

»Please Press ›X‹ To Unionize!«

Arbeiter:innen-Kampf und -Aufstände in der Digitalspiel-Ökosphäre

Rudolf Thomas Inderst

1. Einleitung

Der vorliegende Beitrag ist die Verschriftlichung des Vortrages »Press X to Unionize. Die Verhandlung von Arbeiter*innen-Aufständen in Video- und Computerspielen« vom Oktober 2022 im Rahmen des eintägigen IG-Metall-München-Seminars *Science Fiction & Science Labour*. Im Hauptteil dieses Aufsatzes wird zunächst das digitale Spiel¹ als Untersuchungsgegenstand des interdisziplinären Forschungsfeldes der Digitalspielforschung (oder auch englisch: Digital Game Studies) stehen und gleichzeitig die Frage diskutiert, warum es als Träger von Bedeutung bezeichnet werden kann. Nach dieser theoretischen Einführung soll es im zweiten Teil anschließend darum gehen, anhand dreier ausgewählter Digitalspiele – TONIGHT WE RIOT, RED FACTION: GUERRILLA sowie FALLOUT 76 – aufzuzeigen, wie Arbeiter:innen-Proteste, -Aufstände beziehungsweise -Kämpfe durch Gamedesigner:innen sowie -entwickler:innen dargestellt, verhandelt und operationalisiert werden. Im Folgenden wird der Aufsatz die virtuellen In-Game-Welten verlassen, um die Produktions- und Herstellungsseite der Spieleindustrie einem kritischen Blick zu unterziehen, da diese in Teilen in einem konfliktreichen und spannungsgeladenen Verhältnis zu dem Komplex Arbeitsbedingungen und Arbeiter:innen-Organisation steht. Die gewonnenen Einsichten wird das Fazit am Ende des Beitrags abrunden und gleichzeitig mögliche Anschlussfragen in gebotener Kürze skizzieren.

1 Der Verfasser benutzt im Text den Begriff »digitales Spiel« als Synonym für Video-, Computer-, Smartphone-, Tablet- oder Telespiel.

2. Hauptteil

2.1. Digitale Spiele als Träger von Bedeutung

Die Digitalspielforschung ist ein interdisziplinäres akademisches Forschungsfeld, das sich mit dem Medium des Digitalspiels und der Praxis oder dem Akt des damit Spielens wie ebenso seinen Spielenden beschäftigt. Die Ursprünge dieser Forschung liegen in den 1980er Jahren; zu der damaligen Zeit begannen Gamedesigner:innen, zum Beispiel darüber nachzudenken, was eigentlich ein gutes Spiel ausmacht und wie man ein solches entwickeln kann. Diese Gedankengänge zu ordnen und zu publizieren, kann als ein erster Schritt innerhalb der Forschungsrichtung gewertet werden (vgl. Freyermuth, 2015, S. 203–206). Selbstredend darf an dieser Stelle nicht unterschlagen werden, dass das systematische Nachdenken über das Kulturphänomen Spiel bereits im prädigitalen 20. Jahrhundert umfangreich von Köpfen wie dem niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga, dem französischen Soziologen Roger Caillois oder dem neuseeländischen Spielwissenschaftler Brian Sutton-Smith betrieben wurde und als gern genutzte Vorarbeit zum Wesen des Spiels innerhalb der Digital Game Studies herangezogen wird (vgl. Inderst, 2023, S. 54). In einem zweiten Schritt können die Forschungs- und Publikationsaktivitäten diverser Vertreter:innen der Geistes- und Sozialwissenschaften genannt werden, welche jeweils mit einer eigenen Forschungsagenda, also in etwa speziellen Fragestellungen und Methoden, an das Digitalspiel und das Spielen herantraten. Schließlich bildet sich seit Ende der 1990er und zu Beginn der 2000er Jahre zunehmend das heraus, was man als eigenes Forschungsfeld der digitalen Spielforschung beschreiben kann – eine Institutionalisierung kann in etwa an der Zunahme von spezialisierten Studiengängen, Qualifizierungsschriften wie Dissertationen oder Konferenzen abgelesen werden (vgl. Inderst/Heller, 2021). Spätestens mit der Gründung der internationalen Fachgesellschaft DiGRA, dem bis heute relevanten ersten eigenen Journal *Game Studies* sowie einer veritablen Grundsatzdebatte über das Selbstverständnis und die Ausrichtung des Feldes – Ludolog:innen betonten die Bedeutung der Spielmechanik, Interaktivität und des Regelwerks, während Narratolog:innen den Fokus auf die erzählerischen Aspekte von Spielen legten – kann eine Ausbildung des Faches nicht mehr übersehen werden. Diese Entwicklung wurde und wird begleitet von zwei Tatsachen: Erstens wächst der Gesamtumsatz der Spielebranche kontinuierlich – weltweit stehen 180 Milliarden US-Dollar in den Büchern, während davon fast zehn Milliarden Euro alleine auf Deutschland entfallen (vgl. Jansen, 2022). Zweitens ist mit dem Phänomen der Gamifikation, das heißt dem Einsatz von Systemen, Regeln und Mechaniken, wie wir sie aus digitalen Spielen kennen, innerhalb von nicht-spielerischen Kontexten wie der Arbeitswelt – zum Beispiel in Form von Punktekarten, Titeln oder Belohnungssystemen – das ver-

meintlich Spielerische noch stärker im Alltag beziehungsweise der Berufswelt präsent (vgl. Schulz, 2014).

Um zu verstehen, weshalb die Kapitelüberschrift digitale Spiele als Träger von Bedeutung kenntlich macht, soll sich zunächst einer immer wieder neu zu beantwortenden Kernfrage des interdisziplinären Forschungsfeldes Digital Game Studies angenähert werden: Was sind digitale Spiele? Eine mögliche Antwort liefert der Aufsatz *Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture* von Antoni Roig und anderen, die digitale Spiele als eine Hybridformen audiovisueller Medien und Spielkultur darstellen – dort heißt es wörtlich: »In fact, videogames situate ›play‹ at the core of the audiovisual experience, introducing innovative changes in audiovisual production and reception patterns.« (2009, S. 89). An anderer Stelle leitete der Verfasser daraus ab, dass man digitale Spiele damit als zeichenhafte Äußerungen oder mediale Texte begreifen kann, was ermöglicht, sie als wirkmächtige, vielschichtige Bedeutungsangebote zu deuten, welche Wirklichkeit, Kultur wie Medien in einen untrennbaren Zusammenhang positionieren (vgl. Inderst/Heller, 2021).

Was bedeutet das? Zunächst lässt sich damit festhalten, dass digitale Spiele sich einer alleinigen Lesart als Unterhaltungsangebote, Wettbewerbsformate oder Eskapismus-Katalysatoren entgegenstellen. Vielmehr haben wir es mit designten Kultur- und Möglichkeitsräumen zu tun, in denen durch die Wechselwirkungen von Spieler:innen und Spiel sowie menschlichen Interaktionen untereinander soziale Realitäten beschreibbar werden. Gamedesigner:innen und Spielentwickler:innen bedienen sich in der Konzeption und der Produktion aus einem reichhaltigen kreativen Pool, der randvoll mit Motiven, Erzählungen, Referenzen sowie Tropen des popkulturellen Zeitgeists ist. Damit greifen sie auf »Bilder, Erzählungen und Symbole [zurück], die in unseren kulturellen Praktiken und in unserem Alltagsleben bestimmte Bedeutungen besitzen« (Bevc, 2010, S. 173). Dieser Punkt ist besonders wichtig zu verstehen für den vorliegenden Beitrag: Durch die Rezeption der Spielinhalte auf Seiten der Spieler:innen erfolgt ein sinngebender Zusammenbau der angedeuteten Bedeutungsangebote unter Zuhilfenahme, Infragestellung oder auch Ablehnung der eigenen oder Spielcommunity-kollektiven Wissensbestände (vgl. Lachmund, 2012 S. 39). Vorannahmen, Vorkenntnisse oder etwaiges reflektiertes Vorwissen über Arbeiter:innen-Kämpfe oder -Aufstände auf Seiten der Spieler:innen zeigen digitale Spiele als Bedeutungsträger, wenn wir die Frage nach Geschichte, Darstellung sowie Verhandlung dieser Konflikte und Auseinandersetzungen kritisch analysieren. Dazu halten die Digitalspielforscher und Historiker Eugen Pfister und Tobias Unterhuber in der Einleitung ihrer *Paideia*-Sonderausgabe *Marx und das Computerspiel* fest: Digitale Spiele »üben uns darin, wie kapitalistische Gesellschaft funktioniert [...]. Damit führ[en digitale Spiele] vor, dass eine kapitalistische Ordnung nicht nur unsere Realitäten formt, sondern selbst unsere Träume. Die Welten, die wir uns in Fantasie und Virtualität vorstellen kön-

nen, sind bestimmt von unseren gesellschaftlichen Bewusstseinsformen, weshalb eben Spiele kein nebensächlicher Schauplatz unserer Gesellschaft sind, sondern eine Kampfzone, in der darum gekämpft wird, was wir uns zu denken erlauben und wie wir auch Gesellschaft anders denken könnten« (2021).

2.2. Die Darstellung und Verhandlung von Arbeiter:innen-Kämpfen in ausgesuchten digitalen Spielen

TONIGHT WE RIOT ist ein Spiel des kleinen US-Entwickler:innenstudios Pixel Pushers Union 512 aus dem Jahr 2020; als Publisher des Titels tritt Means Interactive auf. Sowohl das Studio als auch der Verlag verstehen sich als Arbeiter:innen-Kooperativen. Der Titel kann sowohl alleine als auch kooperativ gespielt werden und ist dem Genre der Action- und Beat->em-Up-Spiele zuzurechnen. Erhältlich ist er für PC, macOS, Linux und Nintendo Switch – in Deutschland ist der Titel ab 16 Jahren durch die USK freigegeben. Als Spieler:in übernimmt man die Führung einer revolutionären Bewegung und kämpft gegen eine tyrannisch-großkapitalistische, korrupte Clique. Die Spielmechaniken von TONIGHT WE RIOT zeichnen sich durch verschiedene Aspekte aus: Spieler:innen können eine Vielzahl von Arbeiter:innen-Charakteren rekrutieren und sie mit individuellen Fähigkeiten und Waffen ausrüsten, während sie durch Viertel wie Factory Town, Bootlick Bayou, Dockyards und schließlich Bowling Green Estates ziehen und sich während des Spiels weitere Arbeiter:innen dem gemeinsamen Kampf anschließen.

Arbeiter:innen-Anliegen und -Interessen werden in TONIGHT WE RIOT durch die farbenfrohe Retro-Pixelgrafik-Karikatur gewalttätiger Umsturzphantasien wahrgenommen und zu Gehör gebracht. Schon der Trailer zum Spiel macht eine klare Ansage, worum es geht: Bereits das erste Bild zeigt monotone Fließarbeit – die Arbeiter:innen sind dazu verdammt, billige Massenware zu produzieren. Ein besonders ironischer Kniff besteht darin, dass die Produkte, die dort hergestellt werden, kleine, runde Spielzeugbälle mit lachenden Gesichtern sind, welche das sinnentleerte Schaffen der Produktionskräfte zu verhöhnern scheinen. Die Bildunterschrift lautet: »The world is in the throes of global capitalism.« Im nächsten Bild ist der unglücklich wirkende Angestellte eines Fastfoodrestaurants zu sehen, welcher einer, eher sehr gut genährten, weißen Person zu Diensten an der Kasse ist. Diese Person stemmt selbstbewusst ihre Hände die Hüfte, während der schwarze Angestellte eine (vermutlich) weitere Nachtschicht im Niedriglohnsektor ohne echte Aufstiegschance einlegt. Im dritten Bild ist ein grimmiger, schwarzer Autofahrer zu sehen, der sich offenbar als Schofför verdient. Es ist auch sofort ersichtlich, weshalb er so düster dreinblickt: Er transportiert zwei weiße Teenager in Rich-Kids-Pose, wobei der weiblich gelesene Fahrgast sich königlich darüber zu amüsieren scheint, dass ihr Bekannter oder Freund sich gerade (vermutlich betrunken) mitten in den Wagen erbricht. Jetzt verändert sich der Text; man liest: »But all that is about

to change ...«. Der Aufstand hat begonnen und die (zunächst friedlich) Demonstrierenden treffen auf eine voll einsatzfähige und brutal-gewalttätige Riot Police. Dann setzt die Musik ein, das Key-Artwork wird eingeblendet und der Trailer zeigt Szenen aus dem eigentlichen Spiel, also Gameplay-Material.

Der dargestellte und zu spielende virtuelle Emanzipationskampf dauert etwa zwei Stunden, dann ist das Spiel zu Ende gespielt, das herrschende System gestürzt und es beginnen (womöglich) langfristig gleichberechtigtere Zeiten. Denn genau das erfährt man als Spieler:in nicht, allerdings bleibt die Hoffnung, dass die Arbeiter:innenschaft auch ein zweites (und drittes oder viertes) Mal bereitsteht, den Aufstand nicht nur zu proben, sondern ihn unter einem treibend-knackigen Synthwave-Soundtrack zu Ende zu bringen.

Stephen Meyer, Teil des Entwickler:innen-Studios erklärt zu *TONIGHT WE RIOT*, dass es sich im Grunde um eine linke Fantasie bei dem Spiel handle und es damit auch als Antwort auf sämtliche neokonservative Machtfantasien der Spieleindustrie zu verstehen sei, die einen großbudgetierten und xenophoben Militärshooter nach dem nächsten herausbringe (vgl. Walker, 2020). Der Titel ist allerdings auch als spielbare Antwort auf eine weitere Gruppe von Aktivist:innen zu deuten – die GamerGate-Bewegung, die in der Mitte der 2010er Jahre aktiv war und unter dem Deckmantel der Forderung nach einem transparenten Spielejournalismus einen ideologischen Feldzug gegen Spieljournalist:innen, Spieler:innen, Digitalspielforscher:innen und Gamedesign:innen startete, welche in den Augen der teils erzreaktionären GamerGater:innen eine linksgerichtete Agenda verfolgten (vgl. Wederhake, 2017). Während diese Gruppe innerhalb der Gamingkultur heute beinahe keine Rolle mehr spielt, blieben deren Positionen bis heute nicht nur erhalten und tauchen immer wieder auf, sondern noch fragwürdiger ist die Tatsache, dass die Art und Weise, wie die GamerGate-Bewegung online versuchte, ihre Ziele zu erreichen, heute für rechtsideologische Kreise zu einer Art Playbook geworden ist im US-Kulturkampf um Schlagworte wie Wokeness oder Gender (vgl. Bezio, 2018).

RED FACTION: GUERRILLA ist ein digitales Spiel vom Entwickler:innen-Studio Volition, das im Jahr 2009 durch den Publisher THQ veröffentlicht wurde und in einer fiktiven Kolonie auf dem Mars spielt.² Es bietet sowohl einen Singleplayer- wie einen Multiplayer-Modus, kann dem Genre Third-Person-Shooter zugeordnet werden und erschien für PlayStation 3, Windows PCs sowie Xbox 360. Das nordamerikanische Key-Artwork zeigt die geballte Arbeiter:innen-Faust, die einen etwas futuristisch anmutenden Hammer festhält und dürfte damit klassenkämpferische As-

-
- 2 *RED FACTION: GUERRILLA* ist bereits der dritte Teil der Spielereihe. Diese startete 2001 als *RED FACTION* und konzentrierte sich in der Hintergrundgeschichte auf ein Unternehmen namens Ultor Corporation, welche auf dem Mars Rohstoffe im großen Stil abbauen lässt und dabei Arbeiter:innen konsequent ausbeutet. Diese wiederum schließen sich zur Red Faction zusammen und nehmen den Kampf auf.

soziationen zumindest wecken. Im Sinne eines transmedialen Storytellings erfuhrt das Spiel auch einen wenig beachteten Nachfolger im Spielfilmformat namens *RED FACTION: ORIGINS*.

Als Spieler:in schlüpft man in die Rolle eines Widerstandskämpfers namens Alec Mason, der sich gegen die Unterdrückung durch die Earth Defense Force (EDF) stellt, nachdem sein Bruder, welcher Mitglied der militanten Arbeiter:innen-Bewegung Red Faction³ gewesen ist, von Soldaten der EDF ermordet wurde (bereits in der Eröffnungsszene erklärt er Alec, dass es mit der Freiheit auf dem Mars vorbei und die EDF im Grunde ein folternder Haufen Abschaum, organisiert in Todesschwadronen, sei). Der Grund für den Arbeiter:innen-Aufstand ist der allgemeine Arbeitszwang, den die Kolonieherrn des Planeten Erde ausgerufen wie verhängt haben und jetzt mit Waffengewalt durchsetzen – schließlich geht es um die konsequente Ausbeutung der Mars-Ressourcen nach einem aufwändigen Terraforming-Prozess.

Das Spiel zeichnet sich durch seine offene Spielwelt und die Möglichkeit aus, Gebäude und Umgebungen mit einer zerstörbaren Physik-Engine zu manipulieren.⁴ Die Spieler können improvisierte Waffen und Fahrzeuge nutzen, um Missionen abzuschließen und die EDF-Kräfte zu bekämpfen. Erkundet man die Singleplayer-Kampagne mit allen Nebenmissionen komplett, vergehen etwa 20 Stunden Spielzeit. Bereits zwei Jahre später, 2011, wurde die Spieleserie mit *RED FACTION: ARMAGEDDON* fortgesetzt.

Systematische Gewerkschaftsarbeit sollte man in *RED FACTION: GUERRILLA* nicht erwarten, vielmehr dient der Arbeiter:innen-Aufstand als eine Art Tapete, auf der sich ein Science-Fiction-Actiontitel abspielt, welcher wiederum in erster Linie zeitkritische Reaktionen am Controller und weniger politisches Geschichtsbewusstsein als Kernkompetenz der Spielenden abfragt. Damit wird das tatsächliche Schicksal ausgebeuteter Arbeiter:innen in gewisser Weise kommodifiziert und in ein marktgerechtes Spielformat gepresst, was damit in einem starken Kontrast zur Karikaturhaftigkeit eines *TONIGHT WE RIOT* steht.

Bei *FALLOUT 76* handelt sich um ein Online-Rollenspiel, welches im Jahr 2018 erschienen ist. Das Entwicklungsstudio hinter dem Titel ist Bethesda Game Studios, der Publisher Bethesda Softworks und es erschien für Windows PC, PlayStation 4 sowie Xbox One; die USK-Altersfreigabe liegt bei 18. *FALLOUT 76* ist Teil der *FALLOUT*-

3 Hier agiert das Gamedesigner:innen-Team im Worldbuilding mäßig ambivalent: Die Arbeiter:innen-Widerstandsgruppe Red Faction ist einerseits in Bezug zum Planeten Mars, als roten Planeten, zu lesen, ist andererseits allerdings auch als Verweis auf das Sowjet-Rot zu deuten. Ob und inwiefern die Gamedesigner:innen des Studios auch an die Red Army Faction, also die Rote Armee Fraktion, im Designprozess dachten, bleibt Spekulation.

4 Tatsächlich war es diese Geometry-Modification-Engine, die immer wieder positiv in den Spielbesprechungen hervorgehoben wurde (vgl. Skrebels, 2019).

Spielereihe, welche bis in die späten 1990er Jahre zurückreicht; das postapokalyptische Setting übernahm die Reihe von einer anderen, populären Spielereihe – WAS-TELAND. Die Handlung platziert Spieler:innen in West Virginia 25 Jahre nach dem atomaren Schlagabtausch zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika und China im Jahr 2077. Die FALLOUT-Spielereihe zeichnet sich ästhetisch unter anderem dadurch aus, dass die gesellschaftlich-kulturelle Entwicklung zwar auf dem Stand der 1950er Jahre eingefroren wurde, aber – ganz im Sinne eines Retrofuturismus – schwebende Autos, Haushaltsroboter und Plasmapistolen zum Alltag gehören (vgl. Märkl, 2019).

Es ist vermutlich dem Genre des Digitalspielrollenspiels als solchem zuzuschreiben, dass auf ein sehr reichhaltiges und umfangreiches Worldbuilding Wert gelegt wurde (vgl. Barton, 2007). Entsprechend vielfältig fallen auch in FALLOUT 76 realweltliche, nicht-virtuelle Referenzen aus. So stoßen Spieler:innen zum Beispiel auf die Pittsburgh Union, welche als Reaktion auf die wirtschaftlichen und sozialen Herausforderungen, die sich aus der zerstörten Welt in den Ruinen von Pittsburgh ergaben, entstand. Die Pittsburgh Union existierte bereits vor dem Atomkrieg, setzte sich für die Rechte der Arbeiter:innen ein und strebte eine egalitäre Gesellschaft an, in der die Bedürfnisse und Interessen aller berücksichtigt werden. Sie weist nach wie vor eine starke Gewerkschaftstradition auf und tritt gegen Ausbeutung, Ungerechtigkeit und die Übermacht von Unternehmen auf der einen und (möglichen) Regierungen auf der anderen Seite an. In FALLOUT 76 hat die Pittsburgh Union nach dem Atomkrieg versucht, in der zerstörten Welt Ordnung und Gerechtigkeit gleichermaßen wiederherzustellen, indem sie Gemeinschaften und Kooperativen etablierten, um den Menschen zu helfen und ihnen eine neue Zukunft aufzubauen. Gleichzeitig benötigen aber auch sie Hilfe, da lokale verbrecherische Banden sie permanent bedrohen. Die Mitglieder der Pittsburgh Union sind bekannt für ihren Zusammenhalt, ihre Solidarität und ihren Einsatz für die gemeinschaftliche Selbstversorgung. So schaffen es die organisierten Arbeiter:innen zum Beispiel, Stahl auf Vorkriegsniveau zu produzieren – womit das Spiel gleichzeitig auch einen sozialen Kommentar über den Zustand der aktuellen Stahlindustrie in den USA abgibt: Eine Wiedergeburt der nordamerikanischen Herstellungstradition, die ihren Höhepunkt Mitte des 20. Jahrhunderts hatte, scheint nun ausschließlich nach einer »Atomstunde Null« möglich (vgl. Isidore, 2018). Zeitgleich greift FALLOUT 76 in einem anderen interessanten Zusammenhang auf die Geschichte der USA zurück. Im Rahmen der sogenannten Kohlekriege zwischen 1890 und 1930 war auch West Virginia Schauplatz von blutigen Auseinandersetzungen zwischen streikenden Minenarbeitern und privatwirtschaftlichen Unternehmen wie staatlichen Einrichtungen (Polizei und Armee) – den Höhepunkt dieses Konflikts bildete die Schlacht am Blair Mountain 1921, wo es sogar zum Einsatz von Kriegswaffen gegen Bergarbeiter kam (vgl. Hood, 2021). Es ist genau dieser Konflikt, der Pate stand für eine eigene Blair-Mountain-Variante in FALLOUT 76: Im dem Spiel verschanzen sich

streikende Arbeiter dort, um gegen die Ersetzung menschlicher Arbeitskräfte durch Roboter zu protestieren. Nach acht Tagen schließlich töten industrielle Kampfroboter sämtliche Minenarbeiter:innen vor Ort. Diese Auseinandersetzung ist Teil der größeren Geschichte rund um Automation Riots, die immer wieder im Spiel auftauchen und thematisiert werden. Das Thema der Arbeiter:innen-Organisation und Gewerkschaften spielt auch in anderen Teilen der FALLOUT-Spielereihe eine Rolle: Spieler:innen kommen in FALLOUT 3⁵, FALLOUT: NEW VEGAS⁶ und FALLOUT 4⁷ mit der Thematik in Kontakt.

2.3. Produktionsparadigmen in der Diskussion

Bereits in der Einleitung wurde auf die Umsatz- beziehungsweise Gewinnsituation der Spielebranche hingewiesen. Auf den ersten, gerade von Stakeholdern wie in etwa dem Branchenverband game e.V. immer wieder propagierten, Blick liest diese sich wie eine progressive Erfolgsgeschichte. Besonders beliebt ist in etwa der schlagzeilenträchtige Hinweis darauf, dass man in der Spieleindustrie mehr Umsatz generiert als im Film- und Musikbereich kombiniert (vgl. Divers, 2023). Allerdings: Nicht nur etwaige Lobbyverbände oder Branchenführer:innen wiederholen mantraartig dieses Erfolgsnarrativ – auch die Digitalspielforschung greift gerne zu dieser Argumentation, wenn sie zum Beispiel im Rahmen von Drittmittelanträgen ihre Forschungsvorhaben und -projekte untermauern möchte. Darauf weist in etwa der australische Digitalspielforscher Brendan Keogh in seinem Buch *The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production* hin: Um die kulturelle oder gesellschaftliche Relevanz des Forschungsgegenstandes und Mediums digitales Spiel zu unterstreichen, erfolge reflexartig ein Rückgriff auf die ökonomischen Kennzahlen; Keogh spricht an dieser Stelle von einem regelrechten Klischee und weist gleichzeitig nachdrücklich darauf hin: »[A] singular videogame industry, as it is typically and narrowly imagined, does not exist. [...] there are many industries, many communities, many creators, and many audiences [...]«. (2023, S. 7). Was Keogh hier andeutet, bezieht sich nicht nur auf eine inhaltliche oder programmatische Diversität, was die eigentlichen Spieleentwicklungen und ihre Tonalität oder Lizenznahmen betrifft, sondern es geht ebenso um die Einkommenssituation der Arbeitnehmer:innen beziehungsweise der Gründer:innen oder Freelancer:innen bei kleinen, mittleren oder großen Produktionshäusern – diese sind großen

5 In diesem Teil finden Spieler:innen Hinweise auf eine Vorkriegs-Gewerkschaft namens Maintenance Service Union in Washington D.C.

6 In diesem Teil ersetzt ein Roboter menschliche Fachkräfte in einem Auslieferungsunternehmen, was die sogenannte Truckers' Union auf den Plan ruft.

7 In diesem Teil wird Arbeitnehmer A. Holbrook von seinem Arbeitgeber N. Fredericks verdächtigt, zur Gewerkschaftsgründung aufrufen zu wollen; dieser meldet das bei der Polizei.

Unterschieden und Schwankungen unterworfen, was keinesfalls als schicksalshafte Fügung missverstanden werden darf.

Die Digitalspielforschung als ein noch jüngeres Forschungsfeld hat sich neben ihrer Beschäftigung mit dem Kulturartefakt Spiel und der Praxis des Spielens (in etwa in Form der Wirkungsforschung) innerhalb der letzten Jahre auch zunehmend den unterschiedlichen Produktionsparadigmen der Spieleindustrie zugewandt. Diese Forschungsrichtung wird gemeinhin unter der Bezeichnung *Game Production Studies* (weniger häufig auch *Game Industry Studies*) zusammengefasst.⁸ Es geht in dieser Forschung um mehrere Anliegen und Schwerpunkte: Die Arbeiten bieten eine kritische Perspektive auf die Spieleindustrie und ihre Produktionspraktiken, wobei im Folgenden kurz auf ihre Potentiale eingegangen werden soll: Produktive, anwendungsangebundene Ergebnisse der Forschungsarbeit hinterfragen gängige Annahmen, untersuchen Machtstrukturen, Arbeitsbedingungen, Geschäftsmodelle und soziale Auswirkungen der Spieleindustrie. Diese Betrachtungswinkel gehen von der gesellschaftlichen Relevanz digitaler Spiele aus – diese sind ein bedeutender, allgegenwärtiger Teil unserer (Erlebnis-)Kultur und nehmen damit Einfluss auf eine sehr große Anzahl von Spielenden. *Game Production Studies* tragen dazu bei, das Verständnis für die Bedeutung von digitalen Spielen in unserer heutigen Welt zu vertiefen und die sozialen, politischen und kulturellen Auswirkungen zu analysieren. Die Digitalspielforscher:innen werfen durch ihre Arbeit ein Licht auf die Arbeitsbedingungen in der Spieleindustrie, einschließlich Fragen wie Überstunden, *Crunch-Kultur*⁹, Unabwägbarkeiten wie Risiken der Beschäftigungsverhältnisse und soziale Ungerechtigkeiten. Sie ermöglichen es damit im besten Fall, Missstände zu identifizieren und nach Lösungen zu suchen, um eine faire und nachhaltige Arbeitsumgebung zu fördern. Dazu gehört ebenfalls die Analyse der ökonomischen Aspekte der Branche, einschließlich ihrer Geschäftsmodelle, Monetarisierungsmöglichkeiten, Vertriebsstrukturen und Marktdynamiken. Ebenfalls ist ein Diskutieren von Nachhaltigkeit hier anzusiedeln: Das Subforschungsfeld könnte als eine Art Türöffner dafür fungieren, innovative und nachhaltige Praktiken in der Spieleentwicklung zu fördern – es geht dabei um das Erkunden neuer Ansätze und Modelle, welche ökologische Nachhaltigkeit, soziale Verantwortung und kreative Innovationen in Einklang bringen.

Dass sich das Forschungsfeld der *Game Production Studies* in den letzten Jahren einigmaßen rasch herausgebildet hat, liegt nicht nur daran, dass die Digi-

8 Im Jahr 2021 erschien der Sammelband *Game Production Studies* (herausgegeben von Olli Soitamaa und Jan Švelch), der als sehr zugänglicher Einstieg in die Thematik dienen kann.

9 *Crunch-Kultur* bezieht sich auf eine Praxis in der Spieleindustrie, bei der Entwickler:innen-Teams über längere Zeiträume hinweg unverhältnismäßig hohe Arbeitsbelastung und Überstunden auf sich nehmen, um Fristen oder Projektziele zu erreichen, was oft zu physischer und emotionaler Erschöpfung führt.

talspielforschung allgemein inter- wie transdisziplinär aufgestellt ist und daher in etwa einfacheren Zugang seitens zum Beispiel der Arbeitssoziologie oder der Management Studies zulässt beziehungsweise bietet, sondern dies liegt auch an einer sich verändernden Presselandschaft. Damit ist sowohl die Fachpresse, die sich auf digitale Spiele konzentriert, als auch die Tages- beziehungsweise Publikumspressen gemeint. Eines der bekanntesten Gesichter für eine kritische Berichterstattung in diesem Umfeld ist der US-Journalist Jason Schreier. Mit seinen beiden Büchern *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant Stories Behind How Video Games Are Made* (2017) und *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry* (2021) erhöhte Schreier merklich die Aufmerksamkeit und Sensibilität für das Thema Arbeitskultur in der Spieleindustrie und zeichnet dabei ein die Branche mitunter entzauberndes Bild der Verhältnisse.

Im Folgenden sollen nun cursorisch einzelne Beispiele beleuchtet werden, die im Fokus dieser kritischen Berichterstattung aber auch der Game Production Studies stehen. Als im Sommer 2020 skandalträchtige Geschehnisse das Unternehmen erfassten, galt Publisher Ubisoft nach Nintendo of Europe als zweitgrößter Arbeitgeber der Branche: »An den Standorten Düsseldorf, Berlin und Mainz sind fast 800 Mitarbeiter beschäftigt.« (Fröhlich, 2020). Das Ausmaß des Skandals schildert Journalist Dennis Kogel für den Deutschlandfunk als beträchtlich, denn es scheint hier nicht lediglich um Verfehlungen, Vergehen und Übergriffe einzelner Individuen gegangen zu sein, sondern um strukturelle Gegebenheiten, da das Unternehmen einigen Mitarbeiter:innen besonders große Macht verliehen haben soll: »Zentral war laut Bloomberg die ›Editorial‹-Abteilung. Dort arbeiteten mehrere der beschuldigten Männer und es soll eine Atmosphäre geherrscht haben wie im Klischee einer US-Studentenverbindung: also sehr männlich, sehr anzüglich, sehr unprofessionell.« (Kogel, 2020). Kogel zitiert in diesem Zusammenhang ebenfalls die Ubisoft-Spielentwicklerin Kim Belair mit den Worten: »Es ist ein Ökosystem von Missbrauch und Wut und dem Schutz der falschen Leute [und] [e]s ist fast unmöglich, gegen diese Widerstände anzukommen.« (Ebd.) Obgleich der bereits vorgestellte Jason Schreier öffentlich auf Twitter darauf hingewiesen hatte, dass diese Problemlage nicht erst seit dem Sommer des laufenden Jahres bekannt war, erschien es der Unternehmensführung opportun, zunächst ein Zeichen durch Entlassungen zu setzen. In einer dpa-Meldung war zu lesen, dass »nach Vorwürfen von sexueller Belästigung und unangemessenem Verhalten [...] mehrere Führungskräfte [...] ihren Hut nehmen« müssten und weiterhin wird der Unternehmens-Chef Yves Guillemot mit der Einlassung zitiert, man sei nicht in der Lage gewesen, »seinen Mitarbeitern eine sichere und integrative Arbeitsumgebung zu garantieren«, was nicht akzeptabel sei (o. V., 2020). Beobachter:innen hatten den Vorfall in einen größeren Kontext gestellt und ihn in Zusammenhang mit der #MeToo-Bewegung aus dem Jahr 2017 gebracht, in der es um das Sichtbarmachen von sexueller Beläs-

tigung, sexuellen Übergriffen und sexueller Vergehen gegenüber Frauen ging (vgl. Glasner, 2020).

Es sollte danach nur ein Jahr dauern, bis der nächste Skandal Wellen schlug. Für die internationale Ausgabe der Deutschen Welle fasste Kristina Reymann-Schneider pointiert zusammen: »This summer, Activision Blizzard made headlines not for a great new game, but because the video game giant was charged with sexual harassment and discrimination against women by the California Occupational Safety and Health Administration.« (2021) Was das im Sinne der Vorwürfe konkret bedeutete, ist in der dpa-Meldung genauer ausgeführt: Dort heißt es, dass, abgesehen von einem Lohngefälle zwischen Männern und Frauen und der Übergehung jener bei anstehenden Beförderungen, »männliche Beschäftigte offen Witze über Vergewaltigungen gemacht und Vorgesetzte Mitarbeiterinnen bedrängt haben.« (o. V., 2021) Die Unternehmensführung in Person des CEO Bobby Kotick stritt die Vorwürfe nicht nur ab, sondern erhob eine Gegenklage. Außerdem ließ er in einem Interview mit Variety verlautbaren: »[W]e did not have a systemic issue with harassment – ever. We didn't have any of what were mischaracterizations reported in the media [...]«. (Littleton, 2023) Doch dabei blieb es nicht – denn offenbar wusste Kotick genau, wer für all die Unruhe in dem Unternehmen verantwortlich war: »But what we did have was a very aggressive labor movement working hard to try and destabilize the company.« (Ebd.) Finanziell betrachtet sorgte die Klage dafür, dass ein Aktiensturz von neun Prozent eintrat, welcher einen Verlust von beinahe acht Milliarden US-Dollar bedeutete. Des Weiteren wurden seitens des Unternehmens gerichtliche Einigungen erzielt, die ebenfalls finanzielle Einbußen bedeuteten.

Bevor auf die Rolle von Gewerkschaften und Arbeiter:innen-Organisation zu kommen sein wird, sei ein Blick auf das Jahr auf das Jahr 2004 zurückgeworfen. Ein weiterer bekannter Publisher, Electronic Arts, stand damals im Fokus der Debatte, bei der es um überlange Arbeitszeiten beziehungsweise die Crunch-Kultur ging, die bis heute thematisch die Spieleindustrie begleiten. Die damaligen Ereignisse lassen sich unter dem Schlagwort EA Spouse darstellen: EA Spouse bezieht sich auf eine Bewegung, die im Jahr 2004 entstand, als ein anonymes Ehepartner eines Mitarbeiters des Spieleentwicklers Electronic Arts öffentlich per Weblog die exzessive Crunch-Kultur und die unfairen Arbeitsbedingungen in der Spieleindustrie thematisierte (vgl. Dyer-Witthof, 2006). In einem offenen Brief, der in Online-Foren veröffentlicht wurde, berichtete EA Spouse von den negativen Auswirkungen der übermäßigen Arbeitsbelastung, langen Arbeitszeiten und dem Mangel an angemessener Entlohnung auf die physische und psychische Gesundheit der Mitarbeiter:innen. Wie der Spielejournalist Sven Raabe berichtet, stand der Publisher damit in einer Tradition der Spielebranche: »Schon in den Anfangstagen der Games-Branche gab es massive Überstunden, etwa der ersten Zeit der legendären Ego-Shooter-Schmiede id Software (›DOOM‹, ›Quake‹). Besonders Programmierer John Carmack, der führende Entwickler des Teams, soll oftmals 18 Stunden am Tag

gearbeitet haben und viele seiner Kollegen zogen nach, da sie Angst hatten, ansonsten womöglich ihren Job zu verlieren.« (2020) Der Vorfall rund um Electronic Arts erregte weltweite Aufmerksamkeit und führte zu einer breiten Diskussion über die ethische Dimension von Crunch-Kultur und die Notwendigkeit von Veränderungen in der Branche. Die Diskussion stellte in gewisser Weise eine Art Kleinst-Meilenstein in der Geschichte der Spieleindustrie dar und markierte einen Wendepunkt in der öffentlichen Wahrnehmung der Arbeitsbedingungen in diesem Sektor. Sie löste zudem eine Debatte über die weit verbreitete Praxis des Crunchings aus, bei der Mitarbeiter über längere Zeiträume hinweg unverhältnismäßig hohe Arbeitsbelastung und Überstunden auf sich nehmen, um Fristen oder Projektziele zu erreichen; dieser ungesunde Arbeitsrhythmus kann zu chronischem Stress, physischer und emotionaler Erschöpfung, Burnout und negativen Auswirkungen auf das Privatleben der Mitarbeiter:innen führen (vgl. Carless, 2004). In der Folge des EA-Spouse-Vorfalles wurden einige positive Entwicklungen eingeleitet. Mehrere Unternehmen haben Richtlinien und Initiativen eingeführt, um die Arbeitsbedingungen zu verbessern und eine gesündere Arbeitskultur zu fördern. So entstanden Diskussionen über die Einführung von Gewerkschaften in der Branche, um die Rechte und das Wohlergehen der Mitarbeiter:innen zu schützen. Darüber hinaus haben sich Digitalspielforscher:innen verstärkt mit den Auswirkungen der Crunch-Kultur auf die Mitarbeiter:innen und die Branche als Ganzes befasst und Lösungen zur Förderung einer nachhaltigen Arbeitsumgebung vorgeschlagen. Obwohl die Crunch-Kultur nach wie vor in der Spieleindustrie existiert, hat die EA-Spouse-Bewegung den Grundstein für eine kontinuierliche Auseinandersetzung mit den Arbeitsbedingungen gelegt und dazu beigetragen, das Bewusstsein für die Bedürfnisse und Rechte der Mitarbeiter:innen in Ansätzen zu stärken. Es blieb ein kleines Ausrufezeichen oder vielmehr eine Erinnerung daran, dass eine gesunde Arbeitsumgebung und angemessene Arbeitsbedingungen von entscheidender Bedeutung sind, um die langfristige Nachhaltigkeit und das Wohlergehen der Menschen in der Spieleindustrie zu gewährleisten (vgl. Williams, 2015).¹⁰

Im Folgenden ist nun über die Arbeiter:innen-Organisation beziehungsweise die Vergewerkschaftung innerhalb der Spielebranche selbst zu sprechen, welcher sich als hochgradig komplex herausstellt. Die spezifischen Dynamiken und Herausforderungen lassen sich am besten schrittweise aufschlüsseln. So kann in etwa für den historischen Kontext festgehalten werden, dass die Spielebranche relativ

10 Allerdings sind genauso weiterhin Äußerungen wie die des Rockstar-Games-Co-Studiogründers Dan Houser zu vernehmen, der 2019 in einem Interview 100-Arbeitsstunden-Wochen im Zuge der Fertigstellung von *Red Dead Redemption 2* als eine Art Qualitätsmerkmal aufführte, allerdings dafür auch mitunter heftigen Widerspruch erntete – allerdings weniger von Spieler:innen, sondern eher presseseitig (vgl. Schreier, 2018).

jung ist und sich in den letzten Jahrzehnten rapide entwickelt hat. Gewerkschaften haben in dieser Branche traditionell eine begrenzte Präsenz. Dafür gibt es unterschiedliche Gründe, einschließlich der Arbeitskultur, der Projektarbeit und der Vorherrschaft von Vertrags- und Freiberuflertätigkeiten. Die spezifischen Arbeitsbedingungen und Beschäftigungsmodelle in der Spielebranche sind damit mitverantwortlich dafür, die Gründung von Gewerkschaften erschweren. Die angesprochene Diversität und Pluralität der Arbeitnehmer:innenschaft ist besonders relevant: Die Branche umfasst eine Vielzahl von Berufen, darunter Entwickler:innen, Designer:innen, Künstler:innen, Tester:innen, Vertriebs- und Salespersonal oder Marketing-Spezialist:innen und weitere. Diese Vielfalt führt zu unterschiedlichen Bedürfnissen, Herausforderungen und Prioritäten der Arbeitnehmer:innen, was die Interessenvertretung und Organisierung diffiziler gestaltet (vgl. Link, 2015). Somit wird es zu einer großen Herausforderung, eine einheitliche Stimme sowie gemeinsame Interessen zu finden, um eine starke Fürsprecher:innenschaft zu etablieren. Auch stößt man auf das Argument, dass man es in der Spielebranche generell mit einem zwangsinnovativen und wettbewerbsintensiven Industriesektor zu tun habe, dessen Arbeitskultur es erschweren könne, den Gedanken an Gewerkschaften zu fördern, da einige Arbeitgeber Befürchtungen oder den taktischen Talking Point entwickeln, dass Gewerkschaften die Flexibilität und Kreativität einschränken könnten. Letztlich sind die großen, umsatzstarken Publisher des Marktes internationale Unternehmen – hier ist anzumerken, dass die rechtlichen Rahmenbedingungen von Land zu Land variieren und dies vermag die Gründung und Organisation von Gewerkschaften in der Spielebranche zu beeinflussen beziehungsweise verlangsamen (vgl. Ziegner, 2018). Obgleich die Ausgangslage – wie skizziert – also reichlich komplex ist, vermeldete die US-Journalistin Megan Farokhmanesh einen Durchbruch: »IT’S MAY 23 [also der 23. Mai 2022], and history is about to take place in Madison, Wisconsin« (2022) und bezieht sich dabei auf eine Gruppe von Spielentwickler:innen, die bei Activision Blizzard angestellt waren und kurz davor standen, die erste Digitalspiel-Gewerkschaft der Vereinigten Staaten von Amerika zu gründen. Generell scheinen die Zeiten heute auf Aufbruch zu stehen. Die auf das Thema spezialisierte Investigativ-Journalistin Nicole Carpenter stellt 2023 einen US-landesweiten Trend fest. Dieser zeige klar, dass Gewerkschaftsgründungen nicht nur im Spielesektor stattfänden, sondern dass entsprechende Kampagnen und Mobilisierungen auch bei »major corporations like Apple, Google, and Starbucks« (vgl. Carpenter, 2023) laufen.

Auf Arbeitgeber:innen-Seite begegnet man diesen Bestrebungen und Gründungen unterschiedlich – hier zeigt die Branche mal ein eher zurückhaltendes, mal ein einigermaßen offen konfrontatives Gesicht, wie die Los Angeles Times berichtet; so wird etwa ein Sprecher Activision Blizzards mit den Worten zitiert: »We maintain the utmost respect for our employees to decide for themselves whether union representation is right for them [...]. Our goal is for our employees to not need to feel

they need to be represented by a union because we are addressing their workplace needs.« (Parvini/Contreras, 2023) Es bleibt also abzuwarten, wie sich die Situation in Nordamerika, also im größten Digitalspielmarkt der Welt noch knapp vor China, weiterentwickelt.

Die Situation in Deutschland ist aus dem Betrachtungswinkel möglicher Vergewerkschaftungen als herausfordernd zu bezeichnen. Zwar kam es im Sommer 2018 in Köln im Rahmen der Branchenmesse gamescom zu der Gründung eines lokalen Ablegers der Game Workers Unite (GWU); doch erstens stellt diese Organisation keine Gewerkschaft im eigentlichen Sinn dar, sondern vielmehr eine lose, vermittelnde Arbeitnehmer:innen-Interessensvertretung, und zweitens hat, Stand heute – ein halbes Jahrzehnt später – der Zusammenschluss keine rechte Schlagkraft im Sinne von Aufmerksamkeit oder Medienpräsenz entfalten können (vgl. Dietrich, 2018).

In dieser Hinsicht lohnt sich umso mehr, über das – so besehen – drohende Damoklesschwert KI nachzudenken: Im Herbst 2022 waren Töne des Xbox-Chefs Matt Booty im Rahmen der Spielemesse Pax West zu vernehmen, die aufhorchen ließen: Er wünsche sich, dass etwa die Aufgabe des QA-Departments, also der Mitarbeiter:innen der Qualitätssicherung, in Bälde von einer Künstlichen Intelligenz übernommen werde (vgl. Klaiber, 2022). Hat man es also mit einer Art Wettrennen zwischen Arbeiter:innen-Organisation auf der einen und KI-Jobübernahme auf der anderen Seite zu tun? Die Antwort muss vorerst offenbleiben.

3. Fazit

Das Ziel des vorliegenden Beitrags bestand darin, einerseits anhand ausgewählter Digitalspiel-Beispiele zu untersuchen, auf welche Art und Weise Gamedesigner:innen in ihrem Werk Arbeiter:innen-Organisation beziehungsweise Arbeiter:innen-Konflikte thematisieren. Dazu wurde zunächst in einer theoretischen Einführung darauf eingegangen, weshalb digitale Spiele als Untersuchungsgegenstand als Träger von Bedeutung beziehungsweise Sinnkreierung zu verstehen sind. Im Anschluss erfolgte eine Bestandsaufnahme des Grades an beziehungsweise der Herausforderungen von Vergewerkschaftungsprozessen innerhalb der internationalen wie nationalen Spieleindustrie. Die Untersuchung der ausgewählten Titel *TONIGHT WE RIOT*, *RED FACTION: GUERRILLA* sowie *FALLOUT 76* zeigt, dass digitale Spiele als Ergebnisse kreativer Prozesse innerhalb einer hinsichtlich ihrer in Teilen mangelhaft ausgeprägten Arbeitnehmer:innenschafts-Organisation kritisch zu evaluierenden Produktionsumgebung – die Herausforderungen wie zum Beispiel toxischen Arbeitsbedingungen (noch) nicht gewachsen zu sein scheint – zu verstehen sind und gleichzeitig Kulturartefakte, an die Spieler:innen mit ihren Wissensbeständen herantreten, darstellen. Die dergestalt entstehenden ludischen ko-kreativen Räume werden sinnstiftend bewusst und unbewusst mit

Vorstellungswelten sowohl der Gamedesigner:innen als auch der Spieler:innen gefüllt; entsprechend vielfältig und von qualitativer Tiefe fällt die Darstellung wie Verhandlung des Komplexes in den Digitalspielen aus.

In dem Prügelspiel *TONIGHT WE RIOT* dient der überzeichnete Actionkampf im Retrogewand als – mitunter ironisch-bissiger – politischer Kommentar. *RED FACTION: GUERRILLA* konzeptioniert und inszeniert den Arbeiter:innen-Kampf buchstäblich wie sprichwörtlich als Aneinanderreihung von Schusswechseln und Angriffs- oder Verteidigungsaktionen mit Sprengstoff; die Software zum Erstellen von Texten oder Präsentationen im administrativen Arbeitsalltag des Gewerkschaftsfunktionärs oder der -funktionärin wird gegen Vorschlaghammer und Raketenwerfer ausgetauscht. *FALLOUT 76* wiederum nutzt Geschehnisse und Motive aus der amerikanischen Geschichte des Arbeitskampfes, um seine Spielwelt lebendiger und reicher auszustaffieren.

Aus der Beschäftigung mit dem Komplex Arbeitnehmer:innen-Organisation und betriebliche Aus- oder Mitgestaltung durch Arbeitnehmer:innen lassen sich eine Reihe weiterer Fragen für etwaige Untersuchungen ableiten. Beispielfhaft sei in etwa die Frage nach anderen Spielgenres gestellt – so existiert zum Beispiel in einem Strategiespiel wie *VICTORIA 3* auch die politische Einheit oder Interessensgruppe Gewerkschaft. Wie werden die gewerkschaftlichen Aktivitäten hier portraitiert, welche Ziele verfolgen sie und in welchem Verhältnis stehen sie zu anderen politischen Stakeholdern beziehungsweise Akteur:innen? Abseits von narrativen oder spielmechanischen Digitalspielinhalten könnten weitere Untersuchungen sich mit der Frage beschäftigen, wie ein Andocken der in der Spielebranche arbeitenden Fachkräfte an gewerkschaftliche Strukturen gelingen kann; dies kann sogar als eine vorrangige Frage betrachtet werden, wenn man die Aussage des Branchenverbandes games e.V. ernst nimmt, der festhält: »So hat Kanada [...] nur knapp halb so viele Einwohnerinnen und Einwohner wie Deutschland, aber mit mehr als 32.000 beinahe dreimal so viel Beschäftigte in der Games-Branche. Umgerechnet bestünde danach in Deutschland ein Potenzial von bis zu 60.000 Arbeitsplätzen anstatt 12.000 [...]« (vgl. Game, 2023). Damit diese Luft dort oben allerdings aus der arbeitsrechtlichen Perspektive künftiger Fachkräfte nicht arg (oder sogar zu) dünn wird, scheint dieser Komplex sogar von außerordentlicher Dringlichkeit in den Augen des Verfassers zu sein.

Quellen

Spiele

FALLOUT 76 (2018), Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, Xbox One.
RED FACTION: GUERRILLA (2009), Volition, THQ, Xbox 360.

TONIGHT WE RIOT (2020), Pixel Pushers Union 512, Means Interactive, Nintendo Switch.

Literatur

- Barton, Matt (2007): »The History of Computer Role-Playing Games Part 2: The Golden Age (1985–1993)«. In: *Game Developer*, <https://www.gamedeveloper.com/business/the-history-of-computer-role-playing-games-part-2-the-golden-age-1985-1993-> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Bevc, Tobias (2010): »Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen«. In: Caja Thimm (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden: Springer, S. 169–191.
- Bezio, Kristin (2018): »Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right«. In: *Leadership* 14(5), S. 556–566. DOI: 10.1177/1742715018793744.
- Carless, Simon (2004): »EA Spouse« Weblog Raises Issues On Game Development Quality Of Life«, in: *Game Developer*, <https://www.gamedeveloper.com/pc/-ea-spouse-weblog-raises-issues-on-game-development-quality-of-life> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Carpenter, Nicole (2023): »The game studios changing the industry by unionizing«. In: *Polygon*, <https://www.polygon.com/gaming/23538801/video-game-studio-union-microsoft-activision-blizzard>. (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Dietrich, Martin (2018): »Game Workers Unite – Gewerkschaft gegen miese Arbeitsbedingungen in der Games-Branche gegründet«. In: *GameStar*, <https://www.gamestar.de/artikel/game-workers-unite-gewerkschaft-gegen-miese-arbeitsbedingungen-in-der-games-branche-gegruendet,3327574.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Divers, Gavin (2023): »Gaming Industry Dominates as the Highest-Grossing Entertainment Industry«, in: *Gamerhub*, <https://gamerhub.co.uk/gaming-industry-dominates-as-the-highest-grossing-entertainment-industry/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Dyer-Witheford, Nick (2006): »»EA Spouse« and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, and Exodus«. In: *Canadian Journal of Communication* 31(3), o. S. DOI: 10.22230/cjc.2006v31n3a1771.
- Farokhmanesh, Megan (2022): »Video Gaming Got Its First Major Union. Now What?«. In: *Wired*, <https://www.wired.com/story/raven-software-gaming-union/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Freyermuth (2015): *Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung*. Bielefeld: transcript.
- Fröhlich, Petra (2020): »Missbrauchs-Skandal: Ubisoft entlässt einstigen »Valhalla«-Chefdesigner«. In: *GamesWirtschaft*, <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/missbrauchs-skandal-games-ubisoft-0814/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2023): *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*, in: Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2023/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Glasner, Eli (2020): »Pushback against sexual harassment in the gaming industry grows with high-profile resignations«. In: *CBC*, <https://www.cbc.ca/news/entertainment/gaming-ubisoft-metoo-harassment-1.5657963> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Hood, Abby Lee (2021): »What Made the Battle of Blair Mountain the Largest Labor Uprising in American History«. In: *Smithsonian Magazine*, <https://www.smithsonianmag.com/history/battle-blair-mountain-largest-labor-uprising-american-history-180978520/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Inderst, Rudolf (2023): *Design für Spiel, Spaß, Spannung. Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*. Stuttgart: avedition.
- Inderst, Rudolf/Lambert Heller (2021): »Deutschsprachige Game Studies 2021–2031: eine Vorausschau«, in: *Paidia*, <https://paidia.de/deutschsprachige-game-studies-2021-2031-eine-vorausschau/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Isidore, Chris (2018): »When American steel was king«. In: *CNN*, <https://money.cnn.com/2018/03/09/news/companies/american-steel-history/index.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Jansen, Florian (2022): »Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe«. In: *iwd*, <https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Keogh, Brendan (2023): *The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production*. Cambridge: The MIT Press.
- Klaiber, Hannah (2022): »Xbox-Chef wünscht sich, dass KI Qualitätssicherung übernimmt – und erntet Kritik«. In: *t3n*, <https://t3n.de/news/xbox-chef-wuenscht-sich-ki-1496342/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Kogel, Dennis (2020): »Ein Ökosystem aus Missbrauch und Diskriminierung«. In: *Deutschlandfunk Kultur*, <https://www.deutschlandfunkkultur.de/metoo-skanal-um-gaming-firma-ubisoft-ein-oekosystem-aus-100.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Lachmund, Maren (2012): »Stereotype, Artefakte, Kriegs-Feeling?«. In: Daniel Appel/Christian Huberts/Sebastian Standke (Hrsg.): *Welt|Kriegs|Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, S. 35–46.
- Link, Andreas (2015): »Streit in der Spielebranche: US-Synchronsprecher drohen mit Streik«. In: *PC Games Hardware*, <https://www.pcgameshardware.de/Spiele-Entwicklung-Thema-35261/News/US-Synchronsprecher-drohen-mit-Streik-1172284/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Littleton, Cynthia (2023): »Bobby Kotick Breaks His Silence: Embattled Activision CEO Addresses Toxic Workforce Claims as Microsoft Deal Hands in Balance«. In: *Variety*, <https://variety.com/2023/digital/news/activision-blizzard-ceo-addresses-toxic-workforce-claims-microsoft-deal-1235628361/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Märkl, Simon (2019): *Big Science Fiction – Kernfusion und Popkultur in den USA*. Bielefeld: transcript Verlag.
- o. V. (2020): »Drei Ubisoft-Führungskräfte müssen gehen«. In: *FAZ*, <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/unternehmen/toxisches-verhalten-mehrere-ubisoft-fuehrungskraefte-muessen-gehen-16857520.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- o. V. (2021): »Diskriminierungsklage gegen Activision Blizzard«. In: *Süddeutsche Zeitung*, <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/computer-diskriminierungsklage-gegen-activision-blizzard-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-210723-99-490489> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Parvini, Sarah/Brian Contreras (2023): »How ›crunch‹ time and low pay are fueling a union drive among video game workers«. In: *Los Angeles Times*, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-31/video-game-industry-union-movement> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Pfister, Eugen/Tobias Unterhuber (2021): »Einleitung: ›The revolution will not be gamified – Marx und das Computerspiel«, in: *Paidia*, <https://paidia.de/einleitung-the-revolution-will-not-be-gamified-marx-und-das-computerspiel/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Raabe, Sven (2020): »Der Kampf gegen Crunch-Zeiten ist (fast) aussichtslos«. In: *Play3*, <https://www.play3.de/2020/10/04/der-kampf-gegen-crunch-zeiten-ist-fast-aussichtslos-meinung/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Reymann-Schneider, Kristina (2021): »Sexism and the video games industry«. In: *Deutsche Welle*, <https://www.dw.com/en/sexism-and-the-video-games-industry/a-59881205> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Roig, Antoni/Gemma San Cornelio/Elisenda Ardèvol et al. (2009): »Videogame as Media Practice: An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture«. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 15(1), S. 89–103. DOI: 10.1177/1354856508097019.
- Schreier, Jason (2018): »We Were Working 100-Hour Weeks, Red Dead Redemption 2 Head Writer Says, Then Clarifies«. In: *Kotaku*, <https://kotaku.com/we-were-working-100-hour-weeks-red-dead-redemption-2-h-1829758281> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Schulz, Stefan (2014): »Ist Spielen das neue Arbeiten?«. In: *FAZ*, <https://www.faz.net/t/aktuell/feuilleton/gamification-ist-spielen-das-neue-arbeiten-12796856.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Skrebels, Joe (2019): »Red Faction: Guerrilla's Destruction Is Still the Best, and That's a Crime«. In: *IGN*, <https://sea.ign.com/switch/151297/feature/red-fact>

- ion-guerrillas-destruction-is-still-the-best-and-thats-a-crime (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Sotamaa, Olli/Jan Švelch (Hrsg.) (2021): *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Walker, Ian (2020): »Tonight We Riot Devs Wanted To Make An ›Unapologetically Leftist‹ Game«. In: *Kotaku*, <https://kotaku.com/tonight-we-riot-devs-wanted-to-make-an-unapologetically-1843321038> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Wederhake, Björn (2017). »The Revolution Won't Be Twitched«. In: *Zeit Online*, <https://www.zeit.de/digital/games/2017-06/games-revolution-computerspiel-gesellschaft-gamergate/komplettansicht> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Williams, Ian G. (2015): »Crunched: has the game industry really stopped exploiting its workforce?«. In: *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/18/crunched-games-industry-exploiting-workforce-ea-spouse-software> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Ziegner, Daniel (2018): »Spieleentwickler aller Länder, vereinigt euch!«. In: *Zeit Online*, <https://www.zeit.de/digital/games/2018-06/game-workers-unite-arbeitsbedingungen-spielebranche/komplettansicht> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

Was kann gute Science Fiction? Die großen Fragen unserer Existenz verhandeln. Und dieses Buch versucht die großen Fragen auf Grundlage von Solidarität zu verhandeln.

Und das ist in diesen Zeiten wichtig. Solidarität ist nämlich keine Science Fiction, wie der öffentliche Diskurs einem oft glauben machen will, sondern die Voraussetzung für Fortschritt.

Simone Burger

Sozialwissenschaftlerin und Stadträtin

Kreisvorsitzende des Deutschen Gewerkschaftsbunds München