig: Das gezielte Erzeugen und Empfinden von Empathie in Video Spielen. Studien zeigen, dass Spiele mit einer entsprechenden Immersion und Identifikation mit dem Avatar kombiniert mit einer stark psychologisch involvierenden Geschichte dazu im Stande sind, Empathie bei den Benutzer:innen zu generieren, welche das Verhalten bis hin ins reale Leben verändern kann. Es ist somit möglich Missstände, soziale Probleme und vieles mehr digital in Video Spielen erfahrbar zu machen und das Verhalten der Benutzer: innen nachhaltig damit zu verändern. Durch Video Spielen ist es ihnen erstmals möglich nicht nur Dinge aus einer anderen Perspektive zu sehen, sondern sie aus einer anderen Perspektive zu erleben (vgl. Rosewater 2019). Die durch Video Spiele mögliche Interaktion schafft es ein Medium zum ersten Mal

andere Perspektiven umfassend, und für die Benutzer:innen glaubwürdig, darzustellen. Auch Filme und Bücher können eine hohe Immersion erzeugen und andere Perspektiven aufweisen, doch es gibt in diesen Medien keine Möglichkeiten einzugreifen. Durch Video Spiele erhält der:die Benutzer:in das erste Mal die Möglichkeit selbst die Situation zu ändern und mit Eingaben in das Spiel zu tätigen. Es fühlt sich somit so an als wäre der:die Spieler:in an Stelle des Avatars im Spiel.

Durch die vom Spiel erzeugte Immersion und der Identifizierung mit dem Avatar kombiniert mit der ungerechten, im Spiel dargestellten, Situation werden die Kriterien der oben genannten Studien für das Erzeugen von Empathie im Video Spiel erfüllt. Somit hat der prinzipielle Aufbau, sowie das Spiel selbst, das Potential rassistische Verhaltensweisen zu verdeutlichen. Ein Spiel dieser Art kann es ermöglichen, Perspektiven zu wechseln, um zu zeigen, wie es sich aus Sicht des „Anderen“ anfühlt. Es ermöglicht, dass der in Deutschland stattfindende antimuslimische Rassismus aufgezeigt und sogar resultierend die Verhaltensweisen Einzelner beeinflusst werden können. Oft fällt es Menschen, welche nicht von Diskriminierung betroffen sind, schwer sich vorzustellen, wie es ist nicht weiß zu sein und welche Herausforderungen strukturell erzeugte Hürden darstellen. Nicht-Betroffene sind oft blind für die in unserem System herrschenden strukturellen Rassismen. Jedoch hat ein Spiel seine Grenzen und es kann von keiner wahrheitsgetreuen Erfahrung von Rassismus gesprochen werden. Trotzdem gibt es Potential, wenigstens ansatzweise aufzuzeigen, wie es ist, Mohammad zu sein. Immersion und Identifizierung mit dem Avatar spielen eine zentrale Rolle, um Empathie sowie darauffolgende Veränderungen im Verhalten zu erzeugen. Das immersivste Medium ist zu diesem Zeitpunkt eine sogenannte Virtuelle Realität. Um das Potential dieser Vorgehensweise zu verdeutlichen, wird im Folgenden darauf eingegangen, inwiefern sich eine Virtuelle Realität mit den aufgezeigten theoretischen Überlegungen vereinbaren lässt und welche weiterführenden Forschungen in diesem Bereich möglich sind.

5 Ausblick und Grenzen - Mögliche Forschung mit VR

Eine Virtual Reality (dt. Virtuelle Realität) - oder kurz VR - findet viele verschiedene Anwendungen und kann daher auch unterschiedlich definiert werden. Im Grunde besteht sie allerdings immer aus einem Computer, der eine simulierte Wirklichkeit oder künstliche Welt suggeriert, in welche Personen mithilfe technischer Geräte meist interaktiv eingebunden werden. Das Einbinden der Nutzer:innen findet bei einer virtuellen Realität über ein „Head-Mounted-Display“ (kurz HMD) statt. Optional werden Joysticks hinzugefügt, um mehr Handlungsmöglichkeiten im Spiel zu schaffen.

Eine Virtuelle Realität wird oft auch als Virtuelle Umgebung bezeichnet. Bei genauerem Betrachten ist der Begriff „Virtuelle Realität“ jedoch ein Widerspruch in sich. Denn würde eine perfekte Realität Virtuell abgebildet werden, würde die Unterscheidung zwischen unserer „normalen“ Realität und der Virtuellen Realität unmöglich sein. Bei der Anwendung virtueller Realitäten spielt der Aspekt der Immersion, also der Einbindung in die Virtuelle Realität, eine wichtige Rolle. Fragen wie: Wie hoch soll die Immersion sein? Wie ist diese zu erreichen? Wieviel Immersion benötigt es, um sich in ein Spiel hineinzusetzen? beschäftigen Forscher und Entwickler Virtueller Realitäten bis heute (vgl. Brill 2009, S. 2-3; Dörner u. a. 2019, S. 13-15).

Wie bereits ausgeführt ist Immersion “a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water” (Murray 1998, S. 98ff). Bei genauerem Hinschauen fällt aber ein fataler Fehler auf: wenn Menschen „submerged in water“ sind, also untergetaucht sind, dann ertrinken sie.

Nach dem oben genannten Vergleichen ist also eine volle Immersion sogar unerwünscht und würde die Möglichkeit der Distinktion zwischen Realität und Virtueller Realität verwehren. Diese Überlegungen bezüglich der vollkommenen Immersion sind aktuell noch sehr theoretisch und nicht erforscht. Die Technik schreitet zwar schnell voran und ermöglicht immer bessere Fortschritte, jedoch schafft sie es bis dato nicht, eine vollwertige Immersion zu erschaffen.

Die Erstellung einer Virtuellen Realität, in der sich Menschen nahezu genau so verhalten können wie in der echten Welt, kann dazu beitragen viele Dinge zu vereinfachen. Oft ist Virtual Reality nur durch VR-Games bekannt, jedoch ist das

Potential dieser Technologie viel größer als nur Spiele. VR wird bereits bei Flugsimulationen, OP-Vorbereitungen, der Konzeption neuer Fahrgestelle und vielen weiteren Einsatzgebieten verwendet. Auch in der Soziologie findet VR Anwendung. So können Experimente einfacher, kostengünstiger und auch unter einheitlicheren Umständen durchgeführt werden. Es wird möglich in die Fußstapfen anderer zu treten und deren Erfahrungen zu erleben, wodurch beispielsweise extreme Situationen ohne Gefahr abgebildet werden können.

Virtuelle Realitäten sind auch wie klassische Video Spiele eine Mischung aus den richtigen Faktoren, um die nötige Immersion zu erzeugen und dem Willen der Benutzer:innen sich auf die Situation einzulassen. Ziel ist es beim Erstellen einer Virtuellen Realität eine Leichtigkeit in das Benutzen und Wahrnehmen der Umgebung zu erzeugen und Störfaktoren möglichst zu vermeiden.

Ein an Höhenangst leidender Mensch, der sich in einer Virtuellen Realität befindet, in welcher er am Rande eines Abgrundes steht, wird sehr ähnliche Gefühle und Ängste erleben, als wenn er in Wirklichkeit vor einem Abgrund stehen würde. Dass dies in einer Virtuellen Umgebung möglich ist und die Person sich täuschen lässt, ist Ergebnis der oben erwähnten immersiven Faktoren. Aber viel mehr ist es die Folge einer Art Körperidentifikation mit dem digital dargestellten Körper. In einer Virtuellen Realität gibt es zwar auch einen Point of Action und einen Point of View, jedoch lassen sich diese Überlegungen nicht ausreichend auf diese Art von Medium anwenden. Der:die Benutzer:in identifiziert sich mit dem Charakter in der Virtuellen Umgebung. Dies geht allerdings weiter als in normalen Video Spielen, wie Studien zeigen. Das Gehirn ist (unter gewissen Voraussetzungen) dazu in der Lage fremde Körperteile als eigene wahrzunehmen, wie das „Rubber Hand“ Experiment zeigt. Umgesetzt wurde dies durch Verdecken der eigenen Hand, während die Gummi Hand weiter sichtbar blieb. Nun wurde die Gummi Hand und die „echte“ Hand des:der Proband:in gleichzeitig berührt. Schnell fingen die Proband:innen an, die Gummi Hand als ihre eigene wahrzunehmen (vgl. Botvinick und Cohen 1998). Nach einigen weiterführenden Experimenten kristallisierte sich eine wichtige Voraussetzung heraus, um die Gummi Hand als eigenes Körperteil wahrzunehmen. Es ist grundlegend, dass die Berührungen der Gummi Hand und der echten Hand synchron stattfinden (Armel und Ramachandran 2003, S. 1499-1506). Auf die Virtuelle Realität übertragen ist es somit sehr wichtig, die

Bewegungen des Benutzers exakt mit den Bewegungen des Avatars in der Virtuellen Realität zu synchronisieren. Diese neurowissenschaftlichen Erkenntnisse über das Annehmen fremder Körperteile als eigene erwähnte bereits Jaron Lanier in den späten 1980ern. Er benutzt den Begriff „homuncular flexibility“ und drückt damit aus, dass unser Gehirn sich an verschiedenste Körperausprägungen gewöhnt und sie als „eigenes“ akzeptiert (vgl. Lanier 2006). Yee und Bailenson führten den „Proteus Effekt“ ein, der beweist, dass die digitale Selbstrepräsentation die eigenen Einstellungen sowie Verhaltensweisen beeinflussen kann. Je nachdem welche Persönlichkeit, Körpermerkmale oder Verhaltensweisen die digitale Repräsentation des Selbst aufweist, können diese sogar das Verhalten in der Realität beeinflussen (vgl. Yee und Bailenson 2007, S. 271-290).

Es gibt bereits mehrere Studien über sogenannte „racial bias“, also rassistisch geprägten persönliche Einstellungen, welche auf den Proteus Effekt abzielen. In den Experimenten fanden sich Proband:innen in einer Schwarzen Person wieder, welche sie mehrere Minuten im Spiegel betrachteten. Vergleicht man die Studien miteinander, zeigt sich schnell, dass sich die Proband:innen, je länger sie sich in der Virtuellen Realität befanden und je synchroner sich ihre digitale Repräsentation zum echten Körper bewegt hat, desto weniger rassistisch verhalten haben. Getestet wird bei derartigen Studien rassistisches Verhalten beziehungsweise rassistische Einstellungen mittels eines Implicit Association Test (IAT), bei welchem positive und negative Assoziationen zu Schwarzen und weißen Personen gemessen werden können (vgl. Slater und Sanchez-Vives 2016, S. 10-11).

Durch diese starke Immersion und Identifizierung mit dem Avatar ist auch in der Virtuellen Realität ein Entstehen von Empathie möglich sowie ebenso bereits untersucht worden. Für das Fühlen von Empathie benötigt es immer einen gewissen persönlichen Aufwand, der je nach Medium unterschiedlich hoch ist. Durch die hohe Immersion einer Virtuellen Realität sinkt in dieser Umgebung der benötigte Aufwand um Empathie empfinden zu können stark.

Dass auch die Verwendung von VR Anwendungen, die dadurch erzeugen Empathie und sogar die Verhaltensänderung funktioniert, zeigen verschiedene Anwendungsbeispiele. Zum Beispiel erschuf der Filmregisseur Chris Milk 2015 einen 360° Grad Film über ein Flüchtlingslager in Sidra. Laut den Vereinten

Nationen führte dieser Film zu einer Verdopplung der Anzahl der Spender. Dieser Mechanismus funktioniert nicht nur mit 360° Filmen. Die Journalistin Nonny de la Peña fokussiert sich auf die Darstellung historischer oder wichtiger journalistischer Ereignisse in VR. Ihre Erfahrungen und Berichte spiegeln ebenso eine ähnliche Erzeugung von Empathie wieder wie Chris Milk (vgl. Bailenson 2018, S. 203-213; *How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine* 2015; *Die Zukunft Der Nachrichten? Virtual Reality* 2015).

Die obigen Ausführungen zeigen, wie weit das Potential von Video Spielen auch in einer Virtuellen Realität geht. Je immersiver und realer die Dargestellte Situation gestaltet ist, desto mehr Empathie kann erzeugt werden, welches wiederum das Verhalten im realen Leben verändern kann.

6 Fazit

Rassismus ist für Betroffene eine dauerhafte Erfahrung. Er wird spürbar in jeglichen Lebenssituationen und geht von kurzen Blicken anderer Menschen, zu Schwierigkeiten in Job- sowie Wohnungssuche bis hin zu tätlichen Angriffen. Diese oft auch strukturellen Diskriminierungen sind kein Phänomen der heutigen Zeit. Rassismus besteht bereits seit Jahrhunderten und er ist je nach Geschichte des jeweiligen Landes anders ausgeprägt. Beispielsweise werden in den USA vor allem Afroamerikaner Opfer rassistischer Diskriminierung. In Deutschland sind es vorrangig muslimisch gelesene Menschen und zu Zeiten des NS-Regimes waren es Jüd:innen. Dies zeigt, dass sich die Minderheitsgruppen sowie die Anfeindung ihnen gegenüber je nach Ereignissen und politischer Lage ändern. Das Prinzip bleibt allerdings das gleiche. Eine Minderheitsgruppe wird systematisch ausgegrenzt und als das „Andere“ konstruiert, worauf letztendlich negative gesellschaftliche Wandlungen projiziert werden können. Behauptungen zeigen, dass die Kriminalität, seit dem Anstieg von Geflüchteten im Jahr 2015, gestiegen sei (vgl. Walburg 2020). Diese sind allerdings nicht fundiert und können statistisch nicht bewiesen werden. In diesem Fall wurden aktuelle Probleme in der Gesellschaft, sprich die steigende Kriminalität, auf das konstruierte „Andere“ geschoben, der Minderheitsgruppe. Dies ist ein klares Muster von rassistischen Denkweisen, welche die „Anderen“ als Schuldigen auszeichnet und als „Othering“ bezeichnet wird. Diese Argumentationsstruktur fand sich auch bereits zu nationalsozialistischen Zeiten gegen über Jüd:innen wieder, als diese für sämtliche Missstände in der Gesellschaft verantwortlich gemacht wurden.

Konträr zu Rassismen gegenüber früheren Zeiten und anderen Ländern wandelte sich der heutige Rassismus in Deutschland gegen Muslime von einem biologisch begründeten Rassismus zu einem kulturell begründeten. Diese Verschiebung betrifft auch den Antisemitismus, der ebenso in einen Kulturellen Rassismus eingeteilt wird. Hauptargument dieses, von Etienne Balibar begründeten, Rassismus ist die Unvereinbarkeit verschiedener, weit voneinander entfernten Kulturen (vgl. Balibar und Wallerstein 2017). Es ist sozusagen ein weiterentwickelter biologischer Rassismus, der sich eingesteht, dass zwar keine biologischen

Unterschiede vorliegen, jedoch die kulturellen so schwer wiegen, dass diese nicht überkommen werden können. Letztendlich wird lediglich der Begriff „biologischer“ durch „kultureller“ Rassismus ersetzt, denn nun werden anstatt der Biologie der Kultur gewisse Eigenschaften zugeschrieben. So wären Muslime aufgrund ihrer Religion und kulturellen Zugehörigkeit alle dumm, faul und sexuell nicht zu zügeln (vgl. Said 1979, S. 130ff.). Dieses besondere Ressentiment, gegenüber Menschen aus arabischen Ländern und damit einhergehend gegenüber dem Islam, ist in Deutschland besonders aufgrund des hier mitbegründeten Orientalismus zurückzuführen. Es wurde ein Gegenstück zum Okzident konstruiert und mit negativen Eigenschaften behaftet, welche in diesem nicht vorzufinden wären. Der Okzident wäre fortschrittlich und gebildet mit einer modernen Religion, dem Christentum. Der Orient hingegen sei ungebildet und zurückgeblieben mit einer reformbedürftigen Religion, dem Islam. Dass diese Konstruktion eines negativ behafteten Orients allerdings der Legitimierung der Kolonisation diene, wurde nicht erwähnt (vgl. Said 1979). Auch wenn dies in der heutigen Welt nun deutlich ist, wurde die Gesellschaft nie frei von dem tief verwurzelten Ressentiment gegen den arabischen Raum. Da sich nicht Betroffene oft nicht klar sind, welche rassistischen Strukturen mit ihnen weitergeführt werden, ist es wichtig sich der eigenen Privilegien und Verhalten klar zu werden. Ein Ansatz dieses Ziel zu verfolgen bieten digitale, interaktive Medien - in dieser Arbeit im besonderen Video Spiele. Video Spiele sind das erste interaktive Medium, welches es ermöglicht durch Interaktionen in einer virtuellen Umgebung diese zu verändern. Es basiert nicht mehr nur auf Vorstellungskraft: Die getätigten Handlungen wirken sich tatsächlich auf etwas aus. Der:die Spieler:in erhält zum ersten Mal nicht mehr nur die Sicht, wie es ist eine andere Person zu sein. Er:sie erfährt durch Video Spiele auch, wie es sich anfühlt. Diese Bindung und Empathie zum Spiel, insbesondere zum entsprechenden Avatar, wird durch verschiedene Faktoren erzeugt. Es wichtig, dass das Video Spiel eine ausreichend hohe Immersion erzeugt, damit sich der:die Spieler:in in die virtuelle Welt hineinversetzt fühlt. Hierfür ist es besonders wichtig, dass das Spiel in sich logisch und konsistent ist. Da sich der:die Spieler:in weiterhin bewusst ist, dass es sich nur um ein Spiel handelt, benötigt es eine gewisse Akzeptanz sich auf die Situation einzulassen. Es benötigt eine sogenannte „Suspension of Disbelieve“. Diese beschreibt die Akzeptanz des:der Spieler:in sich auf das Spiel einzulassen

und gewisse Faktoren, welche die Immersion verhindern könnten auszublenden. Dem:der Spieler:in ist zu jeder Zeit bewusst, dass er:sie sich in einem Spiel befindet, jedoch wird dieser Fakt ausgeblendet um ein eintauchen in das Spiel zu ermöglichen. Eng mit der Immersion verknüpft ist die Identifizierung mit dem Avatar. Diese entsteht durch eine gewisse Immersion sowie eine bestimmte Positionierung der Handlungs- und Beobachtungsposition im Spiel. Je direkter und realitätsgetreuer diese gestaltet sind, desto mehr kann sich der:die Spieler:in mit dem Avatar identifizieren. Sie kann dadurch die Perspektive wechseln und in die des Avatars im Spiel schlüpfen. Die erlangte Immersion und Identifizierung mit dem Avatar, verknüpft mit einer stark psychologisch involvierenden Geschichte, macht ein Empfinden von Empathie möglich. Studien zeigen, dass auf diese Art und Weise Menschen sich besser in andere hinein fühlen können, Empathie entwickeln und dadurch sogar ihr Handeln in der realen Welt verändern. Ist also ein Spiel immersiv genug und mit einer entsprechenden Geschichte versehen, hat es das Potential Benutzer:innen die Perspektive eines, von antimuslimischem Rassismus, betroffenen Menschen zu zeigen. Dadurch können den Benutzer:innen Rassismen verdeutlicht werden, die als weiße Person kaum wahrgenommen werden. Es kann das eigene Verhalten reflektiert werden und es kann die Empathie zu Betroffenen erhöhen. Diese Sensibilisierung kann dazu führen, dass das Verhalten in der realen Welt überdacht wird. Möglicherweise tätigte ein:e Spieler:in ähnliche Aussagen wie die Polizist:innen im Spiel und durch das Aufzeigen der Problematik dahinter wird dieses Fehlverhalten klar. Ziel dieser Arbeit ist es nicht Rassistische Verhaltensweisen sofort auszumerzen – dies ist eine unmögliche Aufgabe. Dieser Prozess ist eine jahrelange Entwicklung und kann nicht mit einem Video Spiel gelöst werden. Jedoch ist es für diesen Prozess wichtig, sich den Missständen, den Problemen sowie den reproduzierten Rassismen klar zu werden, um seine eigenen Verhaltensweisen zu ändern. Je mehr sich dessen bewusst sind, desto eher wird sich auch auf struktureller Ebene was verändern. Diese Veränderung ist für weiße Personen keine Einfache, dazu gehört es, sich seiner eigenen Fehler klar zu werden, seine eigenen Denkmuster zu hinterfragen und auch seine eigene höher gestellte gesellschaftliche Position aufzugeben. Wäre dieser Weg so einfach, würde ein so großes Rassismus Problem nicht existieren. All diese Schritte muss jeder für sich gehen, jedoch kann das Spiel der Anfang sein, sich antimuslimischen Rassismus bewusst zu werden.

Literaturverzeichnis

- Apperley, Thomas H. 2006. „Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres“. *Simulation & Gaming* 37 (1): 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>.
- Armell, K. Carrie, und V. S. Ramachandran. 2003. „Projecting Sensations to External Objects: Evidence from Skin Conductance Response“. *Proceedings of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences* 270 (1523): 1499–1506. <https://doi.org/10.1098/rspb.2003.2364>.
- Attia, Iman. 2014. „Rassismus (nicht) beim Namen nennen.“ Bundeszentrale für politische Bildung. *Rassismus und Diskriminierung* (blog). 18. März 2014. <https://www.bpb.de/apuz/180854/rassismus-nicht-beim-namen-nennen?p=all>.
- Bachen, Christine M., Pedro F. Hernández-Ramos, und Chad Raphael. 2012. „Simulating REAL LIVES: Promoting Global Empathy and Interest in Learning Through Simulation Games“. *Simulation & Gaming* 43 (4): 437–60. <https://doi.org/10.1177/1046878111432108>.
- Bailenson, Jeremy. 2018. *Experience on demand: what virtual reality is, how it works, and what it can do*. First edition. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Balibar, Étienne, und Immanuel Maurice Wallerstein. 2017. *Rasse, Klasse, Nation: ambivalente Identitäten*. Übersetzt von Michael Haupt und Ilse Utz. Sechste Auflage. Argument Classics. Hamburg: Argument Verlag.
- Beil, Benjamin, Gundolf S. Freyermuth, und Lisa Gotto, Hrsg. 2015. *New Game Plus: Perspektiven der Game Studies ; Genres, Künste, Diskurse*. Bild und Bit 3. Bielefeld: transcript.
- Botvinick, Matthew, und Jonathan Cohen. 1998. „Rubber Hands ‘Feel’ Touch That Eyes See“. *Nature* 391 (6669): 756–756. <https://doi.org/10.1038/35784>.
- Brill, Manfred. 2009. *Virtuelle Realität*. Informatik im Fokus. Berlin: Springer.
- Cheng, Kevin, und Paul A. Cairns. 2005. „Behaviour, Realism and Immersion in Games“. In *CHI '05 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI '05*, 1272. Portland, OR, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1056808.1056894>.
- Davis, M. H. 1980. „A Multidimensional Approach to Individual Differences in Empathy“. In , 2–17. JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology.
- Die Zukunft Der Nachrichten? *Virtual Reality*. 2015. TED Talk. TEDWomen 2015. Monterey, Californien. https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality?language=de#t-8238.
- Dörner, Ralf, Wolfgang Broll, Paul Grimm, und Bernhard Jung. 2019. *Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin / Heidelberg. <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=5926072>.
- Elmore, Corinn A., und Noni K. Gaylord-Harden. 2013. „The Influence of Supportive

- Parenting and Racial Socialization Messages on African American Youth Behavioral Outcomes“. *Journal of Child and Family Studies* 22 (1): 63–75. <https://doi.org/10.1007/s10826-012-9653-6>.
- Giessler, Dennis. 2020. „Parolen, Runen, Chatgruppen“. *taz*, 29. Dezember 2020. <https://taz.de/Verdachtsfaelle-Rassismus-bei-Polizei/!5735572/>.
- Gomolla, Mechthild. 2017. „Direkte und indirekte, institutionelle und strukturelle Diskriminierung“. In *Handbuch Diskriminierung*, herausgegeben von Albert Scherr, Aladin El-Mafaalani, und Gökçen Yüksel, 133–55. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-10976-9_9.
- Greitemeyer, Tobias, Silvia Osswald, und Markus Brauer. 2010. „Playing Prosocial Video Games Increases Empathy and Decreases Schadenfreude.“ *Emotion* 10 (6): 796–802. <https://doi.org/10.1037/a0020194>.
- Hafner, Manuela, und Jeroen Jansz. 2018. „The Players‘ Experience of Immersion in Persuasive Games: The Players‘ Experience of Immersion in Persuasive Games: A study of My Life as a Refugee and PeaceMaker“. *International Journal of Serious Games* 5 (4): 63–79. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v5i4.263>.
- Hefner, Dorothée, Christoph Klimmt, und Peter Vorderer. 2007. „Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment“. In *Entertainment Computing – ICEC 2007*, herausgegeben von Lizhuang Ma, Matthias Rauterberg, und Ryohei Nakatsu, 4740:39–48. Lecture Notes in Computer Science. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1_6.
- Hill, Miriam. 2020. *Migrationsfamilien und Rassismus: Zwischen Ausschließungspraxen und Neuorientierung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30087-6>.
- How Virtual Reality Can Create the Ultimate Empathy Machine*. 2015. TED Talk. TED 2015. Vancouver BC. https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine#t-8109.
- Lanier, Jaron. 2006. „Homuncular Flexibility“. *Edge* 26 (blog). 2006. <https://www.edge.org/response-detail/11182>.
- Leiprecht, Rudolf. 2009. „Zum Umgang mit Rassismen in der Schule und Unterricht: Begriffe und Ansatzpunkte.“ In *Schule in der Einwanderungsgesellschaft: ein Handbuch*, herausgegeben von Rudolf Leiprecht und Anne Kerber, 3. Aufl, S. 317-345. Reihe Politik und Bildung 38. Schwalbach/Ts: Wochenschau-Verl.
- Lewis, Melissa L., René Weber, und Nicholas David Bowman. 2008. „‘They May Be Pixels, But They’re MY Pixels.’ Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games“. *CyberPsychology & Behavior* 11 (4): 515–18. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0137>.
- Manney, P. 2008. „Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy“. *Journal of Evolution and Technology* 19 (1): 51–61.
- McDonald, Nicole N., und Daniel S. Messinger. 2011. „The development of empathy: how, when, and why.“ In *Free Will, Emotions, and Moral Actions: Philosophy and Neuroscience in Dialogue*, herausgegeben von Acerbi A., Lombo J.A., und Sanguineti J.J. London: IF-Press.

- McMahan, Alison. 2003. „Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games“. In *The video game theory reader*, herausgegeben von Bernard Perron und Wolf, J.P. Marc. New York ; London: Routledge.
- Mecheril, Paul, und Karin Scherschel. 2009. „Rassismus und ‚Rasse‘“. In *Rassismuskritik*, herausgegeben von Claus Melter, Paul Mecheril, Wiebke Scharathow, und Rudolf Leiprecht, S. 39-58. Reihe Politik und Bildung, Bd. 47-48. Schwalbach/Ts: Wochenschau Verlag.
- Memmi, Albert. 1992. *Rassismus*. Neuaufl. eva-Taschenbuch 96. Hamburg: Europ. Verl.-Anst.
- Miles, Robert. 1989. „Bedeutungskonstruktion und der Begriff des Rassismus.“ *Das Argument. Zeitschrift für Philosophie und Sozialwissenschaften* Heft 3 (31. Jahrgang): 353–68.
- . 2014. *Rassismus: Einführung in die Geschichte und Theorie eines Begriffs*. Übersetzt von Michael Haupt. 4. Auflage. Argument Classics. Hamburg: Argument Verlag.
- Murray, Janet Horowitz. 1998. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Neitzel, Britta. 2008. „Medienrezeption und Spiel“. In *Game over!?*, herausgegeben von Jan Distelmeyer, Christine Hanke, und Dieter Mersch, 95–114. transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839407905-007>.
- . 2013. *Point of View und Point of Action – Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. Avinus. <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/622>.
- Ohanwe, Malcolm. 2020. „Die haben mich komplett durchgefilzt – schwarze Männer und ihre Erfahrungen mit der Polizei“. *Spiegel Panorama*, 28. Juni 2020. <https://www.spiegel.de/panorama/polizeigewalt-schwarze-maenner-sprechen-ueber-ihre-erfahrungen-danach-habe-ich-viel-geweint-a-b199b9de-9998-4b56-9fe7-d9df436146d6>.
- Pautz, Hartwig. 2005. *Die deutsche Leitkultur: eine Identitätsdebatte: neue Rechte, Neorassismus und Normalisierungsbemühungen*. Stuttgart: Ibidem-Verl.
- Peşmen, Azadê. 2018. „Rassismus macht den Körper krank - Wie Tausende kleine Mückenstiche“. *Deutschlandfunk Kultur*, 5. Juli 2018. https://www.deutschlandfunkkultur.de/rassismus-macht-den-koerper-krank-wie-tausende-kleine.976.de.html?dram:article_id=422167.
- Petzold, Jürgen. 2020. „Rechtsextremismus in der Polizei -Das sind die bisher bekannten Fälle“. *ZDF*, 6. Oktober 2020. <https://www.zdf.de/nachrichten/politik/rechtsextremismus-polizei-lagebericht-100.html>.
- Philipps-Universität Marburg, Germanistik Und Kunstwissenschaften. 2010. „MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews: 2010,4“, September. <https://doi.org/10.17192/EP2010.4.18>.
- Pollack, Detlef. 2013. „Öffentliche Wahrnehmung des Islam in Deutschland“. In *Islam und die deutsche Gesellschaft*, herausgegeben von Dirk Halm und Hendrik Meyer, 89–118. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-01846-7_4.

- Przybylski, Andrew K., und Netta Weinstein. 2019. „Violent Video Game Engagement Is Not Associated with Adolescents’ Aggressive Behaviour: Evidence from a Registered Report“. *Royal Society Open Science* 6 (2): 171–74. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>.
- Rana, Junaid. 2007. „The Story of Islamophobia“. *Souls* 9 (2): 148–61. <https://doi.org/10.1080/10999940701382607>.
- Rath, Christian. 2020. „Gesetze zu Racial Profiling der Polizei :Diskriminierung nicht ausgeschlossen“. *taz*, 7. Juli 2020. <https://taz.de/Gesetze-zu-Racial-Profiling-der-Polizei/!5698417/>.
- Robertson, George, Mary Czerwinski, und Maarten van Dantzich. 1997. „Immersion in Desktop Virtual Reality“. In *Proceedings of the 10th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology - UIST '97*, 11–19. Banff, Alberta, Canada: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/263407.263409>.
- Rosewater, Mark. 2019. „Other People’s Shoes“. *Magic Wizards* (blog). 18. Februar 2019. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/other-peoples-shoes-2019-02-18>.
- Said, Edward W. 1979. *Orientalism*. 1st Vintage Books ed. New York: Vintage Books.
- Schimmeck, Tom. 2019. „Rechtsextremismus bei der Polizei Zu viele Einzelfälle“. *Deutschlandfunk*, 20. Dezember 2019. https://www.deutschlandfunk.de/rechtsextremismus-bei-der-polizei-zu-viele-einzelfaelle.724.de.html?dram:article_id=466389.
- Schwarz, Carolina. 2020. „„Reine Schikane‘ Die polizeiliche Praxis der gezielten Kontrolle nicht weißer Menschen, existiert laut Horst Seehofer nicht. Die Alltagserfahrung sieht anders aus.“ *taz*, 20. August 2020. <https://taz.de/Protokolle-von-Racial-Profiling/!5702063/>.
- Sheridan, Thomas B. 2000. „Interaction, Imagination and Immersion Some Research Needs“. In *Proceedings of the ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology - VRST '00*, 1. Seoul, Korea: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/502390.502392>.
- Shooman, Yasemin. 2014. „- Weil ihre Kultur so ist“: narrative des antimuslimischen Rassismus. Kultur und soziale Praxis. Bielefeld: Transcript.
- . 2020. „Antimuslimischer Rassismus – Ursachen und Erscheinungsformen“. *vielfalt mediathek* (blog). 28. Dezember 2020. https://www.vielfalt-mediathek.de/dx/public/ida_2015/mediathek_ergebnisse.html.
- Slater, Mel, und Maria V. Sanchez-Vives. 2016. „Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality“. *Frontiers in Robotics and AI* 3 (Dezember). <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>.
- Slater, Mel, und Sylvia Wilbur. 1997. „A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments.“ Herausgegeben von MIT Press. *Presence Teleoperators and Virtual Environments* 6: S. 603-616.
- Tagesschau. 2020. „Innenministerium sagt Studie ab“, 5. Juli 2020. <https://www.tagesschau.de/inland/racial-profiling-studie-101.html>.
- Thompson, Vanessa, Eileen. 2020. „Racial Profiling, institutioneller Rassismus und

- Interventionsmöglichkeiten“. *Bundeszentrale für politische Bildung* (blog). 27. April 2020. <https://www.bpb.de/gesellschaft/migration/kurzdossiers/308350/racial-profiling-institutioneller-rassismus-und-interventionsmoeglichkeiten>.
- Walburg, Christian. 2020. „Migration und Kriminalität – Erfahrungen und neuere Entwicklungen“. *Bundeszentrale für politische Bildung*, 25. September 2020. <https://www.bpb.de/politik/innenpolitik/innere-sicherheit/301624/migration-und-kriminalitaet>.
- Wiedemann, Felix. 2012. „Orientalismus“. *Docupedia-Zeitgeschichte* (blog). 19. April 2012. http://docupedia.de/zg/wiedemann_orientalismus_v1_de_2012.
- Wulansari, Ossy Dwi Endah, Johanna Pirker, Johannes Kopf, und Christian Guetl. 2020. „Video Games and Their Correlation to Empathy: How to Teach and Experience Empathic Emotion“. In *The Impact of the 4th Industrial Revolution on Engineering Education*, herausgegeben von Michael E. Auer, Hanno Hortsch, und Panarit Sethakul, 1134:151–63. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7_16.
- Yee, Nick, und Jeremy Bailenson. 2007. „The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior“. *Human Communication Research* 33 (3): 271–90. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>.

Eigenständigkeitserklärung

„Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne die Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten und nicht veröffentlichten Schriften entnommen wurden, sind als solche unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist in gleicher oder ähnlicher Form oder auszugsweise im Rahmen einer anderen Prüfung noch nicht vorgelegt worden. Ich versichere, dass die eingereichte elektronische Fassung der eingereichten Druckfassung vollständig entspricht.“

Köln, den _____ Unterschrift: _____