

Cosplaying Agency

Videospiele als Selbstermächtigungsutopien

Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf (*Total Refusal*)

Zwei Hubschrauber einer privaten Militäreinheit setzen zur Landung auf einer Insel an. Mit dem Laptop auf dem Schoß gehen die Soldaten während des Sinkflugs noch einmal ihr *Mission Statement* durch. Man wechselt Blicke, alles scheint nach Plan zu laufen. Doch plötzlich prasseln Schüsse wie Hagelkörner auf das Fluggerät ein, es gerät ins Trudeln und stürzt über dem Eiland ab. *Sons of the Forest* (Endnight Games 2023) beginnt – wie viele Videospiele – mit einer Katastrophe, durch die der Protagonist fast alles verliert, was er war und was er hatte. Als Habenichtts, mit kaum mehr als der Kleidung am Leib, wird er buchstäblich in eine fremde, feindliche Welt geworfen. Es ist ein Einstieg als *Tabula rasa* – ohne Besitz, Status oder Wissen. Ausgehend von dieser prekären Form der Existenz arbeiten sich die Spielenden durch die *Map*. Sie ist riesig, unbekannt, voller Gefahren – und dafür geschaffen, angeeignet und geformt zu werden. *Explore, expand, exploit, exterminate*: Die Mottos, mit denen normalerweise das Genre der 4X-Globalstrategiespiele¹ umrissen wird (Ford 2016), gelten in übertragener Form für die meisten Videospiele. Spielen bedeutet, *jemand zu werden*, sich einen Platz an der Sonne zu erkämpfen und das Schicksal der Welt in die Hände zu nehmen. Es ist ein Gefühl des Aufstiegs, das die emotionale Grundstimmung der meisten Spielerfahrungen ausmacht – was auch die Kolonisierung und Unterwerfung der Spielwelt impliziert.

In *Survival Games*² wie *Sons of the Forest* ist der Aufstieg des Avatars von der hungrigen, heimat- und machtlosen Randfigur zum sprichwörtlichen *Game*

1 4X Games bezeichnet ein Subgenre von Strategiespielen, bei denen es um das Lenken eines Imperiums geht. Das klassische Beispiel hierfür ist die *Civilization*-Reihe (Diverse ab 1991).

2 *Survival Games* sind Spiele, bei denen das Überleben des Avatars im Zentrum steht. Die Spielenden starten meist in einer *Open World*, Ressourcen und Nahrung sind knapp.

Changer als reiner Topos vorhanden. Dennoch steckt das Motiv in ähnlicher Weise in so gut wie jedem Videospiel – egal ob Strategie-, Rollenspiel oder Sport-Simulation: Der Avatar fängt unten an, und das Spiel besteht daraus, sich nach oben zu arbeiten. Wer sich anstrengt, Geschicklichkeit und vor allem Zeit investiert, dem bietet das Spiel die Erfahrung eines subjektiven *Leveling-Ups* an, an dessen Ende fast gottgleiche Macht über die Spielwelt steht.

In diesem Artikel möchten wir der Frage nachgehen, warum Spieler:innen offenbar nicht müde werden, dieselbe Erfahrung des Aufstiegs in immer neuen Variationen und Spielarten wiederzukäuen. Wie und auf welchen Ebenen formt die dahinterstehende Ideologie der Meritokratie zeitgenössische Videospiele? Wo wird diese gebrochen? Und was hat dies alles damit zu tun, dass viele *Game Spaces* heute immer noch als Trutzburgen der »white men of means« (Paul 2018, 6) fungieren, in denen die *Manosphere*³ toxische Blüten treibt?

Das Leistungsdenken prägt jedoch nicht nur die Erzählung, vielmehr scheint dieses in die DNA von Videospielen und der Kultur, die sie umgibt, eingeschrieben. Über Games reflektiert sich der Leistungskult immer deutlicher auch in andere Sphären. Schließlich ist es nicht nur die Arbeitswelt, in der uns Versatzstücke aus der Logik von Games begegnen – auch der (rechte) politische Aktivismus gamifiziert sich, was anhand des Demagogen Steve Bannon prototypisch nachvollzogen werden kann. Wie kein anderer steht er für den Versuch, aus der im Spiel vermittelten Erfahrung von Handlungsmacht politisches Kapital zu schlagen. Auf verdichtete Weise wird dies am Beispiel von *Tom Clancy's The Division 2* (Massive Entertainment 2019) deutlich. Nicht nur wurde der Angriff auf das US-Kapitol 2021 im Spiel wie in einer Art popkulturellen Prophezeiung vorexerziert, auch gleichen die Charaktere im Spiel auf fast comichafte Weise denen der physischen Welt. Wie passt dies alles zusammen? Und wo verschwimmen Erzählungen maskulinistischer Handlungsmacht im Spätkapitalismus mit tatsächlich politischer Teilhabe?

1 Ohnmacht, Handlungsmacht und Meritokratie

Spiele und Spielweisen treten als Produkte der Massenkultur nicht im luftleeren Raum auf, sondern werden aus einer Gesellschaftsordnung heraus gebo-

3 *Manosphere* bezeichnet ein loses, antifeministisches Netzwerk, das sich vorwiegend in sozialen Netzwerken zusammenfindet und auf Idealen hegemonialer Männlichkeit und der Beherrschung weiblicher Sexualität basiert.

ren, die diese hervorbringt und sich durch sie reproduziert. Sie verweisen auf soziale Realität, jedoch oftmals auf verdrehte, überzeichnete oder kompensatorische Art und Weise. Der Umstand, dass Avatare so häufig als übermächtige Alter-Egos, als *Problem Solver* auftreten, kann somit vor dem Hintergrund einer durch die Erfahrung politischer Machtlosigkeit geprägten Welt gelesen werden.

Das Gefühl, auf gesellschaftliche Dynamiken keinen oder wenig Einfluss auszuüben, beschreiben bereits die Theoretiker:innen der Frankfurter Schule als typisch für den Alltag in der kapitalistischen Massengesellschaft: »Die ganze materielle Welt wird zum Monstrum einer Riesenmaschine, die [dem Individuum] Richtung und Tempo seines Lebens vorschreibt«, so Erich Fromm (1937, 95), während Theodor W. Adorno ein strukturelles »Mißverhältnis zwischen der Macht der Institutionen und der Ohnmacht des einzelnen« (1955, 47) ausmacht. Die Ohnmachtserfahrung prägt den Alltag des entfremdeten Individuums dabei auf verschiedenen Ebenen. Fromm benennt etwa Erfahrungen in der Familie, mit staatlichen Institutionen der Disziplinargesellschaft – idealtypisch geschildert etwa in Kafkas *Der Process* (1925) – und im Besonderen den Bereich der Arbeitswelt. Adorno weiter:

»Jeder fast kann an sich erfahren, dass er seine gesellschaftliche Existenz kaum mehr aus eigener Initiative bestimmt, sondern nach Lücken, offenen Stellen, ›jobs‹ suchen muß, die ihm den Unterhalt gewähren, ohne Rücksicht auf das, was ihm als seine eigene menschliche Bestimmung vor Augen steht, wenn anders er von einer solchen noch etwas ahnt.« (Adorno 1975, 16)

Der Kapitalismus ist eine Ohnmachtsmaschine in mehrfacher Hinsicht: Er beruht auf der systematischen Machtlosigkeit der Arbeiter:innen gegenüber der Produktion und zwingt die Subjekte dazu, sich den Spielregeln des Marktes anzuliefern, weil dieser selbst deren Grundbedürfnisse – wie Wohnen, Ernährung oder Gesundheit – bedingt. Als totale Struktur erzeugt er laufend Situationen (vermeintlicher) Alternativlosigkeit, in denen scheinbar niemand etwas an den Verhältnissen ändern kann: »Die Politik des Standorts, der Wettbewerb auf globaler Ebene, der erbarmungslose Druck der Konkurrenz: Die Macht der unsichtbaren Hand führt dazu, dass immer allen ›die Hände gebunden‹ sind.« (Gönitzer et al. 2023)

Es ist davon auszugehen, dass strukturelle Ohnmacht zu Zeiten des Videospiele anders erlebt und erzeugt wird als in der Mitte des 20. Jahrhunderts. Durch den Prozess, den Michel Foucault als »Gouvernementalität« (2005) be-

schrrieb, wurden Disziplinierungspraxen immer weiter ins Innere der Subjekte verschoben und im Neoliberalismus dem Credo der ›Selbstverantwortung‹ übergeben. Die Gesellschaftsordnung wird somit weniger über die Ausübung oder Androhung direkter Gewalt vermittelt, sondern über verinnerlichten Druck. »Am Ende ist das Individuum in der spätmodernen Gesellschaft zwar frei wie nie zuvor, aber es stößt im Alltag ständig an Grenzen«, fassen Carolin Amlinger und Oliver Nachtwey diese paradoxe Machtlosigkeit zusammen (2022, 129). Ohnmacht als Gefühl ist somit beinahe zu einer universellen Erfahrung, einem *public feeling* (Ann Cvetkovich) geworden.

Die Art und Weise, wie Ohnmacht im Alltag erlebt wird, hat dabei viel mit gesellschaftlicher Ungleichheit zu tun, wie Nikolai Huke schreibt (2021, 61–62). Der Umstand, dass die soziale Spreizung in den Industriegesellschaften in den letzten Jahrzehnten immer weiter wird, während die Hoffnungen auf gesellschaftlichen Aufstieg zurückgehen, manifestiert sich in politischer Apathie und Resignation. Ohnmachtsgefühle wirken sich dabei geschlechtsspezifisch unterschiedlich aus. Im Kontext postfordistischer Strukturreformen ab den 1980er-Jahren erlebten viele Männer eine Erosion ihrer Rolle als *Ernährer* und *Pater Familias* und damit einen Einbruch ihrer bis dahin als selbstverständlich erachteten, identitären Handlungsmacht. Diese Erfahrung findet einen Ausdruck mitunter im Hass auf Frauen und Queers, die ihrerseits ihre traditionellen Rollen nicht mehr erfüllen können und wollen, da sie ebenfalls – in der Regel – zur Werkätigkeit in Niedriglohnsektoren gezwungen werden. Silvia Federici schreibt: »Individual male violence is also a response to women's more assertive demands for autonomy and economic independence and, more simply, a backlash against the rise of feminism.« (2018, 54)

Die Gefühle von Ohnmacht und Apathie treten als Massenphänomene dabei nicht trotz, sondern aufgrund eines Wertesystems auf, innerhalb dessen gesellschaftlicher Erfolg vom Individuum her gedacht wird: der Meritokratie. Sie ist moralisches Rückgrat einer Gesellschaft, die sich zu den Prinzipien von Leistung und Aufstieg als zentrale, hierarchiestiftende Werte bekennt. Dabei setzt sie einen Rahmen, innerhalb dessen sich Menschen mit vermeintlich gleichen Voraussetzungen durch Leistung und Talent – also ›Merit‹ – messen. Meritokratie baut auf der Vorstellung auf, dass sich die Besten durchsetzen, und impliziert dabei notwendigerweise die Produktion von Verlierenden: »It endorses a competitive, linear, hierarchical system in which by definition certain people must be left behind.« (Litter 2018, 17)

Des Weiteren legt die Ideologie großen Wert auf formelle ›Fairness‹ innerhalb des Wettbewerbs, ist aber gegenüber allen Verzerrungen außerhalb ihrer

Logik chronisch blind. Somit kann sich Meritokratie in der Praxis niemals einlösen: »Instead of simply measuring skill, meritocracies also inherently assess a person's good fortune and relative success in the genetic lottery.« (Paul 2018, 49) Meritokratie tritt somit stets nur in unvollständiger Form auf, als utopische Rhetorik, da sie die Art und Weise, wie ›Merit‹ verteilt und produziert wird, außen vor lässt. Durch diesen ›magischen‹ Trick verwandelt die Meritokratie strukturelle Privilegien in individuelle Tugenden.

Sozial wirkt sich dies besonders fatal aus, da es strukturell immer weniger *winner* und immer mehr *loser* gibt: Waren die Industriegesellschaften nach dem Zweiten Weltkrieg von der Möglichkeit des materiellen Aufstiegs breiter Schichten geprägt (›Fahrstuhleffekt«, Beck 1986, 121–160), kam es im Postfordismus zu einer Monopolisierung und damit einer immer rigider werdenden Klassenordnung. Die Aussicht auf sozialen Aufstieg wird von Erfahrungen des Abstiegs – oder Ängsten davor – abgelöst. Gleichzeitig werden Individuen zusehends in eine Rolle als »unternehmerisches Selbst« gedrängt, wodurch meritokratische Diskurse eine Ausweitung und Radikalisierung erfahren (Litter 2018, 230). Solche Erzählungen bleiben weitgehend ungebrochen – auch deshalb, weil durch Meritokratie ein Möglichkeitsraum in die Zukunft projiziert werden kann. »Sehnsuchtsobjekt, Handlungsnorm, politisches Leitbild bleibt der soziale Aufstieg: Aufstieg durch Leistung, Aufstieg durch Chancengleichheit, Aufstieg durch Bildung.« (Nachtwey 2016, 12) In einer zunehmend erdrückenden und prekären Gegenwart produziert dies eine Befriedung durch die sich nie einlösende Erwartung besserer Zeiten. Statt Ungleichheiten aufzulösen, verfestigt Meritokratie diese durch ihre moralische Legitimation. Für Verlierer:innen wirkt sie als Mechanismus der Entmutigung – schließlich hätte man sein Glück selbst *in der Hand gehabt*. Und Scheitern erscheint als logische Konsequenz des eigenen Versagens. Seitens der Gewinner:innen wirkt es hingegen einer Solidarisierung entgegen. Anstelle sozialer Klassen treten in der Meritokratie individuelle Bewertungen wie *Leistungsträger:innen* oder *Sozialschmarotzer:innen* hervor. Misserfolg wird zum Stigma, das zur sozialen Ächtung einlädt.

2 Handlungsmacht und Videospiel: Games als Meritokratie-Simulatoren

In *Games: Agency as Art* argumentiert C. Thi Nguyen (2020), dass das primäre Medium des Spiels die Herstellung einer jeweils spezifischen Handlungs-

macht (*Agency*) ist. Als Spielende nehmen wir, so Nguyen, ein doppeltes Bewusstsein an – »a curious form of double-consciousness« (ebd., 50). Denn einerseits spielen wir ein Spiel aus bestimmten Gründen, etwa um Spaß zu haben. Andererseits funktioniert dies nur, wenn wir unsere real-weltliche Motivation ausblenden und eine vorgegebene *Agency* für die Dauer des Spiels übernehmen. Meistens geht es hierbei um das Überwinden von Hindernissen und/oder um das Gewinnen gegen Mitspielende. Ein gutes Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass die vom Spiel zur Verfügung gestellten Werkzeuge und die zu überwindenden Hindernisse passgenau aufeinander abgestimmt sind, wir uns weder ohnmächtig noch unterfordert fühlen: »In games, we are given the right kinds of abilities, but just barely enough of them – which creates drama and interest.« (ebd., 20)

Dies steht im krassen Unterschied zur Realität außerhalb des Spiels. Während das Verfolgen der *Agency* im Spiel zu einer ästhetischen Erfahrung wird, ist die Problembewältigung in der Realität außerhalb des Spiels oft frustrierend und ernüchternd (ebd., 12–14). Zugleich ist die Handlungsmacht im Spiel von einem klaren Rahmen bestimmt, innerhalb dessen wir nach festgelegten Regeln agieren. Wenn Meritokratie eine spiel-ähnliche Logik auf Fragen der sozialen Mobilität anwendet, geht damit eine Vereinfachung einher, die die Verhältnisse notwendigerweise verzerrt darstellt: »This is the danger of exporting back to the world a false expectation: that values should be clear, well-delineated, and uniform in all circumstances. Games threaten us with a fantasy of moral clarity.« (ebd., 21)

Durch Setzung eines starren Rahmens, innerhalb dessen sozialer Wettbewerb nach vorgegebenen Regeln ablaufen soll (Fairness), durch Vorgabe einer klaren Zielsetzung (Erfolg) und durch Benennung der Spielweise (Aufstieg durch Leistung, Abstieg durch Faulheit) implementiert die Meritokratie ein Spielprinzip in der gesellschaftlichen Realität. Als zentraler Mythos prägt sie die kapitalistischen Gesellschaften des 20. und 21. Jahrhunderts bis ins Mark. Dass Videospiele als »one of the purest spaces of meritocratic rhetoric« (Paul 2018, 11) angesehen werden können, liegt mitunter am Kontext ihrer Entwicklung. Ab den 1990ern kommerzialisiert sich das Videospiele durch den Vormarsch der Heimcomputer und Konsolen vom militärischen Kontext in die Wohnzimmer.⁴ Es erlebt seine Blüte in einer Zeit, die Fredric Jameson als Spätkapitalismus und damit als »reiner« Form des Kapitalismus« (1986,

4 In den 1980ern und 1990ern gelangten sowohl Nintendo NES, SNES, Gameboy als auch die SONY PlayStation und der Sega Saturn auf den Markt. Gleichzeitig wurden PCs mit

78–79) versteht. Diese Phase ist durch eine ungeheure Expansion des Kapitals auf bislang nicht erfasste Bereiche der Warenproduktion gekennzeichnet – sowie durch eine historisch einmalige Durchdringung und Kolonialisierung der Umwelt und des Unbewussten, gekoppelt an den Aufstieg der Medien- und Werbeindustrie.

Es ist wenig verwunderlich, dass sich die Videospiegelindustrie in dieser Ära zu einem ideologischen Brühwürfel des Spätkapitalismus und der Meritokratie entwickelt. Das meritokratische Paradigma realisiert sich hier auf vielfältige Weise und findet etwa in der Arbeitskultur Niederschlag. Spielefirmen werden zu Biomen der Meritokratie, in deren Namen *Crunch-Times*, der Verschleiß von Entwicklungsteams, interner Wettbewerb und toxische Maskulinität genauso alltäglich sind wie die Allmacht von Marketingabteilungen und Investor:innen. Ein auf konstanten Fortschritt fokussiertes Leistungscredo (»constantly pushing the boundaries«) hat Esther Wright etwa am Beispiel von Rockstar Games festgestellt (2021). Electronic Arts entwickelte mit *A.C.T.I.O.N.* bereits in den 2000ern einen firmeninternen Wertekanon, in dem der erste Buchstabe »A« für *achievement* steht (Dyer-Witthof und de Peuter 2009, 57).

Diese leistungsorientierte Ideologie realisiert sich auch in den Geschichten und im Gameplay der Spiele selbst. Abseits von *Mobile Games*, die größtenteils (glücksspielartige) *Pay-to-Win*-Mechaniken verwenden, ist das meritokratische Spielprinzip eines der wirkmächtigsten. Spielende investieren hierbei Fähigkeit, Arbeit und Zeit und erleben eine direkte Übersetzung dieser Mühen in den Spielerfolg. Zentrales meritokratisches Prinzip ist das *Leveling*. Es erweckt den Wunsch nach dem nächsten Aufstieg und lenkt die spielinterne *Agency* auf Etappenziele. *Open-World*-Titel, wie *Sons of the Forest* oder *Valheim*, zeigen diese Prinzipien meist sehr direkt, indem sie den Avatar in eine Spielwelt werfen, wo er notdürftig bekleidet als »Niemand« beginnt. Um den Aufstieg erspielbar zu machen, ist es notwendig, ganz unten zu starten. Besonders bei den zahlreichen als *Sequels* angelegten Spielen sind erzählerische Kniffe nötig, um den Avatar immer wieder als symbolischen »Tellerwäscher« beginnen zu lassen. So erleidet Lara Croft im Laufe der *Tomb Raider*-Serie sowohl Schiffbruch (*Tomb Raider*, Crystal Dynamics 2013) als auch einen Flugzeugabsturz (*Shadow of the Tomb Raider*, Eidos 2018), wodurch die vom Pech verfolgte Aristokratin stets aufs Neue auf Level 1 zurückgesetzt wird. Neben dem Erfüllen von

Betriebssystemen wie Microsoft Windows 3.1, 95 und 98 für Heimanwender:innen ungleich zugänglicher.

Quests erfolgt der Aufstieg meist durch Sammeln (*Grind*) und Kämpfen (*Loot*), wodurch sich die Fähigkeiten des Avatars schrittweise erweitern. Investierte Arbeit wird grundsätzlich belohnt, während es für Unachtsamkeiten eine Bestrafung gibt, die jedoch meist eher dem Lerneffekt dient – durch den Tod des Avatars in *Valheim* (Iron Gate Studio 2021) etwa verlieren die Spielenden fünf Prozent ihres *Total Levels*. Die *Gaia*, die lebendige Natur im Spiel, ist dazu da, *gefarmt* zu werden, und ist de facto Eigentum der Spielenden, vom Moment des Eintretens (*Spawns*) an. Die Mehrzahl der Spiele ist – wie *Valheim* – auf Wachstum, Akkumulation, Erweiterung und Verbesserung als fundamentale Spielprinzipien aufgebaut. Die Früchte der Arbeit können jedoch – anders als für die meisten Menschen in der Arbeitswelt – behalten werden (Trattner 2022). Wachstum bedeutet materiellen Wohlstand, glänzende Rüstungen, Kisten voller Mineralien. In Spielen wie der *Assassin's-Creed*-Serie (Ubisoft ab 2007) übersteigt das angehäuften Kapital irgendwann sogar das Angebot der bei Händler:innen erhältlichen Produkte. Die Grunderzählung ist dabei meist ein einziger linearer Aufstieg, bis der Avatar in seiner Übermacht die ganze Welt, die *Map* beherrscht – und das Spiel somit ›durchgespielt‹ ist. Dabei ist der Erzähltopos ein zutiefst individualistischer: Schließlich gelingt es dem Avatar *aus eigener Kraft*, die Umwelt zu dominieren – und dabei meist auch die Welt zurück ins Lot zu bringen.

In den meisten Story-basierten Spielen ist eine solche Aufstiegserzählung ungebrochen – aber es gibt auch einige namhafte Ausnahmen. In *Red Dead Redemption 2* (Rockstar 2018) beispielsweise (Spoilerwarnung!) erkrankt der Hauptcharakter gegen Mitte/Ende des Spiels an Tuberkulose. Nach einem langen Spielverlauf, in dem sich die körperlichen Fähigkeiten des Avatars kontinuierlich erweiterten, verringern sich die zentralen Variablen ›Gesundheit‹ und ›Ausdauer‹ danach merklich – bis der Charakter schließlich stirbt. Der Bruch mit der Aufstiegserzählung wird hier als »narratives Vehikel der moralischen Läuterung« (Görgen 2020, 39) des Hauptcharakters verwendet.

Ähnliches passiert im Action-Rollenspiel *Summoner* (Volition 2000): In der zentralen Wendung wird der Protagonist Joseph von seinem Mentor verraten, indem dieser ihn anweist, seine Hand mit vier mächtigen Ringen ins Feuer einer heiligen Schmiede zu legen. Diese Aktion setzt mächtige Dämonen frei – und zerstört die Hand des Avatars. Nicht nur gehen dabei die Ringe und damit die lang erkämpften Beschwörungsfähigkeiten verloren, die Spielenden müssen tatsächlich mit nur einer Hand weiterspielen und können – für eine Zeit lang – keine Zweihandwaffen verwenden.

Einige wenige Spiele wiederum profilieren sich als Ganzes durch die Zurückweisung der Aufstiegsmetapher. Das klassische Beispiel hierfür ist die Überlebenssimulation *This War of Mine* (11 bit studios 2014), in der der Alltag einer im Krieg belagerten Stadt aus Perspektive der Zivilist:innen geschildert wird. Aufstiegsmöglichkeiten gibt es kaum, stattdessen werden die Ressourcen immer knapper und die Spielmechanik schwerer und gnadenloser, je länger der Krieg andauert. Zentrale Spielerfahrung ist also gerade die Verneinung einer Kriegsrealität, die sich irgendwann erobern und beherrschen ließe. All diesen Beispielen ist gemein, dass der Bruch mit der Aufstiegs Erzählung als erzählerisches Alleinstellungsmerkmal eingesetzt ist – als Antithese »zu üblichen Modellen der ludischen Selbstoptimierung« (Görgen 2020, 39).

In etwas anderer Form kommt die Meritokratie in *Online Multiplayer Games* zum Ausdruck. Nachdem die Hauptmesslatte hierbei im Wettkampf mit anderen Spielenden liegt, übersetzt sich Meritokratie direkter in die zwischenmenschliche Spielweise, wodurch die zentralen Logiken ins Spiel mitgenommen werden: »Meritocracy in games teaches players that the only way to succeed is based on their own talent and effort, eliminating concerns about the structural issues surrounding access.« (Paul 2018, 61)

Vor allem im Online-Bereich ist also eine positive Spielerfahrung daran geknüpft, besser performen zu müssen als andere. Besonders lang etablierte Spiele und Genres werden somit tendenziell immer hermetischer. Titel wie *World of Warcraft: Dragonflight* (Blizzard Entertainment 2022) setzen etwa darauf, dass sich die Spielenden bis zu einem fast absurden Grad professionalisieren und die Mechaniken minutiös einlernen müssen, um voll am Spiel teilnehmen zu können. Ein extremes Beispiel für leistungsfokussiertes Gameplay ist die Praxis des *Parsing*, bei dem ein externes Tool die Performances der Spielenden beim gemeinsamen *Raid* – also beim koordinierten Spiel im Team gegen einen Endgegner – aufzeichnet und analysiert. Dadurch wird eine Teamleistung wiederum zu einem Wettkampf aller gegen alle. Es gibt aber auch einige prominente, zeitgenössische Gegenbeispiele, in denen versucht wird, *Online Games* auch ohne zu starken Leistungsdruck spielbar und interessant zu machen. Hinzuweisen ist etwa auf die zahlreichen *Co-Op-Games* der letzten Jahre – oder *Diablo IV* (Blizzard 2023), bei dem die Mechanik in der Release-Version so ausgelegt ist, dass selbst Spielende mit sehr unterschiedlichem Fortschritt gemeinsam spielen können.

Die meisten *Online Games* bestätigen und verstärken jedoch den Fokus auf Leistung durch symbolische oder praktische Belohnungen. In kaum einem anderen Bereich gibt es eine derartige Leistungskultur, verkörpert durch *Trophies*,

Cosmetics, Patches, Scores, Leaderboards oder exklusive Ausrüstungsgegenstände. Dazu kommt noch eine im *Online Gaming* etablierte Kultur der Erniedrigung, die es üblich macht, die Verlierer:innen herabzuwürdigen – verbunden mit einem häufig stark sexualisierten Vokabular. Wie in der Arbeitswelt führt die Meritokratie so zu einer gewissen Ellbogenkultur zwischen Spielenden und zu einer Entsolidarisierung. Die damit verbundene strukturelle »Festungspraxis« (Paul 2018, 25) erschwert den Einstieg von neuen Spielenden. Historisch bedingt betrifft das nicht-männliche Spieler:innen besonders stark und ist somit einer der Gründe für die in vielen *Game Spaces* immer noch anhaltende Toxizität. Tendenziell verunmöglicht sie es besonders nicht-männlichen Personen, sich in ihnen wohlfühlen und trägt dazu bei, dass manche Games immer noch als hypermaskuline Echokammern fungieren.

3 Games als Politisierungsmaschine: Der zweifache Sturm auf das Kapitol

Wie aber wirkt sich der meritokratische Leistungsfetisch der *Gaming Culture* außerhalb der Spiele selbst aus? Das prominenteste Beispiel ist die politische Strategie von Steve Bannon – ehemaliger Berater von Donald Trump, Medienmogul und rechtsradikaler Demagoge. Als einer der Ersten erkennt er das reaktionäre politische Potenzial, das die Erfahrung von (spezifisch männlicher) Handlungsmacht in Videospiele birgt. Seine Faszination mit der Gaming-Kultur geht zurück ins Jahr 2005, als Bannon ins *Gold-Farming*-Geschäft einsteigt: Arbeiter:innen aus Niedriglohnländern sollen für ihn in *Online Games* virtuelles Gold und Gegenstände erspielen, die er dann an Spielende in reichen Ländern weiterverkaufen will. Ein Aufstand der *Clickworker* in den Foren, in denen Bannon sein »Gold« feilbietet, lässt das Projekt zwar scheitern, doch die Faszination für die soziale Dynamik der Gaming-Räume inspiriert ihn (Green 2017, 81). In seiner Zeit in Hong Kong lernt Bannon dann jene weitgehend unsichtbare Online-Welt kennen, die er später als Publikum für das rechtsextreme *Breitbart News Network* vorsieht (ebd.). Er begeistert sich für die jungen Männer, die er dort antrifft und die er als intelligent, zielgerichtet, relativ wohlhabend und hochmotiviert beschreibt: »These guys, these rootless white males, had monster power.« (Bannon nach Green 2017, 145)

In einem Interview erzählt Bannon die paradigmatische Geschichte von Dave, einem fiktiven Mann, der als Buchhalter arbeitet und eines Tages stirbt. Sein Begräbnis beschreibt er als unbedeutend und kläglich: »a 10-minute eu-

logy, [...] a few prayers. [...] And that's Dave.« (Bannon nach Senior, 2022) Ganz anders das Begräbnis von Daves Spiel-Avatar: »Dave in the game is Ajax. And Ajax is, like, *the man*.« (ebd.) Wenn Ajax stirbt, komme der ganze Server zusammen, alle nähmen sich frei, es gebe ein riesiges Begräbnis. »Now, who's more real?« (ebd.), fragt Bannon. Seine Vision ist es also, die Differenzerfahrung zwischen der Potenz des Avatars im Videospiel und einer durch Ohnmacht geprägten physisch-realen Alltagswelt politisch zu kanalisieren. »I want Dave in Accounting to be Ajax in his life.« (ebd.). Das versucht Bannon, indem er in Räumen wie *World of Warcraft*-Foren, *4Chan*, *8Chan* und *Reddit* mit antisemitischen, sexistischen und antiislamischen Posts polemisiert und die Gaming-Szene von Breitbart treibt. »You can activate that army. They come in through GamerGate⁵ or whatever and then get turned onto politics and Trump.« (Bannon nach Green 2017, 147)

Vor dem Hintergrund einer immer stärker resignativen Alltagsperspektive stellt Bannon Selbstermächtigung in Aussicht: Ein Versprechen, das identitär und exklusiv geframed wird – als Handlungsmacht einer von Zuwanderung, Feminismus und *Political Correctness* kulturell bedrohten, abendländischen Männlichkeit. Er schafft »soziale Räume verletzter Selbstbehauptung«, wie sie Amlinger und Nachtwey (2022, 192–199) beschreiben, in denen rechtes Rebelmentum kultiviert wird. Verschwörungsmymen sind dabei ein wichtiges Mittel, denn das darin vermittelte »exklusive Wissen [generiert] ungeachtet seiner objektiven Belegbarkeit subjektiv Handlungsmacht« (ebd., 192) und stellt in weiterer Folge ein »Phantasma der Souveränität« (ebd., 191) her. Nicht von ungefähr haben Verschwörungsmymen einige frappierende Ähnlichkeiten zu klassischen Videospiele-Plots: In ihrer unterkomplexen, manichäischen Erzählung lässt sich die Ungerechtigkeit der Welt auf eine Hand voll Bösewichte zurückführen – und kann somit auch von Wenigen wieder ins Lot gebracht werden. Als Quelle der Bedrohung macht Bannon dabei etwa den Feminismus, »liberale Eliten« oder den »Deep State« aus – ein Narrativ, das sich im Wahlkampf 2016 gegen Hillary Clinton wie maßgeschneidert in politisches Kapital umwandeln lässt.

Fünf Jahre später, am 6. Januar 2021, findet der Hass auf staatliche Institutionen dieser heterogenen, rechten und antifeministischen Masse seinen Ausdruck. Was sich an diesem Tag abspielt, hat nicht nur Ähnlichkeiten mit einem

5 *GamerGate* war eine antifeministische, anti-inklusive Belästigungs- und Hasskampagne, ausgetragen über den Hashtag #*GamerGate* auf Kanälen wie *Breitbart*, *reddit*, *4chan* und *8chan*.

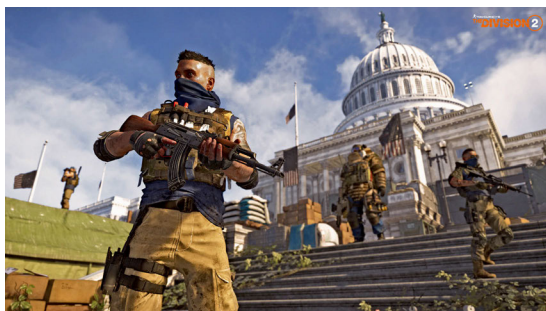
Videospiele-Plot – es stellt auch eine Kulmination der Agitationsbemühungen Steve Bannons dar. Als Donald Trumps Wiederwahl im Kongress zu scheitern droht, versammelt sich eine über *Breitbart* und Social-Media-Kanäle agitierende Masse in Washington, D.C. In einer Rede ermutigt Trump seine Fans, zum Kapitol zu ziehen und gegen seine Abwahl einzustehen. Unter ihnen befinden sich militante Gruppen mit Namen wie *Proud Boys*, *Oath Keepers*, *Three Percenters*, *Kentucky Militia*. Die Aufrührer:innen sind bewaffnet mit Schlagstöcken, angespitzten Hockeyschlägern und Fahnen, Pfeffersprays, Elektroschockern, aber auch mit Messern, Faustfeuerwaffen und teils automatischen Gewehren (Dreisbach und Mak 2021). Die meisten Beteiligten sind Männer mittleren Alters. Viele tragen rote Trump-Kappen, Trump-2020-Pullover, taktische Kleidung, hängen sich Amerikaflaggen um oder sind ver mummt mit Bandanas. Einige stechen durch Kostümierungen mit Fellmützen, Hörnern, Fliegerbrillen, Helmen aller Art oder Cowboyhüten hervor – eine Meute an *Cosplayern*, die die Kapitolpolizei überwältigt und ins Gebäude eindringt. So tragisch die Geschehnisse sind – in einer Zeit, in der die Ästhetik von Games längst im gesellschaftlichen Bewusstsein angelangt ist, wirkt es auf den veröffentlichten Bildern geradezu so, als sei eine Horde an Avataren aus einem Videospiel ausgebrochen und *raide* und *loote* nun das Zentrum der US-amerikanischen Demokratie wie einen *Dungeon*. Die digital konsolidierte und radikalisierte Ohnmachtserfahrung entlädt sich in einem real-weltlichen Sturm (Abb. 1).

Abbildung 1: Mitglieder der *Oath Keepers* am Osteingang des US-Kapitols in Washington, D.C., am 06.01.2021.



AP Photo/Manuel Balce Ceneta, veröffentlicht auf why.org

Abbildung 2: Screenshot aus Tom Clancy's: The Division 2.



The Division Wiki, CC by GhostVikingUSMC, veröffentlicht auf <https://thedivision.fandom.com>

Der Angriff hat ein digitales Vorbild: Im *Loot-Shooter*⁶ *Tom Clancy's The Division 2* (Massive Entertainment 2019) – erschienen zwei Jahre vor den beschriebenen Ereignissen – müssen die Spielenden in der finalen Quest das US-Kapitol erstürmen. Den Rahmen dafür bildet eine postapokalyptische Erzählung, inspiriert von den Werken des mittlerweile verstorbenen, reaktionären Kalter-Krieg-Autors Tom Clancy: Eine Pandemie stößt die Welt ins Chaos und lässt das staatliche Gewaltmonopol zusammenbrechen. Das Virus trägt den Namen ›Dollar-Grippe‹, weil es sich über Bargeld verbreitet, und wird somit mit genau jener Wirtschafts- und Gesellschaftsordnung assoziiert, die der kollektiven Ohnmacht zugrunde liegt. Im Spiel tritt der Avatar – wie so oft – als Ordnungsstifter in Erscheinung, der das Ziel verfolgt, das Chaos wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Die Spielenden schlüpfen dafür in die Rolle eines Mitglieds der *Strategic Homeland Division*, einer Geheimarmee, die im Katastrophenfall zu jeder Gewaltanwendung legitimiert ist. Gegen Ende des Spiels wird die ›Division‹ damit beauftragt, das Hauptquartier der ›True Sons‹ im Kapitol zu erobern. In Umkehrung der Geschehnisse des sechsten Januars ist es hier also nicht die Kapitopolizei, die das Gebäude verteidigt, sondern eine Miliz, die den Staat verachtet und seine Wahrzeichen plündert (Abb. 2).

Zwar ist es möglich, einen weiblichen Avatar zu spielen, Gameplay und Story stehen jedoch in einer heroisch-maskulinstischen Erzähltradition, in

6 Ein *Loot-Shooter* ist ein auf das Sammeln von Waffen, Munition, Ausrüstung und anderen Gegenständen (*loot*) fokussiertes Shooter-Game.

der es nur militärische Lösungen geben kann. Die Spielenden erfahren hier ein Maximum an individueller Handlungsmacht. Schließlich liegt es alleine an ihnen, die Gesellschaft aus den Klauen tyrannischer Milizen zu befreien und das Weiterbestehen der freien Welt zu sichern. Alternative Lösungsoptionen, moralische Dilemmata oder ein multiperspektivischer *Point of View* auf Sachverhalte, Personen und Situationen, die tatsächliche *Agency* im Sinne einer Entscheidungswahl bedingen, fehlen jedoch. Letztlich bleiben die Spielenden in der Rolle, vorgegebene Befehle unhinterfragt ausführen zu müssen. Handlungsmacht bleibt in ihrer digitalen Simulation also zuallererst eine Form der Rhetorik, während die Ebene des politischen Handelns fehlt. Und das ist die eigentliche Hauptparallele zur physischen Realität: Auch Bannon mobilisiert seine zornigen Massen – die Daves, aus denen er Ajaxe zu machen versprach – in erster Linie, um seine Medienprojekte zu monetarisieren. Im von Max Weber beschriebenen »politischen Kapitalismus« (1922, 393), für den Trump und Bannon exemplarisch stehen, wird die Ausübung politischer Macht an wirtschaftliche Bereicherung geknüpft (Ishchenko 2022). Ideologische Rhetorik ist hier Mittel zum Zweck und steckt mit beiden Beinen in der Alternativlosigkeit eines »Capitalist Realism«, wie ihn Mark Fisher beschrieb (2009).

Erst in der Postapokalypse – so die Erzählung – erhält das Individuum seine Handlungsmacht zurück. Hierin besteht die Verführungsmacht der Dystopie (Pöttsch 2022), die an die Stelle des orientierungslosen und vermeintlich dezentralen Kapitalismus einen unterkomplexen Raum setzt, in dem Probleme klar begreifbar und durch das Individuum lösbar sind. Es ist ein hilfloser Traum, denn in der hegemonialen, spätkapitalistischen Vision werden die Probleme einer krisenhaften Zeit in hyperreale Bilder gefasst: ein martialisches Ersatznarrativ für komplexe gesellschaftliche Problemstellungen, aus dem sich keine emanzipative Perspektive ergibt. Gleichzeitig dringen, so scheint es, Elemente der Videospiele-Welten im Kontext real erlebter Machtlosigkeit in die Praxis des politischen (rechtsextremen) Aktivismus ein. Eine Utopie von kollektiver Selbstermächtigung ist nicht Teil dieser Story.

Dank an Adina Camhy, Kathrin Trattner und Franz-Josef Windisch-Graetz.

Quellenverzeichnis

- Adorno, Theodor W. 1979 [1955]. Zum Verhältnis von Soziologie und Psychologie. In: Soziologische Schriften I, Buchreihe *Gesammelte Schriften*, Bd. 8, 42–85, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. 1979 [1965]. Gesellschaft. In: Soziologische Schriften I, Buchreihe *Gesammelte Schriften*, Bd. 8, 9–19, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Amlinger, Carolin und Oliver Nachtwey. 2022. *Gekränkte Freiheit. Aspekte des libertären Autoritarismus*. Berlin: Suhrkamp.
- Beck, Ulrich. 1986. *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Diablo IV. 2023. Entwicklung: Blizzard Team 3 und Blizzard Albany. Publisher: Blizzard Entertainment.
- Dreisbach, Tom und Tim Mak. 2021. Yes, Capitol Rioters Were Armed. Here Are The Weapons Prosecutors Say They Used. <https://www.npr.org/2021/03/19/977879589/yes-capitol-rioters-were-armed-here-are-the-weapons-prosecutors-say-they-used>.
- Dyer-Witheford, Nick und Greig de Peuter. 2009. *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Federici, Silvia. 2018. *Witches, Witch-Hunting, and Women*. New York: PM Press.
- Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism. Is There No Alternative?* Ropley: John Hunt Publishing.
- Ford, Dom. 2016. »eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate«: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. In: *Game Studies. the international journal of computer game research*. 16 (2). <https://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Foucault, Michel. 2005. Die Gouvernementalität. In: Michel Foucault: *Analytik der Macht*, herausgegeben von Daniel Defert und François Ewald, 148–174, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fromm, Erich. 1937. Zum Gefühl der Ohnmacht. *Zeitschrift für Sozialforschung* 6 (1): 95–118.
- Gönitzer, Markus; Robin Klengel und Miriam Schmid. 2023. Willkommen in der Festung Ohnmacht. Rede zum Jahresprogramm FORUM STADTPARK – Festung Ohnmacht. <https://forumstadtpark.at/media/pages/aktuelles/willkommen-in-der-festung-ohnmacht/b317fe5c91-1684752100/willkommen-in-der-festung-ohnmacht.pdf>.
- Görgen, Arno. 2020. Zwischen Pathologisierung und Enhancement. Formen der Medikalisierung digitaler Spiele. In: *Krankheit in Digitalen Spielen*. In-

- terdisziplinäre Betrachtungen*, herausgegeben von Arno Görge und Stefan Heinrich Simond, 17–49. Bielefeld: transcript.
- Green, Joshua. 2017. Devil's Bargain. *Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency*. New York: Penguin Press.
- Huke, Nikolai. 2021. *Ohnmacht in der Demokratie. Das gebrochene Versprechen politischer Teilhabe*. Bielefeld: transcript.
- Ishchenko, Volodymyr. 2022. Behind Russia's War Is Thirty Years of Post-Soviet Class Conflict, *Jacobin Magazin* <https://jacobin.com/2022/10/russia-ukraine-war-explanation-class-conflict>.
- Jameson, Fredric. 1986. Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: *Postmoderne Zeichen eines kulturellen Wandels*, herausgegeben von Andreas Huyssen und Klaus R. Scherpe, 78–79. Hamburg: Rowohlt.
- Littler, Jo. 2018. *Against Meritocracy. Culture, power and myths of mobility*. Abingdon: Routledge.
- Nachtwey, Oliver. 2016. *Die Abstiegs-gesellschaft. Über das Aufbegehren in der regressiven Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Nguyen, C. Thi. 2020. *Games. Agency As Art*. Oxford: University Press.
- Paul, Christopher A. 2018. *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Pötzsch, Holger. 2022. Toward a Diagnostics of the Present: Popular Culture, Post-Apocalyptic Macro-Dystopia, and the Petrification of Politics. In: Lene Johannessen and Asbjørn Grønstad. *Microdystopias: Aesthetics and Ideologies in a Broken Moment* <https://munin.uit.no/handle/10037/27333>.
- Red Dead Redemption 2. 2018. Entwicklung: Rockstar Studios. Publisher: Rockstar Games.
- Senior, Jennifer 2022. American Rasputin. Steve Bannon is still scheming. And he's still a threat to democracy. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2022/07/steve-bannon-war-room-democracy-threat/638443/>.
- Shadow of the Tomb Raider. 2018. Entwicklung: Eidos Montreal. Publisher: Square Enix.
- Sons of the Forest. 2023 (Early Access). Entwicklung: Endnight Games. Publisher: Newnight.
- Summoner. 2000. Entwicklung: Volition. Publisher: THQ.
- This War of Mine. 2014. Entwicklung: 11 bit studios.
- Tom Clancy's: The Division 2. 2019. *Entwicklung*: Massive Entertainment. Publisher: Ubisoft.
- Tomb Raider. 2013. Crystal Dynamics, et al. Publisher: Square Enix.

- Trattner, Kathrin. 2022. Production, accumulation, progress: Capitalism and/in Valheim [Vortrag]. In: *The Gaming Cultures of Valheim* am 29. 4.2022, Online-Konferenz.
- Valheim. 2021 (Early Access). *Entwicklung*: Iron Gate Studio. Publisher: Coffee Stain Publishing.
- Weber, Max. 1922. *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie*. Band 1. Tübingen: J. C. B. Mohr.
- World of Warcraft: Dragonflight. 2022 [2004]. *Entwicklung*: Blizzard Entertainment.
- Wright, Esther. 2021. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and Narratives of »Progress«. In: *European journal of American studies* 16 (3). Special Issue: Video Games and/in American Studies. Politics, Popular Culture, and Populism. <https://doi.org/10.4000/ejas.17300>.

