
The Special Sauce of a Pseudomarxist Media Guerilla

Vorgestellt von ELISA LINSEISEN

Im Loot-Shooter *Tom Clancy's The Division 2* (2019) kämpfen Spieler_innen in einem dystopischen Washington, D.C. für die Befreiung einer Stadt, die sich in einem anomischen Zustand der Gewalt befindet. Diese und ähnliche rohe Wirklichkeiten populärer Computerspiele liefern dem Künstler_innenkollektiv total refusal den geeigneten Ort für ihren politischen Einsatz. Mit ihrer «pseudomarxistischen Medien-Guerilla», wie die Künstler_innen ihre Praxis benennen, koppeln total refusal die Frage der Gewalt an den Kapitalismus von AAA-Computerspielen, die dank eines immensen Produktions- und Marketingbudgets eine globale, hoch einflussreiche Industrie befördern. Gewalt steht hier also immer schon unter kapitalistischen Vorzeichen. Die Kritik am Gameplay, die die Künstler_innen – Susanna Flock, Adrian Jonas Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf – üben, funktioniert spielimmanent: Denn total refusal unterläuft performativ die Regeln des Spiels, ohne sie zu brechen. Damit erprobt das Kollektiv die Bedingungen des Paradoxes, im Vorprogrammierten Abweichungen zu produzieren und hinterfragt so das Ursache-Wirkungs-Prinzip von Gewalt, welches Judith Butler in ihren Ausführungen zu einer *Macht der Gewaltlosigkeit* befragt. Denn «[s]elbst wenn Gewalt immer schon im Spiel ist und wir uns in einem Kraftfeld von Gewalt bewegen, wollen wir nicht ein Mitspracherecht darüber haben, ob Gewalt weiter angewendet werden soll»?¹ Ein solches Mitspracherecht im Spiel zeigt sich etwa, wenn sich Avatare nicht im antagonistischen Schusswechsel, sondern tänzerisch in Choreografien zusammenfinden (*Money is a Form of Speech*, 2021). Die innerhalb des Gameplays derart eröffneten Potenziale werden über Machinimas und In-Game-Photography dokumentiert und zu kritischen und humorvollen Argumenten ausformuliert. Über die Kollektivierung der Spielfiguren, den deeskalierenden Blick auf Kampfschauplätze – in *Operation Jane Walk* (2018) inszeniert als Architekturstadtführung durch New York – oder die Auseinandersetzung mit den «Arbeitsbedingungen» von NPCs (programmierten Statist_innen im Spielhintergrund) in *Hardly Working* (2021) widmen total refusal Computerspielwirklichkeiten um: zur Einübung in den kreativen Ungehorsam. Folgt man dieser aneignenden Logik, so können gerade Computerspiele, in denen Gewalt als Selbstzweck gilt, als «Petrischale» für Butlers Argument dienen und für die konsequente Überprüfung der Unvermeidbarkeit von Gewalt wirksam werden.

¹ Judith Butler: *Die Macht der Gewaltlosigkeit. Über das Ethische im Politischen*, Berlin 2020, 19.



Money is a Form of Speech, 2021
(Tom Clancy's The Division 2)



Everyday Daylight, 2021
(Grand Theft Auto V)



Künstlerportrait Günter Meinhardt, 2021
(Grand Theft Auto V)





Everyday Daylight, 2021
(Grand Theft Auto V)

The Super Wonder, 2022
(Red Dead Redemption 2)



Red Redemption, 2021
(Red Dead Redemption 2)

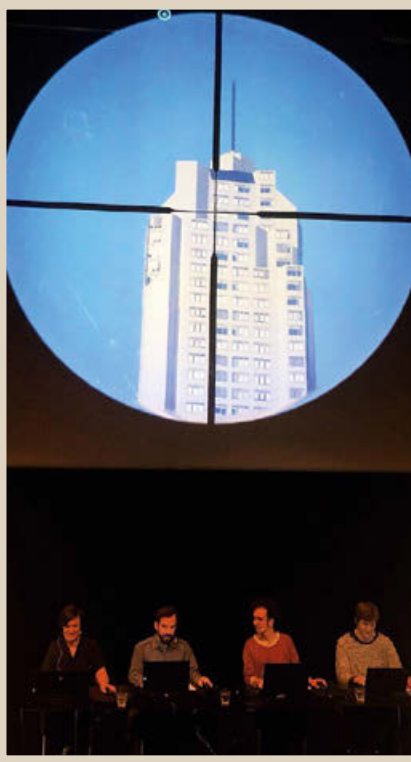


Hardly Working, 2021
(Red Dead Redemption 2)



Operation Jane Walk, 2018
(Tom Clancy's The Division)

United States Department of
Houses and Urban Development (HUD), 2020
(Tom Clancy's The Division 2)



Operation Jane Walk, 2018
(Tom Clancy's The Division)

How to Disappear, 2020
(Battlefield V)

