

Critical Gaming

Ausgabe Nr. 72, 16. Juli 2024



Diamanten herumschieben, Armeen aufstellen, Autorennen fahren oder ein paar Pflanzen-Zombies verkloppen – das geht ruckzuck, überall. Abends dann noch ein paar Freund:innen auf dem Battlefield treffen, die endlose Quest-Reihe beenden oder noch ein paar Items grinden. Ist doch alles harmlos – oder? Seit Jahrzehnten hören wir: Der weltweite Terror und die Gewalt komme mitunter aus den virtuellen Welten hinein in die Köpfe der Jugend! Ob Egoshooter, Echtzeit-Strategie-Spiele oder MMORPG (Multiplayer-Online-Rollenspiele): Waren nicht alle Amokläufer, alle Rechtsterroristen und sowieso alle Einzeltäter dieser Welt Gamer?!

Es könnte etwas dran sein an der moralisierenden Panik der Anti-Gamer-Narrative. Schließlich bezeichnet auch Steve „Breitbart“ Bannon, ultrarechter Medienstratege, Videospieldwelten mit ihren „Millionen leidenschaftlicher junger Männer“ als „natürliche Arena“ für *white supremacists*. Er bedient damit die Vorstellung einer vorwiegend männlichen Gaming-Szene und alle antifeministischen Klischees, die damit einhergehen. Sein Befund mag für ultrarechte Gamer-Foren vielleicht gelten, für den Spiele-Mainstream trifft es aber längst nicht zu. Denn möglichst breite und diversifizierte Zielgruppen ermöglichen maximalen Profit – und dieser steigt seit Jahren an: Laut Statista-Prognose wird der Umsatz allein auf dem deutschen Videospieldmarkt im Jahr 2024 rund 4,89 Mrd. Euro betragen; Mobile Games sind darin mit circa 1,47 Mrd. Euro vertreten. Nicht unwichtig dabei: Der Umsatz des bei diesen Games zusätzlich eingesetzten Ingame Advertisings (Werbung, In-App-Käufe und so weiter) ist fast genauso hoch.

Games können der Normalisierung von Krieg und Militarisierung, der emotionalen Abstumpfung hin zu Horror, Tötungen und unethischen Entscheidungen zuträglich sein. Der Terror aus dem Spiel ist allerdings ein Abbild der Realität. Er spiegelt ein Gesellschaftssystem, das sozialchauvinistische, rassistische, misogyne und militaristische Inhalte normalisiert und befördert, auch weil das profitabel ist. Viele Game-Hersteller zahlen etwa Lizenzgebühren an Waffen- und Rüstungsunternehmen, wenn ihre Spiele virtuelle Reproduktionen von realen Waffen enthalten. Unabhängig von der Normalisierung durch Gewalt in Videospielden beinhaltet der Kauf so ziemlich aller bekannten Ego-Shooter-Spiele also die Querfinanzierung des militärisch-industriellen Komplexes.

Der Kampf gegen Ausbeutung in der Gaming-Welt ist indes keine Interpretations- sondern Organisationsache. Auf internationaler Ebene hat sich etwa die Graswurzelbewegung „Game Workers Unite“ formiert, die seit einigen Jahren versucht, gewerkschaftliche Organisation der Arbeiter:innen im Spieldesektor voranzutreiben. Auch für Gamer:innen selbst gibt es Potenzial für emanzipatorische Aneignung: Im Irak etwa organisierte die (nach einem bekannten Handyspiel) „PUBG-Generation“ genannte Jugend 2019 ihren Protest auf den Straßen über das gemeinsame

Game. Sie nutzten die Multiplayer-Plattform, um sich zeitlich und räumlich zu organisieren und Taktiken auszutauschen. Auch in anderen Games haben Player:innen in der Vergangenheit virtuelle Räume genutzt, um politische Proteste zu inszenieren oder Debatten anzustoßen. „Total Refusal“, eine „pseudomarxistische Medien-Guerilla“, kreieren Irritation in Spielen, indem sie unter anderem die Nonplayable Characters (NPCs) anspielen und auf die Rollenverteilung bei Reproduktionsarbeiten aufmerksam machen. Unabhängige Games, die sich dem Profitzwang entziehen, ermöglichen darüber hinaus die konkrete Erfahrbarkeit von Planwirtschaft und Sozialismus, sie können Orte der Kollektivität, Solidarität und Erinnerung sein.

Hinzu kommt das große Thema der Inklusivität von Spielwelten: Wer hat Zugang zu Spielen (inhaltlich wie konkret physisch), an wen richten sie sich, welche Themen werden auf welche Weise verhandelt? Wie können Spiele dabei helfen, psychische Erkrankungen zu entstigmatisieren – oder lösen sie doch welche aus? Vor welchen Herausforderungen stehen Games und wie können emanzipatorische, klassenkämpferische, feministische Antworten darauf aussehen? Wie könnte eine Gamingkultur im Sozialismus aussehen und wie kann Sozialismus als Utopie in Spielen probierbar werden? Diesen und weiteren Fragen sind wir mit dieser Ausgabe nachgegangen.

In der Ausgabe #73 im Oktober 2024 wird es einen Schwerpunkt zum Thema „Linke Bündnisse“ geben. Wie können wir als Bewegung wieder mehr eins werden und unser Abgrenzungsbestreben gegen ein unbedingt notwendiges Miteinander eintauschen?

Viel Spaß beim kritischen Lesen!

„Spiellogiken unterlaufen reale menschliche Abhängigkeiten“



Interview mit Simon Ledder

Computerspiele sind Unterhaltung für die Massen und somit stets politisch geprägt. Neben dem Wiederholen und Bestätigen des kapitalistischen Status quo, können sich auch Räume für eine emanzipatorische Politik öffnen.

kritisch-lesen.de: Im Allgemeinen wird Gaming entweder im Bereich Spaß und Freizeit angesiedelt oder als Gefahr für Jugendliche stigmatisiert. Doch Games können auch als ein politisches Feld verstanden werden. Womit haben wir es dann zu tun?

Simon: Das kommt drauf an, was für ein Verständnis von Politik man hat. Gaming ist zunächst einmal eine Sache, die als Teil von Unterhaltung gilt. Doch die politischen Verbindungslinien sind stets vorhanden. Beispielsweise erzählen viele Spiele Geschichten, die uns als Spieler*in in Kriegsszenarien setzen. Der jeweilige Hintergrund wird jedoch nicht ausgeleuchtet – wir befinden uns unmittelbar im Kampf zwischen Fraktion A und Fraktion B. Das Computerspiel erzählt uns somit etwas darüber, wie Menschen, beziehungsweise wie Fraktionen, miteinander interagieren, allerdings direkt in Form kriegerischer Auseinandersetzung. Dabei ist das ja ein Szenario, das in der realen Welt dezidiert Ausdruck von vorangegangenen und gescheiterten politischen Verhandlungen ist, in welcher Form auch immer.

Die Spiele sind auch in dem Sinne politisch, dass sie uns Ideen vorstellen, wie die Gesellschaft und die Welt funktionieren oder funktionieren könnten. Das gilt für alle Computerspiele, die irgendwie eine Story erzählen. Das ist natürlich mal mehr, mal weniger greifbar. Aber allein die Darstellungsweisen, beispielsweise wie divers die Figuren sind, haben starke politische Implikationen. Sie machen eine Aussage darüber, wer aus Sicht der Spielemacher*innen eine – wenn auch fiktive – Welt bevölkert. Wenn Spieleentwickler:innen sich anmaßen, das europäische Mittelalter authentisch darzustellen und nur Menschen mit weißer Hautfarbe zeigen, dann ist das damit ein politisches Statement – leider eines, das historische Migrationsbewegungen überhaupt nicht auf dem Schirm hat. Trotz aller Kritik von geschichtswissenschaftlicher Seite haben solche Spiele großen Erfolg.

Wir sehen das Politische nicht zuletzt in Spielmechaniken, die mich dafür belohnen, dass ich besonders diszipliniert vorgehe, wie es häufig bei Fitnessspielen der Fall ist. Sie setzen mich einem permanenten Vergleich mit anderen aus: Wie lange haben die anderen Leute für die Strecke gebraucht, die ich heute gelaufen bin und so weiter. Der Vergleich dient als eine Motivation, an mir zu arbeiten. Das würde ich auch als Politik betrachten, insofern es Auswirkungen auf meine Lebensführung hat. Es ist damit letzten Endes eine Auseinandersetzung von Gesellschaftsentwürfen.

Damit fungieren Spiele oft wie eine Übungsarena für das neoliberal konforme Subjekt, oder?

Ja, das findet sich fast überall. Die meisten Computerspiele haben einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Damit ich vorankomme, muss ich immer besser werden. Spielen ist eine Aufforderung zur Selbstoptimierung und damit hochgradig anschlussfähig an neoliberale Forderungen. Das ist natürlich eine Krux und ich weiß selbst nicht, wie Spieleentwicklungsstudios

einen sinnvollen emanzipatorischen Umgang damit finden können. Es wäre schließlich sehr frustrierend, wenn, egal wie sehr ich mich anstrenge, ich am Ende ein Spiel nicht gewinnen kann. Vielleicht müssen am Ende alle gewinnen. Ich weiß aber nicht, ob ich das als utopisches Szenario formulieren möchte (lacht). Der Zwang zur Selbstoptimierung ist jedenfalls tricky und ist in einigen Spielen stärker ausgeprägt als in anderen. Einige Spiele werben etwa damit, dass sie unglaublich schwierig zu meistern sind. Also, wenn Du es am Ende schaffst, fühlst Du dich wirklich wie etwas Besonderes – aber wie gesagt geht das immer mit dem neoliberal auferlegten Zwang einher, stets an uns arbeiten und unsere Fähigkeiten ausbauen zu müssen.

Können Spiele denn überhaupt kapitalismuskritisch sein?

Wenn wir ausschließlich den Inhalt betrachten, können uns selbstverständlich auch Spiele vermitteln, wo das Problem mit den kapitalistischen Verhältnissen liegt. Das machen einige Spiele auch ganz explizit und benennen Ungleichheitsmechanismen. Sie zeigen, wie die herrschende Klasse Strukturen aufrechterhält, um davon zu profitieren. Es gibt auch Spiele, die darauf setzen, dass die Spielenden kooperativ agieren und Ungleichheiten umstürzen. Damit bewegen sich die Spiele thematisch schon eher in die Richtung: Wie motivieren wir eine Bewegung? Das Problem bleibt aber, dass es kaum ein Spiel gibt, das nicht am Ende Deine Leistung belohnt. Die Psychologie würde sagen, dass wir es eben mit einer anthropologischen Konstante zu tun haben: Menschen wollen für ihre Leistung belohnt werden. Daran hätte ich allerdings meine Zweifel.

Wie würden denn andere Ansätze aussehen? Hast du da Ideen?

Es gibt Spiele wie „Riot“, einen Aufstands-Simulator, die uns zeigen, dass im Gegensatz zu klassischen Echtzeitstrategiespielen die Auseinandersetzung auf dem Feld gar nicht so klar geplant werden kann, sondern dort großes Chaos herrscht. Oder Visual Novels, bei denen ich als Spieler*in einfach nur immer weiter voranklicke, eventuell mal die Entscheidung zwischen A oder B fällen muss, aber die Geschichte auf jeden Fall weitergeht. Es gibt keine falsche Entscheidung und kein Game Over, außer ich beschließe, mit dem Spiel aufzuhören. Insofern gibt es schon die eine oder andere Möglichkeit im Spiel, die Pfade der Leistungsbelohnung zu verlassen. Aber das sind eher Ausnahmen. Also auf der inhaltlichen Ebene lässt sich Kapitalismuskritik auch im Spiel leicht üben, aber auf der formalen wird es sehr schwierig.

Eine Idee, die ich seit Ewigkeiten habe, aber mangels Programmierfähigkeiten nie umsetzen konnte, ist, ein Spiel zu entwickeln, das den tendenziellen Fall der Profitrate prozedural darstellt. Also die verschiedenen kapitalistischen Unternehmen, die zueinander in Konkurrenz stehen, würden immer wieder technisch Fortschritte machen, darüber aber immer weniger Arbeitskräfte benötigen und dementsprechend würde die eigene Profitrate langfristig sinken, bis das ganze System kollabiert. Ich weiß nicht, inwiefern das ein schönes Spielerlebnis wäre.

Großartige Idee. Ich würde es wahrscheinlich mit ganz viel Kopfschmerzen durchspielen.

Schön, das notiere ich mir gleich!

Du hast kurz angedeutet, es käme auch darauf an, inwiefern Spiele für eine Bewegung motivierend wirken können. Wie kommt die Organisation ins Spiel?

Ich bin mir unsicher, wie viel Organisation schon direkt in Spielen steckt oder wie viel über die Gaming Community passiert. Also wir haben durchaus eine eigene Spielekultur, die nach eigenen Logiken funktioniert. Innerhalb dieser Kultur gibt es aber sehr verschiedene politische Perspektiven und Fraktionen. Die GamerGate-Geschichte ist wahrscheinlich eine, von denen auch Leute etwas mitbekommen haben, die ansonsten nicht viel mit Gaming zu tun haben. Hier hat sich die US-amerikanische Alt-Right im Prinzip zum ersten Mal formiert. GamerGate war organisierend für die extreme Rechte.

Gibt es das auch vergleichbar aus einer linken Community heraus?

Es gibt viele Einzelpersonen und vereinzelte Gruppen, die präsent sind. Total Refusal, die sich ja bis vor kurzem als pseudo-marxistische Medien-Guerilla bezeichnet haben, machen beispielsweise spannende Dinge mit Computerspielen, die bewusst mit den Vorgaben der Spiele brechen und die Logiken in Computerspielen nutzen, um uns etwas über kapitalistische Verhältnisse zu erzählen oder auf Klimaprobleme hinzuweisen und einen motivierenden Charakter haben. Es gibt also die eine oder andere Initiative, die versucht, politische Kräfte zu bündeln. Aber ich habe nicht das Gefühl, dass es irgendwo in der Gaming Community eine vergleichbare emanzipatorische Kraft, eine überbordende, groß angelegte Organisation gibt.

Wie kann man sich denn generell Gaming Communities vorstellen, wie werden dort politische Inhalte geteilt?

Gaming Communities sind oft spielspezifische Communities, die darauf schauen, wie die Kultur im Spiel gelebt wird. Politisch wird es etwa bei der Frage, als wie inklusiv sich die Communities verstehen. In der „Call of Duty“-Community zum Beispiel wird nicht viel moderiert. Mit dem Effekt, dass man dort ohne Probleme Hate Speech loslassen kann. Demgegenüber tickt die „Deep Rock Galactic“-Community ganz anders. In diesem kooperativen Shooter wird stets gemeinsam gegen computer-gesteuerte Figuren gekämpft, und das Spiel erlaubt automatisierte Arten der Kommunikation, um sich gegenseitig zu unterstützen. Trolle hingegen lassen sich sehr leicht aus dem eigenen Team schmeißen. All das führt zu einem unterstützenden Umgang miteinander. Auch die Plattformen, auf denen sich die Communities austauschen, spielen eine Rolle: Steam als wichtigste Verkaufsplattform filtert bis heute nur sehr schlecht. Ich weiß nicht, wie viele User dort Profile haben, die Adolf Hitler beweihräuchern. Und es gibt sehr viele Berichte von Personen, die diese Profile melden und es trotzdem keine Reaktionen gibt.

Es gibt offensichtlich rechte Spiele, martialische Kriegsspiele, die beispielsweise eine harte, soldatische Männlichkeit zur Norm erheben oder krude Gut-Böse-Schemata nutzen, nach denen die Bösen stets wie Kommies oder wie Muslime aussehen. Aber das kann natürlich auch viel subtiler stattfinden. Kannst du dazu etwas sagen?

Ich bin immer etwas vorsichtig damit, martialisch automatisch mit rechts gleichzusetzen oder mit faschistischer Ästhetik. Da gibt es schon Unterschiede und Spielräume, auch in der Ausgestaltung und Auslegung. Jörg Friedrich, einer der prominenteren Spieleentwickler hierzulande, hat einmal in einem Vortrag erläutert, dass man bei sehr vielen Zweiter-Weltkrieg-Spielen entweder auf der Seite der Achsenmächte oder auf der Seite der Alliierten spielt, egal ob Shooter oder Strategiespiel. Und je nachdem, für welche der beiden Seiten ich mich entscheide, haben die Uniform andere Farben und die Panzer andere Namen und Funktionen; die einen machen vielleicht elf Schadenspunkte, die anderen zwölf. Dass hinter der jeweiligen Kriegsführung ganz verschiedene Perspektiven und Zielsetzungen stehen, fällt völlig hinunter. Alles wird reduziert auf zwei Fraktionen mit unterschiedlichen Styles, und ich kann mich je nach Lust und Laune für eine Seite entscheiden. Das wird den komplexen politischen Dimensionen dahinter nicht im Geringsten gerecht. In dieser Einebnung ergibt es keinen Sinn mehr, von Tätern und Opfern zu sprechen. Ich würde an dieser Stelle soweit gehen, dass es zu einer Verharmlosung des NS kommt, wenn die politischen Hintergründe einfach komplett unklar bleiben und man alles in einen Topf wirft.

Zum anderen gibt es Spiele, in denen es sehr klare Freund-Feind-Schemata gibt. Ein Game, das die US-Armee bis 2022 als Rekrutierungsinstrument verwendet hat, ist „America's Army“; ein Shooter, bei dem man erst einmal ein paar Kurse im Soldatentrainingslager zubringen muss, um schießen oder Gefechtstriage zu lernen. Dann darfst Du in den Multiplayer, in dem Gruppen gegeneinander antreten. Deine Gruppe trägt immer die Uniform der US-Armee, jede*r Spieler*in nimmt diese somit als positive Identifikation wahr. Die Feinde sind immer die anderen, ohne die allzu genau zu charakterisieren. Mittlerweile pflegt die US-Armee kein eigenes Spiel mehr, sondern hat eigene E-Sports-Teams, richtet Turniere aus und organisiert E-Sports-Events an Schulen, um junge Menschen für sich zu gewinnen.

Spiele erzählen meist eine Story mit einem autonomen heroischen Subjekt im Zentrum. Lläuft das nicht einer realen Verfasstheit von Menschen beziehungsweise der Gesellschaft entgegen?

Dazu muss ich etwas ausholen. Wenn ich vor 2000 Jahren ein Haus bauen wollte, dann habe ich das zusammen mit meinem Clan umgesetzt. Heute stelle ich einen Bauantrag bei der Kommune, der muss genehmigt werden, ich beauftrage die Planung und den Bau und so weiter und so fort. Es sind sehr viele Leute involviert und es braucht viel Zeit bis zur Fertigstellung. Soziologisch kann man dafür den Begriff der Beziehungsketten nutzen, die immer länger werden. Ganz anders im Computerspiel: Ich drücke drei Tasten und schon steht das Haus. All die Prozesse, die in der physischen Realität sehr viel Zeit brauchen, geschehen im Computerspiel im Nu und mit erheblich weniger Aufwand. Im realen Leben kann es hundert Gründe geben, warum ich mein Haus doch nicht bauen darf, die nicht immer transparent sind. Im Computerspiel erfahre ich sofort: Du kannst das Haus nicht bauen, Du hast nicht genug Holz. Dann schicke ich Spielfiguren los zum Holzfällen, Problem gelöst. Das heißt, ich als Spieler*in habe eine ganz andere Erfahrung von Selbstwirksamkeit: Was ich tue, hat direkt erfahrbare Konsequenzen. Computerspiele sind ein riesiger Feedbackloop. Ich handle und kriege die Konsequenzen sofort zurückgespielt. Damit hängt auch die Erfahrung der eigenen Unverletzlichkeit zusammen, beispielsweise bei einem Shooter-Spiel. Ich starte ein neues Level, plötzlich stehen zehn Gegner vor mir und legen meinen Charakter um. Ich starte neu und speise diese Erfahrung in meine Strategie in einer Art Trial-and-Error-Verfahren ein, bis ich einen Weg finde, das Level zu schaffen. Mit jedem Reset lerne ich, mein eigenes Spiel zu verbessern – so lange, bis ich es irgendwann geschafft habe, diese zehn feindlichen Figuren zu besiegen. Das heißt, ich habe meinen Charakter verbessert. Das ist auch eine Erfahrung von Selbstwirksamkeit. Und all das hängt ausschließlich von mir und meinem Spielverhalten und meinem eigenen Handeln ab: die Art und Weise, wie ich strategisch, taktisch vorgehe, wie ich klicke, was ich auswähle und so weiter.

Inwiefern siehst du das im Kontext von strukturellen Ungleichheitsverhältnissen kritisch? Welche Rolle spielt Vulnerabilität in diesem Szenario?

Verletzlichkeit ein Begriff, den ich an dieser Stelle für sehr relevant halte: Alle Menschen sind verletzlich, aber einige Menschen in prekären Verhältnissen sind verletzlicher als andere. Der privilegierte Teil dieser Welt lebt unter Bedingungen, die sehr viele Gefahren minimieren und sehr viele Risiken ausschließen. Es geht damit um politische Rahmenbedingungen, wer in welchem Ausmaß verletzlich ist. Wenn wir das auf der Ebene von Computerspielen anschauen, verschiebt sich die Perspektive. Beispielsweise hat mein Avatar im Spiel eine bestimmte Anzahl von Gesundheitspunkten. Wenn in einer Kampfsituation auf ihn geschossen wird, verliert er einige davon. Er ist also verletzlich! Aber nicht wirklich: Denn, wenn ich als Spieler*in diesen Charakter entsprechend geschickt steuere, überlebt er. Sein Überleben hängt dabei ausschließlich von mir ab und nicht von den Rahmenbedingungen, die seine Verletzlichkeit erst konstituieren.

Als politische Idee ist Verletzlichkeit eine Maßgabe dafür, wie wir Gesellschaft einrichten können, um die Verletzlichkeit von Menschen abzufedern; die Verletzlichkeit, die nicht zuletzt darin begründet ist, dass wir als Menschen von anderen Menschen abhängig sind. All das wird in Computerspielen meist ausgeblendet. Da müssen wir einfach wissen, wann wir uns wie bewegen müssen, damit der Charakter nicht stirbt. Es wird mir kein Gefühl von Verletzlichkeit vermittelt. Verletzlichkeit ist hier ein Zustand, der überwunden werden kann, indem ich mich als Individuum anstrengte. Das ist, wenn überhaupt, eine neoliberale Idee von Verletzlichkeit. Ganz sicher ist es keine emanzipatorische Idee. In der realen Welt liegen so viele Dinge nicht in unserer Hand. Es hängt so viel von der Gesellschaft insgesamt ab, von dem Handeln anderer Menschen, von den internen Logiken des Systems und vielem mehr, auf das wir keinen Einfluss haben. Aus linker Perspektive ist das an Computerspielen hochproblematisch.

Was heißt das aus einer Perspektive auf Behinderung und Gaming?

Ableismus, also die Beurteilung und Schlechterstellung von Menschen anhand ihrer Fähigkeiten und (Nicht_)Behinderungen im Spiel, hängt mit dem Spannungsfeld von Selbstwirksamkeit und Verletzlichkeit eng zusammen. Es wird immer auf die Fähigkeiten des Avatars gesetzt. Der Avatar, der schießen kann; der Avatar, der einen Treffer einstecken kann, der sich regenerieren kann und so weiter. All das sind Fähigkeiten, die mit einer Vorstellung von Autonomie zusammenhängen, die behinderten Menschen oft fälschlicherweise abgesprochen wird. Beispielsweise: Die Person, die sich mit dem Rollstuhl fortbewegt, wird oft als weniger arbeitsfähig betrachtet, ganz unabhängig davon, wie leistungsfähig diese Person am Ende faktisch ist. Bestimmte Vorurteile, die damit einhergehen, führen nicht zuletzt zu höherer Arbeitslosigkeit und Armut bei behinderten Menschen. Computerspiele perpetuieren die Idee, dass man es mit genügend Anstrengung schon irgendwie selber schaffen kann und nicht auf die Hilfe anderer angewiesen ist. Die Spiellogiken unterlaufen die realen zwischenmenschlichen Abhängigkeiten.

Wie würde eine gute Repräsentation in Spielen denn aussehen, die sich generell an alle Menschen richtet und versucht, inklusiv zu sein?

Die Forscherin Mai-Anh Boger hat eine sehr gute Feststellung gemacht, wenn es um Repräsentationen von marginalisierten Gruppen in emanzipatorischen Projekten geht: Entweder es geht um eine Normalisierung der Kategorie, um Empowerment der betroffenen Gruppe oder es geht um eine Dekonstruktion der Kategorie. Das Problem ist: Maximal zwei von drei funktionieren zusammen, mehr nicht. Die Schwierigkeit haben wir in allen Differenzkategorien: Wie auch immer wir repräsentieren, etwas, das wahrscheinlich auch wichtig wäre, werden wir nicht umgesetzt bekommen.

Kannst du die Strategien noch ein bisschen genauer ausführen?

Als eine elementare Sache bei der Repräsentation – beispielsweise, wenn eine Figur ganz explizit als behindert markiert wird, sie eine Augenklappe trägt oder im Rollstuhl sitzt – erzählen die Spiele eine Geschichte, wie es dazu gekommen ist. Die behinderten Figuren können nicht einfach so existieren, sondern benötigen eine Erklärung ihres Zustandes. Als seien behinderte Menschen uns allen irgendeine Erklärung schuldig. Das ist sehr übergriffig. In Computerspielen wird das aber als Selbstverständlichkeit etabliert. Wir erfahren immer die tragische Hintergrundgeschichte, hier der Unfall, da die gewalttätige Auseinandersetzung, hier das Kriegserlebnis. Ein Schritt Richtung Normalität wäre es, wenn eine Person im Rollstuhl dabei wäre und es nicht thematisiert werden würde. Einen Charakter auf Rollstuhlnutzung zu reduzieren, alles in diesem Charakter ausschließlich darauf zu fokussieren und dann auch noch den Spieler*innen zu erklären, wie es dazu gekommen ist, ist eine Form der Besonderung. Ein gegenläufiges Beispiel: Bei „Overwatch“ gibt es einen autistischen Charakter. Das wird aus dem einen oder anderen Satz deutlich, den der Charakter von sich gibt, oder weil das Spielestudioteam in Interviews darüber sprach, diese Person als autistisch konzipiert zu haben. Ihr Autismus wirkt sich aber ansonsten nicht in den Spielfähigkeiten aus, vielmehr ist dieser Charakter ein genauso fähiger Avatar wie die anderen auch. Das ist eine ganz spannende Möglichkeit, damit umzugehen.

Siehst du auch außerhalb des Spiels, in der realen Welt, Beispiele für Empowerment?

Es gibt auch im deutschsprachigen Bereich immer mehr Menschen, denen das ganze Themenfeld Ableismus wichtig ist. Was es gerade braucht, ist aber eine stärkere Vernetzung dieser Personen. Da rede ich von behinderten Gamer*innen, von Spieleentwicklungsstudios, von allen möglichen Akteur*innen. Außerhalb der Bundesrepublik ist da schon erheblich mehr passiert: Da gibt es Organisationen, da gibt es Verbände, die dezidiert anti-ableistisch unterwegs sind. In Deutschland existiert mit Game:in immerhin eine Vereinigung, die den Sexismus in der Games-Branche überwinden will. Die machen etliche Veranstaltungen und bieten sich als Anlaufstelle an. Problematisch ist sicherlich die geringe gewerkschaftliche Organisierung der Gaming-Branche. Auch hierzulande gab es zuletzt massenhaft Entlassungen; ein Betriebsrat könnte zumindest auf eine sozialverträgliche Abwicklung achten. Und auch wenn es hier nicht zu ganz so katastrophalen

Crunch-Episoden wie in den USA kommt – wenn in den Wochen vor dem Veröffentlichungstermin die Angestellten jede Stunde Freizeit und das Wochenende streichen, um das Spiel fertig zu machen, werden die Arbeitsbedingungen immer aufreibender.

**

Das Interview führte Johanna Bröse.

Simon Ledder ist Medienwissenschaftler und Soziologe. Seit über zehn Jahren forscht und lehrt er im Spannungsfeld von Games, Nicht_Behinderung und anderen Ungleichheitsstrukturen.

Zitathinweis: kritisch-lesen.de Redaktion: „Spiellogiken unterlaufen reale menschliche Abhängigkeiten“. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024. URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1882>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Cowboy Postcapitalism



Essay von Leonhard Müllner

kommt

Essay von [Leonhard Müllner](#)

»Tomorrow never happens. It is the same fucking day, man.«
Janis Joplin, »Ball And Chain« from the Album »Live In Europe«, 1969

Dieser Text entstand für einen Vortrag, aus der Beschäftigung mit dem Fetisch der Apokalypse in Videospielen, marxistischer Literatur der pessimistischen Postmoderne und Ausformungen politischer Männlichkeit. Am Institut für Internationale Kulturwissenschaften in Wien (IFK) durchleuchtete ich den Themenschwerpunkt „Ruinen“ in Games, einen exzessiv besuchten Schauplatz in Videospielen. In den Ruinen der Massenmedien wird Krieg inszeniert, wollen Schätze von längst vergangenen Kulturen gehoben werden und lauern Zombiehorden jenen Überlebenden auf, die in ihnen verzweifelt nach Munition, Nahrung oder Medizin suchen. Für diese Publikation schwenkte ich den Fokus leicht von der Ruine zum Capitalist Cowboy, die Trägerfolie für massenmedial geträumte maskuline Allmachtsphantasien.

Während meiner 150 Stunden in dem Survival-Horror-Videospiel *Dying Light 2* (Techland, Polen, 2022) hatte ich viel Zeit, mir über die ausgefallene Architektur im Setting Gedanken zu machen. In der *Dying Light*-Serie kämpfen die Avatare gegen „Infected“ und ruchlose Gangs von Überlebenden einer Seuche. In der Nacht erwachen besonders tödliche Untote, die die Spielenden über die Dächer und durch verlassene Büros jagen. Die Stadtlandschaft im zweiten Teil besteht aus blauen Glasfassaden, farblich optimistischer Verspieltheit und Wolkenkratzern. Von Anfang an machte es für mich Sinn, dass das Spiele-Studio Techland die Zombie-Apokalypse in eine Ära setzte, in der das Ende der Geschichte auf das Ende der Welt trifft. Der architektonische Stil der meisten Gebäude hier hat die Postmoderne gerade überwunden und ist dabei, das zu wiederholen, was wir als Zweite Moderne kennen, den modernen Stil nach dem Zweiten Weltkrieg.

Dying Light 2 versetzt die Spieler*innen in ein actiongeladenes Abenteuer, ein Rollenspiel-Horror-Survival-Game in einer zombieverseuchten postapokalyptischen Stadt. Die urbane Landschaft dient als Pastiche europäischer Ästhetik, bewusst anonym und örtlich unbestimmbar. Innerhalb ihrer Grenzen entdeckt man neugotische Backsteinkirchen, die an Polen und die Niederlande erinnern, Kanäle wie in Amsterdam oder Danzig und Maisonette-Dach-Häuser im Fachwerkstil, die ein französisches Flair hervorrufen. Viel spektakulärer als der Innenstadtbereich ist der Bezirk, in der die seelenlosen Glastürme des globalen Kapitals in den Himmel ragen – also zur postmodernen Moderne der Post-Apokalypse.

Diese „Dritte Moderne“, wie man sie nennen könnte, und – um Marc Fisher zu zitieren – erscheint hier nur als „eingefrorener ästhetischer Stil“. In ihr macht sich der Mangel des modernistischen Ansatzes des „Ideals für das Leben“ bemerkbar. Fishers Buch „Kapitalistischer Realismus ohne Alternative?“ ist die „Millennial-Mao-Bibel“ des 21. Jahrhunderts ([„Auf den Trümmern das Paradies“ hier](#) in Ausgabe 44) einem der populärsten linken Bücher meiner Generation. Auf ihrem Cover sieht man ein Bild genau dieser gleichgültigen Glasfassade, wie sie auch im Spiel zu sehen ist.

Mark Fisher zitiert Frederic Jameson, der argumentierte, „dass das Scheitern der Zukunft konstitutiv für eine postmoderne Kulturszene sei, die, wie er korrekt prophezeite, von Pastiche und Revivals dominiert werden würde.“ (Übersetzungen insgesamt von Autor bzw. Redaktion) Die Post-Apokalypse definiert das Ende der Geschichte in ihrer absoluten Radikalität. Daher ist sie ein Produkt ihrer Zeit, in dem sie auf eine zukunftslose Zukunft ausgerichtet ist. In dem sich in ihr unsere Gegenwart mumifiziert, wird sie gleichzeitig auch aufgegeben. Die gesichtslose spätkapitalistische Moderne in *Dying Light 2* fantasiert über eine Zukunft, in der unsere Gegenwart in einem korrodierten Zustand konserviert und gleichzeitig zu Scherben zerschlagen wird. Die Stadt im Spiel ist eine Pastiche, also eine Verdichtung zahlloser Referenzen, und dient daher als Ort des kollektiven Gedächtnisses. Dieses kollektive Gedächtnis wird weitgehend von den Massenmedien hergestellt und aufrechterhalten.

Diese Ruinen einer zerbröckelnden Zukunft sind das Ergebnis einer popkulturell vermittelten Angstlust und utopielosen, aber krisengebeutelten Pragmatik. Zumindest technologisch bringt die Postapokalypse den Fortschritt zum Stillstand. Daher ist das verlassene Trümmerfeld von einer gewissen Nostalgie und Abscheu beseelt. Auch friert die Postapokalypse die Geschichte ein, eine Geschichte – die laut Walter Benjamin – von einer modernistischen Annahme eines fortlaufenden Fortschritts der Epochen erzählt. Benjamin kritisiert den bisherigen Blickwinkel auf die Geschichte, „die ihr Vertrauen in die unendliche Ausdehnung der Zeit setzt [...] in der Menschen und Epochen entlang des Weges des Fortschritts voranschreiten.“ Er verurteilt die modernistische Geschichtserzählung, in der die Katastrophe nichts anderes ist als der Status quo. Benjamin ist der Überzeugung, dass „das Konzept des Fortschritts auf der Idee der Katastrophe gegründet werden muss.“ Weiters argumentiert er prinzipiell gegen die Erzählung von Kontinuität, Fortschritt und Vernunft, gegen ein Geschichtsbild, die die die Moderne grundlegend ausmacht. Benjamin sieht die Geschichte nicht als einen Prozess des ewigen Lebens, sondern eher sein Gegenteil, als ein unaufhörliches Fortschreiten des Verfalls.

In seiner Kritik der modernistischen Geschichtserzählung verwendet er die metaphorische Figur *Angelus Novus*, den Engel der Geschichte, eine metaphorische Figur, die Benjamin aus der Kabbala übernommen hat. Dieser Engel starrt nun auf die Trümmer der Vergangenheit, unfähig, das helle Licht seines Gottes zu verkünden, „Trümmer über Trümmer zu seinen Füßen“. Im Spiel sehen wir keinen Engel der Geschichte, sondern einen um sich schlagenden Avatar, der auf die Ruinen der vergangenen Zukunft starrt, eben jene Ruinen früherer Exzesse. Doch der Avatar des Spielenden scheint es zu genießen, hier zu sein. In seiner Umgebung in *Dying Light 2* haben Hybris und unternehmerische Gier eine Pandemie ausgelöst und damit die Menschen in die Endzeit überführt. Andere Spiele wie *Horizon Zero Dawn* erzählen eine ähnliche postapokalyptische Geschichte. Auch hier wird die modernistische Hybris und ihre zerstörerische Vorstellung von Geschichtshaftigkeit verurteilt. In ihren Auswüchsen liegt die modernistische Vorstellung von Zukunft unter dem Schutt, den es zu überwinden gilt, ohne aber eine bessere Gesellschaft, oder gar eine wiederkehrende Moderne vorzuschlagen. Nicht nur Mark Fisher erklärte uns ja auch, dass es schwer fällt, uns irgendeine Zukunft vorzustellen, geschweige denn eine ohne Kapitalismus – und eine, die nicht gescheitert ist.

Es überrascht nicht, dass die Postapokalypse ein beliebtes Setting in Videospiele ist. Die Ruinen in den Massenmedien sind die Antwort auf unseren Mangel an Visionen und Utopien. Es ist eine Folge dessen, was Fisher als „reflexive Impotenz“ bezeichnet: zu wissen, dass die Dinge schlecht sind und nichts dagegen unternommen werden kann.

Ideologie der Postapokalypse in den aktuellen Massenmedien

Der narrative Rahmen des Genres der Postapokalypse folgt oft einer konservativ geprägten Nostalgie oder, in den Worten von Zygmunt Bauman, einer „Retrotopie“. Óliver Pérez-Latorre schreibt, dass „post-apokalyptische Videospiele bestimmte Spannungen und Dilemmata widerspiegeln, die für die zeitgenössische Gesellschaft charakteristisch sind, zwischen der

Propagierung einer ‚retro-modernen‘ ökologischen und kommunitären Utopie oder einem nostalgischen Drang, zu traditionelleren/konservativeren sozialen Modellen und Lebensstilen zurückzukehren und dort Zuflucht zu suchen.“ Die Retrotopie ist zu einer Traumschmiede für die Gedankenexperimente postapokalyptische Spiele wie die Fallout-Serie oder The Last of Us geworden. Teilweise mit einer retrotopischen Atmosphäre der 1950er Jahre flirtend, bildet sie den Hintergrund für hegemoniale Ruinporn- Erzählungen. Barbara Gurr schreibt, dass „die häufige Abhängigkeit der postapokalyptischen Science-Fiction von der Mythohistorie der amerikanischen Vergangenheit ein kulturelles Verlangen nach einer kollektiven amerikanischen Identität enthüllt, die bisher nur unvollständig verwirklicht wurde.“ Eine

„spekulative Zukunft beruht auf der eigentlichen Gestalt und Funktion der Grenze: ein weites und gewaltvolles Gebiet, das den Menschen die Freiheit bietet, ihr eigenes Schicksal zu bestimmen und eine neue (bessere?) Welt zu erschaffen. Und wer sind diese mutigen, unbezwingbaren Männer? Es sind die Cowboys.“

Die Überlebenden in postapokalyptischen Spielen sind in der Regel weiße wohlhabende Männer. Wie Cowboys sind sie romantische Figuren. Sie kämpfen sich durch eine verseuchte Stadtlandschaft, töten und plündern menschliche Feinde und Zombies gleichermaßen, lagern Beute in ihren Inventaren, kaufen bessere Waffen, um effizienter und gefährlichere Feinde zu töten, und verkaufen ihre wertvolle „loot“ weiter für höhere Preise.

Der zeitgenössische Avatar am Ende der Welt ist ein Cowboy-Entrepreneur. Im Laufe des Spiels wird er abartig reich, ohne tieferen Sinn, als seinen Reichtum noch weiter zu akkumulieren. Der Begriff des kapitalistische Cowboys wurde von den Soziologen Craig Jenkins und Teri Shumate geprägt, Sie beschreiben damit die herrschende Klasse ultrakonservativer Unternehmer in der US-amerikanischen Nachkriegs-Sunbelt-Region, die sich selbst als „Pionier und selbstgemachte Eroberer“ darstellten. Diese Vertreter einer maskulinistischen Oberschicht erlangten ihren Reichtum etwa durch Tourismusindustrie und Agrarwirtschaft. Sie wurden von einer Anpackermentalität durchdrungen, während sie auf ihren Pferden über die weite, offene Prärie ritten. Mit den „Cowboy-Charakteren der Postapokalypse“, verweist Pérez-Latorre auf eine Kontinuität, in der Männer

„durch den Erwerb oder die Betonung bestimmter neoliberaler und patriarchalischer Eigenschaften, wie Führungskompetenzen, einer außergewöhnlichen Anpassungsfähigkeit an Veränderungen und das ständige Auftauchen neuer Risiken, einer dominanten Persönlichkeit und eines Eroberungsgeistes sowie die Ausdruck von Macht durch Stärke und Aggressivität“

zu Helden werden. Genau diese Charakterattribute treffen auch auf die meisten hyper-individualistischen Avatare in Videospiele zu.

Der Ort, der „Cowboy-Capitalists“ zur Eroberung lockt, ist der unbefleckte, leere und unabgesteckte Raum der Natur. Die Wildnis, so Óliver Pérez-Latorre, ist deshalb „eine besonders komplexe Metapher der post-apokalyptischen Erzählungen“ da hier „die Idee einer ‚Rückkehr zur Natur‘ oft eine ideologisch ambivalente Rolle spielt.“ In der Endzeit wird das Setting von Videospiele zu etwas Natürlich-Rohem, einem wilden und pittoresken Schlachtfeld, selbst wenn es sich um eine Stadtlandschaft handelt. Mit Krista Comer argumentiert Barbara Gurr, dass weiße Menschen sich immer wieder die Geschichte erzählen würden, ständig die Grenzen (frontiers) von Zivilisation und Natur zu besiedeln, um damit einer der am tiefsten verwurzelten Grunderzählungen, den „Wildnis-Plot“ mit seinen, „exotisierten und entvölkerten Bildern und der großen entmenschlichten Natur im Zentrum des breiteren geokulturellen Imaginären“ zu verankern. Die entmenschlichten Menschen hier sind die Zombies. Sie sind wild in jeder Hinsicht ihrer Bedeutung, ehemalige Menschen in einer ehemaligen menschlichen Stadt und damit rückgeführt in den phantasmatischen Raum des Natürlichen.

Zombies als Natur

Eine Menge Literatur verhandelt die Toxizität des Naturbegriffs. Dieser setzt an am Ausgangspunkt eines neuen, extraktivistischen und ausbeuterischen Naturverständnisses am Anfang dessen, was Marx die „primitive Akkumulation“ nannte, in der Zeit der Kolonisierung des 15. Jahrhunderts. Ein Jahrhundert, in dem auch die Idee des „Frontierismus“ Fuß fasste und die Natur alles das war, was jenseits der Zivilisationsgrenze existierte (Frauen sind hier eine Ausnahme). Hinter diesen natürlichen Grenzen lebt das, was die Spanier und ihre Vorgänger damals als Wilde, mit begrenzten zivilisierten Merkmalen klassifizierte. Silvia Federici leuchtete in ihrer Forschung den Denkraum der Kolonisten aus: „[In ihrer] ‚Nacktheit‘ und ‚Sodomie‘ qualifizieren sich die Amerindians als Lebewesen als Zeichen ihrer Bestialität in einem tierischen Zustand lebten.“ Es ist in keiner Weise akkurat, diesen Vergleich hier anzustellen, aber schlüpft man in die Köpfe der Frontierist*innen, findet sich eine fortdauernde toxische Weltdeutung. Wie indigene Völker und die Natur, der sie zugeschrieben wurden, sind die Zombies dazu da, mit Axt und Armbrust erobert zu werden – um nach Marx „eingehegt“, ausgerottet und von Spielenden „gelootet“, also geplündert zu werden können. Tatsächlich können die untoten aber besieigten Leiber ausbeuten werden, in dem wertvolle oder verwertbare Objekte aus ihren toten Körpern geborgen werden. Wo das Zombie-Genre mit George Romero und seinem „Night of the Living Dead“ als Kapitalismuskritik begann, werden die „Untoten“ in Videospiele paradoxerweise zu einer Ressource, aus der man Reichtum gewinnen lässt. In Romeros Filmen aber dienen sie als Metapher für die entrechtete Arbeiter*innenklasse, die durch die corpo-politics vollkommen entmachtet wurde. Charakteristisch für den Kapitalismus ist es, die Menschen ihrer Handlungsfähigkeit zu berauben. Ohne Handlungsfähigkeit wird der Mensch zum Zombie, einem wandelnden Kadaver. Seelenlos treibt sie in Ruinen umher, selbst Körper ruine und von einem naturhaften Algorithmus fremdbestimmt. In Videospiele lässt sich eine Typologie von drei verschiedenen Ruinen finden. Erstens: Da die Massenmedien von Kriegen und Militär besessen sind, kämpfen sich die Spielenden durch die Ruinen der durch Bomben pulverisierten Städte oder Dörfer. Zweitens sind Ruinen in den Phantasiewelten der Rollenspiele anzutreffen. Inmitten dieser Ruinen graben sich die Spieler in die „kosmische Tragik“ (Benjamin) technologisch fortschrittlicher und antiker Zivilisationen ein, die durch die von prometheische Hybris und unersättliche Gier angetrieben wurden, bis sie ausstarben. In Spielen und Spieleserien wie The Witcher, Skyrim, Baldur's Gate und Spellforce reichen die Ruinen bis zu antiken Elfenkulturen zurück, inspiriert durch die Atlantis-Saga, in der die entgrenzte Nutzung von Technologie das Gefüge der Zivilisation selbst zertrümmerte. Drittens sind Ruinen das selbstverständliche Biom spekulativ-dystopischer Zukünfte.

Das Videospiele als Ruine

In großen Spielestudios, die entlang enger Fristen von Publisher*innen und Shareholder*innen und den Marktforschungen von Marketingabteilungen arbeiten, wurde es zunehmend üblich, deren Titel in unfertigen Zuständen und mit einer Vielzahl ungelöster technischer Probleme und verworfener Ideen zu veröffentlichen. Die meisten der Triple-A-Spiele der letzten Jahre wurden in kaum spielbaren Zuständen mit jeder Menge Bugs gelauncht. Da die Videospieleindustrie der größte Investmentmarkt der gegenwärtigen Unterhaltungskultur gehören, sind sie an die Bedürfnisse der Anleger*innen gebunden. Ihre Erwartungen sind oft schon am ersten Tag der Veröffentlichung des Spiels erfüllt, da große Titel in der Regel vorbestellt und damit vorausfinanziert oder im Moment des Veröffentlichungstermins mit Vorfreude gekauft werden. Als fehlerhaftes Produkt verliert es zwar dadurch an Popularität bei der Community, hat aber bereits darin seinen Zweck erfüllt, das Investment mit Profitmargen wieder einzuspielen. Oft passiert es da, dass in den folgenden Wochen die gaming-Community das Spiel wieder weglagt und dadurch eine entvölkerte digitale Welt hinterlässt. Prominente Beispiele sind Anthem, Fallout 76, Cyberpunk 2077, Battlefield 2042, um nur einige der jüngsten zu nennen.

Die Videospieleindustrie baut Ruinen nach der im Spätkapitalismus eingeschriebenen Logik.

„Ruinenbauen, das heißt: zersetzen, zerschlagen, demolieren von Lebens- und Gesellschaftsformen. Und das passiert nun eben nicht, damit das Bestehende sabotiert, sondern damit es aufrechterhalten wird. Damit der Glaube, dass es nicht anders sein kann, als es ist, materiell untermauert wird“

schreibt Simon Nagy in seiner Doktorarbeit „Der Spuk als Versprechen“. Die Postapokalypse als Retrotopie erfüllt ihren Zweck, als das in ihr Handlungsmacht und die Wirkmächtigkeit des Individuums, das in ihr zum „Game-Changer“ wird, unsere gegenwärtigen wirtschaftlichen und politischen Strukturen, die uns wenig Sinn und Zukunft anbieten, kompensiert. Die klassische dystopische Erzählung ist folglich die konservativste Kritik am Kapitalismus. In der liberalen Vision entspringt die gegenwärtige Polykrise der Gier und Hybris und beklagt dadurch die Fehler des Einzelnen und nicht das System, das all diesen Fehler mit Wettbewerb, Wachstum und Meritokratie strukturell aufrechterhält und einfordert. Durch diese essentialistischen Erklärungen im Modus menschlicher Charakterstrukturen wirft uns die liberale Erzählung daher zurück in die Natur, die sie gerade zerstört.

—

Der Essay entstand aus einem Script zu einer Vorlesung im Rahmen der Konferenz „Crumbling Worlds. Living in Ruins, Repairing Infrastructures“ des Internationalen Instituts für Kulturwissenschaften in Wien am 17. Januar 2024.

Zusätzlich verwendete Literatur

Walter Benjamin: Das Leben der Studenten. München 1915.

Walter Benjamin: The Arcades Project. Cambridge 1999 [1940], S. 473.

Silvia Federici: Caliban and the Witch Women, the Body and Primitive Accumulation. New York 2003.

Mark Fisher: Capitalist Realism. Is there no Alternative. New Alresford 2009.

Barbara Gurr: Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film. New York 2015.

Craig Jenkins, Teri Shumate: Cowboy: Capitalists and the Rise of the "New Right": An Analysis of Contributors to Conservative Policy Formation Organizations. In: Social Problems 33/2 (1985).

Simon Nagy: Spuk als Versprechen. Über dialektische Hauntologie, Ruinenbauen und die Abschaffung von Zeit. Unveröff. Diss., Wien 2023.

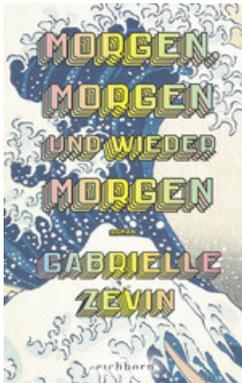
Pierre Nora: Realms of Memory. The Construction of the French Past. Volume I, Conflicts and Divisions. New York 1996.

Óliver Pérez-Latorre: Post-apocalyptic Games. Heroism and the Great Recession. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game

Research, <https://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre> (Zugriff: 03.07.2024)

Zitathinweis: Leonhard Müllner: Cowboy Postcapitalism. Erschienen in: Critical Gaming. 72/2024. URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1888>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Im Tomorrow-Land



Gabrielle Zevin

Morgen, morgen und wieder morgen

Gabrielle Zevins Roman ist eine Hommage ans Gaming sowie eine packende Geschichte über Freundschaft und Kreativität.

Rezensiert von [Hanna Kopp](#)

Kein Akt sei intimer als der des Spielens, nicht einmal Sex. So spricht der erwachsene Sam Masur, Protagonist in Gabrielle Zevins Roman „Morgen, morgen und wieder morgen“. Sich gemeinsam auf ein Spiel einzulassen, dafür brauche es Vertrauen und Liebe. Denn es bedeute, sich verletzlich zu machen. Ähnlich denkt auch Sadie Green, die zweite zentrale Figur des Romans. Mit elf Jahren begegnen sich Sam und Sadie Mitte der 1980er Jahre in einem Krankenhaus in Los Angeles: ein Ort der Verletzlichkeit. Dort liegt Sadies krebskranke Schwester Alice und auch Sam harret dort nach einem Autounfall aus, bei dem er sich seinen Fuß 27 Mal gebrochen – und seine Mutter verloren hat. Im Spielzimmer der pädiatrischen Station zocken Sam und Sadie dann das erste Mal zusammen: „Super Mario“. Spielen wird im Laufe des Romans für die Charaktere ganz Unterschiedliches bedeuten. Doch in dieser Anfangsszene schafft es eine Verbindung zwischen zwei einsamen Kids und rettet Sam – vielleicht noch mehr als Sadie – vor Isolation und Traurigkeit.

Doch so schnell die Freundschaft zwischen Sam und Sadie an Fahrt aufnimmt, so abrupt endet sie – zunächst jedenfalls – und sie verlieren sich aus den Augen. Erst Jahre später treffen sie sich. Sadie studiert inzwischen als eine von wenigen Frauen am MIT, Sam in Harvard. Dieses Mal bleiben sie in Kontakt, denn Sadie steckt Sam eine Diskette zu. Darauf findet er ein von ihr designtes und programmiertes Spiel, das er in wenigen Stunden durchzockt. Danach ist ihm klar: Er will mit Sadie Welten bauen, Spiele designen, ein Star in der Branche werden. Und so kommt es auch: Die beiden werden ein kreatives Team, landen mit ihrem ersten Spiel „Ichigo“ einen Hit und gründen gemeinsam mit Sams Mitbewohner Marx das Spieleunternehmen Unfair Games.

Erfolg, Kunst und das Business

Doch was passiert, wenn kreative Prozesse und künstlerische Welten monetarisiert werden, fragt Autorin Gabrielle Zevin. Sadie hat beim Weltenbauen im Gaming keine Lust auf kreative Kompromisse und sie kann sich diese Einstellung dank ihrer bürgerlichen Herkunft auch leisten. Sams koreanischen Großeltern gehört eine Pizzeria; um die Finanzierung seines Studiums muss er sich allein kümmern: „Es muss gesagt werden, dass Sam und Sadie unterschiedliche Vorstellungen von Größe hatten. Um es zu vereinfachen: Für Sam bedeutete groß dasselbe wie *beliebt*. Für Sadie war es *Kunst*.“ (S. 106) Zevin veranschaulicht uns die Produktionsbedingungen im Gaming zwischen kreativer Freiheit und Vermarktungsregeln: Eine Spielfigur namens Ichigo, die sich nicht klar einem Geschlecht zuordnen lässt, lässt sich nicht gut vermarkten. Eine Frau wie Sadie, die ein Game fast im Alleingang programmiert hat, passt nicht ins Rollenbild der Industrie. Also wird Sam das Gesicht des gemeinsamen Unternehmens, während Sadie im Hintergrund bleibt. Und so bringt der Ruhm noch etwas mit sich: Rivalität. Kann es gut gehen, wenn Freund*innen, die gemeinsam Spiele gestalten auch gemeinsam Geschäfte machen? Wem gehört eine kreative Idee, die im

Kollektiv entstanden ist?

Von der echten Welt in die Spielewelt

Mit Spannung verfolgt man auch als Nicht-Gamerin diesen Jahrzehnte umspannenden Gaming-Roman, der vom Programmieren erzählt, bis die Äderchen im Auge platzen, von der Suche nach guten Geschichten und der Frage, wie sie sich in einem Computerspiel erleben lassen. Er handelt außerdem von drei Figuren, die Gabrielle Zevin Verluste, Traumata, Fehlentscheidungen und körperliche Verletzungen erfahren lässt. Denn das wirklich unfaire Spiel ist das Leben selbst. Dies müssen Sam, Sadie und Marx schon früh lernen, jede*r auf ihre Weise. Und diese Realität sickert auch in die Spielewelt, denn diese nimmt Anleihe an der echten Welt. Beispielsweise wenn Sadie sich über den Sexismus ärgert, den viele Spieleentwickler in ihren Kosmos einbauen. Man muss sich bei fast jedem Spiel in eine männliche Sichtweise hineinversetzen und halb nackten, weiblichen Nebenfiguren beim Trainieren zuzusehen. Sadie und Sam sehen sich Jahre später mit der Frage konfrontiert, welcher kulturellen Codes sie sich beim Programmieren ihrer Spiele bedient haben. Beide haben keinen japanischen Background, doch in „Ichigo“ finden sich zahlreiche Referenzen auf die japanische Kultur. Ist dies schon kulturelle Aneignung? Auch das wird im Roman diskutiert: „Eine Welt“, so Sam,

„in der die Leute blind und taub für andere Kulturen und Erfahrungen sind, nur für die eigenen nicht. Ich würde diese Welt hassen, du nicht auch? Ich habe Angst vor dieser Welt und als Mensch aus zwei Kulturen habe ich in so einer Welt buchstäblich keinen Platz.“ (S. 119)

Das Spiel als Möglichkeit

Zevin selbst bezeichnet sich im Nachwort als Gamerin, seit sie denken kann. Vielleicht bemüht sie sich auch deshalb, immer wieder zu zeigen, welche Möglichkeitsfenster Gaming öffnen kann. Zum Beispiel die Chance, dem eigenen Leben, so schwer es in diesem Moment auch sein mag, für einige Zeit zu entfliehen und Trost im Spiel zu finden. Für Sam, dessen Fußverletzung ihn im Alltag regelmäßig behindert und mit starken Schmerzen kämpfen lässt, bedeutet Spielen, einen versehrten Körper zu verlassen und in einen zu schlüpfen, der perfekt funktioniert: „Er wollte millionenfach sterben, wie Ichigo, und am nächsten Morgen frisch und gesund wieder aufwachen, egal welchen Schaden sein Körper im Laufe des Tages genommen hatte.“ (S. 172)

So wundert es nicht, dass Gaming bei Zevin auch als Versuch gilt, in selbst gebauten Räumen einen utopischen gesellschaftlichen Gegenentwurf zu schaffen. In „Mapleword“, einem weiteren im Roman entwickelten Spiel, können gleichgeschlechtliche Paare heiraten, Waffenkauf wird genauso verboten wie Ölförderung auf hoher See. Und Sadies Spiel „Solution“, inspiriert durch ihre jüdische Großmutter, diskutiert Fragen von Moral und Schuld. Hier gilt es, in einer Fabrikhalle Maschinenteile zu sammeln und Tetris-artig zusammensetzen. Die damit gewonnen Punkte kann man gegen Informationen über die hergestellten Produkte eintauschen oder auf dem Punktekonto horten. Wer fleißig produziert ohne Nachzufragen, den erwartet am Ende das grausige Schrecken. Denn die Fabrik produziert für das NS-Regime: Man wird zur Mittäter*in.

So liest sich „Morgen, morgen und wieder morgen“ immer wieder als Hommage ans Gaming und die menschliche Lust am Spiel. Auf die Frage, was eigentlich ein Spiel sei, antwortet Sams Mitbewohner Marx mit einem Macbeth-Zitat: „Tomorrow, and tomorrow, and tomorrow“, also morgen, morgen und wieder morgen. Die Möglichkeit einer unendlichen Wiedergeburt und unendlichen Erlösung. Und das echte Leben? Anders als in der Spielewelt gibt es darin keinen Sprung zurück zum letzten Speicherpunkt, um Geschehenes ungeschehen zu machen, diesen einen Fehler rückgängig zu machen, diesen einen Tod doch nicht zu sterben. Um in diesem stetig voranschreitenden Lauf der Dinge nicht unterzugehen, so scheint Zevins Botschaft, hilft nur eins: wahre Freundschaft.

Gabrielle Zevin 2023:

Morgen, morgen und wieder morgen. Übersetzt von: Sonia Bonné.

Eichborn-Verlag, Köln.

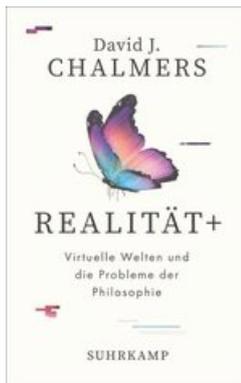
ISBN: 978-3-8479-0129-7.

560 Seiten. 25,00 Euro.

Zitathinweis: Hanna Kopp: Im Tomorrow-Land. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024. URL:

<https://kritisch-lesen.de/c/1878>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Ein Leben als Sim



David J. Chalmers

Realität+

Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie

Findet unser Leben bald in der Virtual Reality statt? Ein philosophischer Lebensentwurf verliert sich auf transhumanistischen Irrwegen.

Rezensiert von [Thore Freitag](#)

Können wir uns sicher sein, dass wir unsere Umwelt gerade *tatsächlich* wahrnehmen und uns in ihr bewegen? Ist das Notebook oder das Endgerät, auf dem diese Buchbesprechung zu lesen ist, *real*? Oder ist der Moment, in dem man sich diese Frage stellt, womöglich bloß Teil einer Simulation oder eines digitalen Abenteuers in einer virtuellen Parallelwelt? Geht einem*r dieser Gedanke zu weit, so räsoniert eventuell die Behauptung, das Endgerät, auf dem man diese Rezension liest, sei eine Erweiterung des eigenen Gedächtnisses, ja gar des eigenen Geistes? Was würde uns in diesen beiden Fällen versichern, in diesem Moment wir selbst zu sein?

Mit derlei Fragen lädt uns David R. Chalmers in „Realität+“ zum logischen (Durch)denken ein. Als analytischer Philosoph unternimmt er den Versuch einer zeitgenössischen Antwort auf das cartesianische Problem, also darauf, was wir über uns und unsere Außenwelt wirklich wissen. Chalmers Buch dreht sich um die Frage, was „Realität“ und was Wissen und Bewusstsein innerhalb dieser Realität eigentlich ausmacht. In einer Beinah-Endlosschleife, aber ohne seinen Gegenstand aus dem Blick zu verlieren, nimmt er uns mit auf vielerlei Erkundungen in die Philosophie, die Mathematik, in Science-Fiction-Filme und andere Techno-Utopien. Er stellt eine logisch-philosophische Frage an den Beginn eines jeden Kapitels; an Hilfestellungen für die Leser*innen krankt „Realität+“ nicht. Man kann der Argumentation von Chalmers in aller Ausführlichkeit und leider auch Penetranz folgen.

Ich bin virtuell, also bin ich

Chalmers entwirft unser Leben und das der Gesellschaft, in der wir leben, als etwas womöglich Simuliertes. Wie im Film Matrix könnten wir alle eigentlich in Gefäßen liegen und die Realität würde uns bloß vorgespielt werden. Oder wir begeben uns ganz freiwillig in Kurz- oder Langzeitsimulation, um unserem Leben noch etwas hinzuzufügen oder ein völlig anderes Leben zu leben. Es geht Chalmers primär um die gedankliche Erschließung, Plausibilisierung und letztlich auch um die Anerkennung möglicher virtueller Welten: „Jede virtuelle Welt ist eine neue Realität: Realität+“ (S. 18), behauptet er. Man mag der These durchaus zustimmen, dass einer simulierten Welt, die beispielsweise durch Aufsetzen einer VR-Brille betreten wird, aufgrund ihrer Wirkkraft und Erfahrbarkeit die Eigenschaft zugesprochen werden kann, real zu sein. Doch was seine Gedankenexperimente in ihrer ganzen Tragweite für unsere Existenz und unser weltliches Zusammenleben heißen, beantwortet Chalmers nicht. Er verlässt das Terrain logischen Denkens kaum. Trotz seines Umfangs lässt „Realität+“ damit viele störende Fragen zum Beispiel nach den sozialen Rahmenbedingungen dieser Entwürfe bedenkenlos links liegen.

Werden wir alle Sims?

„Realität+“ ist gewiss ein Buch, das eine*n mit Fragen und logischen Problemen bedrängt und überhäuft. Obgleich uns der Autor mit der skeptischen Philosophie und ihrem radikalen Infragestellen jeglichen scheinbar sicheren Außenwelt-Wissens geradezu belästigt, so konfrontiert uns Chalmers nicht grundlos mit ungeklärten Fragen unseres Verhältnisses zur Technologie und der Frage, was Realität heute für uns bedeutet. Es lässt sich nicht leugnen, dass Technologien und andere Formen künstlich und digital erzeugter Welten bereits jetzt unser Leben beeinflussen. „Die allgegenwärtige Kopplung von Mensch, Smartphone und Internet war ein gewaltiger Schritt auf dem Weg zur Erweiterung des Geistes“ (S. 387), schreibt Chalmers. Hier bleibt er als offensichtlich technikbegeisterter Philosoph (schon 1976 begeisterte ihn das textbasierte Programm Colossal Cave Adventure) jedoch nicht stehen. Er erhofft sich etwas von der Simulationstechnologie und den von ihr erschaffenen Welten. Das Leben in einer solchen virtuellen Realität als eine fundamental andere Welt sei grundsätzlich erstrebenswert: Wir können uns plötzlich in andere Welten begeben, andere Körper annehmen oder durch Simulierung gar die eigene biologische Existenz abschütteln. „Fast alle derartigen Technologien haben das Potenzial, unsere Fähigkeiten zu steigern“. Es läge Chalmers zufolge „an uns, dieses Potenzial zu nutzen“ (S. 397).

Mit Vollgas auf die Cloud

Doch in vielen Szenarien, die uns Chalmers präsentiert, sind wir auf noch zu entdeckende oder stark auszubauende Technologien angewiesen. Es handelt sich hierbei also meist noch um Zukunftsszenarien. Das ist ein Problem, das Chalmers mit seiner logischen Methode einfach ausklammert oder mit blindem Technooptimismus zu übergehen weiß. Hier nähert sich der Autor dem Transhumanismus an, jener Ideologie, die die Freiheit und überhaupt das Beste für den Menschen in der Überwindung unserer physiologischen Grenzen sucht. Unsere ursprüngliche Realität und Lebenswelt verlieren unweigerlich an Bedeutung.

Chalmers hinterfragt die sozialen und gesellschaftlichen Vorbedingungen dieser technischen Revolution nicht. Ein derartiger technologischer Sprung setzt eine unglaubliche Produktivkraftentwicklung durch Forschung und Entwicklung sowie eine gesteigerte Ressourcennutzung voraus. Akuten Problemen wie der drohenden Klimakatastrophe entrinnt der Transhumanismus durch Verlegen der Problemlösungen in die Zukunft. Er stellt sich dem „Griff nach der Notbremse“ (Walter Benjamin) in den Weg und setzt alles auf Beschleunigung und Weltflucht. Eine Tendenz, die wir auch gegenwärtig schon beobachten können.

Dem Philosophen zufolge werden sich immer mehr Menschen „aus freien Stücken dazu entscheiden, den größten Teil ihres Lebens in der VR zu verbringen“ (S. 415). Chalmers scheint mit der Hinwendung zur virtuellen Realität die Gesellschaft aufzugeben oder sie zumindest in konkurrierende Teilrealitäten auflösen zu wollen. Fraglich bleibt es auch zukünftig, ob eine solche Realität erstrebenswert ist. Ein weiteres Mal heißt Philosoph sein noch lange nicht, unsere Fragen und Probleme ins richtige Verhältnis zur Welt setzen zu können. Das zeigt uns auch die Lektüre von „Realität+“. Gewiss wird es nicht das letzte Buch in der Auseinandersetzung um die technifizierte Zukunft sein.

David J. Chalmers 2023:

Realität+. Virtuelle Welten und die Probleme der Philosophie.

Suhrkamp Verlag, Berlin.

ISBN: 978-3-518-58800-0.

638 Seiten. 38,00 Euro.

Zitathinweis: Thore Freitag: Ein Leben als Sim. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024. URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1880>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Streaming Like a Girl



T. L. Taylor

Watch Me Play

Twitch and the Rise of Game Live Streaming

Die facettenreiche Darstellung des Streamings leistet Grundlagenarbeit, lässt aber eine tiefgreifende kritische Auseinandersetzung vermissen.

Rezensiert von [Jessica Wagner](#)

„Watch me play“ – so fasst die US-amerikanische Soziologin T.L. Taylor das Phänomen des öffentlichen Live-Streamings von Videospiele zusammen – in Anlehnung an klassische Titel, die Streamer*innen ihren Video-Streams geben. Beim Live-Streaming überträgt sich eine Person, in der Regel aus dem privaten Wohnraum heraus, live beim Spielen eines Videospiele. Die Zuschauer*innen können dabei über einen Chat mit ihr und untereinander interagieren. Auch wenn die Plattform Twitch – die am populärsten für das Streaming genutzt wird – einige Funktionen eingebaut hat, die eine Nutzung des Chats für Belästigungen durch die Zuschauenden limitieren soll, so zeigt sich in der Praxis, dass das Tool des Chats, welches zunächst allen Personen zur Verfügung steht, vielfach Diskriminierung und Hassrede fördert.

Nähert man sich der Thematik des Streamens von Gaming-Inhalten aus einer geschlechtertheoretischen Perspektive, so sticht für den deutschsprachigen Raum aktuell vor allem die Online-Hass-Kampagne gegen die deutsche Streamerin und Gamerin Shurjoka ins Auge. Diese ist seit 2023 regelmäßig öffentlichen Diffamierungen und antifeministischen Angriffen von (anderen) bekannten deutschen Streamern ausgesetzt. Dabei gibt es viele Parallelen zur sogenannten GamerGate-Kampagne 2014, einer gezielten und öffentlich breit diskutierten Onlineattacke gegen weibliche und queere Gamer*innen unter dem Hashtag #GamerGate, vor allem im US-amerikanischen Raum. Hierbei handelte es sich um gezielt gesteuerte Massnahmen, in denen Streamerinnen während ihres Streams im Chat (sogenannte „hater raids“), mittels misogynen Emotes, über die Erstellung von Zweitkanälen bis hin zu Morddrohungen, belästigt und bedroht wurden. Dieses durch seine Öffentlichkeitswirksamkeit für die Branche einschneidende Ereignis hat nicht zuletzt zu einer Thematisierung des Feldes Gaming als Forschungsinteresse in der Geschlechterforschung geführt.

Kritische Wissenschaft im Headquarter des Großkonzerns

Zuvor war im Bereich der Geschlechterforschung und in der Soziologie das Phänomen des Streamens von Gaming-Inhalten kaum Gegenstand, auch in den Game Studies leisteten nur einige wenige empirische Studien und Beiträge zu Geschlecht einen Übertrag von Videospiele auf gesellschaftstheoretische Zusammenhänge. Diese Lücke schloss T.L. Taylor mit ihrer im Jahr 2018 erschienenen Monografie „Watch me play“. Hierzu hat Taylor umfangreiche Daten erhoben: Durch Teilnahme an Streamingmessen, über wochenlange Aufenthalte in Online-Communities, Besuche bei Streamer*innen in deren privatem Wohnraum, bis hin zu Interviews und Observationen bei dem Streaming-Konzern Twitch.

Am wissenschaftlichen Design der Studie wird die generelle Problematik der kritischen

wissenschaftlichen Betrachtung von Plattformen wie Twitch oder YouTube deutlich. So müssen diese Plattformen in ihrer Funktion als Massenmedien, die Diskurse formen, eingeordnet werden: Durch die Möglichkeit, dass theoretisch jede*r Inhalte uploaden kann, vermitteln sie zunächst den Eindruck der Partizipation und Redefreiheit. Gleichzeitig handelt es sich um kapitalorientierte Großkonzerne mit entsprechenden Interessen. So steuert Twitch zum Beispiel in seiner Unternehmensstrategie gezielt, welche Inhalte Streamer*innen uploaden sollen. Diese werden dann mit Features wie einer Twitch-Partnerschaft oder einem Status als Twitch-Ambassador entlohnt. Zur Einordnung: Das für das Streaming maßgeblich genutzte Livestreaming-Portal Twitch ist seit 2014 Teil des Unternehmens Amazon. Twitch verzeichnete im Jahr 2023 im Schnitt 30 Millionen tägliche Zuschauer*innen und hat sich längst zu einem Massenmedium etabliert. Diese Schnittstelle wird in der bisher vorliegenden Literatur kaum mitgedacht und verhindert so oftmals eine tieferliegende strukturelle Analyse der Phänomene Gaming und Streaming.

Fake gamer girls & grills (sic)

In ihrer Arbeit erwähnt Taylor Phänomene wie Sexismus, LGBTIQ-Feindlichkeit und Rassismus immer wieder als Querschnittsthemen. Sie macht dabei deutlich, dass sie eine kritische und geschlechterreflektierte Perspektive verfolgen möchte und betont auch die gesellschaftliche Bedeutung des Streamings und Gamings: „Games Matter!“ (S. 14) Ihre Analyse zeigt die Verzahnung des Gamings und Streamings mit dem alltäglichen Leben, dem Körper sowie den sozialen und politischen Welten der Akteur*innen.

„Ähnlich wie Sport oder andere Medienformen ist Unterhaltung eng mit Geschlecht, race und Sexualität, sozialer Identität und Gemeinschaft, normativen Modellen und komplexen Regulationssystemen verbunden. Was oft als ‚einfache Freizeit‘ oder ‚Spaß‘ abgetan wird, ist in Wirklichkeit von zentraler Bedeutung und prägend für unser gesamtes soziales und politisches Leben.“ (S. 11f., Übers. JW)

Dabei gelingt Taylor der oben erwähnte Spagat zwischen kritischer Wissenschaft und der Einbettung des Forschungsfeldes in den Zusammenhang von Twitch als kapitalorientierter Company nicht immer. Die Erfahrungen von weiblichen und queeren Streamer*innen werden von Taylor eher unter dem Blickwinkel „Diversity“ betrachtet. So stellt sie vor allem Diskurse um Stereotype und Sichtbarkeit sowie Maßnahmen gegen Belästigung ins Zentrum. Sie beschreibt auf Twitch präsenste Diskurse wie beispielsweise die „Befürchtung“, Frauen könnten versuchen, als „Fake gamer girls“ mit ihrem Aussehen Zuschauerinnen zu generieren, ohne „echte“ Gamerinnen zu sein. Außerdem geht sie auf das weit verbreitete linguistische Meme ein, junge Frauen als „grills“ (intentional abwertend, statt girls) zu bezeichnen, beziehungsweise anzusprechen. Sexismus und weitere Formen der Diskriminierung werden so auf die Identitätsebene verschoben, die strukturelle Ebene bleibt außen vor. Es fehlt eine klare Konstatierung, dass diese hegemonialen Systeme der Plattform Twitch immanent sind. So gibt es beispielsweise einen deutlichen strukturellen Zusammenhang zwischen den Akteuren der #GamerGate-Kampagne und rechter (maskulinistischer) Online-Radikalisierung.

Ein Funken Klasse

Gleichzeitig unternimmt Taylor an manchen Stellen Versuche einer Verknüpfung von Sexismus und kapitalistischen Verhältnissen. So stellt sie Überlegungen zu Streaming als einer „new form of media labor“ (neue Form der Arbeit in Medien (S. 133)) an und betont in diesem Zusammenhang:

*„Während die Resilienz und die Taktiken dieser Streamer*innen beeindruckend sind, ist es von entscheidender Bedeutung, die zusätzlichen Praktiken anzuerkennen, die marginalisierte Streamer*innen als Arbeit – materiell, sozial und emotional – leisten, um auf der Plattform zu bleiben.“ (S. 114, Übers. JW)*

Dass der Umgang mit Sexismus und LGBTIQ-Feindlichkeit maßgeblich davon beeinflusst ist, dass die Streamer*innen auf den Plattformen auch monetäre Interessen verfolgen (müssen), zum Beispiel ihren Lebensunterhalt mit dem Streaming verdienen, wird von Taylor nicht als Argument verfolgt, lässt sich aber als Randnotiz finden: „Ihr Erfolg ist mit der Plattform verknüpft, und daher sind sie sowohl praktisch als auch oft emotional von ihr abhängig.“ (S. 134, Übers. JW)

Auch wenn „Watch me play“ an vielen Stellen, gerade mit Blick auf Geschlechterverhältnisse, eine tiefgehende kritische Analyse vermissen lässt, so besticht das Buch doch durch seine facettenreiche Darstellung des Phänomens Streamings und der Plattform Twitch. Gerade weil es noch an weiterer wissenschaftlicher, politischer und journalistischer Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Streamings fehlt, ist diese Monografie ein Muss für alle, die an den darin angestoßenen Fragestellungen weiterdenken wollen.

T. L. Taylor 2018:

Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming.

Princeton University Press, Princeton, NJ.

ISBN: 9780691183558.

328 Seiten. 30,00 Euro.

Zitathinweis: Jessica Wagner: Streaming Like a Girl. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024.

URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1885>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Power to the Players?



Thomas Spies / Seyda Kurt / Holger Pötzsch (Hg.)

Spiel*Kritik

Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus

Der Sammelband stellt die herrschenden Verhältnisse im Gaming infrage, ohne ein Patentrezept für die kapitalismuskritische Analyse zu liefern.

Rezensiert von [Karl Sommer](#)

Videospiele sind längst kein Nischenphänomen mehr. Als Kulturprodukt haben sie Musik und Film in Beliebtheit und vor allem Absatzzahlen überholt. Genauso radikal wie sich der ökonomische Erfolg der Spiele durchgesetzt hat, hat sich auch die gesellschaftliche Rezeption gewandelt vom „Killerspiel“ hin zur „Gamification“. Von der Industrie über die Politik bis zur Pädagogik hört man nun vielmehr Loblieder auf die neue Wundertechnik, die zu erschließen man sich zur Aufgabe gemacht hat. Was dabei ausgeblendet wird, ist die Tatsache, dass es sich in beiden Fällen um dieselbe Debatte, nur unter umgekehrten Vorzeichen handelt. Ganz an der Wirkung interessiert wird gefragt, wozu ist die Sache nützlich? Von vornherein ausgeblendet sind dabei alle inhaltlichen Dimensionen, die den Gegenstand selbst betreffen. Unkritisch ist auch diese Betrachtungsweise nicht, sie wird jedoch gänzlich vom eigenen ökonomischen beziehungsweise politischen Verwertungsinteresse umgetrieben. In der Konsequenz entstehen Leerstellen und Konflikte werden nivelliert, eben dort, wo sich der kritische Blick ganz den herrschenden Interessen unterstellt.

Kritik als Begriff und Methode

Es muss also gefragt werden, was genau heißt in diesem Sinne Kritik? Genau hier setzt nun der Sammelband an. Um es gleich vorweg zu sagen, wer hier eine Art schlüsselfertige Anleitung zur (kapitalismus-)kritischen Auseinandersetzung mit Videospiele sucht, wird enttäuscht. Dies ist auch erklärtermaßen nicht das Ziel der Autor*innen.

„Um eine politisch relevante kritische Forschung betreiben zu können, besteht in unseren Augen zunächst die Notwendigkeit, möglichst vielfältige Stimmen, Kenntnisse und Perspektiven mit einzubeziehen“ (S. 14).

So wird nicht etwa ein feststehender Kritikbegriff eingeführt, sondern eine Vielzahl von Theorien, von Hegel über Marx zur Kritischen Theorie bis hin zum Postkolonialismus. Das gemeinsame Moment aller vorgestellten Ansätze ist ihre dezidiert konfrontative Haltung gegenüber herrschenden Ordnungen und Machtverhältnissen. Der Sammelband wirft sein Netz weit aus, um die verschiedenen Aspekte von Videospiele einzufangen: Erinnern, Arbeiten, Ermächtigen und Agi(ti)eren – so die Titel der vier Buchabschnitte. Entsprechend vielfältig sind auch die Zugänge. Nicht alle im Sammelband vertretenen Texte sind wissenschaftlicher Natur. Auch künstlerische Ansätze und essayistische Reflexionen sind vertreten und tragen zum offenen Konzept des Sammelbands bei. Trotzdem wird, wer sich mit deutschsprachigen Publikationen zur Videospieleforschung auseinandersetzt, um viele im Band vertretene Namen nicht herumgekommen sein. Gerade bei diesen Beiträgen handelt es sich allerdings häufig um bereits bekannte

Forschungsergebnisse, welche für den Sammelband aufbereitet wurden. Insbesondere die im Forschungsbereich weniger bekannten Stimmen und transdisziplinären Ansätze bereichern somit den Band um neue Methoden und Erkenntnisse.

So untersucht Daria Gordeeva in ihrem Beitrag das historische Narrativ des „Call of Duty“-Serienablegers „Black Ops: Cold War“ (2020). Anhand der zuvor eingegrenzten Untersuchungsfelder Spielinhalt, Produktionszusammenhang, Rezeptionszusammenhang und Beitrag des Spiels zum Erinnerungsdiskurs gelangt sie zu folgendem Urteil:

„Black Ops: Cold War trägt schließlich nicht zum tieferen Verständnis von Ursachen der Ost-West-Konfrontation, der Rolle der CIA und der Vereinigten Staaten sowie der Besonderheiten der politischen Lage in den frühen 1980er Jahren bei. Stattdessen schreibt Cold War die US-amerikanische Meistererzählung fort und setzt auf ein Freund-Feind-Schema“ (S. 82).

Das Novum der Reihe, nämlich innerhalb der Kampagne Entscheidungen für oder gegen die entsprechenden Konfliktparteien zu treffen und so zumindest an bestimmten Punkten die Geschichte zu beeinflussen, wird damit als Farce entlarvt. Die Botschaft des Spiels ist klar, echte politische Alternativen gibt es historisch nicht. Indem den Spieler*innen die vermeintliche Freiheit über Entscheidungen gegeben wird, sollen sie diesen Gedanken ganz selbstbewusst anwenden, denn die finale Parteinahme für die Sowjetunion führt in den Atomkrieg. Neben überzeugenden Ergebnissen liefert Daria Gordeeva auch einen anschaulichen Verfahrensweg, der problemlos auch auf andere Titel anwendbar ist.

Einen anderen Blick auf Macht und Gewalt in Videospiele werfen Nina Kiel und Fabienne Freymadl mit ihrem Beitrag „You’re so handsome I might just give you a discount“ zur Darstellung von Sexarbeit in Videospiele. Wo Gewaltdarstellungen in Videospiele heute so normalisiert sind, dass sogar die einst so zensurfreudigen deutschen Behörden selbst bei brutalsten Gewaltdarstellungen nur noch minimal eingreifen (wie mit der Unmöglichkeit am Boden liegende Zombieleichen in „Dead Island 2“ (2023) weiter zu verstümmeln), ist die Darstellung von Sexualität deutlich tabuisierter. Die Autor*innen ziehen zur Analyse 31 Spiele aus den Jahren 1982 bis 2020 heran. Anhand der ausgewählten Titel, darunter zum Beispiel auch Spiele wie „GTA V“ (2013) aber auch die Point-and-Click-Adventure-Reihe „Leisure Suite Larry“, arbeiten sie gemeinsame Aspekte in der Darstellung von Sexarbeit heraus:

„Sexarbeitende sind hier Dienstleister:innen, die auf ihre Tätigkeit reduziert, selten außerhalb dieser oder als Individuen dargestellt werden.“ (S. 155)

Die Figuren werden so auf Funktionen reduziert und die Funktionen auf Klischees. Damit stehen diese Darstellungen auffällig quer zu dem, was Videospiele als narrative Medien leisten können, sind darin aber, auch dies ist ein Ergebnis der Untersuchung, in erster Linie Spiegel des gesellschaftlichen Umgangs mit dem Thema Sexarbeit. Auch hierin liegt eine Qualität des Sammelbands, vermeintlich randständigen Themen eine Plattform zu geben und sie an den gesellschaftlichen Gesamtzusammenhang zurück zu binden.

Theorie des Spiels versus Praxis der Forschung?

Besonders hervorzuheben sind die Entstehungsbedingungen des Sammelbands. Einerseits konnten den Autor*innen mit Hilfe von Crowdfunding tatsächlich Geld für ihre Beiträge ausgezahlt werden. In der gegenwärtigen Welt wissenschaftlicher Publikationen ist dies eine Tatsache, die man nicht genug loben kann. Andererseits gewährt die durch den transcript Verlag ermöglichte Förderung die Publikation im Open Access. Hier wurden theoretische Überlegungen und Praxis sinnvoll und vorbildlich miteinander verbunden. Dies ist ein Beitrag dazu, Wissen auch in Zukunft nicht nur unabhängig zu produzieren, sondern dieses Wissen auch für möglichst große Kreise zugänglich machen zu können.

Jener Umstand versetzt auch diese Rezension in die glückliche Lage, keine Kaufentscheidung moderieren zu müssen, sondern wirklich nur das persönliche Interesse beraten zu können. Demnach sei allen, die einen Einstieg in die kritische Beschäftigung mit digitalen Spielen oder vielleicht auch einen Zugang zum Thema für ihren Forschungsbereich suchen, dieser Sammelband wärmstens empfohlen. Wer bereits länger im Bereich der Videospieelforschung unterwegs ist, wird hier unter Umständen nicht glücklich. Dazu bleiben viele Beiträge in ihren Herleitungen und Ergebnissen notgedrungen zu sehr an der Oberfläche. In dieser Hinsicht bieten beispielsweise Werke wie der im selben Verlag erschiene Sammelband „Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven“ (2023), herausgegeben von Arno Görgen und Tobias Unterhuber, eine deutlich tiefere und komplexere Beschäftigung mit politischen Machtstrukturen in Videospielen. Dabei soll die Leistung des vorliegenden Bandes nicht kleingeredet werden. Geliefert wird hier ein Überblick in die Pluralität der Forschungsfelder und Möglichkeiten der kritischen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, nicht mehr, aber auch keinesfalls weniger. Es ist eine Einladung, von ihr aus kritisch weiter und selber zu denken.

Genau hier liegt auch die Schwierigkeit. Es wird in Zukunft das Problem sein, plurale akademische Kritik, welche auf die Widersprüche der Dinge zielt, von der politökonomisch affirmativen Kritik zu scheiden. Als Fazit lässt sich sagen, im Kapitalismus gehen die Dinge nicht in dessen Verwertungslogik auf. Es entstehen Widerstände, Spannungen und Antinomien, die es aufzuzeigen und zu erklären gilt. Hierauf zielt der vorliegende Sammelband und schafft einen Überblick über die Möglichkeiten und Wege, diese Widersprüche greifbar zu machen und zu artikulieren. Ein solides Fundament, auf das hoffentlich viele aufbauen können.

Thomas Spies / Şeyda Kurt / Holger Pötzsch (Hg.) 2024:
Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus.
transcript Verlag, Bielefeld.
ISBN: 978-3-8376-6797-4.
332 Seiten. 40,00 Euro.

Zitathinweis: Karl Sommer: Power to the Players? Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024. URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1877>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Der will nur spielen!



Sebastian Ostritsch

Let's Play oder Game Over?
Eine Ethik des Computerspiels

*Die moralphilosophische Auseinandersetzung mit Computerspielen bietet einen guten Einstieg auch für Nicht-Gamer*innen, bleibt in der Kritik aber etwas zahm.*

Rezensiert von [Lorenz Füsselberger](#)

Wer in den 2010er Jahren eine Schule besucht hat, kennt die endlose Debatte über Computer- oder so genannte Killerspiele nur allzu gut. Unzählige Erörterungen mit besseren und schlechteren Argumenten wurden zu dem Thema geschrieben. Über die Qualität solcher Debatten lässt sich allerdings streiten. Einen Ausgangspunkt für die Diskussion bietet das Buch „Let's Play oder Game Over – Eine Ethik des Computerspiels“ des Philosophen und leidenschaftlichen Gamers Sebastian Ostritsch.

Zu Beginn des Buches widmet sich Ostritsch der Frage, was denn ein Spiel überhaupt ausmacht. Erstmal dürfen Spiele nicht nur als rein-menschliche Aktivität verstanden werden, da auch Tiere spielen. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass Menschen bewusst spielen und erkennen können, dass die vollzogenen Handlungen im Rahmen eines Spiels stattfinden. Außerdem ist der Zweck des Spiels nur das Spiel selbst. Im Gegensatz zu vielen Aufgaben des täglichen Lebens, kann über das Spiel gesagt werden, „dass es sich nicht durch seinen Nutzen definieren lässt.“ (S. 21) Ostritsch schlägt noch weitere Merkmale vor: So etwa zeichnen sich Spiele durch eine Ernsthaftigkeit aus, die in einer unernsten Sphäre stattfindet. Das wird offenkundig, wenn alle Beteiligten ernsthaft mitspielen, sich aber trotzdem bewusst sind, dass Sieg und Niederlage keine großen Konsequenzen haben werden. Außerdem ist die Teilnahme an einem Spiel immer freigestellt. Wer zum Spielen gezwungen werden muss, kann nicht wirklich spielen, sondern nur so tun als ob. Des Weiteren zeichnen sich Spiele durch gemeinsame Regeln aus sowie durch Fiktionalität. Ohne ein allgemein akzeptiertes Regelwerk wäre das Spielen sinnlos, denn erst die Regeln geben den Teilnehmenden den Rahmen vor, in dem ihre Handlungen ausgeführt werden können. Ähnlich verhält es sich mit der Fiktionalität. Hierunter fallen zum Beispiel Rollenspiele. Was trocken klingen mag, macht beim Lesen große Freude, für Spieleliebhaber*innen wie für Spielemuffel.

Die Besonderheiten des Computerspiels

Damit bietet Ostritsch bereits einen ersten Rahmen für die Einteilung von Computerspielen, allerdings macht deren Vielfalt den Sachverhalt sehr komplex. Spielt man allein oder gegen andere? Wie ist das Spiel gestaltet? Hierbei stehen sehr streng reglementierte Spiele dem freien Spiel, etwa von Kindern auf dem Spielplatz, gegenüber. Bei letzterem haben Spielende unzählige Möglichkeiten, das eigene Handeln zu gestalten, während bei Spielen wie „Tetris“ nur sehr wenige Handlungsmöglichkeiten offenstehen. Auch die durchlebte fiktionale Ebene kann beim Computerspiel verschiedene Intensitäten annehmen. Ostritsch charakterisiert diese anhand semantisch flacher bis tiefer Spiele und bezieht sich dabei auf die Komplexität der Erzählung.

Aber wie sollen Videospiele bewertet werden? Ostritsch räumt hier mit dem Amoralismus auf:

Natürlich können auch Computerspiele nach moralischen Standards bewertet werden. Die moralische Bewertung von Spielen findet bereits durch körperliche Reaktionen, einem Stirnrunzeln, Bauchgrummeln oder Augenverdrehen, statt. Hierbei kommt es zu einer moralischen Bewertung, die eine physische Reaktion hervorruft. In anderen Fällen spielt die Gestaltung eine größere Rolle. Hier werden Beispiele genannt, die die Handlungen der Spielenden im späteren Spielverlauf aufgreifen und somit auch eine Selbstreflexion im Spielenden auslösen sollen. So soll das eigene, oft gewaltsame Handeln im Kontext des Spiels kritisch beleuchtet und hinterfragt werden. Beispielhaft ist das am Spiel „Fallout 3“, wo der Handlungsraum der Spielenden durch negatives Verhalten eingeschränkt wird. Mit Zuhilfenahme von Immanuel Kant gilt es für Ostritsch zu beachten, aus welchen Gründen gespielt wird und woraus sich der Spaß am Spiel ableitet. Vor allem in Gruppenspielen gilt die Maxime, dass Mitspielende nie zum Mittel werden sollen.

Verständlich und doch lückenhaft

Was Ostritsch als Autoren interessant macht, ist seine Fähigkeit, philosophische Ideen einem möglichst großen Publikum zugänglich zu machen. So finden Kants Moralphilosophie genauso wie kanonische Texte von Aristoteles und Platon Eingang. Das Buch verlangt wenig Vorkenntnisse und durch genaues Erklären sowie anschauliche Beispiele wird das Besprochene leicht verständlich gemacht; auch Nicht-gamer*innen werden die Abläufe in einem Spiel kurz und bündig erklärt. Hierbei nützt sicher, dass der Autor selbst Gamer ist und die philosophischen Konzepte an diversen Spielen durchexerziert.

An manchen Stellen hätte das Buch jedoch schärfere Kritik formulieren können. So kann man durchaus konstatieren, dass der Text Videospiele sehr wohlwollend gegenübersteht. Zum Beispiel wäre eine genauere Auseinandersetzung mit der Darstellung marginalisierter Gruppen in Computerspielen wünschenswert gewesen. Diese kommt nur in ungenügendem Maß vor. So zitiert Ostritsch in seinem Kapitel zur feministischen Gaming-Kritik die Philosophin Christina Hoff Sommers und verwendet dabei den eigentümlichen Begriff „männerfeindlich“ (S. 187). Eine kurze Wikipedia-Recherche zeigt, dass Hoff Sommers bei einem konservativem Thinktank in den USA arbeitet und ihr Feminismusbegriff in der feministischen Theorie kontrovers diskutiert wird. Die Frage, wieso genau diese Philosophin als Sprecherin des Feminismus und als Kritikerin der eigenen Denkschule ausgewählt wird, kann nicht aufgeklärt werden. Hier hätte es sicherlich relevantere Kommentare geben können, die eine echte Auseinandersetzung mit dem Thema befördert hätten.

Während es einerseits interessant ist, anhand von Aristoteles und Kant über Computerspiele nachzudenken, stellt sich trotzdem die Frage, weshalb Denker*innen der Kritischen Theorie hier keine Erwähnung finden. So ließe sich die Debatte um Videospiele als Kunstform etwa mit dem Denken von Walter Benjamin in Verbindung setzen. Videospiele als Kulturgut, wie sie auch von Ostritsch beschrieben werden, zeichnen sich nicht zuletzt durch ihre einfache Reproduzierbarkeit aus und knüpfen damit direkt an Benjamins Kulturphilosophie an. Weiter ließen sich Computerspiele als stark technologisierte Kulturgüter und Produkt einer kapitalistischen Kulturindustrie interpretieren. Im Zusammenhang dazu wäre nicht zuletzt die Philosophie von Herbert Marcuse oder Jürgen Habermas interessant gewesen und hätte neue Interpretationsrahmen eröffnet.

Sebastian Ostritsch 2023:

Let's Play oder Game Over? Eine Ethik des Computerspiels.

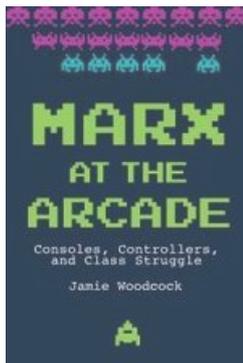
dtv Verlag, München.

ISBN: 978-3-423-26353-5.

256 Seiten. 18,00 Euro.

Zitathinweis: Lorenz Füßelberger: Der will nur spielen! Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024.
URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1881>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Karl am Controller



Jamie Woodcock
Marx at the Arcade
Consoles, Controllers, and Class Struggle

*Die marxistische Betrachtung von Videospiele bietet nicht nur Erkenntnisse für Gamer*innen, sondern auch für massiv ausgebeutete Entwickler*innen.*

Rezensiert von [Eugen Pfister](#)

Der Titel hat Wucht: „Marx at the Arcade“. Wer hier eventuell noch Zweifel hat, in welche ideologische Richtung das Buch weisen könnte – es könnte ja auch ironisch gemeint gewesen sein? –, den klärt der Untertitel unmittelbar auf: „Consoles, Controllers and Class Struggle“. Das vom jungen britischen Soziologen Jamie Woodcock geschriebene, knapp 170 Seiten lange Buch erschien 2019 im Verlag Haymarket Books, ein Verlag der es sich zum Ziel gesetzt hat „eine sozialistische Arbeitsstätte in einer kapitalistischen Welt zu sein“. Jamie Woodcock hat davor schon ein Buch über seine Undercover-Erfahrungen in einem Callcenter geschrieben und ist außerdem Mitherausgeber der „Notes from Below“, laut eigenen Angaben eine „Publikation, die sich dem Sozialismus verschrieben hat, womit wir die Selbstemanzipation der arbeitenden Klasse von Kapitalismus und Staat meinen“. Ach ja, und dann ist Woodcock auch Mitherausgeber des *Historical Materialism Journal*.

Nur damit da keine Missverständnisse entstehen, es ist furchtbar erfrischend einen politischen Text zu lesen, der so ehrlich zu seiner ideologischen Perspektive steht. „Marxist*innen sollten sich für Videospiele interessieren“, schreibt Woodcock in seiner Einleitung und: „Videospiele*innen können von einer marxistischen Analyse profitieren“ (S. 8). In seinem Buch wird der Autor entsprechend in einem ersten Teil die Videospieldproduktion und in einem zweiten Teil das Videospiele selbst aus einer marxistischen Perspektive analysieren. Spoiler: Der erste Teil ist sehr viel besser.

Die Videospieleindustrie

So fängt der erste Teil überraschend stark an. Nach der obligatorischen Anrufung Johan Huizingas und Roger Caillois führt Woodcock seine Analyse der Spieleindustrie mit einer kurzen Geschichte digitaler Spiele ein, wie wir es von vielen Büchern zu Videospiele gewohnt sind. Allerdings begnügt sich Woodcock, vermutlich auch bedingt durch seine Sozialisierung mit Videospiele im Großbritannien der 1980er und 1990er Jahre, eben nicht einfach damit, die gewohnten „Erfolgsgeschichten“ von Atari, Nintendo, Electronic Arts zu reproduzieren. Als einer von wenigen Autoren – im deutschsprachigen Raum wäre hier zum Beispiel Claus Pias zu nennen – gräbt er etwas tiefer. Woodcock erzählt vom Nimatron (1940) und Claude Shannons Konzept eines Schachcomputers (1950), Arthur Samuels Checkers (1956) und Alex Bernsteins Schachprogramm (1957). Im Gegensatz zu Steven Kent und seinen Epigonen reduziert er Computerspielgeschichte nicht auf eine Erzählung erfolgreicher Unternehmen, sondern inkludiert auch die häufig übersehenen Kleinprojekte und Gedankenexperimente abseits des Marktes. Er wirft einen ersten Blick auf die aktive Hacker- und DIY-Szene, schreibt also nicht nur von Atari und dem Video Game Crash sondern auch von kleinen Newslettern, über die in BASIC geschriebene Spielecodes

vertrieben wurden. In der Tradition von Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter zeichnet er die wechselseitigen Beziehungen digitaler Spiele und des „militärisch-akademisch-industrieller Komplex“ nach: Viele der ersten Spiele wurden zum Beispiel an Großrechnern entwickelt, die eigentlich im Dienste von Rüstungsprojekten eingesetzt wurden. Das Arpanet, der militärische Vorläufer des Internet wurde zur Verbreitung von Spielen genutzt.

Der größte Teil des ersten Abschnitts ist aber einem aktuellen Blick auf die „videogame industry“ gewidmet, eine ausführlich gewollte Bestandsaufnahme. Natürlich stößt der Autor hier auch an Grenzen: Hauptaugenmerk liegt auf der europäischen und amerikanischen Spielindustrie und nicht auf den jungen Spielgiganten aus der Volksrepublik China, obwohl die drei umsatzstärksten Spiele (jeweils mehr als eine Milliarde Dollar) vom chinesischen Publisher Tencent vertrieben werden. Allerdings ist der fokussierte und gründliche Blick auf das Vereinigte Königreich und die USA auch eigentlich die Stärke des Buches. Hier kann er exemplarisch die Rolle der Videospieleindustrie innerhalb des Kapitalismus nachzeichnen, und das Videospiele als „Ware“ im marxistischen Sinne begreifen. So kann er zum Beispiel einleuchtend erklären, warum Downloadtitel, trotz der geringeren Produktions- und Vertriebskosten, nach wie vor teurer als Spiele auf physischen Datenträgern sind: „Der Großteil des Gewinns mit Videospiele wird in den Wochen nach ihrer Markteinführung erzielt, weshalb die Produktplatzierung an physischen Orten von entscheidender Bedeutung ist.“ (S. 49)

Wieder geht er auf das Näheverhältnis zwischen Spielindustrie und Militär ein. Insbesondere Shooter und Strategiespiele helfen, indem sie Militäraktionen „normalisieren“. So erklärt sich auch die reibungslose Zusammenarbeit mit unzähligen militärischen Berater*innen bei Spielreihen wie „Call of Duty“. Hierzu zitiert er einen Mitarbeiter: „Wir haben das Glück, dass die Reihe viele Fans in der Militärorganisation und in der Unterhaltungsindustrie hat.“ Weiter kommt er auf die extensive Nutzung von lizenzierten Darstellungen realer Feuerwaffen in Spielen zu sprechen und bringt abschließend das Beispiel eines Autors der „Call of Duty“-Reihe, der auch in einem Think-Tank mitarbeitet, der Beratung zu „unbekannten Konflikten der Zukunft“ (S. 58) anbietet.

Arbeitsbedingungen

Das bisher Gesagte finden wir so ähnlich bereits bei Dyer-Whiteford und de Peuter. Nun aber folgen die vielleicht spannendsten Einblicke des Buches in die Arbeitswelt von Spieleentwickler*innen im Vereinigten Königreich und den USA. So berichtet Woodcock von der gängigen Praxis, alle Mitarbeiter*innen mittels Vertraulichkeitsvereinbarungen zu knebeln – „diese Sicherheitsstufe ist normalerweise der Arbeit für eine Spionagebehörde vorbehalten“ (S. 65), die nicht nur zum psychologischen Stress für Mitarbeiter*innen beisteuern, sondern auch jede Form von Organisation der Arbeiter*innen erschweren. In Analogie zu Marx' Rückgriffen auf die Berichte von „Factory Inspectors“ arbeitet sich der Autor durch alle ihm zur Verfügung stehenden Statistiken und Erfahrungsberichte und kommt zu folgenden ersten Ergebnissen:

„Erstens kann der Arbeitsprozess komplex und stark verflochten sein, ohne dass es unbedingt klar definierte Stellenbeschreibungen und Funktionen gibt. Dies kann eine klare Abgrenzung zwischen Management und Arbeitnehmern erschweren, insbesondere wenn sich die Einzelnen nicht als Käufer und Verkäufer von Arbeitskraft gegenüberstehen. Zweitens gibt es bei dieser kreativen Arbeit möglicherweise keine stabilen Formen von Arbeit mit klaren Grenzen, was bedeutet, dass die traditionellen Vorstellungen der Lohn-Arbeits-Vereinbarung möglicherweise nicht wirksam sind. Drittens ist der Arbeitsplatz selbst möglicherweise weniger definiert, da es keine strengen Arbeitszeiten und Unterscheidungen zwischen Spiel und Arbeit gibt“ (S. 77)

Hier begegnen wir einer der Kernaussagen des Buches. Da die gesamte Industrie in einem Milieu entstand, das Lohnarbeit ablehnte, entwickelten sich ironischerweise aus dieser Abwehrhaltung heraus extrem ausbeuterische Arbeitsverhältnisse: *Crunch Time*, das heißt, bis zu 40 unbezahlte Überstunden pro Woche, die gang und gäbe sind und eine extrem uniforme, das heißt, weiße

männliche Arbeiterschaft. Daran anschließend berichtet Woodcock von aktuellen Versuchen zur Gründung einer internationalen Gewerkschaft – Game Workers Unite (GWU). Die Initialzündung dazu war neben einem Streik in Frankreich eine Podiumsdiskussion bei der Game Developers Conference 2018 und hier vor allem auch die Einschüchterungstaktiken der International Game Developer Association, welche der Idee jeglicher Gewerkschaftsgründung gegenüber extrem feindlich eingestellt waren.

Spielkulturen

In einem zweiten Teil widmet sich der Autor einer kulturwissenschaftlichen Analyse Digitaler Spiele und untersucht dazu First Person Shooter, Rollenspiele, politische Spiele und Onlinespiele. Die Idee hier entgegen einer bisherigen Tradition auch Kultur abseits des materiellen Lebens nach marxistischen Kriterien zu analysieren ist spannend, bleibt aber größtenteils sehr oberflächlich. So sind zwar erste Gedanken zu einem populärkulturellen „postmemory“ (S. 118) sowie die Betrachtungen zur Mitarbeit des verurteilten ehemaligen Militärs Oliver North an der „Call of Duty: Black Ops“-Reihe sehr spannend, der Autor zieht aber aus den vereinzelt Betrachtungen keine synthetischen Schlüsse. Ähnlich verhält es sich mit den Kapiteln zu Rollenspielen und politischen Spielen. Es handelt sich in den drei Fällen mehr um erste Betrachtungen, die noch einer Analyse oder gar Interpretation entbehren. Etwas spannender ist das kurze Kapitel zu „Online Games“, in welchem Woodcock einige interessante Beobachtungen zu antifeministischen und misogynen Spielkulturen trifft.

Die Schlussbetrachtungen sind kurz und überzeugen. Woodcock kommt ein letztes Mal darauf zu sprechen, wie aus einer „frivolität“ – dem Spiel – eine ungehemmte kapitalistische Ausbeutungsindustrie werden konnte. Er zitiert Ian Williams, dem zufolge „Die Ausbeutung in der Videospieleindustrie einen Hinweis darauf gibt, wie wir alle in den kommenden Jahren arbeiten werden.“ (S. 160) Sowohl die Spielentwicklung als auch die Spiele selbst entstanden größtenteils abseits der dominanten (Arbeits-)Kultur. Aus einem anfänglich rebellischen Impuls – aus einer Gegenbewegung – konnte sich aber, so ungehemmt von allen sozialen Sicherheitsnetzen, zum einen toxische Arbeitsverhältnisse, zum anderen aber auch eine teilweise toxische Spielkultur entwickeln.

Insgesamt lässt sich sagen, dass Woodcock bewusst marxistischer Zugang zu Videospiele mehr essayistische Beobachtung ist als wissenschaftliche Analyse. Vieles von dem, was er schreibt, findet man bereits bei anderen Autor*innen, allerdings ergänzt der Autor bestehende Erkenntnisse um seine persönliche Erfahrungen, was anlässlich der Arbeitsbedingungen innerhalb der Industrie insbesondere aber anlässlich der ersten Versuche, eine Gewerkschaft zu gründen, hochgradig relevant ist.

**

Diese Rezension erschien zuerst auf dem Blog [Spiel-Kultur-Wissenschaft](#) und am 21. Januar 2021 auf [Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung](#).

Übersetzung der englischen Originalzitate durch die kritisch-lesen.de-Redaktion.

Jamie Woodcock 2019:

Marx at the Arcade. Consoles, Controllers, and Class Struggle.

Haymarket Books, Chicago.

ISBN: 9781608468669.

208 Seiten. 16,50 Euro.

Zitathinweis: Eugen Pfister: Karl am Controller. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024. URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1884>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Kolonialismus zum Selberspielen



Ubisoft Mainz

Anno 1800

Dieses Aufbauspiel ist ein Verkaufsschlager, könnte jedoch ideologisch direkt aus dem 19. Jahrhundert stammen.

Rezensiert von [Magnus Drebenstedt](#)

„Anno 1800“ ist der neueste und gleichzeitig erfolgreichste Teil einer seit 1998 bekannten deutschen Computerspieleserie. Mehr als 3,5 Millionen Spieler*innen und zahlreiche Auszeichnungen machen das deutlich. Auch fünf Jahre nach Erscheinen bleibt das Spiel im Gespräch, erhält Updates und wurde letztes Jahr sogar für die aktuelle Konsolengeneration veröffentlicht.

Gleichzeitig wird „Anno 1800“, das die Spieler*innen als Staatsoberhäupter und Stadtplaner*innen des 19. Jahrhunderts handeln lässt, für seine Darstellung dieser historischen Epoche kritisiert. So bleibt beispielsweise das Thema Sklaverei unerwähnt, da diese laut Aussage des Cheftwicklers Dirk Riegert in jener Zeit schon keine Rolle mehr spielte. Es verwundert also kaum, dass „Anno 1800“ bei genauer Betrachtung keinen Beitrag zur Aufarbeitung europäischer Kolonialgeschichte leistet.

Fröhliche Siedelei

Dem Titel entsprechend werden die Spieler*innen in die Zeit des 19. Jahrhunderts versetzt. Hier dürfen sie per Mausclick Wohnhäuser, Produktionsstätten und andere Gebäude in eine unbesiedelte Inselwelt setzen. Ziel ist es, die eigene Bevölkerung zu vergrößern, damit entsprechend Arbeitskraft und Steuergelder bereitstehen, um wieder neue Produktionsstätten zu bauen, die die Bevölkerung zufrieden stellen – erst dann kann diese die nächste Zivilisationsstufe erklimmen, sodass neue, größere und mächtigere Gebäude freigeschaltet werden. Dieser Kreislauf benötigt für sein Funktionieren immer mehr Bodenfläche, sodass die Spieler*innen früher oder später dazu gezwungen sind, neue Inseln zu besiedeln. Dabei treffen sie auf bis zu drei weitere Mitspieler*innen, die um die gleichen Bauplätze konkurrieren.

Die Spielregeln werden dabei von einer audiovisuellen Inszenierung untermalt, die heiter daherkommt. Beschwingende Musikstücke und fröhliche Kommentare der Bevölkerung begleiten die Spieler*innen, während sie detaillierte Referenzen des 19. Jahrhunderts in Form von Kirchen, Fabriken, Wohnhäusern, Märkten, Farmen et cetera in die Spielwelt platzieren. Der audiovisuelle Frohsinn steht jedoch im Widerspruch zur Rhetorik, die das Spiel produziert.

Zwangsläufige Eroberung

Die Spielregeln wiederholen einen geopolitischen Diskurs der 1920er Jahre, der den Staat als Organismus versteht. Dieser Organismus kann nur überleben und größer werden, wenn er den umgebenden Raum adäquat (aus)nutzt. Dabei trifft er, einer sozial-darwinistischen Logik folgend, zwangsläufig auf andere Organismen. Hier entscheidet nun das „Recht des Stärkeren“, welcher der

konkurrierenden Organismen beziehungsweise Staaten überlebt. Dieser Diskurs prägte unter anderem die nationalsozialistische Ideologie, welche die Selbstwahrnehmung als „Volk ohne Raum“ befeuerte und eine Rechtfertigung für den Angriff auf Osteuropa lieferte.

„Anno 1800“ wiederholt diese Logik: Der Staat der Spieler*innen kann nur fortschreiten, indem sich dieser ausbreitet. Und da der Raum in der Spielwelt begrenzt ist, müssen die Spieler*innen um diesen Raum konkurrieren. Die Spieler*innen müssen ihren Staat jedoch nicht nur in der „Alten Welt“ vergrößern, sondern auch darüber hinaus: „Anno 1800“ stellt ihnen dafür im Basisspiel die „Neue Welt“, durch optionale Add-ons die Arktis und das sich afrikanischer Referenzen bedienende „Enbesa“ zur Verfügung. Nur in diesen Regionen erhalten die Spieler*innen Zugriff auf bestimmte Spielmechanismen sowie die einfachste Möglichkeit, ihre Bevölkerung in der „Alten Welt“ sich weiterentwickeln zu lassen. Ein Beispiel: Für den Aufstieg der „Bevölkerungsstufe“ der Ingenieure zu Investoren braucht es die Ware Kaffee, die am effektivsten durch Kaffeeplantagen und Kaffeeröstereien in der „Neuen Welt“ akquiriert wird.

Um koloniale Parallelen zu verschleiern, bedient sich das Spiel zweier Mittel. Erstens: Wie die „Alte Welt“ sind auch alle weiteren Regionen unbesiedelt, sodass im Gegensatz zur historischen Vorlage keine Gewalt gegen Indigene für die Inbesitznahme neuer Inseln vonnöten ist. Gleichzeitig erinnert dies an die historische Idee der *terra nullius*, also dem Niemandsland, die eine Abwertung der bereits ansässigen indigenen Gesellschaften meint, um Raum als unbesiedelt zu konstruieren und Eroberungen zu legitimieren. Zweitens: Es wird vermieden, die weiteren Regionen als reine Kolonien für die „Alte Welt“ zu inszenieren, indem hier die Spieler*innen eine eigene und somit autark wirkende Bevölkerung ansiedeln. In der „Neuen Welt“ leben beispielsweise „Jornaleros“ und „Obreros“ statt Bauern und Arbeiter, womit man sich also Referenzen aus Südamerika bedient. Werden ihre Bedürfnisse erfüllt, zeigt sich die Bevölkerung dankbar. Damit wirkt die Fremdherrschaft zwar weniger gewaltvoll, gleichzeitig wird aber eine erfolgreiche Kultivierung inszeniert, die an das europäische Selbstbild einer zivilisatorischen Überlegenheit des 19. Jahrhunderts erinnert.

Eurozentrismus

Auch an anderen Stellen wird dieses Selbstbild in „Anno 1800“ wiederholt. Die „Alte Welt“ bietet die meisten Bevölkerungsstufen, welche wiederum die komplexesten Bedürfnisse haben. Zudem ist es im Basisspiel nur in der „Alten Welt“ möglich, anspruchsvolle und gleichzeitig mächtige Monumente zu errichten. Dazu gehört unter anderem die Weltausstellung, die sich im Aussehen an den Crystal Palace in London orientiert und historisch als Symbol des vermeintlichen zivilisatorischen Gipfels steht.

Die erzählten Geschichten im Spiel verfestigen ein eurozentrisches Weltbild, indem sie einem stabilen Norden einen instabilen Süden gegenüberstellen. In der „Neuen Welt“ unterstützen die Spieler*innen die rebellische Gruppierung um die Spielfigur Isabel Sarmento gegen die Ausbeutung von feindlichen Gruppierungen – ein Widerspruch in sich, da die Spieler*innen selbst als Ausbeutende agieren –, während sie in „Enbesa“ Kaiser Ketema helfen, die Region zu vereinen. Hierbei müssen die Spieler*innen wüsten Raum mithilfe von Kanälen begrünen, was nicht nur das koloniale Motiv der unkultivierten Wüste wiederholt, sondern auch historische Begebenheiten unreflektiert aufgreift: Denn auch die Fruchtbarmachung der Sahara war ein koloniales Projekt des 19. Jahrhunderts.

„Anno 1800“ hat mit dem neuesten optionalen Zusatzinhalt „Aufstieg der Neuen Welt“ auch dieser Region ein eigenes Monument in Form eines Fußballstadions zukommen lassen und eine dritte Bevölkerungsstufe mit komplexeren Bedürfnissen hinzugefügt. Das reicht jedoch nicht, um die Spielregeln und die narrative Ebene von ihren unreflektierten geopolitischen und kolonialen Aussagen zu befreien. „Anno 1800“ macht die Expansionspolitik zum einzigen Mittel für den Staatserhalt, inszeniert koloniale Eroberungen durch *terra nullius* als konfliktfrei, legitimiert

Fremdherrschaft durch vermeintliche Kultivierung und setzt die „Alte Welt“ als zivilisatorisches Zentrum. Indes gibt der Erfolg des Spiels dem Chefentwickler Dirk Riegert recht, dass auch 2024 noch keine kritische Auseinandersetzung europäischer Kolonialgeschichte nötig zu sein scheint.

Ubisoft Mainz 2019:

Anno 1800.

Ubisoft.

12,00 Euro.

Zitathinweis: Magnus Drebenstedt: Kolonialismus zum Selberspielen. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024. URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1886>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

In trauter Dreisamkeit



Geoffroy de Lagasnerie
3 – Ein Leben außerhalb
Lob der Freundschaft

Kann Familie durch Freundschaft ersetzt werden? Die Kritik am Familismus verliert sich im Biografischen und Anekdotischen und steckt voller Klischees.

Rezensiert von [Paula Blömers](#)

Geoffroy de Lagasnerie, Edouard Louis und Didier Eribon – wer einem der Dreien in den sozialen Medien folgt, kennt bereits ihr verschmitztes Lächeln auf den zahlreichen gemeinsamen Fotos. Ein bisschen Voyeurismus ist also dabei, als ich das Buch „3 – Ein Leben außerhalb“ entdeckte und in Teilen wird er befriedigt: Der Text ist eine soziologische und theoretische Analyse der Stellung von Freundschaftsbeziehungen in der Gegenwart. Gleichzeitig bemüht sich de Lagasnerie mittels zahlreicher bekannter und weniger bekannter Theorien, aus der eigenen Freundschaftskonstellation heraus Freundschaft als eine der Familie entgegengesetzte Relationalität zu entwickeln.

Was ist das eigentlich – eine Freundschaft?

Die Selbstverständlichkeit der kontinuierlichen Familienbeziehung und die Erfahrung der Freundschaft als etwas vorübergehendes, jugendliches benennt de Lagasnerie als Familismus, der staatlich und institutionell gefördert vorgibt, welche Lebensweise die richtige sei. Damit einher geht eine symbolische und institutionell geförderte Herabsetzung der Freundschafts- und Aufwertung der Familienbeziehungen, wie sie besonders während des Lockdowns 2021 zu spüren war. Ideologisch begründete Maßnahmen sahen hier vor, dass Personen familiären oder partnerschaftlichen Bezugs in größerer Anzahl und mit weniger Restriktion besucht werden durften, als solche Menschen, mit denen „nur“ eine Freundschaft verband. Dem entgegengesetzt ist, was de Lagasnerie als die Relationalität der Freundschaft versteht. Diese sei nicht ein Zusätzliches, sondern ein Anderes des herrschenden Familismus. Eine Familie gründen oder darauf hinzustreben, heiße, sich ins Private zurückzuziehen – Freundschaftsbeziehungen wiederum fänden im Öffentlichen statt und würden vor allem dem Rückzug ins Private entgegenstehen.

*„Die Freundschaft verändert das Verhältnis zur Welt und die Art und Weise, wie man sich selbst denkt, weil sie eine physische Dezentrierung der Existenz gegenüber dem Heim und dem Privaten einleitet – gegenüber dem, was die Sprache so treffend als Zelle der Familie bezeichnet.“
(S. 136)*

Durch das Buch hindurch stellt sich aber die Frage: Was genau unterscheidet die Freundschafts- von der Liebesbeziehung? Worin liegt der Unterschied zwischen dieser in sich geschlossenen Dreierkonstellation und dem Familien- oder Paarleben? Die Familien- und Paarbeziehung findet mehr in der Öffentlichkeit statt; sie lässt den Rückzug ins gemeinsame Wohnen nicht zu, sie fördert den intellektuellen Austausch und fordert die gegenseitige Anerkennung. Entgegen herkömmlichen Theorien der Freundschaft, wie de Lagasnerie sie bei Georg Simmel, Cicero und weiteren findet, die Freundschaft als Geselligkeit oder Kreativität und als Gegensatz zu

instrumentellen Beziehungen fassen, wie die Familie durch ihre soziale Strukturierung eine ist, hält er fest, dass die Freundschaft ihrer Struktur nach ein gemeinsames Streben und eine Steigerung des Selbst durch den Anderen bedeuten muss. Das heißt, dass die Freundschaft nicht bedingungslos funktioniert – da sie über einen anderen Zusammenhalt verfügen muss, als den ihr sozial und ideologisch eingeschriebenen. Ihr Scheitern ist ihr inbegriffen und so müsse sie auf einer anderen Form des Zusammeneins aufbauen. Die Form der Familie, die sich gegenseitig bedingungslos, weil durch ideologisch aufgeladene Prämissen der Verwandtschaft hergestellte Unterstützung und Daseinsberechtigung verspricht, funktioniert in einer Freundschaft nicht: Hier muss immer wieder eine Entscheidung füreinander stattfinden, die für de Lagasnerie aus eben der gemeinsamen Arbeit und dem gemeinsamen Streben entsteht.

„Wenn sie zur Lebensweise wird, wenn sie zum Gegenstand einer spezifischen Kultur wird, die den Mittelpunkt der Existenz einnimmt, den Ort, in den die psychischen Interessen investiert werden, und nicht das ist, was nach der Familie, der Arbeit, den Nachbarn usw. übrig bleibt, könnte man die Freundschaft als Suche nach einem Außerhalb interpretieren.“ (S. 63)

Worin aber besteht diese Suche nach dem Außerhalb?

Familie gleich Kinder?

De Lagasnerie kehrt nach diesem Versuch der Freundschaftsdefinition zurück zur eigenen biographischen Erzählung der Freundschaft mit Eribon und Louis – und beschreibt diese Differenz in einerseits der Öffentlichkeit des freundschaftlichen Austauschs in Cafés und anderen öffentlichen Orten, die nicht das eigene Zuhause sind, und andererseits der Gemeinsamkeit, auf der das Miteinander der drei basiert: Das Schreiben und der intellektuelle Austausch. Spätestens hier allerdings kippt der Text in die Beschreibung eines gemeinsamen Lebens, das genau auf dieser Gleichförmigkeit beruht und die eigene Lebensperspektive als Beispiel setzt, das in seiner Singularität dieses Zusammenlebens dreier wohlstauer Männer aber wenig Anhaltspunkt für eine Überführung in ein theoretisches Allgemeines bietet. Das Biographische bleibt genau an dem Punkt stehen – eine Erzählung über sich. Es fehlt eine grundlegende Charakterisierung der Familie – an vielen Punkten wird die (in sich geschlossene) Paarbeziehung und die Familie gleichgesetzt, als Form des Zusammenlebens, die auf den Rückzug ins Private und Häusliche ausgerichtet ist und somit alle anderen Beziehungsformen verdrängt. In einer hegemonialen Zeitschiene wäre somit die Jugend und das junge Erwachsenenalter auf die Freundschaft ausgerichtet, die aber mit Eintritt in das „richtige“ Erwachsenenleben der privaten Zweierbeziehung (mit Kindern) weichen würde.

Soweit ist die Kritik nachvollziehbar und in vielen Überlegungen zur Aufbrechung traditioneller Familienstrukturen enthalten. Dem Buch fehlt es jedoch grundlegend an Ansätzen, außerhalb der eigenen Biographie dieser vorherrschenden Familienstruktur etwas entgegenzusetzen.

Kritik des Familismus?

Treffend beschreibt de Lagasnerie, wie während Corona die Zwänge des auf Familie ausgerichteten Systems erlebt wurden: Die absurdesten Regeln wurden aufgestellt, in denen Blutsverwandte ohne Probleme besucht werden durften, die beste Freundin aber nicht – und Partnerschaften nur, wenn sie irgendwie als solche abgesteckt und benannt werden konnten.

Die Kritik dieses Familismus bleibt aber stecken im reinen Entgegensetzen der Freundschaft, ohne auf den Zusammenhang zwischen den Konzepten der Familie, des Selbst, der Staatsbürgerschaft und der (National) Staatlichkeit hinzuweisen oder die Ideen und politischen Entwürfe eines anderen Zusammenlebens, die zahlreiche Feministinnen entworfen haben, auch nur in Betracht zu ziehen. Kinder selbst statt Familienpolitik scheinen ihm der Grund dafür, dass es einen Familismus und den Rückzug ins Private gibt. Familismus als Ideologie, die die bürgerliche Kleinfamilie als naturgegebene „Leitform“ einer Sozialstruktur bezeichnet, wird nichts entgegengesetzt. Besonders

die Gleichsetzung von Familie als Familismus und dem Kinderhaben stößt hier auf. De Lagasnerie möchte lieber ausschlafen, statt Menschen mit Kindern zuzugestehen, dass es hart erkämpft ist, Räume für Personen mit Pflegeaufgaben zu öffnen. Dass universitäre Räume Rücksicht auf Personen mit Kindern nehmen, sieht er kritisch:

*„[D]ie Leitung bestand darauf, dass die gemeinschaftlichen Seminare am Vormittag stattfanden, mit der Begründung, dass dies die Lösung sei, die den Institutsmitgliedern mit Kindern am besten entgegenkomme, und dass sie, auch wenn sie in der Minderheit waren, es schafften, eine Position einzunehmen, in der sie sich die Macht über die Zeit der anderen aneignen konnten.“
(S. 71)*

Interessant wäre es hier gewesen, eine Gegenposition zur bloßen Vereinbarkeit von Familie und Beruf zu finden, die nicht in ein biographisches Geplänkel über die Schönheit des in Cafés Lesens und gemeinsamen Reisens endet. Dafür reicht die Zusammenführung von Theorie und Biographie hier aber nicht.

Dieses Leben außerhalb, das de Lagasnerie hier vorstellt, hat an utopischer Kraft nicht viel zu bieten. Die Beschreibung der Freundschaft der drei Männer mit universitärer Festanstellung liest sich stellenweise wie ein Pariser Klischee – lange Cafébesuche mit intellektuellen Gesprächen, gemeinsame Reisen, abendliches Essen in Restaurants und spätes, bitte von Kindern ungestörtes, Aufstehen. Was de Lagasnerie an Theorie aufmacht, geht im Biographischen verloren – oder wird nicht genug entwickelt, um ein politisches Potenzial zu entfalten.

Geoffroy de Lagasnerie 2023:

3 – Ein Leben außerhalb. Lob der Freundschaft. Übersetzt von: Andrea Hemminger.

S. Fischer Verlag, Frankfurt am Main.

ISBN: 978-3-10-397575-8.

202 Seiten. 26,00 Euro.

Zitathinweis: Paula Blömers: In trauter Dreisamkeit. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024.

URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1879>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Ich möchte lieber nicht



Nadia Shehadeh

Anti-Girlboss

Den Kapitalismus vom Sofa aus bekämpfen

Der Neoliberalismus produziert am laufenden Band Top-Girls. Wieso es gut ist, da nicht mitzumachen.

Rezensiert von [Andrea Strübe](#)

Wer kennt es nicht? Schon völlig abgehetzt und aus der Puste, aber eben noch ne Kleinigkeit erledigen, noch ein kurzes To-do abhaken, schnell was wegräumen. Nebenbei immer erreichbar und verfügbar: Kann ich eben schnell machen. Termin an Termin gedrängt, aber gern andere noch entlasten, vorzugsweise den Partner oder den Chef. Und wenn plötzlich unerwartet eine Lücke im Kalender entsteht, weiß man nix mit sich anzufangen oder hat den leisen Verdacht, man könnte die Zeit doch produktiv nutzen. Das Verpflichtungsgefühl ist riesig, die Erlaubnis zum Chillen liegt tief darunter vergraben. Wir haben uns so daran gewöhnt, zu rotieren, dass uns Nichts-tun gar nicht in den Sinn kommt. Genau dagegen hat Nadia Shehadeh ein starkes Plädoyer verfasst: „Anti-Girlboss. Den Kapitalismus vom Sofa aus bekämpfen“.

Dass wir alle einem ständigen Leistungsdrang unterliegen ist bekanntermaßen Produkt des Neoliberalismus. Sowohl dessen konkurrenzgetriebene Marktförmigkeit als auch sein kulturell-ideologisches Programm der ständigen Selbstoptimierung haben sich tief in uns eingegraben. Und seit wir Frauen* als (fast) vollwertige Marktsubjekte entdeckt wurden, dürfen wir doppelt ballern: Nicht mehr nur Kind und Heim werden von uns verlangt, sondern nebenbei sollen wir noch die Karriereleiter raufkrabbeln, Erfolg haben, unabhängig sein und dabei nicht meckern. Achso, und verdammt gut aussehen! In diesem Zeitgeist ist eine Figur viral gegangen, die diese Anforderungen scheinbar perfekt meistert beziehungsweise inszeniert: der Girlboss, nach dem gleichnamigen Buch der Unternehmerin Sophia Amoruso (2014), in dem die Erfolgsstory EINER *weißen* Frau romantisiert wird. Im Girlboss haben sich alle diese Ideale realisiert, in ihrem Spiegelbild können jene, die solche Erfolge nicht erreichen, sich nur minderwertig fühlen.

Kuschelige Subversion

Shehadeh ruft dagegen die Anti-Girlboss-Bewegung aus. Vom Sofa aus. Und mit reichlich Expertise:

„Seit ich beschlossen habe, dass Auszeiten nicht nur angenehm, sondern auch wunderbar subversiv sind, nehme ich sie mir öfter. [...] Ich mache gern Dinge, die weder mir noch jemand anderem etwas bringen außer Spaß. Je sinnloser, desto besser. Ich gehe zur Arbeit, weil ich muss. Ich mache Feierabend, sobald ich kann. Ich besitze mehrere Flauschbademäntel, und wenn ich mich nach einem Arbeitstag oder verrichteten Aufgaben in einen einpacke, überkommen mich nahezu religiöse Gefühle“ (S. 12f.).

Na toll, könnte man denken, was ist daran subversiv? Handelt es sich dabei nicht bloß um einen individualisierten Rückzug ins Private? Noch eine produktivitätssteigernde Selfcare-Anleitung? Und

ist es nicht einfach nur super privilegiert, sich diese Freiheiten nehmen zu können? Gerade diesen letzten Punkt nimmt Shehadeh sehr ernst. Sie schreibt keine Tipps zur Lebensführung, denn sie weiß, dass viele – insbesondere Frauen – in Lebens- und Arbeitsbedingungen hängen, die wenig Zeit zum Durchatmen lassen und vor allem ein Dasein in ständiger Sorge bedeuten. Shehadeh schreibt vor allem, um Frauen* zu entlasten. Sie zeigt, wie der Neoliberalismus, um uns zur Produktivität anzuheizen, permanent unser Selbstwertgefühl untergräbt. Der eigene Marktwert muss ständig optimiert werden, die Angst, nicht auszureichen ist dem immanent. Frauen, die „es“ nicht schaffen, gelten immer noch als faul. Scham und Schuld sind die Konsequenzen.

Ihre Erzählung ist keine von oben herab. In ihren biographischen Schilderungen wird eins von vielen möglichen Settings sichtbar, die leistungsorientierte junge Frauen* hervorbringen. Während der Vater als Arzt für monetäre Sicherheit sorgt, zieht die Mutter zu Hause die Kinder groß. Arbeit ist der Primat, gefolgt von klassischen Rollenmodellen. Leistung ist Shehadeh als migrantisches Girl in Deutschland ins Mark geschrieben, allein schon, um nicht aufzufallen. Immer fleißig in der Schule, neben dem Studium bis zum Umfallen geackert, um sich und ihren Mann durchzubringen. Bis es nicht mehr weiter geht. Ihre Entscheidung für ein Leben ohne Karriere, Mann und Kind ist erstmal keine politische, sondern eine biographische:

„Ich kannte das Gegenteil eines gemütlichen Lebens aus eigener Erfahrung: Mit wenig bis kaum Geld, anstrengenden Jobs, Überforderung und kaum zu ertragendem Stresslevel. Einmal aus dieser Mühle herausgetreten, hatte ich mich von allem verabschiedet, was mir zu anstrengend erschien. Inklusive Ambitionen.“ (S. 57f.)

Nobody wants to work these days

Und genau darum geht es. Warum abrackern in einem System, dem du nie genügt, dich selbst zurichten für ein Minimum an Anerkennung und einem unerreichbaren Ideal hinterherjagen? Ein Anti-Girlboss zu sein ist nicht nur eine Entscheidung gegen die Chefetage. Es ist eine Entscheidung gegen das, was ganz alltäglich von uns erwartet wird: nicht immer müssen, keine Extra-Aufgaben schinden, sich nicht abhetzen, auf das Versprechen der Anerkennung durch besonderen Fleiß verzichten. Auch wenn sich materielle Zwänge dadurch nicht aufheben lassen, so lässt sich doch das Mindset darin zumindest kritisch zu hinterfragen. Leicht ist das nicht:

„Als Mädchen, Frau oder queere Person einfach nur existieren zu dürfen, ohne sexistischen und kapitalistischen Anforderungen standzuhalten, ist nach wie vor revolutionär. Sich genau diesen Strukturen zu entziehen, ist die viel größere Herausforderung, als sich mit Leistungs- und Begehrlichkeitszwängen zu belasten.“ (S. 114)

Glücklicherweise kommt der Anti-Girlboss allmählich in Mode: „The Girlboss Era is over. Welcome to the Age of the Girloser.“ (Bloggerin Gabrielle Moss, S. 104). Shehadeh nimmt eine kulturelle Revolution des Ausruhens wahr, „der Trend geht weg von zu viel Arbeitseifer. Popkulturelle Äußerungen, die den ‚hustle‘ oder ‚grind‘ als latent peinlich darstellen, erfreuen sich auf jeden Fall großer Beliebtheit in dem Milieu, in dem ich mich bewege“ (S. 169). Die gewaltige Empörung über Kim Kardashians Fauxpas „It seems like nobody wants to work these days“ war nicht nur ein Marker dafür, dass Frauen den Wert ihrer Arbeit krass verteidigen müssen. Der Hohn über ihre Aussage lässt eben auch erkennen, dass Viele schon verstanden haben, dass die Versprechen des Neoliberalismus uneinlösbar sind.

Chillen statt Ellenbogen-Feminismus

Auch wenn Shehadeh immer wieder um sich selbst als Beispiel kreist, gelingt es ihr mit Leichtigkeit, den Radius zu erweitern und ihr Thema historisch und politisch einzuordnen. Ihre Kritik an Arbeit im Kapitalismus und am neoliberalen Feminismus ist differenziert und deutlich. Sie stimmt dabei auch ein in die Kritik Schwarzer Feministinnen, zum Beispiel bell hooks' Kritik jener Version des

Feminismus, der „suggerierte, dass Arbeit Frauen von männlicher Dominanz befreien würde“ (hooks, S. 81). Schließlich sei die Meritokratie eine Arbeitsethik der männlichen (und *weißen*) Vorherrschaft, und während im neoliberalen Geschlechterregime „harte Arbeit und Ehrgeiz als wichtige Instrumente der Selbstermächtigung und als Mittel zur Veränderung der Gesellschaft“ (S. 18) als Feminismus verhandelt werden, so ist doch klar, dass keine Befreiung des einen unterdrückenden Systems durch den Aufbruch in das andere erreicht werden kann. Sich der Produktivität zu entziehen, kann also ein politisches Mittel sein. Und ist auch historisch gesehen eins, dass in politischen Bewegungen immer wieder eine Rolle spielte, wie beispielsweise Streiks.

Zugegeben, als Linke die Hände in den Schoß zu legen in einer Welt, die gerade nicht dazu einlädt, scheint gegen unsere Instinkte zu gehen. Aber wir tun sicherlich gut daran, uns selbst als Leistungssubjekte zu hinterfragen. Vielleicht schaufeln wir damit auch Ressourcen frei, die wir wiederum politisch einsetzen können. Zum Beispiel für jene Frauen*, die dem hustle nicht so leicht entkommen können. So formuliert es auch Shehadeh: „Girlunions statt Girlboss-Gehabe“ (S. 159). Ausgeruhtheit schafft mehr Platz für Solidarität. Leider führt sie diesen Punkt viel zu wenig aus. Ansonsten ist „Anti-Girlboss“ ein Buch, das sich mit Vergnügen liest. Nicht zu viel Text, gerade so viel wie nötig, mit Witz und leichter Sprache. Shehadeh lädt zum längerweiligen Nachdenken über eigene Ansprüche ein und macht Lust auf „Nein“-Sagen. Ein Stinkefinger, der gut tut!

Nadia Shehadeh 2023:

Anti-Girlboss. Den Kapitalismus vom Sofa aus bekämpfen.

Ullstein Buchverlage, Berlin.

ISBN: 9783550202209.

224 Seiten. 11,99 Euro.

Zitathinweis: Andrea Strübe: Ich möchte lieber nicht. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024.

URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1883>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Aus der Ferne



Luna Ali Da waren Tage

Der wilde Roman erzählt von der Zerrissenheit einer kommunistischen Familie aus Syrien, die bereits vor der Revolution 2011 aus dem Land geflohen war.

Rezensiert von [Chris Grodotzki](#)

„Revolution wird gelebt und nicht gewonnen.“ Mit diesen Worten beendet Inana Othman am 15. März 2024 im Berliner Brecht-Haus ihre ebenso mitreißende wie verstörende Rückschau auf 13 Jahre Aufstand in Syrien. Eingebettet war die kurze Geschichtsstunde in die Vorstellung eines Buches, das Inana Othmans Schlusssatz und der syrischen Revolution ein beeindruckendes Denkmal setzt: „Da waren Tage“ von Luna Ali, gerade erschienen im S. Fischer Verlag.

In ihrem Debütroman erzählt die in Syrien geborene, aber in Deutschland aufgewachsene Luna Ali die Geschichte des jungen Aras, eines Jurastudenten mit ganz ähnlicher Lebensgeschichte. Aras verfolgt den in Deutschland als „Syrischer Frühling“ bekannt gewordenen Aufstand aus der Ferne und droht im Laufe der Geschichte selbst an dessen Scheitern zugrunde zu gehen. Jedes Jahr am 15. März – dem Jahrestag der ersten Proteste gegen das Assad-Regime – wirft die Autorin ein Schlaglicht in das bewegte (Innen-)Leben ihres Protagonisten: Zwischen Staatsexamen, Einzelfallhilfe, politischem Aktivismus und Auslandspraktikum vermischen sich im Roman allmählich Realitäten; philosophieren Stimmen im Kopf über Staatenlosigkeit; hallen Schüsse und Schreie durch deutsche Jugendherbergen und Talkshows. „Drei Busse senkrecht aufgestellt, zweimal. Einmal dienten sie dem Schutz vor Scharfschützen in Aleppo, das andere Mal als Mahnmal in Dresden.“ (S. 214)

Politik als Maßeinheit des Denkens

Luna Ali gelingen in ihrem Buch mehrere Kunststücke: Das erste davon, ein Einstiegskapitel über den wirklich durchschnittlichen Tag eines Jurastudenten so zu schreiben, dass man ihm folgt, als wäre es ein Thriller. Das zweite, politische Analyse und Kritik so spielerisch mit Aras Alltagsgedanken und Beobachtungen zu verweben, als sei nichts einfacher zu vermitteln als *das Private ist politisch*. Dabei verweigert sich Ali gekonnt jedes moralisierenden Zeigefingers. Vielmehr schreibt sie aus der Warte einer an Arendt und Brecht geschulten, antitotalitären Kommunistin. Für ihre Erzählerin und ihren Protagonisten ist Politik weder demonstrativer Aktivismus noch eingefahrene Identität, sondern die stets in Bewegung befindliche Grundlage und Maßeinheit allen Denkens. Es ist dieses verinnerlichte Politikverständnis, das Luna Ali's stilistisch wilden Textformenmix und ihre skulpturalen Sätze so kohärent, besonders und authentisch machen.

*„Die Geflüchteten, Verfluchten, die über die Grenzen hinweg nach Europa gelangt waren, langten nach den Augen der Welt, in den Augen der Europäer*innen, denn in ihren Augen waren sie die Welt, sie trugen eine Frage im Gepäck: Wer nur noch sein Leben zu retten hat, der hat nichts mehr zu verlieren, auch das Leben nicht, Widerstand zwecklos, wer trägt dann noch die Hoffnung?“ (S. 162)*

Mitdenken statt konsumieren

Das dritte Kunststück besteht darin, komplex zu schreiben, ohne dabei akademisch zu werden. Luna Ali fordert ihre Leser:innen heraus. „Da waren Tage“ verlangt, mitzudenken, statt nur zu konsumieren. Gelegentlich mag das auch überfordern, der Dichte der Gedanken auf diesen 300 Seiten zu folgen; dem Tempo der stetig fließenden Übergänge von Realität und Beobachtung zu Traum zu Gedankenspiel – selbst dann, wenn Luna Ali die Leser:in stundenlang im Vorraum einer Ausländerbehörde warten lässt. Konsequenz sprengt die Autorin zum Ende dann noch komplett den Rahmen, dreht und wendet das Buch und verpasst der Handlung einen überraschenden Schubs über alle Grenzen von Zeit und Raum. Aber in der Entgrenzung besteht ja eben der Charme dieses Romans.

„Ez ne melekim xwediyê tacê.‘ Auch diese Worte gesellten sich in den Halbkreis und kannten den Tanz und tanzten mit. Und wie Aras die Worte beim Tanzen beobachtete, da merkte er, dass seine Verluste keine Leerstellen waren, sondern der Beweis ihrer Existenz.“ (S. 213)

Luna Ali 2024:

Da waren Tage.

S. Fischer Verlag, Frankfurt am Main.

ISBN: 978-3-10-397550-5.

304 Seiten. 24,00 Euro.

Zitathinweis: Chris Grodotzki: Aus der Ferne. Erschienen in: Critical Gaming. 72/ 2024. URL: <https://kritisch-lesen.de/c/1887>. Abgerufen am: 16. 07. 2024 12:00.

Lizenzhinweise

Copyright © 2010 - 2024 kritisch-lesen.de Redaktion - Einige Rechte vorbehalten

Die Inhalte dieser Website bzw. Dokuments stehen unter der [Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Deutschland Lizenz](#). Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie über unsere [Kontaktseite](#) erhalten.

Sämtliche Bilder sind, soweit nicht anders angegeben, von dieser Lizenzierung ausgeschlossen! Dies betrifft insbesondere die Abbildungen der Bücher und die Ausgabenbilder.