

The Special Sauce of Total Refusal

In der Triangel Spiel, Kapitalismus und Krieg

Leonhard Müllner

Spielen ist politisch

Spiele sind – wie der Pionier der Spielewissenschaft Johan Huizinga 1938 in *Homo Ludens* schreibt – ein gesellschaftlicher Ausdruck der Interpretation des Lebens und der Welt.¹ Sie sind daher weder weltentkoppelt, noch entrückt von der Gesellschaft, die sie erzeugt. Die Verbindung von Kultur und Spiel wird, so Huizinga, in *höheren Formen* des sozialen Spiels besonders deutlich, wenn sie in der geordneten Tätigkeit einer Gruppe oder zweier gegeneinander spielenden Gruppen besteht.² Damit betont er einerseits die soziale Rolle des Spiels, andererseits das *Agonale*, den Wettkampf des Spiels, der in Charakteren, Figuren, Regeln, Bühnenbildern sowie Erzählungen und Antagonismen gekleidet ist. Durch die Art der Darstellung des Gegnerischen oder Feindlichen – aber vor allem dem Identifikatorischen – dringt das Politische ins Spiel ein.

Für Soraya Murray eröffnen Videospiele eine »lived world in a playable form«, die Einblicke in Ängste und Phantasien bestimmter Kulturen geben und einen spezifischen kulturellen Kontext vermitteln.³ Das mächtige, junge Medium formt die Werte und Weltbilder vor allem der aufwachsenden Generationen und produziert prägende manichäische Bilder von Gut und Böse, die in unsere Gesellschaft hineinwirken.

1 »The view we take in the following pages is that culture arises in the form of play, that it is played from the very beginning.[...] It is through this playing that society expresses its interpretation of life and the world.« Johan Huizinga, *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture* (London: Routledge & Kegan, 1944), 47

2 Ebd.

3 Video games represent powerful invocations of the lived world in playable form, which offer insights into the core fears, fantasies, hopes and anxieties of a given culture in a specific cultural context.« Soraya Murray, *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space* (London: I. B. Taurus, 2018), 2.

Pseudomarxistische Medienguerilla

Diese versteckten (ideologischen) Logiken unter der Textur der Videospiele ans Tageslicht zu zerren, ist Teil von *Total Refusals* künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Medium. Hinter diesem Namen stecken Robin Klengel, Michael Stumpf, Susanna Flock, Adrian Haim, Jona Kleinlein und Leonhard Müllner – das *pseudomarxistische Medienguerilla-Kollektiv*. Gemeinsam intervenieren sie in diese *halböffentlichen Räume*⁴, die sich der Anweisung, Krieg zu spielen, widersetzen und mit der Logik der Games brechen, um schlussendlich zumeist eine pazifistische Wende zu bewirken. Als Gamer*innen zweckentfremden sie die digitalen Polituren und ihre Effektfeuerwerke, die partizipative Spieltechnologie und in sich geschlossenen Welten, in die sie ihre Erzählungen implantieren, nicht zuletzt um ihre ästhetische Kraft zu unterwerfen und ihre politische Konstruktion sichtbar zu machen.

Das Bühnenbild der *Open World*-Titel, die meist als Austragungsort für ihre Interventionen gewählt werden, bildet in hyperrealistischer Präzision Schauplätze ihrer physisch-realen Zeitgeschichte oder Gegenwart nach. Damit werden jene gegenwartsbezogenen Fragen in die digitale Welt getragen, die *Total Refusal* umtreiben. Fragen des Ungehorsams als demokratiebildendes Moment, der Simulation einer gefährdeten Umwelt als Bildzauber-Kulisse und der digitalen Naturdarstellung, der Aneignung kommerzieller oder der Öffentlichkeit entzogener Orte, medien- und kapitalismuskritischer Analysen und der Beugung konsensueller Regeln im Kontext vorhandener Hegemonien.

Eine der ersten Arbeiten des Kollektivs trägt den Titel *Operation Jane Walk*⁵, das in dem Mehrspieler-Shooter *Tom Clancy's: The Division*⁶ gedreht wurde. Die militärisch-komponierte Umgebung des Spiels wird durch einen künstlerischen Eingriff zweckentfremdet und – soweit es die Software zulässt – im Sinne eines Spaziergangs pazifistisch umgenutzt. Die Flaneur*innen gehen den Kämpfen weitestgehend aus dem Weg und werden zu friedlichen Tourist*innen, die durch eine der Realität präzise nachempfundene Version von Midtown Manhattan geführt werden. Die aufwendige Kulisse der Stadt wurde von den Entwickler*innen von *Massive Entertainment* ausschließlich für das Kriegsspiel

- 4 Halböffentlich bezieht sich hier auf Multiplayer Online-Spiele, die insofern öffentlich sind, als die Spielenden mehr oder weniger zufällig aufeinander treffen. Dennoch wäre es ungenau, Spielwelten als öffentliche Räume zu bezeichnen – obwohl sie teilweise den öffentlichen Räumen unserer physischen Realität nachempfunden werden – da sie nicht zufällig Flanierende anziehen, sondern kommerziell beschaffen sind und von großen Unternehmen hergestellt und entsprechend ihrer kommerziellen Interessen genutzt werden. Dadurch und weil sie von einem Algorithmus im Hinblick auf die Beachtung der Spielregeln streng überwacht werden und in einer kapitalistischen Logik gestaltet sind, sind sie am ehesten mit Business Improvement Districts (BITs) zu vergleichen. BITs sind öffentlichen Räumen nachempfunden, meist städtische Bereiche, die von privaten Unternehmen genutzt und überwacht, um so für die kommerzielle Verwertung optimiert werden.
- 5 Das Projekt gibt es sowohl als 16-minütigen Kurzfilm (*Total Refusal*. »Operation Jane-Walk«, Vimeo, 20.11.2018, <https://vimeo.com/301933682>, aufgerufen am 30. März 2022.) oder als Live Online Performance, die in der Regel über eine Stunde dauerte: *Total Refusal*. »Operation Jane-Walk. Live Online Performance, Utrecht«, Vimeo, 20.06.2019, <https://vimeo.com/343438352>, aufgerufen am 30. März 2022.
- 6 Gerighty, Julian, und Jansén, Magnus. »Tom Clancy's: The Division«. Massive Entertainment; Red Storm Entertainment, 08. März 2016.

errichtet. Der Sprecher Jacob Banigan kommentiert aus dem *Off* die gerenderten Architekturen von Le Corbusier oder Walter Gropius sowie den ideologischen Kampf um den urbanen Raum, der zwischen dem Stadtentwickler Robert Moses und der Stadtforscherin Jane Jacobs ausgetragen wurde. Es entspinnt sich eine Erzählung über den Einfluss des Kriegs auf die Architektur, die Geschichte des Urbanismus und die Stadt selbst. Als Kurzfassung einer Live-Performance ist der Film gleichfalls eine Form von *Live Lecture* auf dem digitalen Schlachtfeld, die die Grenzen des Dokumentarischen beleuchtet. Der Militanz der Welt von *Tom Clancy* wird ein friedlicher Spaziergang entgegengestellt. Die Schießwut der NPC-Gegner*innen wird nicht mehr als spielerische Herausforderung wahrgenommen, sondern in ihrer programmierten Aggression während der Stadtführung bloßgestellt.

Die Anfänge

Die Gründung des Kollektivs wurde von zwei spanischen Künstler*innen inspiriert, die ebenfalls einen der bekanntesten Shooter zu pazifizieren versuchten:

Die Intervention *Freedom* (2010)⁷ der Spielverderber*innen Franco und Eva Mattes in *Counter-Strike*⁸ – ein Shooter, den sie pazifistisch umnutzen – stiftete zur Gründung von *Total Refusal* an.

Dabei ist die Verzahnung von Spiel und Krieg so alt wie die Mediengeschichte selbst, in der Titel wie das Gänsepiel oder Schach in wahlweise propagandistische/friedlich-höfische oder militärische Settings umgedeutet werden. Bereits seit dem Altertum werden Antagonismus sowie das Agonale in militärische Uniformen gesteckt und Brettspiele wie zum Beispiel Schach werden kriegerisch modifiziert.

Eugen Pfister definiert das Politische in Videospielen folgendermaßen: Zwar würden nicht alle Videospiele eine bewusste oder beabsichtigte politische Botschaft haben, vermitteln aber dennoch politische Inhalte. Sie würden nicht in aseptischen Laboren unter Vakuum und ohne Kontakt zur Außenwelt entwickelt werden, da sie das Ergebnis der Kultur und der Gesellschaft sind, aus der sie stammen, so der Autor:

Their developers are not creating games *ex nihilo* but are falling back on the world they know. They are – most of the time – recreating the world they are used to. [...] Therefore all games can be analysed for traces of a political discourse. Video games are an excellent source for ideological values and worldviews in mass media.⁹

7 Mattes, Eva und Franco Mattes. »Freedom« Vimeo, 2010, <https://vimeo.com/16864989>, aufgerufen am 26. März 2022.

8 Le, Minh und Jess Cliffe. »Counter-Strike«. Valve, 09. November 2000.

9 »It is true, not all video games have a conscious or an intentional political message but they communicate political aspects nonetheless. Games are not developed in aseptic laboratories under vacuum and without contact to the exterior. They are the result of their culture and society of origin.« Eugen Pfister, »On Political Communication in Digital Games«, *Spiele. Kultur. Wissenschaft*, 2018, aufgerufen am 29. Juni 2020, <https://spielkult.hypotheses.org/1614#more-1614>.

Individualismus, Ideologien und Imperien

Im Spannungsfeld zwischen Regeln und Bildern werden Ideologien definiert, die durch das *Gameplay* eingeübt werden. Die Bilder des Mediums kolonialisieren nach Hans Belting unsere Körper. Anstelle, so schreibt er, dass wir die Bilder um uns herum kontrollieren, würden wir von ihnen abhängig gemacht werden, »so that even if it seems that we are in charge of generating them, it is in fact the images that are in control.«¹⁰ Verstärkt wird diese Dynamik mittels Highscores, kompetitivem *Gameplay*, akkumulativen Spielemechaniken wie *looten* und *grinden*, Optimierungsvorgängen wie dem *leveln* und *customizen*, und der Erfolgserzählung eines exzellenten Individuums. All das trägt zur Verinnerlichung liberaler Ideologien und kapitalistischer Handlungsweisen bei.

Deshalb sieht Total Refusal die Aufgabe der Kunst unter anderem darin, den gesellschaftlichen Konsens sichtbar zu machen, zu stören oder zu brechen. Der erste Langfilm von Total Refusal, *Money is a Form of Speech*¹¹, steht in der Nachfolge von *Operation Jane Walk*. Im digitalen Washington D.C. des Sequels *Tom Clancy's: The Division 2*¹² angesiedelt, wurde anstelle einer Stadtführung ein *Lecture Ballet* zum Thema Kapitalismus und Demokratie konzipiert. Die der physischen Realität minutiös nachempfundene US-amerikanische Hauptstadt, die dem Spiel als militärisch-komponierte Kulisse für ein Weltuntergangs-Szenario dient, wird für eine essayistische Erzählung umgenutzt. Diese kreist um die Rolle und Funktionsweise der Demokratie als sich selbst genügendes Sprachspiel in einer Gesellschaftsform, die den Kapitalismus bis in ihre unhinterfragten Grundfesten verinnerlicht hat. An neuralgischen Punkten werden Orte besucht, die über die Mesalliance von Demokratie und Kapitalismus Auskunft geben. Die Tour beginnt im *Weißes Haus* und besichtigt Gebäude wie die EPA – die *Environmental Protection Agency* – die im sogenannten *Republican Reversal* in ihrer Zielsetzung verkehrt wurde: Statt Agenden des Umweltschutzes zu vertreten, werden Studien in Auftrag gegeben, die Skepsis gegenüber der menschlichen Einwirkung auf die Klimakatastrophe schüren sollen. Im *FBI-Hauptquartier* werden spätkapitalistische Tendenzen der Versicherheitlichung bei gleichzeitigem Demokratieabbau besprochen. In der Vorabversion tanzen im Finale die Avatare auf den Flügeln der in der Hauptstadt abgestürzten *Air Force One* – dem präsidentiellen Flugzeug. Das Projekt soll damit grundlegende strukturelle Fragen aufwerfen, die jenseits des Horizonts der hegemonialen politischen Diskurse und Berichterstattung liegen.

-
- 10 »From the perspective of anthropology, we are not masters of our images, but rather in a sense at their mercy: they colonize our bodies (our brains), so that even if it seems that we are in charge of generating them, it is in fact the images that are in control.« Hans Belting, *An Anthropology of Images. Pictures, Medium, Body* (Princeton und Oxford: Princeton University Press, 2022), 9f.
- 11 Zum Zeitpunkt des Schreibens ist die Arbeit *Money is a Form of Speech* noch in ihrer Entwicklung und wurde im Zustand des Work-in-Progress im Kunstraum Niederösterreich Wien in der Ausstellung *Stormy Weathers* September bis Dezember 2020 und im Centre Culturel Suisse Paris von Februar bis April 2021 ausgestellt. Als Vorabversion zu sehen auf: <https://vimeo.com/463785342>/Passwort : marx (aufgerufen am 30.03.2022)
- 12 Gerighty, Julian, und Mathias Karlson. »Tom Clancy's The Division 2«. Massive Entertainment, 15. März 2019.

Videospiel als sozialer Raum

Denn anders als meist behauptet wird, erlangen wir gesellschaftlichen Konsens nicht ausschließlich durch soziale Ausverhandlungen. Im Gegenteil: Er wird vor allem von der alles durchdringenden politischen Ökonomie vordefiniert. Das ruft dissidente Kräfte auf. Diese kommen zum Glück nicht nur von vereinzelt künstlerischen Positionen, die in sich in den *Separées von Festivals* und *White Cubes* verhandeln. Das Kollektiv versteht Videospiele als soziale Räume. Aus diesem Grund wollen die Mitglieder nicht nur die Schwellen zu anderen Disziplinen, sondern auch zur *Gaming Community* und zu Menschen außerhalb der Film- und Kunstszene überwinden. Das Ziel ist der wechselseitige Austausch und Inspiration.

Dabei reichen die Errungenschaften der *Gaming-Community* von Videoinhalten, wie *Let's Plays* und *Walkthroughs* (kommentierte und unkommentierte Tutorialvideos von Videospielen), bis zu damit einhergehenden Anleitungen zum Ungehorsam gegenüber den Spielregeln. Im Zuge dessen kommt den sogenannten *loopholes* – also Schlupflöchern, durch die das Apparative des Spiels schimmert – eine besondere Bedeutung zu. Durch ihre Aufdeckung durchbrechen die Gamer*innen die Textur der Spieleoberfläche und können die innerweltlichen Regeln anhand von Tricks außer Kraft setzen oder ignorieren.

Katie Salen und Eric Zimmerman erläutern den das Spiel verändernden spielerischen Zugang als *transformative play*.¹³ *Transformative play* tritt auf, wenn die starre Struktur des Spiels (*games*) durch spielerische, freie Bewegungen (*play*) verändert wird. Diese freien, spielerischen Bewegungen besetzen nicht nur Zwischenräume des Systems, sondern transformieren den Spielraum als Ganzes. Als Beispiele für *transformative play* nennen Katie Salen und Eric Zimmerman einerseits einen cyberfeministischen *Patch*¹⁴, der transsexuelle Versionen von Lara Croft in *Tomb Raider* erstellt und damit normative sexuelle Codes bricht und andererseits die Verwendung der *Quake*-Spiele-Engine als Werkzeug zur Filmerstellung umkodiert.

13 »Transformative play is a special case of play that occurs when the free movement of play alters the more rigid structure in which it takes shape. The play doesn't just occupy and oppose the interstices of the system, but actually transforms the space as a whole. A cyberfeminist game patch that creates transsexual versions of Lara Croft is an example of transformative play, as is the use of the Quake game engine as a movie-making tool.« Katie Salen und Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge: MIT Press, 2003), 379

14 Mit Patch ist hier eine Fehlerbehebungssoftware oder Update beschrieben, die Bugs, also Fehler behebt.

Spätkapitalismus und Hyperrealismus

Beim Spielen mit diesen Regeln mittels *emergent gameplay*¹⁵ definiert *Total Refusal* die Funktion dieser *Triple-A-Welten* abseits ihres kommerziellen Vergnügens neu. Wie wir bereits gesehen haben, lassen sich durch alternative Spielweisen öffentliche Räume für Ideologiekritik und Medienanalyse schaffen. Deren Architekturen, Charaktere und Artefakte bilden den Stoff aus dem die gesellschafts- und medienkritischen Interventionen, Erzählungen, Videoinstallationen und Live-Online-Performances des Kollektivs gebaut sind. Ihr Begriff des *Upcyclings* bezieht sich auf das Vorhaben, den unterhaltungsindustriellen Zweck der Spiele mittels künstlerischer Aneignung zugunsten ihres kulturellen, politischen, gesellschaftskritischen als auch bildgewaltigen Potenzials umzunutzen. Im Zuge dessen üben sie eine *materialistische* Analyse der Narrative und Kritik jenes ökonomischen Koordinatensystems aus, dessen Produkte sie sind.¹⁶

Videospiele sind mitunter die schillerndsten Artefakte des hyperrealen *Spätkapitalismus*. Geprägt wird dieser von einer Finanzmarkt-Logik, die Kultur und Medien und viele Bereiche darüber hinaus dominiert. Als Kunst- und Filmschaffende arbeitet *Total Refusal* mit der Semantik von Oberflächen und den Erzählungen dieser Realität, die sich auf und unterhalb von ihnen zutragen. »Die Realität«, so Jean Baudrillard, gehe »im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung des Realen auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums – Werbung, Foto etc. – und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale [...]«. ¹⁷ Die digitale Welt aus Klischees und perfekten Sonnenuntergang wird vom Kollektiv in Hinblick auf ihre *post-politischen* Inklinationen untersucht.

In *Swings Don't Swing* dient die Kulisse nicht einer Stadtführung, sondern – ganz im Zeichen des Hyperrealismus – führt deren Unbenutzbarkeit als austauschbare, sich immer wiederholende Requisite vor. *Swings don't Swing* umfasst vier schaukelnde Projektoren, in von einem Motor in Bewegung gesetzten Holzschachteln.¹⁸ Die bewegten Projektionen auf der Wand verändern somit ständig ihre Größe und ihren Bildschärfe-

15 »Emergent Gameplay: Commonly used to mean gameplay that was not anticipated by the game designer, though this is a problematic definition.« .« Jesper Juul: »A Dictionary of Video Game Theory«, 2005, aufgerufen am 28. Juni 2020, <https://www.half-real.net/dictionary/#emergentgameplay>.

16 Der gesellschaftliche und historische Raum wird durch seine wirtschaftlichen Grundbedingungen und die Kämpfe, die sich dadurch bedingen über den Begriff des Materialismus erfasst. Friedrich Engels definiert den »historische[n] Materialismus« [als jene] Auffassung des Weltgeschichtsverlaufs, die die schließliche Ursache und die entscheidende Bewegungskraft aller wichtigen geschichtlichen Ereignisse [...] in der ökonomischen Entwicklung der Gesellschaft, in den Veränderungen der Produktions- und Austauschweise, in der daraus entspringenden Spaltung der Gesellschaft in verschiedene Klassen und in den Kämpfen dieser Klassen unter sich.« Friedrich Engels, »Einleitung zur englischen Ausgabe der ›Entwicklung des Sozialismus‹«, in *Karl Marx Friedrich Engels Werke* 22, hg. Institut für Marxismus-Leninismus Beim ZK der SED (Berlin: Dietz Verlag, 1977), 298.

17 Jean Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, übers. Gabriele Ricke u.a. (Berlin: Matthes & Seitz, 2011), 134

18 *Total Refusal*. »Swings don't swing«, Vimeo, Oktober 2019, <https://totalrefusal.com/home/swings-don-t-swing>, aufgerufen am 30. März 2022.

grad. Es sind Spielplätze aus *Tom Clancy's: Ghost Recon Wildlands*¹⁹ zu sehen. Als Teil der digitalen Kulisse sind sie im Shooter nicht wirklich benutzbar. In ihrer rein dekorativen Rolle wird das für das Kinderspiel vorgesehene Areal zum leblosen Raum. Die vier im Raum schaukelnden Videos dokumentieren unterschiedliche Versuche, mit den dysfunktionalen digitalen Spielgeräten zu interagieren. Es zeigt sich, wie schwierig es ist, friedlich innerhalb eines Kriegsspiels zu spielen. Das Friedliche ist Blendwerk im Mainstream-Videospiel. Nur das Kriegerische wirkt über Schüsse und Explosionen auf den Avatar. Das Setting eines fiktiven Boliviens stellt eine *bildverzauberte* Landschaft zur Verfügung ohne sich über seine Kulissenhaftigkeit hinaus für seine sozialwissenschaftliche oder historische Darstellung zu interessieren. Bolivien wird hier nur als Kriegsspektakel nachempfunden und das Bühnenbild als Natur und Architekturlkulisse, die Menschen als Statist*innen – meist bewaffnet, in der Regel feindlich, seltener alliiert.

Diese kulissenhafte Reduktion des Landes und seiner Bewohner*innen führt zurück zu Baudrillard und seiner Definition des Hyperrealismus. In seiner Verflüchtigung werde das Reale zum Realen schlechthin, zum Fetischismus des verlorenen Objekts »nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal.« Baudrillard kreist den Begriff des Hyperrealismus weiter ein, als etwas Fortgeschrittenes, in dem sogar der Widerspruch zwischen Realem und dem Imaginären ausgelöscht sei. Die Irrealität sei nicht mehr die eines Traums oder Phantasmas, eines Diesseits oder Jenseits, »es ist die Irrealität einer halluzinierenden Ähnlichkeit des Realen mit sich selbst.«²⁰

Jean Baudrillard spricht davon, dass die alltägliche, politische, soziale, historische und ökonomische Realität die simulierende Dimension des Hyperrealismus verkörpere. »Überall leben wir schon in der ›ästhetischen‹ Halluzination der Realität.«²¹ Die Welt aus *Getty Images* verschlingt oder verneint Ideologie, in dem sie sich selbst als unpolitisch und pragmatisch darstellt. Der in ihr lebende Manichäismus nimmt eine beliebige Form an, in der das Böse und das Gute – als Klischee – unambivalent auftritt.

Dabei formuliert das militärische Setting von zeitgenössischen Mainstream-Videospielen ein hyperreales Bühnenbild – das *Total Refusal* in seinen Performances parasitär künstlerisch umnutzt.

Medienverzeichnis

- Baudrillard, Jean. *Der symbolische Tausch und der Tod*. Übersetzt v. Gabriele Ricke, Ronald Voullié und Gerd Bergfleth. Berlin & Matthes & Seitz, 2011.
- Belting, Hans. *An Anthropology of Images. Pictures, Medium, Body*. Princeton und Oxford: Princeton University Press, 2022.
- Couzian, Eric. »Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands«. Ubisoft Paris; Ubisoft Milan, 7. März 2017.

19 Couzian, Eric. »Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands«. Ubisoft Paris; Ubisoft Milan, 7. März 2017.

20 Baudrillard, *Der symbolische Tausch*, 135.

21 Ebd., 138

- Engels, Friedrich. »Einleitung zur englischen Ausgabe der ›Entwicklung des Sozialismus‹«. In *Karl Marx Friedrich Engels Werke* 22, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus Beim ZK der SED, (Berlin: Dietz Verlag, 1977), 287–311.
- Gerighty, Julian und Jansén, Magnus. »Tom Clancy's: The Division«. Massive Entertainment; Red Storm Entertainment, 08. März 2016.
- Gerighty, Julian und Mathias Karlson. »Tom Clancy's The Division 2«. Massive Entertainment, 15. März 2019.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan, 1944.
- Juul, Jesper. »A Dictionary of Video Game Theory«, 2005, aufgerufen am 29. Juni 2020. <https://www.half-real.net/dictionary/#emergentgameplay>
- Le, Minh und Jess Cliffe. »Counter-Strike«. Valve, 09. November 2000.
- Mattes, Eva und Franco Mattes. »Freedom« Vimeo, 2010, <https://vimeo.com/16864989>, aufgerufen am 26 März 2022.
- Murray, Soraya. *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. London: I. B. Taurus, 2018.
- Pfister, Eugen: »On Political Communication in Digital Games«. *Spiele. Kultur. Wissenschaft*. 2018. <https://spielkult.hypotheses.org/1614#more-1614>.
- Salen, Katie und Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Total Refusal. »Operation Jane-Walk«, Vimeo, 20.11.2018, <https://vimeo.com/301933682>, aufgerufen am 30. März 2022.
- Total Refusal. »Operation Jane-Walk. Live Online Performance, Utrecht«, Vimeo, 20.06.2019, <https://vimeo.com/343438352>, aufgerufen am 30. März 2022.
- Total Refusal. »Swings don't swing«, Vimeo, Oktober 2019, <https://totalrefusal.com/home/swings-don-t-swing>, aufgerufen am 30. März 2022.
- Total Refusal. »Money is a Form of Speech (in progress)«, Vimeo, 01.10.2020, <https://vimeo.com/463785342> [Passwort: marx], aufgerufen am 30. März 2022.