
FREISPIELEN

Aktuelle Diskurse zu Gaming in der Polykrise

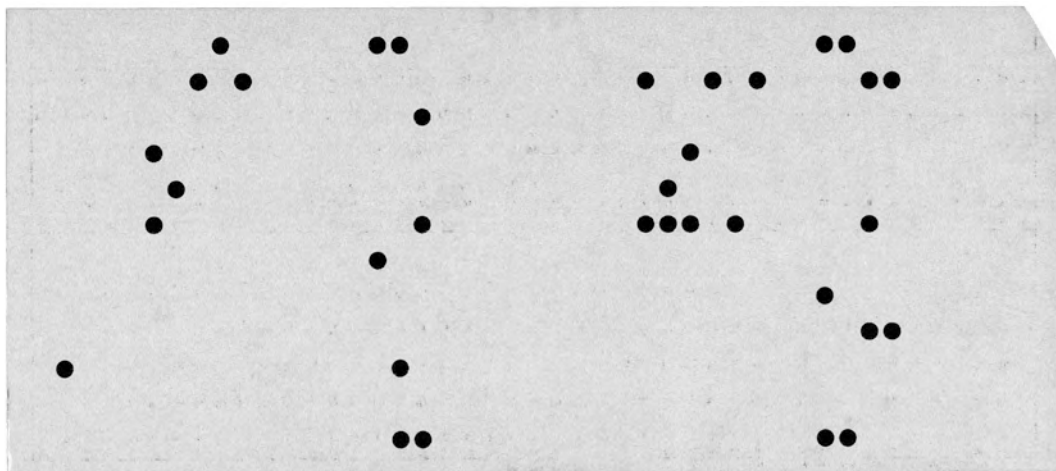
von JACOB BIRKEN

Marijam Did: *Everything to Play For. How Videogames Are Changing the World*, London, New York (Verso) 2024

Thomas Spies, Şeyda Kurt, Holger Pötzsch (Hg.): *Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*, Bielefeld (transcript) 2024

Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel, Felix Zimmermann (Hg.): *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Bonn (Bundeszentrale für politische Bildung) 2025

Digitale Spiele hatten immer ihre Probleme. In den ersten Jahrzehnten schienen diese noch Sache der Außenwahrnehmung zu sein: Die sogenannte Killerspieldebatte, die 1999 nach dem Amoklauf an der Columbine High School aufkochte und bis heute reflexhaft wiederbelebt wird,¹ wenn Gewalttaten wie auch immer anekdotisch mit Gaming in Verbindung gebracht werden können; die Einordnung am untersten Ende einer kulturellen Skala, als – wie zuvor fast identisch Comics – bildungsferner oder gar -verhindernder Zeitvertreib für Kinder und Jugendliche. Mittlerweile sind Games seit gut fünf Jahrzehnten zumindest im globalen Norden ein weithin



Nach einer ersten Phase, in der die akademischen Game Studies mit der Definition ihrer Begriffe und ihres Gegenstands sowie ihren disziplinären Abgrenzungen und Verwandtschaften beschäftigt waren, sind kritische – und darin explizit an die Kritische Theorie anschließende – Diskurse zunehmend in den Vordergrund

Die neuen politischen Ansprüche der Game Studies spiegeln größere Entwicklungen in der Gaming-Szene und -Branche selbst, die auch einen neuen Blick auf die Geschichte des digitalen Spiel(en)s und seine Historisierung notwendig machen – wie Tobias Unterhuber in seinem Beitrag im Band *Spiel*Kritik* anmerkt, wurde diese Geschichte weniger in «game histories» als in «his gamer stories» festgehalten, also der Nacherzählung der männlichen Spielerbiographie (S.110). Die fällige Revision ähnelt damit früheren Vorgängen in bildender Kunst, Film oder Popmusik, ist in Bezug auf Games aber unmittelbar an Phänomene der letzten Jahrzehnte gekoppelt: zum einen an das wachsende Interesse der Branche, Zielgruppen jenseits derjenigen der (weißen) männlichen Jugendlichen anzusprechen, zum anderen an den Backlash gegen ebendiese Öffnung, der 2014

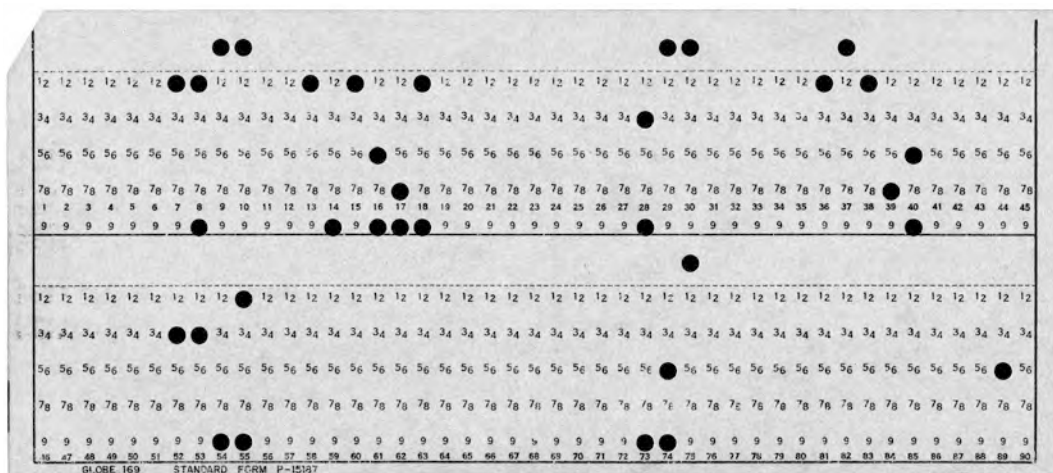
zu der antifeministischen GamerGate-Hasskampagne führte – welche wiederum direkt in die internetaffine Alt-Right-Bewegung und somit den anhaltenden Rechtsruck einfließ.³

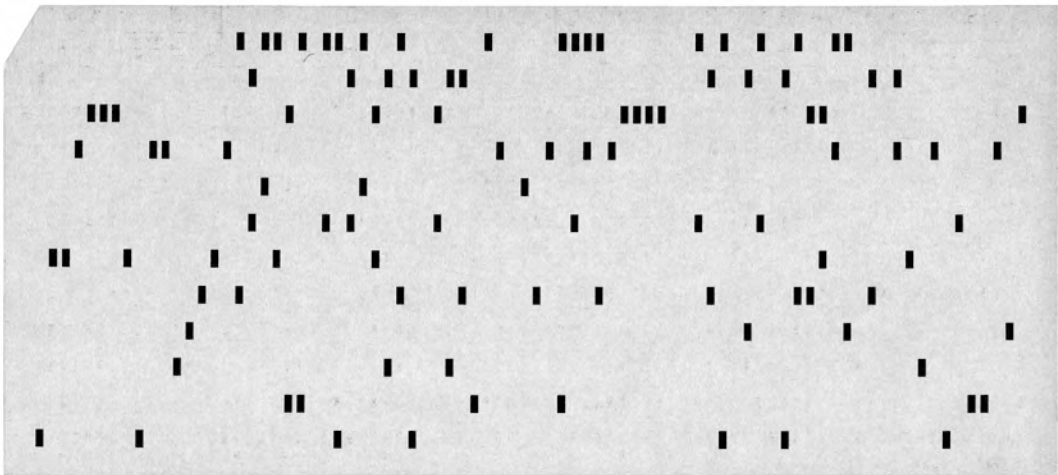
Auch wenn die Autor*innen der vorliegenden Bücher durchweg eine Wiederaufnahme der «Killerspieldebatte» ablehnen, gehen sie gleichwohl nicht von einer historischen «Unschuld» des Gaming aus: Gerade die 1980er und 90er bereiteten mit der Fokussierung auf eine jugendliche, männliche Zielgruppe und transgressiven, oft gewaltverherrlichenden und misogynen Inhalten den Backlash der 2010er vor, wie in allen drei Büchern anhand von GamerGate und weiteren Beispielen aufgezeigt wird. Die Dynamiken zwischen patriarchalen, reaktionären Gaming-Kulturen und emanzipatorischen Gegenbewegungen spielen sich dabei vor dem Hintergrund eines autoritär agierenden Kapitalismus ab; wie Emil Lundedal Hammar im von der Bundeszentrale für politische Bildung veröffentlichten *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus* schreibt, kann beides durchaus zusammengedacht werden: Wenn Spieler*innen «von den Früchten der internationalen Arbeitsteilung mit ihren massiven globalen Ungleichheiten profitieren», läge es in ihrem Interesse, «die Ausbeutung sowie die rassistische und geschlechtsspezifische Hierarchie in und um Games aufrechtzuerhalten» (S. 90).

Damit schließt die in den drei Büchern vertretene Perspektive an die frühere Medienarchäologie im Sinne Claus Pias' an, die die Logik des digitalen Spiels aus ihrem Ursprung im militärisch-industriellen Komplex

ableitete; neu ist die an GamerGate und den Folgen geschulte soziopolitische Analyse, inklusive der Einsicht, dass der militärisch-industrielle Komplex bis in die Gegenwart hinein ein kolonialistisches, imperialistisches Projekt bleibt.⁴ Dies betrifft nicht nur die unhinterfragte Logik von Eroberung und Unterwerfung, die vielen Spielmechaniken zugrunde liegt. Wie die Beiträge von Daria Gordeeva in *Spiel*Kritik* und Thomas Spies im *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus* zeigen, wird beispielsweise in den Spielen der Call-of-Duty-Reihe unumwunden US-amerikanische Kriegsführung glorifiziert, sei es rückwirkend in Bezug auf den Kalten Krieg oder auf gegenwärtige, fiktionalisierte Konflikte im Nahen Osten: Zu den vorherigen Machtkonstellationen ist nun der Military-Entertainment-Komplex hinzugekommen (Spies, S. 149).

Eine im Vergleich zu GamerGate ambivalentere Zäsur des neueren Gaming-Diskurses ist die Covid-Pandemie; erneut verschränkt sich ein demographischer Wandel innerhalb der Spielkulturen mit einer Krise, wobei durch die Lockdowns hervorgerufene Gaming-Boom widersprüchlich als Zeichen von Vereinsamung oder alternativer Sozialisierung verstanden wird. So oder so ließe sich aus den drei vorliegenden Bänden ein Konsens in den aktuellen Game Studies ablesen, Spiele(n) kritisch angesichts der Polykrise zu diskutieren. Unterschiede finden sich vor allem bei den angesprochenen Zielgruppen, die das Spektrum zwischen Wissenschaft (*Spiel*Kritik*) und tendenziell eher institutionellem (*Handbuch Gaming & Rechtsextremismus*) oder gegenkulturellem politischem Engagement (*Everything to Play*)





For) abdecken. Bei aller Kritik am Gegenstand ist den meisten Autor*innen daran gelegen, problematische Aspekte des digitalen Spiels nicht unbedingt als essenziell für dieses herauszustellen; gerade aus der Tradition der Kritischen Theorie heraus werden Probleme explizit am Spiel(en) unter den Bedingungen des Kapitalismus erörtert, was ein *anderes* Spielen denkbar und wünschenswert macht. Der «Repressionsannahme», dass Medien «den kapitalistischen Produktionsprozess untermauern und unterstützen», steht die «Emanzipationsannahme» von ihren «Möglichkeiten zur Bewusstseinsbildung» gegenüber, sofern Medien kritisch rezipiert werden, so der passend «Denken in einer schlechten Welt» betitelte Prolog zu *Spiel*Kritik* (S. 21).

Jenseits der Kapitalismuskritik heißt das, zuallererst pragmatisch das Potenzial des digitalen Spiels anzuerkennen und, wie wiederum die Herausgeber*innen des *Handbuchs Gaming & Rechtsextremismus* schreiben, «ergebnisoffene Diskussionen über eine missbräuchliche Nutzung dieses Potenzials und – auch un intendierte – negative Effekte» zuzulassen (S. 13). Dass die Beschreibung dieser missbräuchlichen Nutzung und der negativen Effekte dabei oft weitaus selbstbewusster vorgetragen wird als die Ansätze, das Potenzial positiv zu nutzen, ist m. E. durchaus seriöse Praxis kritischer Wissenschaft, könnte aber eventuell (ebenso zu Recht) am allgemeinen Überdruß in den Game Studies liegen, ihrem Gegenstand eine gesellschaftliche «Nützlichkeit» zuzuweisen, um ihn damit von reiner Unterhaltung abzugrenzen.

Nützlichkeit ist allerdings nicht zu verwechseln mit Wirksamkeit, welche wiederum in allen drei Büchern eingehend diskutiert wird; dies gerade vor dem Hintergrund, dass rechte Akteur*innen hierin weitaus erfolgreicher zu sein scheinen, während progressive Anliegen sich zumeist in einer oberflächlichen Diversifizierung von Spielcharakteren erschöpfen, ohne dabei die tatsächliche Lebensrealität marginalisierter Menschen zu berücksichtigen. Der Frage nach einer emanzipatorischen, vielleicht gar revolutionären Wirksamkeit digitaler Spiele geht Marijam Did⁵ am ausführlichsten nach. Ihr Buch ist über weite Strecken eine Aufarbeitung der oben skizzierten Geschichte des Gaming zwischen *crunch*, *grind*, GamerGate und Covid, die vor allem für Leser*innen ohne Vorwissen hilfreich sein wird. Weiterführend ist die Diskussion der politischen Potenziale. Einen Ansatz sieht Did darin, im Spielen das durch seine Warenform kompromittierte Spiel aktiv zu subvertieren: Ein innerhalb der Raumfahrt-Simulation *EVE Online* selbstorganisierter Klassenkampf gegen die unfairen Praktiken bestimmter Spieler*innen (vgl. S. 106–108) ist aus dieser Perspektive relevanter als ein politische Inhalte lediglich abbildendes Spiel, wie beispielsweise die von der Kritik gefeierte Grenzkontrollen-Simulation *Papers, Please* (vgl. S. 87–89).⁶ In den interessantesten Passagen des Buches verortet Did digitales Gaming in seiner unmittelbaren kulturellen Nachbarschaft neben zeitgenössischer Kunst und Sport, zwei weiteren Soziotopen und Industrien, deren gemeinschaftsbildender, sinnstiftender Anspruch in oft krassem Widerspruch zu

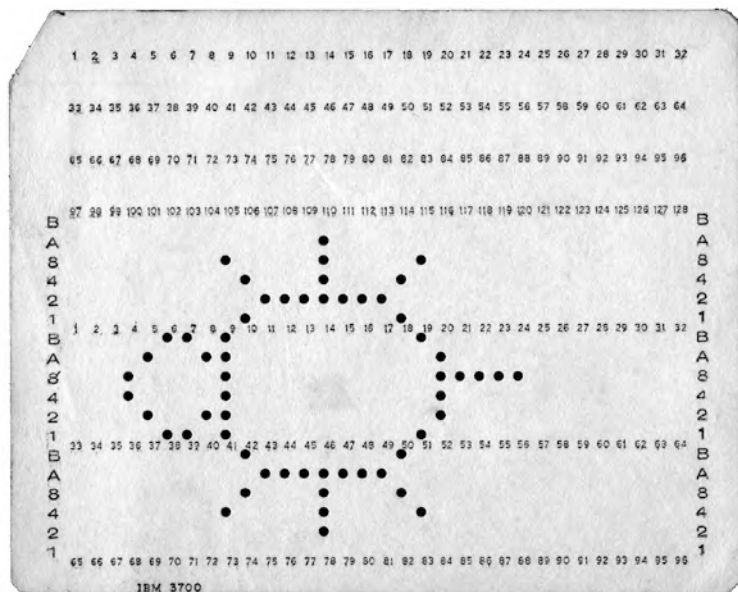
den sie stützenden ausbeuterischen Systemen stehen kann. Politische Kunst, so ehrlich sie gemeint sein mag, ist ›politisch‹ vor allem in Abgrenzung zu anderer, unpolitischer Kunst; über ihre Wirksamkeit ist damit nichts gesagt – was ebenso für von Queers oder indigenen Spieledesigner*innen entwickelte Games gilt, die autoritäre Spielmechanismen und Produktionsbedingungen präzise hinterfragen, aber nur von einem winzigen Publikum wahrgenommen werden. Dennoch setzt Did auf die solidarisierende Funktion des Spielens, denn: »The act of playing football is very different to the global football industry« (S. 195). Damit verschiebt sich der politische Fokus vom digitalen Spiel als Ware hin zum Spielen als gemeinschaftlicher Praxis; was die Ware angeht, gelte es eher, an ihren Produktionsbedingungen anzusetzen und beispielsweise die gewerkschaftliche Organisation in der Industrie anzutreiben – bezeichnenderweise ein Argument, das auch der oben zitierte Hammar ans Ende seines Textes im Handbuch setzt (vgl. S. 92).

Obwohl erfolgreiche kommerzielle Spiele wie die erwähnte *Call-of-Duty*-Reihe eine reaktionäre politische Agenda mehr oder weniger unterschwellig normalisieren, könnte für offen rechtsextreme Positionen ebenso wie für linke gelten, dass das explizit politische Spiel selbst weniger zur Politisierung beiträgt als eine viel weiter gefasste Spielkultur. Mehrere Autor*innen des Handbuchs *Gaming & Rechtsextremismus* weisen darauf hin, dass rechtsradikale Spiele dürrig produziert sind und keine große Reichweite haben (S. 45, 129, 173); viel wirksamer sind Modifikationen bereits populärer Spiele oder die Verbreitung von Hassrede in Gaming-Communitys auf Social-Media-Plattformen und in Online-Games selbst. In diesem Sinne erscheint das Plädoyer von Mitherausgeberin Linda Schlegel schlüssig, dass für die Prävention ebenso eher »Gaming-affine Zielgruppen« in unterschiedlichsten Kontexten angesprochen werden sollten, statt auf spezifisch entwickelte »Präventionsspiele« zu setzen, denen »oftmals die spielerische

Qualität [fehlt], die von der Zielgruppe erwartet wird« (S. 296, 293).

Insgesamt ist eine der Stärken vor allem des Handbuchs, dass das Digitale am digitalen Spiel(en) in vielerlei Hinsicht über Vernetzung definiert wird, Gaming also als integraler Bestandteil einer weitaus größeren Kultur begriffen werden muss, in der Spiele gespielt, diskutiert oder zu Memes verarbeitet werden. In ihrem Beitrag zu *Spiel*Kritik* untersucht Aurelia Brandenburg – auch Mitherausgeberin des Handbuchs – das in Gaming-Communitys und der Alt-Right-Bewegung populäre, mittelalterliche Kreuzzüge als Chiffre für *white supremacy* aufgreifende Meme um den Schlachtruf »Deus Vult!« (S. 60); der Band erschien im Frühjahr 2024, im Januar 2025 wurde in den USA mit Pete Hegseth jemand zum Kriegsminister berufen, der ebendiesen Spruch in Fraktur auf den Bizeps tätowiert hat.

Die Auseinandersetzung mit dem Rechtsruck muss darüber hinausgehen, digitale Netzwerke genauso gut oder besser als reaktionäre Akteur*innen nutzen zu können. Hier scheint die für die Game Studies zentrale Frage nach Agency wesentlich: Wenn Spiele eine Auseinandersetzung mit den (beschränkten) Möglichkeiten des eigenen Handelns sind, werden sie schnell zu einer Allegorie oder einem Modell des Handelns in der materiellen Welt, mitsamt der historisch darin aufgestellten Regeln – und daran, wer sich gegenüber was auf welche



Weise ermächtigen soll und darf, entscheidet sich letztlich, ob im Namen der Emanzipation aus ungerechten Zuständen oder vielmehr im Sinne von deren Erhaltung gehandelt wird. Hierzu finden sich in *Spiel*Kritik* eher Beiträge als im *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus*, so diejenigen von Jens Schröter zur (Un-)Möglichkeit der Steuerung ökonomischer Systeme und von der Gruppe Total Refusal zu letztlich gewaltsamen Ermächtigungsfantasien in der «Ohnmachtsmaschine» des Kapitalismus (S.195). Wünschenswert für die kritische Wissenschaft wäre, in der Folge beide Problemfelder einander anzunähern, also die praktische Umsetzung politischer Agency in einer vernetzten digitalen Kultur mit der Bestimmung dessen, was Agency jenseits von Unterwerfung und Eroberung bedeuten kann. Oder, wie die Herausgeber*innen von *Spiel*Kritik* fragen: «Wie können (Video-)Spiele uns helfen, andere politische Zukünfte zu ersinnen und zu erproben?» (S.37)

¹ Zu den originären Diskursen in deutschen Medien und den Game Studies vgl. Jochen Venus: Du sollst nicht töten spielen. Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte, in: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, Bd. 37, 2007, 67–90, doi.org/10.1007/BF03379658.

² Vgl. hierzu beispielsweise Alisha Karabinus u. a. (Hg.): *Historigraphies of Game Studies. What It Has Been, What It Could Be*, Goleta 2025, doi.org/10.53288/0441.1.00.

³ Für eine Übersicht zu GamerGate und den unmittelbaren Verbindungen zur Alt-Right-Bewegung vgl. den Bericht der Initiative Keinen Pixel dem Faschismus! GamerGate. Eine Retrospektive, 16.11.2020, 1–23, keinenpixel.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download (17.1.2026).

⁴ Claus Pias: *Computer Spiel Welten*, Zürich 2010.

⁵ In anderen Veröffentlichungen Marijam Didžgalvytė.

⁶ Vgl. für verwandte frühere Positionen Alexander Galloway: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006; Mary Flanagan: *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge (MA) 2009.

