

FAHNENFLUCHT AUS DIGITALEM KRIEGSGEBIET

verfasst von Mag.art. LEONHARD MÜLLNER

Dissertation, angestrebter akademischer Grad: **Ph.D.**

Betreuer: PROF. DR. HELMUT LETHEN

Linz, 17.10.2022

Kunstuniversität Linz

Abstract

Fahnenflucht aus Digitalem Kriegsgebiet

Leonhard Müllner

Die vorliegende Arbeit nimmt Videospiele als künstlerisches Material zum Ausgangspunkt einer politischen Untersuchung des gegenwärtig umsatzstärksten Unterhaltungsmediums. Welchen Einfluss nimmt die aktuelle politische Ökonomie auf das Massenmedium und somit auf die Wertebildung der Gesellschaft und wie lassen sich die durch das Medium vermittelten liberalen Weltanschauungen im Kontext kriegerischen Gameplays künstlerisch und mit kreativen Eingriffen der Community ausleuchten, dekonstruieren und umnutzen?

Auf diese Frage soll aus unterschiedlichen Perspektiven eingegangen werden – immer unter Berücksichtigung, dass Videospiele als schillernde Artefakte des Spätkapitalismus verstanden werden, eines Zeitraums in dem Marketing die Drehbücher von Kultur und Medien mitschreibt und damit die politische Konsensbildung von vor allem jüngeren Generationen formt.

Als Untersuchungsgegenstand werden ausgewählte Triple-A-Games (z.B. von *Ubisoft*) herangezogen, die in spielerischer und künstlerischer Praxis in Hinblick auf ihre hegemonialen Konzepte mithilfe medientheoretischer und marxistischer Literatur analysiert werden.

Im Fokus steht dabei die pseudomarxistische Medienguerilla *Total Refusal* und eine Landschaft aus Machinima- und Game-Artists, die mit künstlerischen, filmischen und theoretischen Methoden den digitalen Spielplatz für Kritik am Medium zweckentfremden.

Techniken wie *Contexthacking*, die Entführung von *Non-Playable Characters (NPCs)* – also die Statist:innen innerhalb von Videospiele – die Umnutzung des sozialen Raums von Spielen und der Bereich von *Image Extraction*, womit vorrangig Methoden des Screenshotings wie *Machinima* und *Let's Plays* befasst sind, werden im Praxisteil der Game Art besprochen. Im letzten Teil wird der Aspekt von *Militainment* untersucht, der die Überlappung von Unterhaltungsindustrie und Militär in Hinblick auf seine Traditionen und künstlerischen Brechungen diskutiert.

In tiefer Dankbarkeit meinen besten Freunden und Mitstreitern unseres Kollektivs Total Refusal Robin Klengel, Michael Stumpf, Adrian Haim, Jona Kleinlein und Franz-Josef Windisch-Graetz

und meiner Lebensgefährtin Sarah Fichtinger sowie meiner Mutter Beatrix Gritsch – und vor allem der Geduld und der großzügigen Unterstützung, desjenigen, dem ich das alles hier zu verdanken habe: Prof. Helmut Lethen.

Inhaltsverzeichnis

Die Triangularität von Spiel, Kapitalismus und Krieg – Einführung in ein politisches

Massenmedium	8
Videospiele als künstlerisches Material	20
Art&Agenda - Praktische Arbeit: Total Refusal als Medienguerilla.....	21
Das Spaß-Leistungs-Paradox: Ein Problemfeld.....	27
Die Behauptung eines pädagogischen Giftschranks.....	35
Sylogí und der Ludokapitalismus.....	38
Triple-A als Genrebegriff.....	46
Ubisoft als zerrissene Bildmaschine.....	48
The Special Sauce of Total Refusal - Ubisoft und die Medienguerilla.....	67
Counter gaming - Verfahrenstechniken und die Wahl der Waffen.....	71
“WAIT A MOMENT BEFORE KILL...” Desertieren im Game als gesellschaftliche Produktivkraft.....	75
Der Bruch hegemonialer Erzählungen im Kriegsspiel.....	81
<i>How to Disappear</i> als Praxisfolie einer digitalen Fahnenflucht.....	90
Praxis und Theorie der Aneignung	
Die Werkbank der Fahnenflucht in Videospielen.....	93
1) Context Hacking - Trespassing the Borders of Warzones	
Der Rand der Welt: Die Map als vorkopernikanische Scheibe - Eine friedliebende Expedition.....	96
Architektur ohne Raum: Das Haus als Schachtel ohne Hülle.....	102
Das Spiel als romantischer Landschaftsgarten.....	104
Patina als stilistische Behauptung.....	105
2) Hijacking NPCs - Bot-Appropriation	
Die Entführung von Statist:innen als künstlerische Praxis	110
3) Social Hacking:	
Teammates with Benefits - Freundschaft und Coop: der soziale Raum als Sandbox.....	116
Elemente des Coop.....	116
Körper und Verkörperung.....	119
Die Stimme aus einer anderen Welt.....	121
Der soziale Raum von Sandboxes.....	123
Fuel Rats.....	124
“It’s not easy to get in, and that’s kinda why we like it.”.....	129

4) Image Extraction - Let's Plays (A) Machinimas (B)

(A) Let's Plays

Gehen Verstehen	135
Der Walking Simulator.....	138
Speedrun.....	144
Walking gamers.....	148
Die Stadt als situationistisches Spiel.....	153

(B) Machinimas

Contemporary Roadkill Scenario

Machinimas und Videokunst auf den Highways von Los Santos.....	161
GTA V als hyperrealistische Machinima-Machine.....	165
Mods und der Hyperrealismus.....	169
Mods und Machinimas: Den Hyperrealismus formen.....	178
Watching Los Santos: Den Hyperrealismus beobachten.....	183
Die Bildzauber-Falle.....	187
Wenn das Hyperreale zum Surrealen wird: Den Hyperrealismus brechen.....	193
Conclusio.....	195

Videospiele im Brennglas von Krieg und Politik.....197

Jenseits von Gut – Manichäismus und Antagonismus: Die Politik der Spiele.....	198
Extreme Zustände erfordern extreme Maßnahmen.....	199
Ausgeliefert als Souverän.....	205
Der Private Enemy als Figur des Hasses.....	208
Der Feind als Algorithmus.....	209
Camping Clausewitz - Der Krieg und das Spiel.....	212
Feldherren als Modding-Community - Das analoge Kriegsspiel als Belehrung und Propaganda.....	213
Nachkriegszeit und Kriegsspiel - Vom Missbrauch von Heeresgerät zum Hyperrealismus-Hypebeast.....	230
Die 1980er: Die Erfindung der dritten Dimension - Battlezone und Escape from New York.....	234
Die 1990er: Die Gewaltdiskussion im Brennpunkt von Brody Condons Video-Performance "Adam Killler".....	237
Die 2000/2010er : Hyperrealismus und Militainment.....	242
Alternativen zur Kriegshegemonie in der Videospiegelindustrie.....	246
Kriegsdienstverweigerung.....	248

Vorwort: Die Triangularität von Spiel, Kapitalismus und Krieg - Einführung in ein politisches Massenmedium

Über den Ladenbesitzer Alfred Roberts wird erzählt, dass das einzige Spiel, das er den Kindern in seinem Haus zu spielen erlaubte, das Brettspiel *Monopoly* gewesen sei.¹ Vermutlich glaubte er, so das kaufmännische Talent und ökonomische Verständnis seiner Tochter Margaret, der späteren britischen Premierministerin, zu fördern. Mein eigener Vater hingegen wollte mir nicht erlauben, *Monopoly* zu spielen. Er, ein antikapitalistische Hippie, fürchtete, ich würde durch das Spiel und den ihm innewohnenden kapitalistischen Geist verdorben werden.

Das Spiel *Monopoly* – und das ist vermutlich die bekannteste ideologische Verdrehung innerhalb des Spielemediums – wurde von der Quäkerin Lizzie Magie auf Basis linker ökonomischer Theorien als *Landlord's Game* entwickelt und 1903 patentiert. Magie suchte mit *Landlord's Game* ein System von Monopolbildung und Ungleichheit spielerisch darzustellen und einem größeren Publikum zu vermitteln, als es ihr durch den Unterricht an ihrer Abendschule möglich war.² Das Unternehmen Parker Brothers kaufte ihr die Patente ab, nannte das *Landlord's Game Monopoly* und machte ihren Namen vergessen.³

Magie Lizzie's Werk – einst bei linken Intellektuellen beliebt – wurde weltweit zum Synonym des kapitalistischen Spiels schlechthin. Es verlor damit den Anspruch, edukativ auf die Schwächen der hegemonialen politischen Ökonomie hinzuweisen und konzentrierte sich auf die Vermarktung eines Produktes mit kompetitivem *Gameplay*.

Spiele sind – wie der Begründer der Wissenschaft vom Spiel Johan Huizinga 1944 in *Homo Ludens* schreibt – ein gesellschaftlicher Ausdruck der Interpretation des Lebens

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=gfDaYyoWtss> (Zugriff: 30.07.2020)

² "Though the popularity of Henry George's theories was ebbing with attendance at meetings and lectures dwindling and Georgist political goals stalling in state houses and at the polls, Lizzie Magie still believed in them and taught classes about the single tax theory in the evenings after work. But she wasn't reaching enough people. She needed a new medium—something more interactive and creative." Mary Pilon: *The Monopolists. Obsession, Fury, and the Scandal Behind the World's Favorite Board Game*. Bloomsberry, London, New York, Sydney, New Delhi 2015, S. 33

³ Mary Pilon: *The secret history of Monopoly: the capitalist board game's leftwing origins*.

und der Welt.⁴ Sie sind daher weder weltentkoppelt, noch entrückt von der Gesellschaft, die sie erzeugt. Die Verbindung von Kultur und Spiel ist, so Huizinga, in *höheren Formen* des sozialen Spiels besonders deutlich, wenn sie in der geordneten Tätigkeit einer Gruppe oder zweier gegeneinander spielenden Gruppen besteht.⁵ Er spielt hier einerseits auf die soziale Rolle des Spiels an, andererseits auch auf das *Agonale*, den Wettkampf des Spiels, der in Charakteren, Figuren, Regeln, Bühnenbildern sowie Erzählungen und Antagonismen gekleidet werden muss. Durch die Art der Darstellung des Gegnerischen oder Feindlichen – und des Angebots der Identifikation – dringt Politisches ins Spiel ein. Wer übernimmt in Videospiele die feindliche Rolle? Sind es Kommunist:innen⁶, Repräsentant:innen der Unterschicht und der Arbeiterklasse⁷? Sind es Nazis oder Untote? Sind es Ungar:innen, Engländer:innen oder Italiener:innen⁸? Im Spannungsfeld von Regeln und Bildern werden Ideologien definiert und durch das *Gameplay* eingeübt. Bilder kolonialisieren nach Hans Belting unsere Körper. Sie kontrollieren uns, “so that even if it seems that we are in charge of generating them, it is in fact the images that are in control.”⁹

Wie im Falle von *Monopoly* ist es das Setting wie auch das *Gameplay*, die das Spiel zu einer politischen Austragungsfläche machen. Versteckter – aber umso bedeutender – ist jedoch die politische Ökonomie, die dieses Medium formt und definiert. Denn der

⁴ “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 1944, S.47

⁵ “Naturally enough, the connection between culture and play is particularly evident in the higher forms of social play where the latter consists in the orderly activity of a group or two opposed groups.” (Übersetzung vom Autor), Ebd.

⁶ In dem Ego Shooter *Homefront* (Kaos Studios, 2011) wird in einem postapokalyptischen Setting die angeschlagene USA vom kommunistischen Nordkorea besetzt. Auch *Far Cry 6* (Ubisoft, beim Datum des Schreibens noch unveröffentlicht) wird in einem Kuba-artigen Setting spielen, mit Insignien einer sozialistischen Diktatur, die es zu überwinden gilt. In der *Tropico*-Serie (diverse Studios zwischen 2001-2019) kann man eine kommunistische Inseldiktatur aufbauen, oder auch einen demokratischen Sozialismus, unter vielen anderen Staatsformen.

⁷ In *Tom Clancys: The Division* (Ubisoft, 2016) werden im postapokalyptischen New York drei verschiedene Feindesgruppen bekämpft, die Gareth Damian Martin in seiner Analyse *The Pervers Ideology of The Division* der Arbeiter:innenklasse zurechnet. Gareth Damian Martin: *The Pervers Ideology of The Division*, <https://killscreen.com/previously/articles/the-perverse-ideology-of-the-division/> (Zugriff: 28.07.2020)

⁸ In *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse Studios 2018) wird Böhmen in Zeiten der Hussitenkriege vom ungarischen König Wenzel überfallen, in *Assassins Creed III* (Ubisoft 2012) kämpft man aufseiten der AmerikanerInnen gegen das *Britische Empire* und in *Sniper Elite III (Rebellion 2014)* gegen die faschistischen Italiener in Afrika. Oft wird die Befreiung von einem Besatzer zur Erzählung gemacht, wodurch es leichter fällt, kriegerische Handlung jeglicher Art zu rechtfertigen. Aufgrund der fehlenden Darstellung von weiblichen Charakteren wird in diesem Fall nicht gegendert.

⁹ “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.”

Umsatz von Mainstream-Videospielen ist enorm. *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013) zum Beispiel verkaufte bis Februar 2020 120 Millionen Kopien.¹⁰ Es ist ein Videospiel mit einem dezidiert politischen Setting und eindeutigen Feindbildern.¹¹ Dabei sind die Regeln des Spiels die *ideologischen Pillen*, oder wie der Filmanalytiker Wolfgang M. Schmitt in Hinblick auf Filme meinte, die ideologischen Brühwürfel, die Erzeuger:innen ihren Spielen mitgeben. In *The Sims* zum Beispiel sollten die Spielregeln zu Verkaufsverhalten anregen. Ungehorsam gegenüber diesen Spielregeln und die Umdeutung der uns kolonialisierenden Bilder setzen das Spiel außer Kraft. Sie machen die toxischen Zusätze sichtbar. Die Regeln des *Gameplays* sind Ausdruck einer Ordnung, die im Falle des Videospiels vom Algorithmus des Spiels überwacht wird.¹²

Zu dieser Ordnung gehört die klare Vermittlung von Rollen. Spielende übernehmen Rollen, in denen sie den Regeln normalerweise gehorchen, um das Spiel in seinem vorhergesehenen Ablauf zu spielen. Diese Rollen verleihen im Laufe des Spiels Identität. Johan Huizinga erwähnt, dass es keine formale Unterscheidung von Spiel und Ritual gibt, denn in beiden Fällen werden Rollen verteilt, es gibt strenge Regeln und einen Ablauf.¹³ Die Beteiligten verhalten sich in einem *So-tun-als-ob*, um einen *Zauberkreis* aufrecht zu erhalten, überwacht von Spielleiter:innen wie von Priester:innen oder dem Algorithmus. Der Ort des Sakralen unterscheidet sich formal nicht von einem Spielplatz. Beide Räume sind, oder können – wie im Falle des Videospiels im Online-Modus – soziale Räume sein.

Das Onlinegame ist gerade dadurch politisch, dass es als sozialer Raum funktioniert, wo Spielende sich über Ideologien und Vorurteile innerhalb ihrer sozialen Interaktion austauschen. Der Politikwissenschaftler Eugen Pfister erwähnt in seinem Artikel *On Political Communication in Digital Games* den von dem Computerspiel-Forscher Christoph Klimmt geprägten Begriff der *social reality*, die über Bilder und Erzählungen

¹⁰ Paul Tassi: The Enduring Mystery Of How 'GTA 5' Has Sold 120 Million Copies, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/02/15/the-enduring-mystery-of-how-gta-5-has-sold-120-million-copies/#1438006d1c7b> (Zugriff: 28.07.2020)

¹¹ *GTA V* lässt z.B. die Spielcharaktere gegen Schergen der privaten Militärindustrie kämpfen und zeichnet ein zynisches Bild des FBIs.

¹² Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material*. transcript Verlag. Bielefeld 2014, S.48

¹³ Johan Huizinga: *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, London 1944, S.10

innerhalb von Videospiele hergestellt wird.¹⁴ Sie seien Ausdruck analoger sozialer Prozesse und Konstellationen. Als solche hätten sie – er verweist auf Untersuchungen zu Serien und Fernsehen – einen prägenden Einfluss auf die Werte und Meinungen der Zusehenden:

Klimmt nimmt nach Pfister an, dass solche unbewussten Überzeugungsversuche auch in Videospiele vorkommen könnten. Er definiert schließlich das Politische in Videospiele folgendermaßen: Zwar würden nicht alle Videospiele eine bewusste oder beabsichtigte politische Botschaft haben, aber dennoch vermittelten sie politische Inhalte. Sie würden nicht in aseptischen Laboren unter Vakuum und ohne Kontakt zur Außenwelt entwickelt, da sie das Ergebnis der Kultur und der Gesellschaft sind, aus der sie stammen.

“Their developers are not creating games *ex nihil* 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.”¹⁵

Die Entwickler:innen und Publisher:innen großer Mainstreamspiele (*Triple A*) – und darüber hinaus auch jene des Indie-Sektors – verneinen dagegen oft genau diesen *Wesenskern des Politischen* in ihren Darstellungen gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse von Geschlecht, Herkunft, sozialer Klasse und der Ästhetisierung von Gewalt und Feindschaft, von Macht und Gemeinschaft.¹⁶ Wie bei

¹⁴ “The media researcher Christoph Klimmt for example aimed to find – with a thorough content analysis of the images and narrative of video games – the construction of a “social reality” in games. Thus Klimmt understands video games as an expression of analogue social processes and constellations. Prior research on “traditional” media (i.e. TV), has proven that there is a substantial influence on the values and opinions of recipients, especially concerning fictional TV-movies and series. Media studies then speak of *cultivation effects*. Preliminary research on cultivation effects in video games has shown that such an influence on moral concepts and attitudes could also establish such an influence in video games. The narrative *persuasion theory* assumes that video games could be a perfect media for such persuasive effects, because the recipient, the player, usually isn’t prepared to encounter ideological content and therefore isn’t in the situation to take a critical [sic!] stance. Klimmt supposes that such unconscious attempts of persuasion could also take place in video games.”

Eugen Pfister: On Political Communication in Digital Games. *Spiele.Kultur.Wissenschaft* (2018), <https://spielkult.hypotheses.org/1614#more-1614> (Zugriff: 29.07.2020)

¹⁵ “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), <https://spielkult.hypotheses.org/1614#more-1614> (Zugriff: 29.07.2020)

¹⁶ Der Creative Director von *Ubisofts* Tochterunternehmen Red Storm Entertainment

den *Olympischen Spielen* ist Sport, Wettkampf und Unterhaltung anscheinend frei von den Spaß verderbenden Keimen des Politischen.¹⁷ Ähnlich wie Weltsporeignisse, die politisch werden – vor allem wenn Fragen aufgeworfen werden, wie die der Geldakquise durch Sponsoring oder des Austragungsortes – sieht sich die Medienindustrie der Videospiele verpflichtet, Unterhaltung für ein größtmöglich angelegtes Publikum herzustellen, in der das Politische im *shadow realm*¹⁸ erscheint. In beiden Räumen befürchtet man, dass die versteckten, ideologischen Implikationen und das politische, meist an ökonomische Interessen gebundene Treiben in ihrem Maschinenraum sichtbar gemacht werden und somit der *Zauberkreis* des Spiels gestört werden könnte. Die Repräsentation des Politischen wird in Mainstream-Titeln als verderbend wahrgenommen. Das hat einerseits mit der Angst vor politischer Vereinnahmung zu tun, die erstaunlicher Weise mit den Vereinnahmungsgefahren des oder der Spielverderber:in im Huizinga'schen Sinn einhergeht. Huizinga spricht dem oder der Spielverderber:in die Kraft zu,

“Dynamik[en auslösen zu können], wenn er in ihm zwar den Zerstörer des ursprünglichen Spiels sieht, ihm dabei aber die Tendenz zur Ausbildung neuer Spiele nach eigenen Regeln – und damit auch mit eigenen Spielmechaniken – zuschreibt.”¹⁹

Terry Spier zum Beispiel verneint in einem Interview die Frage, ob eine Amerikanische Flagge als Attribut am Cover von Tom Clancy's *The Division 2* nicht ebenso ein politisches Zeichen sei, wie der Aufstand gegen ein korruptes Regime: “Absolutely not [...]. It's not a political statement. No, we are absolutely here to explore a new city.” Charly Hall: Tom Clancy's *The Division 2* 'is not making any political statements'. polygon 2018, <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements> (Zugriff: 30.07.2020). Ubisoft Massive COO Alf Condelius meint in einem Vortrag der *Sweden Game Conference 2018*: “It's a balance because we cannot be openly political in our games [...] So for example in *The Division*, it's a dystopian future and there's a lot of interpretations that it's something that we see the current society moving towards, but it's not - it's a fantasy.” Haydn Taylor: Ubisoft Massive COO: “We don't want to take a stance in current politics”. 2018, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-10-17-ubisoft-massive-coo-we-dont-want-to-take-a-stance-in-current-politics> (Zugriff: 30.07.2020). Im Kapitel *Not that into Politics* in dieser Arbeit werden weitere Statements in diesem Rahmen analysiert und vorgebracht.

¹⁷ Die *Rule 50 Guidelines* der *Olympischen Spiele* der IOC-Kommission verbieten nicht nur zum Beispiel politische Handzeichen, sondern eben auch Demonstration im Kontext der Olympischen Spiele. Athlet:innen ist es zum Beispiel nach *Rule 50* der Olympischen Charta verboten, auf dem Spielfeld politisch Stellung zu beziehen - wie das bei den Spielen in Mexiko City 1968 geschah, als die beiden amerikanischen Läufer Tommie Smith und John Carlos ihre Fäuste erhoben, um ein Zeichen des *Black Power Movements* zu setzen. <https://www.olympic.org/-/media/Document%20Library/OlympicOrg/News/2020/01/Rule-50-Guidelines-Tokyo-2020.pdf> (Zugriff: 29.07.2020)

¹⁸ Der *shadow realm* ist ein umgangssprachliche Benennung für einen Ort der Verunsichtbarung (sich im Schattenreich befinden), der oft in der *Gaming Community* Verwendung findet.

¹⁹ Philipp Bojahr und Michelle Herte: Spielmechanik, in: Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*), Wiesbaden 2018, S.241

Andererseits herrscht die Angst, mit einer politischen Positionierung abseits vom größtmöglichen Konsens – wie der eingeforderten Inklusion von Frauen und Minderheiten zum Beispiel – den Zuspruch der großteils weißen, männlichen Konsumenten und Investoren zu verlieren. Deshalb ist es die Aufgabe der Kunst von Medienguerillas wie die von *Total Refusal*, unter anderem den gesellschaftlichen Konsens zu stören und zu brechen, denn er ist nicht – wie oft behauptet wird – das Ergebnis von sozialer Ausverhandlung, sondern der alles durchdringenden politischen Ökonomie. Denn die notwendigen sozialen Ausverhandlungen werden auf ökonomischen Grundlagen verhandelt, die als "zweite Natur" – dem Kapitalismus – erscheinen.²⁰

Und genau diese Verschmelzung von Ideologie und Ökonomie ist der Ausgangspunkt für die Arbeit meiner *pseudomarxistischen Medienguerilla Total Refusal*, in der Robin Klengel, Michael Stumpf, Susanna Flock, Adrian Haim und Jona Kleinlein mitarbeiten.

Denn das Spiel ist im Kapitalismus an Verwertungslogiken gebunden. Damit widersetzt es sich jedoch der Definition des Spieleforschers Roger Caillois. Dieser definiert 1958 die Eigenschaften des Spiels in *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch* als etwas, das Freiwilligkeit erfordert, in räumliche und zeitliche Grenzen eingehegt ist und dessen Ausgang ungewiss sein muss, als etwas das an Regeln gebunden und mit dem Bewusstsein verbunden ist, sich in an einer durch das Spiel hervorgerufenen zweiten Realität zu bewegen und daher *nicht* an die Erzielung eines Mehrwerts geknüpft ist.²¹

²⁰ In *History & Class Consciousness* beschreibt Georg Lukacs die Essentialisierung der Kommodifizierungsstruktur, als etwas das in seiner "Phantom-Objektivität" rational wahrgenommen wird: The essence of commodity-structure has often been pointed out. Its basis is that a relation between people takes on the character of a thing and thus acquires a "phantom objectivity", an autonomy that seems so strictly rational and all embracing as to conceal every trace of its fundamental nature: the relation between people. Georg Lukacs: *History & Class Consciousness*. 1923 (verfasst, publiziert: 1967), S. 1.

Vier Seiten beschreibt er die Ware als eine weitere Naturform:

"Subjectively - where the market economy has been fully developed - a man's activity becomes estranged from himself, it turns into a commodity which, subject to the non-human objectivity of the natural laws of society, must go its own way independently of man just like any consumer article." Ebd. S. 5

²¹ Roger Caillois listet sechs Charakteristika des Spiels auf, wobei ein Merkmal die Unproduktivität des Spieles ist: "4. Unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;" Roger Caillois: *University of Illinois Press, Man, Play and Games*, Urbana and Chicago 2001, S.10

Davon, dass es unpolitisch oder ideologiefrei zu sein hat, spricht Roger Caillois – der als wichtiger Spieleforscher neben Huizinga das Wesen des Spiels definiert – nicht. Diese Anforderung scheint erst von Bedeutungen geworden zu sein, als ein Bruch mit der Caillois'schen Definition der *Mehrwertsanspruchslosigkeit* durch die industrielle Einhegung des Spiels in den kapitalistischen Verwertungapparat vollzogen wird. Dies zu untersuchen und die versteckten (ideologischen) Logiken unter der Textur der Videospiele ans Tageslicht zu zerren, ist Teil von *Total Refusals* künstlerischer Auseinandersetzung mit dem Medium. Dabei verhandeln wir eben nicht nur die Sichtbarmachung des Politischen des Mediums, sondern erarbeiten auch künstlerische Analysen und erwirken Störungen und Pazifizierungen des Spielgeschehens, mit denen wir eine Kritik am Kriegerischen und am Kapitalismus der Mainstreamspiele ausstellen.

Es scheint der künstlerischen Dekonstruktion und Aneignung, der Intervention sowie dem künstlerischen *Machinima*²² und der Extraktion als Videoarbeit eigen zu sein, sich dem Medium Videospiele in Hinblick auf seine ideologische Beschaffenheit und seinen Schwerpunkt auf kriegerischen Bühnenbildern her zu nähern.²³

In dieser Arbeit wird die Triangularität von Videospiele, Kapitalismus und Krieg untersucht.²⁴ Die Verzahnung von Spiel und Krieg ist 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 kriegerisch modifiziert. Als Simulationsmaschine war es schon vor dem Nationalismus ab dem 19. Jahrhundert Lehrartefakt der Offiziersausbildung und als solches wird es auch vor allem in der deutschen Wehrmacht bis zum heutigen Tag für die Ausbildung herangezogen. Der

²² Als Machinimas werden Filme bezeichnet, die in Videospiele gedreht werden.

²³ "Von 1115 mit dem Tag Historical Events versehenen Spiele in der Mobygames-Datenbank konnten 757 konkreten historischen Kriegen zugeordnet werden. Dabei können einzelne Spiele auch mehreren historischen Kriegen zugeordnet sein." Eugen Pfister: Von Kriegen und Spielen. In: Krieg und die Spiele. WASD. Bookazine für Gameskultur (2018), S. 33-35

²⁴ "Eine große Linie von Rüstungsprojekten mit Gamesbezug führt von 1947 bis in die Gegenwart. Das Projekt CATHODE RAY TUBE AMUSEMENT DEVICE: inspiriert von Radartechnik des Zweiten Weltkriegs. PONG: Seitenentwicklung eines Militärkonzerns. Der BRADLEY TRAINER, das SIM-NET-Programm. Die Gründung der DARPA, das Internet als militärische Infrastruktur." Martin Ganteföhr: Nahtoderfahrungen. In: Krieg und die Spiele. WASD. Bookazine für Gameskultur (2018) 13. S. 43

Spieleforscher Jamie Woodcock führt aus, wie der *militärische-Unterhaltungskomplex* (*Military-Entertainment-Complex*) die Abhängigkeiten zwischen sich und der Gameindustrie – zum Beispiel über die Untersuchung von Effekten von Kriegsspielen bei Spielenden selbst – auszunutzen wusste und immer noch auszunutzen weiß.²⁵

“The military saw the early potential for videogames to train soldiers and try out strategies, as with earlier kinds of war games that have been used extensively in the history of war. For example, in the 1980s, the Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) began working with developers to make training games. Similarly, as a way to train the US Marine Corps, they modified *Doom II*, renaming it *Marine Doom*. The military later continued with this idea through extensive iterations, including *Virtual Battlespace 2*, used to train ‘thousands of troops sent to Afghanistan’.”²⁶

Nicht nur entwickelte sich dieses Medium aus den Apparaten des Militärs, sondern es stellte auch seine Expertisen in Hinblick auf präzise Simulationssoftware und die dafür notwendigen *Engines*²⁷ zur Verfügung. Doch es bleibt nicht bei einer beratenden Tätigkeit für Militärs in der Spieleindustrie. So fließt mit Waffenmarketing und Lizenzvergaben (*Royalties*) als auch mit direkter Kooperation Geld zwischen den beiden Industrien hin und her, wie Jamie Woodcock nachvollziehbar macht.²⁸

So schreibt er

“it was also revealed that the negotiable royalty fee could either be a one-off payment or a percentage, perhaps as high as 5 to 10 percent of the game’s retail price. Despite the commodification of increasingly greater numbers of things under capitalism, it is still surprising to hear that a .50-caliber rifle is being marketed to children”.²⁹

Total Refusal sowie andere Künstler:innen greifen das Selbstverständnis eines mit der Kriegswirtschaft verschwisterten Unterhaltungsgenres an.

²⁵ “A body of research on the military-entertainment complex has unveiled organizational links between armies and explored the effects on gamers.” Jamie Woodcock: *Marx and the Arcade*. Chicago 2019, S.54

²⁶ Ebd.

²⁷ “Seit in den späten neunziger Jahren US Marines mit *Marine Doom*, einer modifizierten Version des in Deutschland indizierten Actionschockers *Doom II*, trainierten, hat die US-Armee ihren Etat für Simulationen verdoppelt.” Martin Ganteföhr: *Operation Pixelkrieg*. In: *Die Zeit* (2007), S. 2, <https://www.zeit.de/online/2007/51/Pixelkrieg> (Zugriff: 29.07.2020)

²⁸ Jamie Woodcock: *Marx and the Arcade*. Chicago 2019, S.58

²⁹ Ebd. S.57

Dabei wird der *modus operandi* des Spiels durch widerständige Handlungen durchkreuzt. Jasper Juul definiert dafür den Begriff des *emergent gameplays*, einer Vorgangsweise, mit der sich Künstler:innen und vor allem auch Teile der Community das Spiel aneignen. Die Kunst mit Computerspielen sei, so der Spieleforscher Gerrit Gohlke, "als Gegenentwurf zu kommerziellen Mainstream-Computerspielen zu verstehen."³⁰ Die Kunst selbst könne dabei aufgrund fehlender ökonomischer Strukturen freilich keine nennenswerten Alternativen aufzeigen. Die Künstler:innen hätten, so Gohlke, keinen Zugang zu dem Material. "Dies bedeute, dass sie andere (parasitäre) Zugänge zu dem Material und dem Mediensystem entwickeln – nämlich künstlerische Computerspielmodifikationen."³¹ So würden sich Künstler:innen das Modding der Communities aneignen und innerhalb der Spielsysteme selbst arbeiten. Dieser Ansatz, "sich dem Phänomen Computerspiel innerhalb seines Mediums zu nähern", es gewissermaßen von innen heraus zu fragmentieren und schließlich zu verwandeln, bezeichnet Gohlke als "methodische Revolution in der Medienkunst".³²

Viele Triple-A Spielentwickler:innen akzeptieren die kreativen Veränderungsanstrengungen der *Modding-Culture*, solange diese kein Geld damit verdient. Die *Mods*, auf Online-Verkaufsplattformen wie *Steam* teilweise abrufbar, werden von der Community der Modder:innen frei zur Verfügung gestellt und verlängern das Leben von Spieletiteln, verbessern diese grafisch und reichen Inhalte nach. Sie sind, wie Jamie Woodcock in *Marx and the Arcade* schreibt, unbezahlte Arbeiter:innen des Gaming-Kapitalismus.³³

T.L. Taylor erkennt hier ein explizites Bedürfnis der Spieler:innenschaft, die Grenzen der Unterhaltungssoftware innerhalb der Mediengeschichte auszudehnen.³⁴ Die digitalen

³⁰ Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel*. Digitale Spiele als künstlerisches Material. Bielefeld 2014, S. 112

³¹ Ebd.

³² Ebd.

³³ "Modding is generally accepted by videogame companies, so long as the modder does not then sell the game that was modified. This brings a user, who was initially only a player, onto the platform as a kind of unpaid worker. Steam hosts mods as part of its distribution service, with users free to download and experiment with other user's creations." Jamie Woodcock: *Marx and the Arcade*. Chicago 2019, S. 53

³⁴ T.L. Taylor: *Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture* In: *Structures of Participation in Digital Culture*, J. Karaganis (Hrsg.), 2007, S. 113

Spielwelten der zu fragmentierenden Videospiele wuchern – manche fransen bis ins Unendliche aus.³⁵ Dennoch endet die Spielwelt innerhalb seiner technologisch bedingten Limitationen, aber auch entlang der Grenzen ihres *Zauberkreises*.

Huizinga beschreibt das Spiel als einen Ort, der sozial geprägt ist, um den herum sich eine Grenze zieht, die aber nicht zwangsläufig sichtbar sein muss. Der *Zauberkreis* ist ein sozialer Kreis, der ein gewisses Territorium genauso wie gewisse Handlungsmöglichkeiten umschließt.³⁶ Diese Grenzen sind in der Regel veränderbar. Sie transformieren sich in einem laufenden Prozess der gemeinsamen Aushandlung. Im Videospiel setzt der Code die Grenzen des Handlungsraums fest. Er ist die verfestigte Grenzziehung, mit der die Spielenden konfrontiert sind. Daher vollzieht sich der Prozess der Aushandlung in einer speziellen Weise entlang und anhand dieses digitalen Regelwerks. Und so ist es nicht nur ein Bedürfnis der Künstler:innen, in das Medium einzudringen und es sich von innen anzueignen, sondern auch das der *Gaming Community* selbst.

Die Spieler:innenschaft bewegt sich als *interactive audience*, wie der Medienwissenschaftler Henry Jenkins ausführt, zwischen einem Marketingkonzept und einer *semiotischen Demokratie*.³⁷

Mit *semiotischer Demokratie* beruft sich Jenkins auf einen Begriff des Literaturwissenschaftlers John Fiske. Die semiotische Demokratie ermächtigt ihr Publikum, kulturellen Symbolen, denen es von medialer Seite her ausgesetzt ist, zu "widerstehen", sie zu "untergraben" und zu "rekodieren". Dabei wird eine Umdeutung von Bedeutungen angestrengt, die die Konsument:innen dabei in den Rang von

³⁵ *No Man's Sky (Hello Games, 2016)* ist hier zu nennen. Das Spiel verfügt über eine prozedurale Welt, die aus 18 Trillionen Planeten besteht.

³⁶ Johan Huizinga: *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture*, London 1944, S.10

³⁷ "In doing so, I hope to move beyond the either-or logic of traditional audience research – refusing to see media consumers as either totally autonomous from nor totally vulnerable to the culture industries. It would be naive to assume that powerful conglomerates will not protect their own interests as they enter this new media marketplace, but at the same time, audiences are gaining greater power and autonomy as they enter into the new knowledge culture. The interactive audience is more than a marketing concept and less than 'semiotic democracy'." Henry Jenkins: *Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans*, <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/collective%20intelligence.html> (Zugriff: 24.07.2020)

Produzent:innen hebt.³⁸ Die damit einhergehende Hierarchie zwischen den Mediennutzer:innen und dem Medium wird in ihrer partiellen Einseitigkeit aufgehoben. Die Rechtswissenschaftlerin Sonia K. Katyal erweitert den Begriff *semiotische Demokratie* in Bezug auf ihren eigenen juristischen Bereich um *semiotic disobedience* (*semiotischer Ungehorsam*). Sie beschreibt damit jenen Prozess, der die Veränderung bestehenden geistigen Eigentums umbenennt, um den Informationsfluss von Erzeuger:innen zu Verbraucher:innen zu unterbrechen, damit letztere sich diesen aneignen können und in weiterer Folge von Verbraucher:innen zu Schöpfer:innen werden.³⁹ So findet man inzwischen in der Community viele Spielende, die von Konsumierenden zu *Prosument:innen* werden – Produzent:innen und Konsument:innen zugleich. Sie eignen sich das Medium in verschiedener Form an, um es für ihre eigenen Zwecke nutzbar zu machen. Die *Gaming-Community* schafft nicht nur Videoinhalte, von *Let's Plays* und *Walkthroughs* (kommentierte und unkommentierte Tutorialvideos von Videospielen), sondern damit auch Anleitungen zum Ungehorsam gegenüber den Regeln des Spiels. Es werden Szenen abgefilmt, in denen *loopholes* – also Schlupflöcher, durch die das Apparative des Spiels schimmert, vorgeführt werden. Es sind diese Fehler in der Oberflächentextur als auch im Gameplay, die entblößt werden, da durch sie die Textur der Spieleoberfläche durchbrochen, oder die innerweltlichen Regeln durch Tricks außer Kraft gesetzt oder zumindest ignorieren werden können. Das reicht von *Speedruns*⁴⁰ bis hin zu *Challenges*, in denen z.B. ein Schwerlasttransporter innerhalb von *GTA V* (2013) auf dem höchsten Berggipfel über schmale, halsbrecherische Pfade gelenkt werden muss.⁴¹ Doch über das listige

³⁸ Sonia K. Katyal erklärt in *Semiotic Disobedience* John Fiskes Begriff der *Semiotic Democracy*: "A semiotic democracy enables the audience, to a varying degree, to "resist," "subvert," and "recode" certain cultural symbols to express meanings that are different from the ones intended by their creators, thereby empowering consumers, rather than producers." Sonia Katyal: *Semiotic Disobedience*. In: *Washington University Law Review*, Vol. 84, Nr. 2, 2006, S.489-490

³⁹ "Just as previous discussions of civil disobedience focused on the need to challenge existing laws by using certain types of public and private property for expressive freedoms, today's generation seeks to alter existing intellectual property by interrupting, appropriating, and then replacing the passage of information from creator to consumer. In many cases, the object of artistic attention is the appropriation and occupation of intellectual, tangible, or even bodily property. I call these recent artistic practices examples of 'semiotic disobedience' because they often involve the conscious and deliberate re-creation of property through appropriative and expressive acts that consciously risk violating the law that governs intellectual or tangible property." Ebd. S. 493

⁴⁰ Speedruns sind ein von den ursprünglichen Spielregeln abweichendes Phänomen., Dabei wird von der Community im Spiel eine Challenge ausgerufen, in der es darum geht, das Spiel in möglichst kurzer Zeit durchzuspielen/durchzulaufen. Dabei machen sie sich sehr oft die Ungenauigkeiten der Spieleentwickler:innen zu eigen, tauchen in den Umland außerhalb der Welt ein, um schneller voranzukommen.

⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=AwjtnOK5cNA> (Zugriff: 24.07.2020)

Beugen von Regeln und Ausfindigmachen von *loopholes* hinaus schafft die Community eigenständige Inhalte, Produkte oder Spiele. *Machinimas* und Musikvideos oder eben Modifikationen zum Beispiel – die manchmal, wie im Falle der *Skyrim*-Mod *Enderal: Forgotten Stories* größer sein können, als die *Ausgangssoftware* selbst und dadurch zu eigenständigen Spielen werden können.⁴² Der Cyberanthropologe Alexander Knorr benennt die Protagonist:innen gestalterischer Aneignung von Videospiele *transnational technoludic online community of practice*.⁴³ Die beiden Autor:innen benennen den spielerischen Zugang, der das Spiel verändert, als *transformative play*.⁴⁴ *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*⁴⁵, 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.

Als *Total Refusal* lernen wir von der Kreativität der Community und möchten ebenso die erlernten künstlerischen Strategien von Aneignung und Intervention an diese zurückgeben. Unsere publizistische, analytische aber vor allem künstlerische Auseinandersetzung mit Videospiele entspringt der ambivalenten Beschaffenheit des Mediums. Wir suchen nach Wegen, die Produkte der spätkapitalistischen Gaming-Industrie, mit ihrer "Maximalisierung von Marketing" und gleichzeitig ihr Potential wie ihre gesellschaftliche Bedeutung auszuleuchten. Die Medienwissenschaftlerin Soraya Murray benennt die Ambivalenz dieser Kulturware:

⁴² Das bekannteste Beispiel eines Spiels, das als Modifikation aus einem anderen Spiel (*Half Life*, 1998) entwickelt wurde, ist *Counterstrike* (2000).

⁴³ Alexander Knorr: Die Deutungsoffenheit der Quelle, S. 68, https://www.researchgate.net/publication/253295272_Die_Deutungsoffenheit_der_Quelle (Zugriff: 24.07.2020)

⁴⁴ "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, Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals* by Katie Salen and Eric Zimmerman, Cambridge 2003, S. 379

⁴⁵ Mit *Patch* ist hier eine Fehlerbehebungssoftware oder Update gemeint.

“It would be a mistake to reduce modern-day video games to military simulations, and players of games to passive receptors of mass media.”⁴⁶ Die Ursprünge von Spielen würden nicht zwangsläufig deren Potential beschränken. Sie wären jedoch eher dazu geeignet, als mächtiges Werkzeug zur Verfügung zu stehen, das darstelle, was alles möglich wäre “and how we understand the world and our relations within it.”⁴⁷ Spiele seien – so Murray – widersprüchliche Objekte die beiderlei Räume beschwören, sowohl Möglichkeitsräume als auch jene einer “extreme capitalist mass cultural production.”⁴⁸

Diese Doktorarbeit ist der Versuch die künstlerischen und filmischen Arbeiten von *Total Refusal* mit einem theoretischen Rahmen zu versehen. Drei Jahre trug ich theoretisches Material der Game Studies und linke Texte wie Beispiele der *Game Art* als Material zusammen und experimentierte mit Methoden der *Game Art*, bevor die ersten Texte an Form gewannen. Lange schreckte ich vorm kalten Wasser der Theorie zurück, in dem ich erst lernen musste zu schwimmen. Der Intellektualisierungsprozess der künstlerischen Praxis präziserte die Kombination von Medienkritik und -analyse. In *Fahnenflucht aus Digitalem Kriegsgebiet* beweise ich nicht, dass Spiele politische Konsensmaschinen sind, das haben schon andere vor mir getan. Vielmehr geht es mir um die Möglichkeiten, in Videospiele politische Anknüpfungspunkte für künstlerische Medien- und Gesellschaftskritik zu finden. Dafür ziehe ich in Folge Beispiele sowohl von *Total Refusal* als auch von anderen Künstler:innen heran – wie zum Beispiel jene aus dem Archiv Matteo Bittantis *gamescene.org*, das von unschätzbarem Wert für diese Arbeit war.

⁴⁶ Soraya Murray: *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. New York 2018, S. 5

⁴⁷ Ebd.

⁴⁸ Ebd.

VIDEOSPIELE ALS KÜNSTLERISCHES MATERIAL

Praktische Arbeit

TOTAL REFUSAL ALS MEDIENGUERRILLA

Art & Agenda

Die Videospieleindustrie schafft Paralleluniversen, die meist spielbare Nachbildungen unserer Lebensrealitäten, kollektive Ängste oder Phantasien sind. Diese Kosmen sind nicht nur soziale Räume für Milliarden von Spielenden, sondern auch ein Geschäftsfeld, das im Sinne kapitalistischer Wachstumslogiken Grenzen von Umfang und Einnahmen vorhergegangener Rekorde ständig zu brechen versucht. Trotzdem strecken sich die Fühler von Kunst und Kulturwissenschaft nur allzu zaghaft nach diesem Supermedium aus, das so viele Medien in sich vereint. Die gängigen Verfahren der Kritik- und Analysewerkzeuge greifen hier oft nicht. Deshalb gründete ich zusammen mit Robin Klengel, Michael Stumpf und später Susanna Flock, Adrian Haim und Jona Kleinlein die pseudomarxistische Medienguerilla *Total Refusal*.

Das Kollektiv macht es sich zur Aufgabe in Mainstream-Videospiele zu intervenieren, um unter deren atemberaubenden Oberflächen die politische Konstruktionen sichtbar zu machen. Unser Kollektiv bohrt in das Innere dieser Ideologiemaschinen mittels Störung und Affirmation und schafft Filme, Texte und Installationen. Wir dringen in das Regelwerk der Spiele ein und stören die Bilder ihrer Erzählungen. Teile des Kollektivs haben auch an Bereichen dieser Texte mitgewirkt und jene, die davon publiziert wurden, werden als Zitate markiert und die Fremdanteile in grauer Schrift hervorgehoben.

Die überwältigenden Ressourcen zeitgenössischer *Open World Games* eröffnen erzählerische Räume, die von mehr oder weniger sichtbaren Regeln getragen werden. Beim Spielen mit diesen Regeln mittels *emergent gameplay*⁴⁹ greifen wir in dieses

⁴⁹ "Emergent Gameplay: Commonly used to mean gameplay that was not anticipated by the game designer, though this is a problematic definition." Jasper Juul: A Dictionary of Video Game Theory, 2005, <http://www.half-real.net/dictionary/#emergentgameplay> (Zugriff: 28.07.2020)

Regelwerk ein. Dafür gründete ich zusammen mit Robin Klengel, Michael Stumpf und später Susanna Flock, Adrian Haim und Jona Kleinlein die pseudomarxistische Medienguerilla *Total Refusal*.

Das Kollektiv macht es sich zur Aufgabe in Mainstream-Videospiele zu intervenieren, um unter deren atemberaubenden Oberflächen die politische Konstruktionen sichtbar zu machen. Unser Kollektiv bohrt in das Innere dieser Ideologiemaschinen mittels Störung und Affirmation und schafft Filme, Texte und Installationen. Wir dringen in das Regelwerk der Spiele ein und stören die Bilder ihrer Erzählungen.

Funktion dieser *Triple-A-Welten* abseits ihres kommerziellen Anreizes. Durch alternative Spielweisen lassen sich *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 von *Total Refusal* gebaut sind. Unser Begriff des *Upcyclings* bezieht sich auf das Vorhaben, den unterhaltungsindustriellen Zweck der Spiele mittels künstlerischer Aneignung zugunsten ihres kulturellen, politischen, gesellschaftskritischen als auch bildgewaltigen Potentials umzunutzen. Im Zuge dessen übt das Kollektiv als pseudomarxistische Medienguerilla eine materialistische Durchleuchtung der Spiele sowie eine Kritik jenes ökonomischen Koordinatensystems aus, dessen Produkte sie sind.⁵⁰

Videospiele sind schillernde Artefakte des *Spätkapitalismus*, eines zeitlichen Rahmens, innerhalb dessen eine Finanzmarkt-Logik Kultur und Medien und die Bereiche darüber hinaus dominiert. Der Marxist Fredric Jameson prägte den Begriff des *Spätkapitalismus*, um damit die dritte "multinationale" oder "konsumkapitalistische" Phase zu definieren, die chronologisch nach dem merkantilen Kapitalismus, dem Monopolkapitalismus oder Imperialismus als die gegenwärtige

⁵⁰ 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 [prägt] 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: Über historischen Materialismus. In: Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft. London 1892, S. 18

Ausformung dieser politischen Ökonomie in Erscheinung tritt, und zwar als "die 'reineren' Form des Kapitalismus."⁵¹

Dieser betreibt – laut Jameson – eine ungeheure Expansion des Kapitals auf bislang nicht erfasste Bereiche der Warenproduktion und eine historisch einmalige Durchdringung und Kolonialisierung der Natur und des Unbewussten. Ausgehend davon sei der Aufstieg der Medien- und Werbeindustrie zu beobachten.

Die daraus entstehenden liberal-konsensuellen Erzählweisen eines kapitalistischen Kulturprodukts wie denen der Videospieldindustrie, ihr militarisiertes *Gameplay* sowie die teuren Hochglanzpolituren und hyperrealistischen Oberflächen bieten vielfach Angriffsflächen für künstlerisches *Upcycling*.

Als Kunst- und Filmschaffende arbeiten wir mit der Semantik von Oberflächen und den Erzählungen, die sich auf und unterhalb davon zutragen.

Der Begriff des *Hyperrealismus* spielt in dieser Arbeit eine zentrale Rolle. "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 [...]."⁵² In dieser

Verflüchtigung werde es zum Realen schlechthin, zum Fetischismus des verlorenen Objekts "nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal."⁵³

Folglich werde in der hyperrealen Bilderwelt der Videospiele eine Vorstellung von physischer Realität – bei Baudrillard einfach Realität genannt – geschaffen, die vom Hyperrealismus überformt und verschlungen werde.⁵⁴ Baudrillard kreist den Begriff weiter ein als etwas Fortgeschrittenes, in dem sogar der Widerspruch zwischen Realem und dem Imaginären ausgelöscht sei. Die Irrealität sei nicht mehr die eines

⁵¹ "Diese Stufen sind: merkantiler Kapitalismus, Monopolkapitalismus oder Imperialismus und der Kapitalismus unserer Zeit, der fälschlicherweise 'postindustriell' genannt wird, wo 'multinationaler Kapitalismus' die zutreffendere Bezeichnung wäre. Wie bereits festgestellt, besagt Mandels Auseinandersetzung mit dem 'Postindustriellen', daß der Spätkapitalismus, der multinationale oder Konsumkapitalismus - durchaus im Einklang mit Marx' großer Analyse des 19. Jahrhunderts - die bisher 'reinste' Form des Kapitalismus ist. Es vollzieht sich eine ungeheure Expansion des Kapitals auf bislang nicht erfasste Bereiche der Warenproduktion. Der 'reineren' Kapitalismus unserer Tage vernichtet die Enklaven vorkapitalistischer Organisationsformen, die er bislang tolerierte und als tributpflichtig ausgebeutet hat. Man kann in diesem Zusammenhang von einer neuen und historisch einmaligen Durchdringung und Kolonialisierung der Natur und des Unbewußten sprechen, die sich sowohl in der Vernichtung der vorkapitalistischen Landwirtschaft durch die ökologische Umwälzung als auch im Aufstieg der Medien und der Werbeindustrie manifestiert." Fredric Jameson: Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): Postmoderne Zeichen eines kulturellen Wandels. Hamburg 1986, S. 78-79

⁵² Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. Paris 1976, S.134

⁵³ Ebd.

⁵⁴ Ebd.

Traums oder Phantasmas, eines Diesseits oder Jenseits, "es ist die Irrealität einer halluzinierenden Ähnlichkeit des Realen mit sich selbst."⁵⁵

Durch die Fähigkeiten der Medienapparate, sich unsichtbar zu machen, erhalten ihre Oberflächen eine Dreidimensionalität. Ihre Nutzer:innen werden mit einer Flut aus visuellen Floskeln, Marketing und Verdichtungen von Klischees überschwemmt, die aus einer einzigen globalisierten Bilderdatenbank gespeist wird und ihre Normalität durch unerreichbare Perfektion ersetzt. 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."⁵⁶

Die Welt aus *Gettyimages* verschlingt oder verneint Ideologie, indem 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 unambivalent auftritt. An die Stelle der Ideologien und Gesellschaftsvisionen treten die perfekten Bilder des Hyperrealismus. Sie sind zukunftslose Träume einer endlos-gegenwärtigen, spätkapitalistischen Welt. Wie sowjetische Propagandaplakate des sozialistischen Realismus sind sie blass in ihrer *toxic positivity* – der Inszenierung von leerem Optimismus.

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

Studios und Publisher – wie *Ubisoft Entertainment* oder *Electronic Arts* – sind als Teil eines Investor:innenportfolios darauf spezialisiert, die Konsumierbarkeit von kriegerischen *Gameplays* zu erwirken. *Total Refusals* Interventionen in diesen *halböffentlichen Räumen*⁵⁷ widersetzen sich der Anweisung, Krieg zu spielen, brechen mit der Logik der Games und nehmen meist damit eine pazifistische Wende. Als

⁵⁵ S. 135

⁵⁶ S.138

⁵⁷ 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 zu werden.

Gamer:innen zweckentfremden wir die digitalen Polituren und ihre Effektfeuerwerke, die partizipative Spieltechnologie und in sich geschlossenen Welten, in die wir unsere pseudomarxistischen Erzählungen implantieren, nicht zuletzt, um ihre ästhetische Kraft zu brechen und ihre politische Konstruktion sichtbar zu machen.

Für Soray 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.⁵⁸ Das mächtige, junge Medium formt die Weltanschauung vor allem der aufwachsenden Generationen und produziert prägende manichäische Bilder, die in unsere Gesellschaft hineinwirken.

Videospiele sind als sozialer Raum, als hyperkapitalistisches Produkt, als kriegerischer *Zauberkreis* und beeindruckende Spaß- und Erzählmaschine ein ambivalentes Feld. Trotz ihrer hohen kulturellen sowie ökonomischen Relevanz zollen die Bereiche der bildenden Kunst wie auch die der Geistes- und Kulturwissenschaften Videospiele jedoch bis heute zu wenig Aufmerksamkeit. Deshalb soll sowohl mit dieser Arbeit als auch durch die Arbeit des Kollektivs eine Gegenhegemonie bestärkt werden – in dem Sinne, wie der marxistische Philosoph Antonio Gramsci sie verstand – und zwar inmitten dieses hegemonialen Raums, den das Massenmedium Videospiele bildet.⁵⁹

Im Rahmen unserer künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeit wollen wir als Kollektiv die Schwellen nicht nur zu anderen Disziplinen, sondern auch zur *Gaming Community* und zu Menschen außerhalb der Film- und Kunstszenen überwinden. Da wir das Videospiele als sozialen Raum betrachten, wollen wir damit keine *Separées* wie in sich geschlossenen Kunstaustellungen schaffen, um akademisch-künstlerischen

⁵⁸ “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*. New York 2018, S. 2

⁵⁹ “Vor dem Begriff der Hegemonie rangiert’, wie Gramsci einschärft, des ‘Kampfes zwischen zwei hegemonischen Prinzipien’, die freilich nicht in der Luft hängen, sondern eine funktionierende Antwort auf die objektiven Bedingungen und Probleme, die sie intersubjektiv vermitteln, artikulieren müssen. Bei stabiler Herrschaft können die Intellektuellen der sozialen Bewegung deren ‘ideologischen Zement’ zermürben (‘desartikulieren’) mit dem (Fern-)Ziel einer Dyshegemonie der Herrschenden. Im Rahmen von Gegenmacht-Stützpunkten und Gegenöffentlichkeiten müssen sie bestrebt sein, eine Gegenhegemonie (sei sie auch von begrenzter Reichweite) zu entwickeln.” Wolfgang Fritz Haug, Frigga Haug, Peter Jehle, Wolfgang Küttler (Hg.): *Historisch-kritische Wörterbuch des Marxismus*. Hamburg 1983-1989, S. 22. Online verfügbar: <https://marx200.org/sites/default/files/vorworte/hegemonie-hkwm06i.pdf> (Zugriff: 19.1.2021)

Distinktionsbedürfnissen gerecht zu werden. Vielmehr lernen wir von der *Gaming Community* und streben einen wechselseitigen Austausch an.

Es ist bedauerlich, dass die Kultur- und Filmszene die Möglichkeiten, aus ihren Habitaten herauszutreten, nur ungenügend wahrnimmt oder wahrnehmen kann – vor allem in Bezug auf Massenmedien, denen dadurch die breite Bevölkerungsgruppen überlassen werden. Die Herausforderung besteht somit darin, Infrastrukturen zu schaffen, in denen ein Kunst- in ein Nichtkunstfeld übergeht – insbesondere im Antagonismus von Massenmedien und bildender Kunst. Dafür muss einerseits eine milieuübergreifende Sprache gefunden werden, die die Schönheit der Videospiele in die Welt der Kunst und Kultur und die Schönheit der Kunst in die Welt der *Gaming Community* überführt. Andererseits sollte der soziale Raum des Spiels mehr von Künstler:innen genutzt und infiltriert werden, die ihre Inhalte auch abseits von Galerien und Filmfestivals auf Foren und einschlägigen *Blogs* zeigen.

Das Spaß-Leistungs-Paradox: Ein Problemfeld

Der politische Kontext dieser Arbeit umfasst die Verwertungslogik vieler Bereiche, selbst jene, die davor als Inseln vor Kapitalisierungstendenzen geschützt waren. Max Horkheimer und Theodor W. Adorno scheinen diesen Geist innerhalb der Kulturindustrie, der die erst Jahrzehnte später in die Welt tretende Videospiegelindustrie weiterhin beseelen wird, erahnt zu haben:

“Durchwegs ist dem Film sogleich anzusehen, wie er ausgeht, wer belohnt, bestraft, vergessen wird, und vollends in der leichten Musik kann das präparierte Ohr nach den ersten Takten des Schlagers die Fortsetzung raten und fühlt sich glücklich, wenn es wirklich so eintrifft. An der durchschnittlichen Wortzahl der Short Story ist nicht zu rütteln. Selbst gags, Effekte und Witze sind kalkuliert wie ihr Gerüst. Sie werden von besonderen Fachleuten verwaltet, und ihre schmale Mannigfaltigkeit läßt grundsätzlich im Büro sich aufteilen. Die Kulturindustrie hat sich entwickelt mit der Vorherrschaft des Effekts, der handgreiflichen Leistung, der

technischen Details übers Werk, das einmal die Idee trug und mit dieser liquidiert wurde.“⁶⁰

Die Industrie des Effekts gewann an Bedeutung und verdrängte die Vermittlung der Geschichte in den Hintergrund. Zwischen der Investition in Technik und der Bildherstellung wurde unter dem Paradigma der Marktlogiken ein Kreislauf in Bewegung gesetzt. Der Filmhistoriker Thomas Elsaesser erwähnt, dass – in Hinblick auf das Kino der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts – Kassenschlager “Kapitalinvestitionen für neue Technologien, z. B. die Ausweitung der Trickabteilungen, die Anwendung computergesteuerter Kameras und die Neuausstattung der Tonstudios” ermöglichten.⁶¹ Attraktionen wie Dolby Stereo wären wiederum das Resultat neuer Markt- und Verkaufsstrategien. Indem sie sich im Musikgeschäft umsahen, konnten Hollywoodfirmen für ihre Produkte ein neues Publikum gewinnen, dessen Lust am Kino im Erlebnis der Filmtechnologie selbst besteht. Das führt dazu, dass es nicht mehr um interessante Held:innen bzw. um gut erzählte Geschichten geht, sondern “um Hyperrealismus und Hyperillusionismus in der Handlung, um schwindelerregende Unmittelbarkeit beim Zusehen.”⁶²

Das Massenmedium Videospiel baut auf den hyperrealistischen und cineastischen Bilderwelten des Films auf. Umgekehrt greift die Spieleindustrie mit ihren konkurrenzbefuernden Aspekten aus dem Spiel in vorher spielfremdes Terrain ein, was landläufig als *Gamification* bekannt ist.⁶³ So schreibt der Medientheoretiker und Künstler Mathias Fuchs:

“Das Paradoxon der ernsten bzw. ‘ernstenden’ Spiele und die suggestiv widersprüchliche Beschreibung von Gamification als Einsatz ‘spielerische Entwürfe in spielfremden Anwendungsbereichen’ schufen die Voraussetzung dafür, Spielen

⁶⁰ Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Amsterdam 1947, S. 150

⁶¹ Thomas Elsaesser: American Graffiti und Neuer Deutscher Film, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Hamburg 1986, S.313

⁶² Ebd.

⁶³ Mathias Fuchs: Ludische Mobilmachung. Zur Vollständigen Gamifizierung oder: Du musst Spielen!, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S.378

zutrauen zu können, dass sie auch das Nicht-Ludische mitgestalten, ja mitprägen können.“

Die zuvor eindeutige Frage der Produktivität des Spielerischen wird im Spätkapitalismus schwammig und erhält eine unheimliche Totalität. Auf der einen Seite wird die Arbeitswelt mit Highscores und Punktesammelspielen *gamifiziert* und auf der anderen Seite werden Games mit zeitintensiven Sammelaufgaben und mühevolem Aufstiegs- und *customizations* (wie Charakteradaptionen etc.) *workifiziert*. “Work has colonized, and in many places supplanted, play in contemporary imagination of video games,” schreibt der Künstler Eron Rauch in seinem Artikel *Bridging Worlds: Workified Games I*.⁶⁴

Das Videospiel, als das derzeit mit Abstand umsatzstärkste Unterhaltungsmedium⁶⁵, ist ein facettenreiches *spätkapitalistisches* Paradox:

Das Spielen von Spielen ist laut Roger Caillois *per se* unproduktiv. Weder erzeugt es Güter oder Wohlstand noch neue Elemente in jeglicher Hinsicht.⁶⁶ Videospiele schaffen in diesen Sinne Ausnahmeräume. Sie widersprechen den Regeln der meisten gesellschaftlich genutzten Räume grundsätzlich darin, dass sie nicht produktiv sein müssen. Sie wären also, wie der Spieleforscher Tobias Unterhuber in Bezug auf Foucault meint, in unserem politisch-ökonomischen Kontext in besonderem Maße wegen ihrer Unproduktivität *Heterotopien*⁶⁷. Damit werden Räume bezeichnet, die

⁶⁴ “Insidiously, it is not only the kinds of tasks we’re doing and the kinds of job-roles we’re inhabiting as players that have become work-focused. As game design has become increasingly obsessed with data and metrics in all stages of development and advertising, even the manner that we interact with video game content has grown increasingly focused around workplace-like ideals of maximizing productivity and efficiency in a way that would make any tech efficiency expert giddy.” Eron Rauch: *Bridging Worlds: Workified Games I*, In: <https://videogametourism.at/content/bridging-worlds-workified-games-i> (Zugriff: 18.08.2021)

⁶⁵ Newzoo geht davon aus, dass die Gamingindustrie 2022 einen 200 Milliarden Dollar Umsatz einstreichen wird (inklusive Mobile Games, die einen Löwenanteil abgreifen). <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-05-05-video-game-market-revenue-forecasted-to-hit-usd200bn-for-2022> (Zugriff: 22.06.2022)

⁶⁶ Roger Caillois listet sechs Charakteristika des Spiels auf. Davon beschreibt er viertens das Spiel als unproduktiv: “4. *Unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;*” Roger Caillois: *University of Illinois Press, Man, Play and Games*, Urbana and Chicago 2001, S.10

⁶⁷ Tobias Unterhuber findet in Foucaults Text *Die Ordnung der Dinge* in seiner erstmaligen Erwähnung der *Heterotopie* in dem Radiobeitrag für *France Culture* 7.12.1966 die unausgesprochene Andeutung des Spiels als *Heterotopie*: “Denn was ist es anderes, was Foucault hier beschreibt, als das unbändige Spiel der Kinder? Das Spielen erschafft also Heterotopien, die zumindest so lange existieren, wie das Spiel anhält. Der Zauberkreis des Spiels ist also eigentlich nur ein anderer Ausdruck für den Prozess der zeitweiligen Heterotopisierung, die das Spiel auslöst. Somit sind zwar Spiele keine Heterotopien, der Raum des Spielens aber schon. Interessanterweise scheinen aber Räume des Spielens – ich sage absichtlich nicht Spielräume, weil dies auch die Räume in einem Computerspiel bezeichnen könnte, deren Status mir aber im Moment noch unklar scheint – im Gegensatz zu anderen Heterotopien nicht ortsgebunden. Es mag favorisierte Orte des Spielens in einer Gesellschaft geben, wie

gesellschaftlichen Regeln widersprechen, aber dennoch von sozialem Belang sind. Es sind *quasi-magische* Ausnahmeräume. In Anlehnung an Johan Huizinga hält der Philosoph Stephan Günzel das Videospiel für einen *Zauberkreis*, der "keinerlei Magie [benötigt]. Spieler haben keine andere Wahl. Sobald sie sich im Spiel befinden, gelten die Regeln. Gar ließe sich sagen, dass die Regeln im Computerspiel den Rang der physischen Gesetzmäßigkeiten im Echtraum einnehmen."⁶⁸ Das Spielen erschafft also *Heterotopien*, die zumindest so lange existieren, wie das Spiel anhält. Der *Zauberkreis* des Spiels ist eigentlich nur ein anderer Ausdruck für den Prozess, der zeitweiligen *Raum-Heterotopisierung*, die das Spiel auslöst, das in jeglichem für das Spiel ausgewählten Raum stattfinden kann. Somit könnte jeglicher Spielraum, also eben auch der des digitalen Spiels, als *Heterotopie* bezeichnet werden. Genauso wie die Sport- und Musikindustrie sind jedoch auch Videospiele von den Gesetzen und Marktlogiken der politischen Ökonomie beherrscht. Ihre *heterotope* Qualität verblasst damit ein wenig, *Gamification* und *Workification* verwischen die Grenzen von Spiel und Nicht-Spiel.

Ausgehend von der Frage nach der Überlagerung von Ökonomie und Spiel und der Aufhebung der heterotopen Qualitäten beider Bereiche, sieht Mathias Fuchs in den Feldern der Kunst und der Kulturwissenschaften

"Fluchtlinien, die aus drohender Totalität heraus leiten können. Dazu zählen Verweigerungsstrategien, 'Asocial Gaming', künstlerische Projekte, 'Subversive Gamification' (Daphne Dragona) und auch Distanztechniken wie Ironie, Spaß und Widerständigkeit der Art, die beispielsweise Jacques Rancière uns ans Herz legt. Spiele, die subversiv wirken, gerade indem sie sich ihrer Grenzen bewusst sind."⁶⁹

Zur Wiederherstellung der sphärenbildenden Grenzen von Heterotopien im Kontext eines alles durchdringenden Kapitalismus denkt Fuchs eine künstlerisch-kulturwissenschaftliche Neudefinition des Grenzlandes der Felder von

das Spielzimmer, der Fußballplatz oder auch die Paintball-Anlage, doch sind dies eben nicht die ausschließlichen Orte, an denen gespielt wird, wie ja bereits das Ehebett bei Foucault signalisiert." Tobias Unterhuber: Heterotopie und Spiel – eine Annäherung, 2013, <http://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-annaeherung/> (Zugriff: 07.07.2020)

⁶⁸ Stephan Günzel: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels, Campus Verlag, Frankfurt a.M. 2012, S.98

⁶⁹ Mathias Fuchs: Ludische Mobilmachung. Zur Vollständigen Gamifizierung oder: Du musst Spielen!, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S.383

Ökonomielogiken und Spiellogiken an. Angesichts des *Kapitalistischen Realismus*, wie der Kulturwissenschaftler Mark Fisher "die uns alles durchdringende Atmosphäre" ("pervasive atmosphere")⁷⁰ nennt, sind die Gedanken von Fuchs jedoch ambitioniert. Denn ein Außen im *Kapitalistischen Realismus* gibt es nicht – vor allem nicht innerhalb dieses besonderen *Posterboys* der kapitalistischen Unterhaltungsindustrie. Denn Fisher beschreibt diese Realismusbehauptung als etwas, das nicht nur unsere Kulturproduktion, sondern auch die Gesetze von Arbeit und Erziehung betrifft, als ein unsichtbares Regelwerk, das Gedanken und Handeln bestimmt. Der *Kapitalistische Realismus* sei nahtlos und an ihm perle jeglicher Widerstand ab. Moralische Kritik werde verschluckt und mache ihn darüber hinaus nur noch stärker. Das Grauen von Hunger, Krieg und Armut an seinen Peripherien werde von den Proponent:innen des *Kapitalistischen Realismus* als unweigerlich gesehen als notwendiger Pragmatismus durchgewunken. Alternativen zu ihm werden als utopistisch und naiv bewertet. Er könne nur dadurch bedroht werden, indem man nachweisen würde, wie unvertretbar und inkonsistent er sei, sodass der vermeintliche Realismus als etwas entblößt werde, das seinen eigenen Behauptungen nicht gerecht werde.⁷¹

Die Versprechen und Visionen von Politik und Produktion werden in ihm zu digitalen *Renderings*, zu sedierenden Investmentträumen. Eine Skepsis gegenüber den Versprechen von Industrie und Politik ist die Regel, weil jede strukturelle Veränderung in Abrede zu stellen wäre und die erzeugten Bilder mit glänzender Politur von ihrer *Generik* – ihrer sich ewig wiederholenden Bilderzeugung – hinweg zu täuschen versucht. Und die Bilderwelten der Kulturindustrie der Games sind als Medienspiel-Hybrid ein technisches Muskelspiel. Gleichzeitig bilden sie den Schauraum eines gesellschaftlichen Konsens – wie eben alle Massenmedien. Doch der Konsens, den sie erzeugen, ist, wie erwähnt, keine Frage von demokratischen Ausverhandlungsprozessen. Marc Fisher sieht den alten Kampf des 20. Jahrhunderts

⁷⁰ "Capitalist realism as I understand it [...] is more like a pervasive atmosphere, conditioning not only the production of culture but also the regulation of work and education, and acting as a kind of invisible barrier constraining thought and action. If capitalist realism is so seamless, and if current forms of resistance are so hopeless and impotent, where can an effective challenge come from? A moral critique of capitalism, emphasizing the ways in which it leads to suffering, only reinforces capitalist realism. Poverty, famine and war can be presented as an inevitable part of reality, while the hope that these forms of suffering could be eliminated is easily painted as naive utopianism. Capitalist realism can only be threatened if it is shown to be in some way inconsistent or untenable; if, that is to say, capitalism's ostensible 'realism' turns out to be nothing of the sort." Mark Fisher: *Capitalist Realism. Is there no Alternative*. New Alresford 2009, S. 20

⁷¹ Ebd.

zwischen Aneignung (“detournement”) und Wiederherstellung (“recuperation”), zwischen Subversion und (Wieder-) Einbindung (“incorporation”) im *Kapitalistischen Realismus* erloschen.⁷² An die Stelle eines Kampfes dieser Pole innerhalb der Kultur ist nach Marc Fisher eine fortwährende Wunsch- und Sehnsuchtsmaschine der kapitalistischen Kultur getreten, die in ihrem Vokabular endlos alte Gesten wiederholt:

“Witness, for instance, the establishment of settled ‘alternative’ or ‘independent’ cultural zones, which endlessly repeat older gestures of rebellion and contestation as if for the first time. ‘Alternative’ and ‘independent’ don’t designate something outside mainstream culture; rather, they are styles, in fact the dominant styles, within the mainstream.”⁷³

Fisher verweist in seinem Beispiel auf das Drama des Sängers Kurt Cobain und die Band Nirvana. Deren

“existential angst [...] belongs to an older moment; what succeeded them was a pastiche-rock which reproduced the forms of the past without anxiety. Cobain’s death confirmed the defeat and incorporation of rock’s utopian and promethean ambitions.”⁷⁴

Der Protest des Rockers gegen den Sender *MTV* funktionierte am besten, wenn er auf *MTV* selbst ausgestrahlt wurde. Das Spiel *Cyberpunk 2077 (CD Project, 2020)* handelt von einer tragischen Figur, ähnlich der von Kurt Cobain: einem Rockmusiker, der sowohl in seiner Rebellion als auch an seinem Leben scheitert. Cobain steht hier für den Protagonisten Johnny Silverhand Pate, eine alte Rocklegende, die ein Attentat auf eine der *Megacorporations* – der übermächtigen Wirtschaftsmonopole – ausführt. In einem heroischen Akt bestürmt er das Hauptquartier der finsternen *Arasaka Corporation* und zündet eine Atombombe (*nuke*). Dabei wird er niedergestreckt, verliert sein

⁷² “It would be dangerous and misleading to imagine that the near past was some prelapsarian state rife with political potentials, so it’s as well to remember the role that commodification played in the production of culture throughout the twentieth century. Yet the old struggle between detournement and recuperation, between subversion and incorporation, seems to have been played out. What we are dealing with now is not the incorporation of materials that previously seemed to possess subversive potentials, but instead, their precorporation: the pre-emptive formatting and shaping of desires, aspirations and hopes by capitalist culture. Witness, for instance, the establishment of settled ‘alternative’ or ‘independent’ cultural zones, which endlessly repeat older gestures of rebellion and contestation as if for the first time. ‘Alternative’ and ‘independent’ don’t designate something outside mainstream culture; rather, they are styles, in fact the dominant styles, within the mainstream. Ebd. S. 9

⁷³ Ebd.

⁷⁴ Ebd. S. 9-10

physisches Leben. Seine mentalen Daten sowie seine narzisstische Persönlichkeit werden von der *Megacorporation* auf einem Biochip gespeichert und damit wie in einem Gehege eingesperrt. Mehrmals muss Silverhand sich in seiner geistigen Vergegenwärtigung die Frage stellen, ob sein Attentat auf den Konzern weniger politisch war, als vielmehr ein Gewaltakt im Rausche des ultimativen Kicks. *Youtuber:in Sofie From Mars* kritisiert die Rolle des Musikers in *Cyberpunk* an genau diesem neuralgischen Punkt, der eigentlich politisch sein sollte:

“I’ve seen people say this is *Death Rock*, not *Punk*, ... they are right. Anything subversive or radical in this game is either just a projection of what the player wants to see or directly contradicted by other things in the game. [...] He doesn’t advocate anything better. Point of fact, he doesn’t really advocate anything at all! He talks a big game about some generic kind of direct action, he died blowing up an office block. Fair enough, he wants to do the big spectacular showboaty thing, but he doesn’t want to put the work in. Whatever Johnny’s ideology is, it’s worth dying for, but it isn’t worth living for.”⁷⁵

Zwar sind die *Megacorporations* und ihre Repräsentant:innen – die oft als “corpo-swines” beschimpft werden – im Spiel übermächtige Antagonist:innen ohne moralische Grenzen. Aus einer Konsequenz aus entgrenzter neoliberaler Politik, Umweltzerstörung und den von Großkonzernen geführten *corpo wars*, konfrontieren sie die Spielenden mit einem dystopischen Setting aus profitgetriebener Gesundheitsinfrastruktur, korrupter Polizei und Politik sowie einer ausbeuterischen Arbeitswelt. Aber angesicht dieser Erzählfolie verhält sich Silverhand im Krieg gegen die *corpo-swines* maximal rebellisch; seine Rebellion wird als eine individuelle Handlung gezeichnet. Das Spiel versäumt es, aus Johnny Silverhand eine antikapitalistische *Trope* – eine politische *persona* – innerhalb der Welt von *Cyberpunk 2077* zu machen, genau wie Cobains “rebellion gesture in a capitalist culture” von Fisher als reine Performance gelesen wird. Die Entwickler:innen von *CD Projects* zeigen zwar den Horror eines entgrenzten Kapitalismus und das Profitparadigma, das Großkonzernen antreibt. Die Kritik an der gegenwärtigen politischen Ökonomie

⁷⁵ Sophie From Mars: *Cyberpunk 2077: some cyber, no punk*, https://www.youtube.com/watch?v=h_SzMP-V4mA (Zugriff: 16.10.2022)

verwehrt sich aber der Beißkraft seiner literarischen Vorlagen des düsteren Genres *Cyberpunk* der 1980er Jahre (das nicht nur als Name des Spiels auftritt, sondern eben auch die Genrebezeichnung einer dystopische Richtung der *Science-Fiction*-Literatur selbst ist).

Im Vergnügungspark des *Kapitalistischen Realismus* bleicht die Ideologie mit dem Kauf einer Eintrittskarte aus. Das imaginierte Außen in dieser Spaßmaschine wird zu einer verblassten Referenz, die als Cliché-Requisite seinen Einsatz findet, um als Geste der Rebellion angerufen zu werden. Es wird zur ideologischen Gebärdensprache.

Würde *Cyberpunk 2077* als Spiel in einem heterotopen Umfeld im Caillois 'schen Sinne konzipiert werden, wäre es wahrscheinlich imstande, Millionen von Menschen einer Radikalität auszuliefern, die gleichzeitig das von ihr in Frage Gestellte affirmiert.

Die Gamingindustrie poliert die Bilder ihrer Ankündigungen für deren Messen (*gaming-convention*) auf. Ihre *Community* zieht daher auch ihre Aussagen in Zweifel und wird dennoch regelmäßig enttäuscht. Denn *Publisher* erzeugen Deadlines zu strategisch günstigen Release-Terminen vor Feiertagen, die in arbeitsrechtlich bedenklichen *Crunchtimes*⁷⁶ der Entwickler:innen und fehlerhaften und unvollständigen Spieletiteln münden. Überraschend ist dabei nur, dass weltweit antizipierte Games hierbei einen Verlust nach dem Erscheinen riskieren. Im Fall von *Cyberpunk 2077* wurden 30000 gekaufte Kopien zurückgegeben und Investor:innen wie Andrew Trampe verklagten die Entwickler:innen aufgrund der unspielbaren Produkte.

Besonders verwunderlich ist hierbei, dass sich diese durch Investor:innen- und Publisherdruck erzeugten Skandale seit Jahrzehnten wiederholen. Teilweise – wie im Falle von *Cyberpunk 2077* – machen sie bisher ungesehene Abgründe sichtbar und diskreditieren dabei die Arbeit der erschöpften Kreativen in den Studios: Der Markt schädigt sich selbst mittels seiner eigenen Logik. Aus der Sicht von Marc Fishers Begriff des Kapitalistischen Realismus wird das Konzept von Mathias Fuchs eine "künstlerisch-kulturwissenschaftliche Neudefinition des Grenzlandes der Felder von

⁷⁶ Vor dem Erscheinen eines Titels wird den Mitarbeiter:innen oft eine intensive Zeit an Überstunden aufgebürdet, die wie am Beispiel von *Cyberpunk* zu 100 Wochenstunden gehen kann, die mehrere Wochen dauert und die Mitarbeiter:innen erschöpft und ausbeutet, wie auf [ingame.com](https://www.ingame.com) beschrieben. Jonas Dirkes: *Cyberpunk 2077. Massive Vorwürfe gegen Entwickler - Crunchtime weiter in Kritik*. In: <https://www.ingame.de/news/cyberpunk-2077-crunchtime-mitarbeiter-vorwuerfe-release-verschiebung-datum-termin-cd-projekt-red-warschau-polen-90067224.html> (Zugriff: 17.08.2021)

Ökonomielogiken und Spiellogiken“ zu entwerfen, unmöglich. Denn Fuchs' Grenzland ist selbst eine aufgemalte Tapete am Horizont und als Außerhalb nur Erzählung.

Vom Gesichtspunkt des *Kapitalistischen Realismus* aus ist vermutlich auch die Radikalität einer *pseudomarxistischen Medienguerilla* nur künstlerische Gebärdensprache. Wir können die mediale Bühne für Kritik und Aufklärung nutzen – etwas, das *Triple-A*-Titel wie *Cyberpunk 2077* leider versäumen. Vielleicht ist aber auch die paradoxe Position Silverhands in *Cyberpunk 2077*, die sich in impotenten Rebellionsgesten erschöpft, eine Abbildung unserer Gegenwart im Sinne des *Kapitalistischen Realismus*, eines sich alles aneignenden Kapitalismus und seiner dystopischen Zukunftsbehauptung.

Die Behauptung eines pädagogischen Giftschranks

Unsere anfängliche Intention, Kunst innerhalb von Videospiele zu konzipieren, rührte weniger von einem Produktivitätsdruck innerhalb einer Leistungsgesellschaft her, als von dem Versuch, Videospiele für Materialexperimente heranzuziehen.

Total Refusal begann mit einem Material zu arbeiten, das in Bezug auf künstlerische Interventionen unverbraucht wirkt, und dessen gesellschaftspolitische Bedeutung durch einen rasanten Nutzer:innenzuwachs gleichzeitig anwächst. Trotz der wachsenden Beliebtheit werden Videospiele besonders im mitteleuropäischen Kontext innerhalb diverser Kulturszenen, vor allem der österreichischen, unter die Schmutzdecke gesteckt. Der Grund, dass unser Praxisfeld des Videospiele an Orten wie der *Venedig-Biennale 2019* wenig bis keine Aufmerksamkeit erfährt, könnte daran liegen, dass eine “moral panic about new media” sich mit konservativen Begründungen verbindet.⁷⁷ Ana Vogrinčič greift den mit der moralischen Panik in

⁷⁷ Ana Vogrinčič beschreibt in ihrem Artikel “The Novel-Reading Panic in 18th Century in England: An Outline of an Early Moral Media Panic” *moral panic* als nicht evidente Voreingenommenheit: “Moral panic was described as an episode of intensive, exaggerated concern about a particular issue or perceived threat, which – when empirically assessed – turned out not to be especially damaging.” Mit *moral panic* beschreiben die Autoren die anfängliche emotionalisierte und psychologisierende Rezeption eines neu in die Welt einfallenden Mediums, die bis heute besteht: “Relatively little was written by academics about virtual games. Much of what was bore [sic!] the characteristic mark of generational ‘moral panic’ about new media. Authors were unfamiliar with video games, and the culture surrounding them, and displayed an a priori distaste; the focus was on the ‘problem’ of video game play, preeminently the alleged role of violent games in causing real- life crimes. Psychological studies were often based

Verbindung stehenden Begriff der *media panic* auf.⁷⁸ Sie berufe sich auf die unterstellte Darstellung von Sex und Gewalt, wodurch sie Geschädigte meist auf jugendlicher oder Kinderseite schaffe. Beispiel hierfür ist die erste Folge der Netflix-Serie *Web of Make-Believe* – in der Gamer als Psychopathen und Straftäter gezeichnet werden.

Die sehr distinktionsbewusste Kunstszene möchte nicht mit den Bildern hypermaskuliner Nerds assoziiert werden, die sie in den Welten der Videospiele nicht ganz zu unrecht wittert.⁷⁹ Die Assoziation von Videospiele als frauenfeindliche Herrensalons für verschwitzte Knaben trifft im Fall von misogynen Hassexplosionen wie Falle von *GamerGate* zu. Einem Flächenbrand ähnlich setzten sich hochgeschaukelte *Trollansammlungen* gegen das vermeintliche Eindringen weiblicher Spielerinnen, Kritikerinnen, Journalistinnen und Entwicklerinnen in das von ihnen beanspruchte Milieu der Gamingräume zur Wehr. Sie verbreiteten Verschwörungstheorien und präsentierten strafrelevante Drohgebärden. Im Gegensatz dazu erschaffen manche Spieleentwickler:innen Welten und Charaktere, die mit feministischen Grundsätzen den hypermaskulinen, sexistischen Darstellungen die Stirn bieten.

Laut Tobias Unterhuber beobachtet das Bürgertum das Videospiele in Hinblick auf seine Kulturkritik besonders mit Skepsis.⁸⁰ Entweder würden Spiele – so Unterhuber – als ‚fun‘, damit aber auch als belanglos und ungefährlich, angesehen werden oder aber,

on simplistic models of ‘media effects,’ supported by laboratory research isolated from real world contexts and variables.” Ana Vogrinčić: *The Novel-Reading Panic in the 18th Century in England. An Outline of an Early Moral Media Panic*, 2008, <https://hrcak.srce.hr/file/49661> (Zugriff: 23.10.2020)

⁷⁸ “Although some scholars tend to differentiate between the two (Drotner and Biltereyst, 2002), media panic is usually defined as a type of moral panic, which appears in connection with the new communication commodities, notably the television, video-games and the Internet, and more precisely, with certain programs. The two contested areas are primarily the (mis)representation of sex and violence, with the children and the young regarded as the main victims. However, I believe the role of the media in the two ‘panics’ is importantly different: while media panic refers to the case when the medium itself is causing concern with its characteristics (i.e. the way it is used, its effects etc.), the media is on the other hand inevitably also one of the crucial actors if not preconditions of every moral panic.” Ebd. S. 121

⁷⁹ The popular discourse on video games dedicates much energy to insisting that games are unimportant and ‘low’. This line of logic denigrates gamers as engaged with trivial child’s play and frames games as morally vapid and corrupting of youth.

Soraya Murray: *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. New York 2018, S. 6

⁸⁰ Tobias Unterhuber: *All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel*. In: *Marx und das Computerspiel*, 2021, <https://www.paidia.de/all-work-all-play-ein-streifzug-durch-die-geschichte-von-arbeit-und-spiel/> (Zugriff: 18.03.2022)

vor allem durch die Kulturpessimist:innen, als gefährlich und kulturvernichtend. Teil einer Kultur wären sie aber aus beiden Perspektiven nicht, weswegen sie in den Bereich der immer auch normativ abwertenden Populär- und Kinderkultur eingeordnet würden.

“Aber aus dem Kinderzimmer der Massen gelangt man schwer in die Elfenbeintürme. [...] Die Etablierung des Indie-Sektors als eine Form kultureller Kapitalakkumulation mag hier vielleicht die Ausnahme bilden. Es bleibt aber dabei, dass das Computerspiel wohl nicht die diskursive Macht hat, sich selbst als kulturell bedeutend zu positionieren, damit aber in der Ambivalenz zwischen gewolltem kulturellen und vorhandenem ökonomischen Kapital verbleibt.”⁸¹

Eine ähnliche Zaghaftheit gegenüber Videospiele ist in der *Academia* zu finden. Soraya Murray vermutet, dass hier eine intellektuelle Auseinandersetzung fehlt, weil die Spiele außerhalb traditionell legitimierter Felder kultureller Forschung liegen.⁸² Die vorgeblich fehlende Satisfaktionsfähigkeit des Mediums führt dazu, dass eine der wirkmächtigsten Bilderproduktionen an den Rändern des Wahrnehmungsspektrums vieler Kulturschaffenden und -kritiker:innen vorbeizieht, und die mit Games befasste *Academia* sich oft damit rechtfertigt, dass sie Spiele ins Zentrum ihrer Beobachtungen rückt. Im Standardwerk *Game Studies* von 2018 heißt es zum Beispiel “Videospiele haben sich zu einem festen Bestandteil des medienkulturellen Alltags entwickelt [...]”⁸³. Peter Weibel beginnt in seinem Vorwort in Stephan Schwingelers *Kunstwerk Computerspiel* von 2014 mit dem Satz “Computerspiele sind ein selbstverständlicher Bestandteil der digitalisierten Gesellschaft.”⁸⁴ Beide Bücher sind bedeutende Quelltexte dieser Arbeit. Aber eine Art Rechtfertigung, sich überhaupt mit einem Medium zu befassen, würde man bei kaum einem film- oder literaturwissenschaftlichen Text lesen. Viele, die sich mit *Game Studies*

⁸¹ Ebd.

⁸² “And how do games not only powerfully mirror, but also engender, a certain sense of how the world is – as well as the capacities for our relations within it? These nuanced forms increasingly beckon for sustained engagement by various humanistic disciplines. They constitute a visual culture that is literally everywhere, yet troubling disciplinary inaction and a lack of intellectual engagement persists – seeming to suggest games lie outside legitimate areas of cultural inquiry.” Ebd. S. 2

⁸³ Aus dem Vorwort der Herausgeber. Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. VII

⁸⁴ Aus dem Vorwort Peter Weibels, In Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel*. Digitale Spiele als künstlerisches Material. transcript Verlag. Bielefeld 2014, S.9

auseinandersetzen, fühlen sich anscheinend gezwungen, die Bedeutung von Videospiele in den 2020er Jahren zu betonen, um ihre Befassung mit dem Medium zu rechtfertigen.

Ein weiterer Grund für das Ignorieren von Videospiele liegt im Generationenkonflikt. Lehrende und Eltern empfinden Ängste gegenüber einem Unterhaltungsmedium, das Bilder der Gewalt angeblich in die Kinderzimmer "flutet". Sie begreifen Videospiele als süchtigmachend und aggressionsfördernd. Anstelle einer begleitenden Auseinandersetzung und einem "Kuratieren" der Spiele, wird der Umgang mit dem Medium pathologisiert und dämonisiert. Bücher, seien sie nun klug, intellektuell anspruchslos oder mit Stereotypen beladen, wären prinzipiell gesünder für den Nachwuchs und deren Psychohygiene. Dabei wird verkannt, dass der Nährstoff eines Mediums nicht in seiner Gattung zu suchen ist, sondern auf der Inhaltsebene einzeln zu diskutieren wäre.

Man darf nicht außer Acht lassen, dass Videospiele für die Generation der jetzt Schulpflichtigen soziale Räume bieten, die früher vielleicht mit anderem Spielzeug gefunden worden wären. Im MMO⁸⁵ *Fortnite* (*Epic Games / People Can Fly, 2017*) spielen im comicartigem Design 250 Millionen meist jugendliche Spieler:innen gegeneinander, mit einem weiblichen Anteil von 27,6%.⁸⁶

Schulkinder treffen sich nach der Schule in diesem Spiel, schaffen sich dort durch anpassbare *skins* – also Kleidungen und Rüstungen – Identitäten. Ein Ausschluss aus diesem Raum kann sozial ausgrenzend wirken. Ausgrenzend wirkt dabei auch das Einkommen der Eltern, die sich keine Hardware leisten können. Es wird eine Angstkulisse erzeugt die einerseits von der dargestellten Gewalt herrührt, die sich Jugendliche und Kinder mit abstrahierten im Comic-Stil gehaltenen Waffen zufügen, als auch in der vermeintlichen Sucht-Pathologie, die das Spiel auslösen würde. Die immersive Intensität der Spielwelten samt ihrer sozialen Dynamiken zieht in ihren Bann, ohne dass dies per se Suchtverhalten auslösen müsste.

⁸⁵ *Massively Multiplayer Online Game* sind Spiele, die online von mehreren oft tausenden Spielenden gleichzeitig gespielt werden können.

⁸⁶

<https://www.statista.com/statistics/865625/fortnite-players-gender/#:~:text=Given%20the%20nature%20of%20the,27.6%20percent%20who%20are%20female.> (Zugriff 07.08.2020)

Syllogí und der Ludokapitalismus

Die Problematik von erstmals kostenlosen *Free-to-Play-Titeln* wie *Fortnite* kristallisiert sich in seiner Perfidität. *Fortnite* verknüpft, wie gegenwärtig die meisten *MMOs*, den Wunsch nach persönlichem Ausdruck und Identität mit den *skins* aus *Ingame-Shops*, in denen mit *Ingame-Währung* gezahlt wird. Die *Ingame-Währung V-Bucks* stellt den symbolischen Wert des Geldes inflationär dar, also in Hunderterschritten, und lässt dadurch sein physisch-reales Äquivalent klein erscheinen: 500 *V-Bucks* entsprechen 5 Euro. Dadurch wirkt vor allem bei Heranwachsenden der Betrag geringer und regt zum Kauf an. Diese perfide Strategie fördert gleichermaßen den Konsum wie die Identitätsbildung. Dabei suggeriert das Spiel, kostenlos zu sein: Download und das Spielen selbst sind kostenlos. Sind die Jugendlichen einmal an das Spiel gebunden, was anhand der Schaffung des sozialen Raumes erreicht wird, bietet es gegen Bezahlung besondere Artefakte und Kostüme, mit der die Jugendlichen ihre Identität immer wieder neu erfinden können. Die Perfidität wirkt also über das Lockmittel einer *Gratisware*, die über die Hintertür von sogenannten *microtransactions*⁸⁷ in die Geldtasche von Heranwachsenden oder meist deren Erziehungsberechtigten greift. Stuart Mills argumentiert, dass die meisten *Triple-A* Spiele sich mittlerweile der Methodik der *Mikrotransaktion* bedienen.⁸⁸

“In fact, almost all major videogame [sic] publishers have recently released games oriented around microtransactions, with Bethesda game director Todd Howard arguing post-release content (DLC) justified the release of *Fallout 76*, a game almost universally criticised for being unfinished. It is the predatory, shady nature of microtransactions which had led Jim Sterling to coin the term *cAAApitalism*; he is not alone in recognising the profit-orientated approach of the industry, as evidenced by the significant player backlash when such mechanics were implemented into *Star Wars: Battlefront II*. This isn't surprising; *microtransactions* can greatly increase the cost of games. See, for example, various incidents of often young children spending hundreds or even thousands of dollars on purchasable, in-game content.”

⁸⁷ In-Game-Kaufoptionen wie *Lootboxen*, also Schatzkisten, die oft auf eine Webseite während des Spielens verweisen, in der dann mit Artefakten wie Waffen, *skins* oder anderen Artefakten käuflich erwerbbar sind.

⁸⁸ Stuart Mill: Are All Gamers Actually Marxists? The crisis at the heart of triple-A games publishing is emblematic of the crisis facing capitalism. 2019. <https://medium.com/swlh/are-all-gamers-actually-marxists-9b106939d818> (Zugriff: 25.08.2021)

Das Geldausgeben passiert also zum Beispiel mittels eines *Battlepasses*, der als Alternative zum direkten *Skinkauf* zu sehen ist: Spielende abonnieren eine *season* für einen moderaten Preis. Sie spielen sich als über die Dauer eines Matches hinausreichendes "Meta-Sammel-Spiel" *skins* über ein Erfahrungspunkte-System frei. Viel Einsatz bedeutet viel Belohnung über einzelne Spiele hinaus, was einen extremen Zeitaufwand mit sich bringt. Ohne diesen *Battlepass* würde sich der Fortschritt des Spielenden trotz hohem Zeitaufwand nicht in der Erscheinung des Avatars niederschlagen, denn das Spiel erlaubt Sammeln von Erfahrungspunkten nur gegen Geld.

Die Bindung der Spielenden an den Titel wird über spielinterne Kaufoptionen ausgebeutet, die in die physisch-reale Welt hinausgreifen. Nicht nur Goblins oder Bandit:innen erwarten die Spielenden in einer verwunschenen Welt, sondern auch die hässliche Fratze der politischen Ökonomie von scheinbar-Außerhalb. Dies ist ein Beispiel dafür, inwiefern das Medium als *extreme capitalist mass cultural product* (Murray)⁸⁹ und damit als Beispielgeber der kapitalistischen Unterhaltungsindustrie ausfindig zu machen ist.

Eine weitere landläufig-populäre Kritik am Videospiel konzentriert sich auf den enormen Zeitaufwand, den die Spielenden verführt werden aufzubringen. Eine Hingabe, die in anderen Räumen einer Hochleistungsgesellschaft niemand erbringen will. Das neue Medium schafft ein Paradoxon: In den Burnout-Kammern des Spätkapitalismus wird ausgerechnet das zeitintensive Videospiel zum umsatzstärksten Unterhaltungsmedium.^{90 91} Anders als

⁸⁹ Murrays "extreme" mag sich darauf beziehen, dass in der Videospielindustrie als Investor:innenlockvogel innerhalb der Unterhaltungsindustrie und eben auch Hinblick auf Produktionsbudgets und Einnahmen mit Superlativen hervorsteicht.

Soraya Murray: On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space. New York 2018, S. 5

⁹⁰ Report: Gaming revenue to top \$159B in 2020, In: Thomson Reuters

<https://www.reuters.com/article/esports-business-gaming-revenues/report-gaming-revenue-to-top-159b-in-2020-idUSFLM8jkJMI> (Zugriff: 07.08.2020) /

⁹¹ Der 2018 auf gamecrate.com veröffentlichte Bericht vergleicht Gaming- (116 Milliarden Dollar), Digital Music- (17 Milliarden), Television (105 Milliarden Dollar)- und Film Box Office- Industrie (41 Milliarden Dollar). Angelo M. D'Argenio: Statistically, video games are now the most popular and profitable form of entertainment, <https://gamecrate.com/statistically-video-games-are-now-most-popular-and-profitable-form-entertainment/20087> (Zugriff: 07.08.2020)

Selbstoptimierungsphänomene unserer zeitgenössischen, neoliberalen Freizeitgestaltung – wie Workout und Fitnessübungen, Yoga, Reisen oder die Pflege des eigenen Social Media-Profiles – verfügen Videospiele nicht über einen sekundären Produktivitätseffekt.

Highscores und gute *Kill-Death-Ratios*⁹² lassen sich kaum als symbolisches Kapital außerhalb des spielerischen *Zauberkreises* einlösen. Dennoch findet man ein *extrem-kapitalistisches Gameplay* in Videospielwelten wieder.

Wie das Spielen kann Sammeln – wenn es sich nicht um das Sammeln als Form der Wissenskommunikation handelt, also archivarischen oder musealen Bestimmungen folgend – eine zweckfreie Tätigkeit sein. Die Spielwelten sowohl von *RTS* (Echtzeitstrategiespielen) als auch von *Open World-Titeln* sind dafür beispielhaft: sie überzeugen zwar, erobert und angeeignet zu werden. Ihre Rohstoffe wollen auch extrahiert, die Schätze geplündert und somit in den Kreislauf der eigenen Kriegswirtschaft geführt werden, um mit mehr Einfluss auf die Welt und mit noch besserer Ausstattung noch mehr erobern zu können. Die vom Feind *gesäuberten* Regionen stellen oft willige *NPCs* zu Verfügung, die als indigene Streitkraft (*Age of Empires III*, Ensemble Studios 2005), Arbeitskraft (*Ancestors: Legacy, Destructive Creations* 2018), Söldner:innen oder Händler:innen für den expansiven Aufwand der Spielenden zu Verfügung stehen. Dennoch verweist das *Gameplay* hier nicht auf zwangsläufig kapitalistische, sondern im Allgemeinen auf Spiellogiken, die auch feudale Gesellschaften ohne Marktwirtschaft abbilden könnten. Vielmehr liest sich kapitalistisches *Gameplay* eher in der Art der Verführungsstrategien ab, Spielzeit gegen spielerischen Erfolg einzutauschen und möglicherweise Zahlungsoptionen in die Textur der Welt einzunähen. Über verschiedene Genres hinweg werden die Spielenden zu arbeitsähnlichen Tätigkeiten geleitet, die sie sozusagen in ein Dienstverhältnis zum Spiel setzen. In *Action Adventures* oder *RPGs*⁹³ wiederum spielt das *Looten* und *Grinden*, also das Sammeln eine große Rolle. Hierbei werden Schätze, Gegenstände von Ermordeten und Besiegten sowie versteckte Objekte gesammelt.

⁹² Die *Kill-Death-Ratio* ist ein Begriff, der definiert, wie viele *kills* jemand für sich verbuchen kann im Vergleich zu den *deaths*, die zum *respawn*, zum Wieder-in-das-Spiel-Laden führen.

⁹³ *Action Adventure* oder *RPGs* (Rollenspiele) sind beides Genres, in denen über eine Avatar eine Welt erobert und entdeckt wird.

Manchmal haben die Gegenstände – wie Rüstungen oder Waffen – einen praktischen Sinn, manchmal sind sie nur *Collectibles* – also reine Sammelgegenstände – und finden ihre Bedeutung in der Erfüllung eines Vollständigkeitsbedürfnisses. In sogenannten *Loot-Shootern* wie *Tom Clancy's: The Division*-Serie liegt nahezu an jeder Ecke ein Waffenkasten, bei nahezu jedem getöteten Gegner, in jeder Schatzkiste *loot* (Beutestücke). Die Spielenden sind angehalten, immer wieder zu den Händler:innen zu laufen, um dort mit minutenlangen Klickbewegungen das überflüssige Material zu verkaufen. Die Welt möchte von den Spielenden entleert, abgegriffen und geplündert werden. In vielen *Open World*-Titeln von *Ubisoft* will die Karte zu einer Unzahl an *Icons* aus *Collectibles* und *loot* locken, damit die Spielenden überhaupt erst verführt sind, alle Ecken und Enden einer riesigen Welt aufzusuchen. In einem Wettbewerb immer weiter wachsender *Maps* darf kein Spiel eine kleinere Spielkarte vorweisen als der Vorgänger der eigenen Serie. In *Triple A*-Games herrscht wie in der kapitalistischen Ökonomie ein Wachstumszwang, ein Anspruch nach Superlativen als auch zum Akkumulieren von spielerischem Reichtum und zum Anhäufen nutzloser (verkaufbarer) Gegenstände. Der sogenannte *grind* – das repetitive Abgrasen der immergleichen massenhaft vorhandenen Objekte – wird durch den Bildzauber des Settings gerechtfertigt, das befüllt ist und entleert werden soll. Das Hinunterbeugen vor den Kisten und Amphoren der Spiel Landschaft gerät so zur devoten Geste vor dem Algorithmus, der die Spielenden am Nasenring ihrer Sammelwut durch die *Map* zieht.

Grinden in Videospiele ist eine geistlose und mühselige Arbeit.⁹⁴ Es ist eine Art Ersatzhandlung innerhalb von Spielen, und der Begriff selbst wird pejorativ verwendet. Spiele, die ihr Defizit im Spieldesign mit einem übermäßigen *grind* ausgleichen wollen, werden als *grindfest*⁹⁵ bezeichnet. In *Survivaltiteln*, in denen es um das Bauen einer Siedlung und das Überleben durch den Abbau von Ressourcen geht, spielt das *grinden* eine bedeutende Rolle. Wälder werden gerodet, Stein abgebaut, später seltene Ressourcen für aufwendige Gegenstände gesucht. Nach langer Arbeit, Scheitern und angeeigneter Expertise schaffen die Spielenden Paläste, sind im Kampf erprobt und

⁹⁴ <https://mein-mmo.de/lexikon/grinden/> (Zugriff:08.08.2020)

⁹⁵ In einschlägigen Foren wird *grindfest* als Terminus für Spiele verwendet, die man in ihrer Dürftigkeit von Gameplay und Oppulenz an Sammelobjekten kritisiert, wie zum Beispiel hier: <https://www.steamgifts.com/discussion/w75Nw/grindfest-games> (Zugriff: 23.10.2021)

mächtig, wo sie einst – wie in Titeln wie *Valheim* oder *Conan* – nackt mit einer Keule begonnen hatten. Das Spiel führt den Mythos der Meritokratie, in der durch Leistung, Wohlstand, Ertrag und Privileg hart erarbeitet wurde, ins Spiel ein und lässt ihn dort wahrer werden, als er in der physisch realen Welt je war.

Doch ist Sammeln spielen? Roger Caillois, selbst ein Sammler von Mineralien, lässt das Sammeln innerhalb seiner Gattungen des Spiels unerwähnt. In seiner Spieletypologie finden sich *Agon* (Wettkampf und Kriegsspiel), *Ilinx* (Rausch und Tanz), *Mimikry* (Schauspiel, Verkleidung) und *Alea* (Würfelspiel, Zufall), doch es fehlt das Sammeln. Es soll hier *Syllogí* (συλλογή, altgriechisch für die Sammlung, syllogisches Spiel) heißen. Denn es haftet dem Sammeln in seiner Abfolge von suchen, bestimmen, ordnen und präsentieren etwas Spielhaftes an und findet sich in Spielen wie z.B. Sammelkarten, Spielzeug, das zur Sammelware wird und Spielzeug, das als Set oder Serie zur Vervollständigung verführt. Dabei entsteht der Wert für das Horten von Gegenständen durch Seltenheit und Verfügbarkeit und wird innerhalb des *Zauberkreises* des Spiels – etwa durch Bindung an Herausforderungen – festgelegt. In Videospiele werden Sammelkarten, Sammelfiguren und *Collectibles* nicht nur gesucht, sondern auch getauscht. Der Wert wird innerhalb des Spiels verhandelt und an die im Tauschhandel freiwillig gebundenen Teilnehmer:innen weitergegeben. Das Spiel des Sammelns definiert sich durch den Wunsch nach Vervollständigung, wenn Gegenstände mühsam gesucht und zusammengetragen worden sind. Nachzuvollziehen sind zwei Arten des Sammelns im Spiel: einerseits das Sammeln von *loot* und *collectibles* im Spiel, andererseits das extradiegetische Sammeln von *lootboxen* oder von *skins* via *microtransactions* oder *season passes*, wobei ein Abhängigkeitsverhältnis der Spielenden zum Titel hergestellt wird, um das häufige Spielen selbst zu einer Tätigkeit werden zu lassen, mittels derer die Entwickler:innen Ertrag aus der Arbeit der Spielenden schöpfen. Damit wird das Spielen zur Arbeit, ohne dass es sich dadurch als solche zu erkennen gibt.

Mittlerweile können in allen großen Shooter Mikrotransaktions-Ökonomien Spielende rein optische Modifikationen für ihre Waffen oder ihren Avatar erwerben. Aber sie verschaffen ihnen keine spielerischen Vorteile.

Viele *Multiplayer-Onlineshooter* sind in kurzen *Matches* (Runden) getaktet und anders als in Rollenspielen (*RPGs*) oder *Action Adventures* führt der Spielefortschritt somit nicht zum Aufleveln des Avatars. In solchen Spielen beginnen die Spielenden jede Runde mit demselben Ausgangslevel. Bezahlt werden können nur die *skins* oder sogenannte *seasons* (*Season Pässe* sind monetarisierte Zusatzinhalten wie z.B. Vollversionen – wie *DLCs* – also *Downloadable Content*).

Das betrifft in der Regel *Free-to-Play* Titel im *Multiplayer-Online-Shooter*, deren Download kostenlos ist. Anders als beim Kauf der rein optischen Modifikationen fühlt sich die innerhalb einer bezahlten *season* erspielte *skin* wie das Produkt einer Leistung an. Sie verwebt die Kaufoption in das *Gameplay*, mit der sich der eigene Avatar deutlicher von anderen abheben kann und schafft so eine Identifikation, die vom *Ludokapitalismus* (Spielekapitalismus) als solche gesetzt wird und bereits mehr Profit erwirtschaftet, als der Kauf von Spieletiteln selbst.

Wie erwähnt, ist das Sammeln, Anhäufen und Extrahieren in Videospielen keine *per se* kapitalistische Tätigkeit, wenngleich es dafür in den Ausformungen des exzessiven Überflusses metaphorisch kapitalistische Bilder erzeugt. Es sind die *Lootboxen*, die als Bandit:innen unbedarften Heranwachsenden und ebenso Erwachsenen auflauern. So schreiben Zendle, Meyer and Over 2019 in der *Royal Society*:

“Loot boxes are items in video games that can be paid for with real-world money but contain randomized contents. [...] Similarities between loot boxes and gambling have led to concern that they are linked to the development of problem gambling in adolescents. [They] allow game companies to profit from adolescents with gambling problems for massive monetary rewards [...].”⁹⁶

Dabei verkleidet sich das Bezahlssystem mit der Textur des jeweiligen Spiels und wirkt so manipulativ als Teil dessen mit. Die Perfidität besteht in ihren opaken Bezahlungsfunktionen:

⁹⁶ Auszug aus der Einführung der drei Autor:innen, David Zendle, Rachel Meyer, Harriet Over: Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase, <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.190049> (Zugriff:09.08.2020)

“[...] because players receive small amounts of currency in return for individual transactions, they may continue spending again and again without noticing that they are consistently losing capital, until no funds remain.”⁹⁷

Die Unterscheidung zwischen den englischen Bezeichnungen *gambling* (Glücksspielen) und *playing* (spielen) existiert im Deutschen nicht, präzisiert aber eine prekäre Frage. Denn laut Caillois ist es kein Spiel mehr, wenn daraus Wohlstand und ökonomischer Mehrwert gezogen wird.⁹⁸ Dem Spielewissenschaftler zufolge wäre das Glücksspiel somit kein Spiel, weil es in einem rein nach Profit ausgerichteten System stattfindet. Verfügt ein Videospiele über *Lootboxen* – wie zum Beispiel *Fortnite* – erhält es etwas Paradoxales, da inmitten des *Gameplays* Elemente des *Gamblings* eingesetzt werden. Das Videospiele wird zu einem kapitalistischen Hybrid zwischen Glücksspiel und Spiel, da anstelle von einem festgelegten Tauschwert – wie dem Preis für ein Ticket, den man für eine Theatervorstellung oder ein Sportevent bezahlt – der Kaufwert des Spieles von der Ware entkoppelt und sich über einen fortlaufenden im *Gameplay* eingeflochtenen Bezahlvorgang ergibt.

Oft wird in der Game Studies-Literatur der Begriff vom *Militärisch-Industriellen Komplex* (oder *militärisch-industriellem Unterhaltungskomplex*) erwähnt.^{99 100 101}

Die Medienwissenschaftler Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter sprechen von Videospiele mit einer Nähe zum Militärischen und einem ausgeprägt kapitalistischen Setting bzw. *Gameplay als Ludocapitalism und militainment*.¹⁰² Für *militainment* ziehen sie Beispiele wie *America's Army* (PC-Version: *MOVES Institute*, 2002) und für *ludocapitalism* *Second Life* (*Linden Lab*, 2003) heran. Da *America's Army* als Kriegspropagandaspiel des US-Verteidigungsministeriums konzipiert und *Second Life*

⁹⁷ Absatz 1.3.6., Ebd.

⁹⁸ Roger Caillois listet Charakteristika des Spiels auf. In allen ist das Spiel für ihn unproduktiv: “Unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game”. Roger Caillois: *Man, Play and Games*. Urbana, Chicago 2001 (Erstveröffentlichung: 1958, Paris), S.10

⁹⁹ Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minnesota 2009, S. 150

¹⁰⁰ Folgende Literatur führt den Militärisch-Industriellen-Komplex im Titel und als Thema: Rune Ottosen: *The Military-Industrial Complex Revisited. Computer Games as War Propaganda*, Oslo 2008

¹⁰¹ Folgende Literatur führt den Militärisch-Industriellen-Komplex im Titel und als Thema: James Der Derian: *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media Entertainment Network*. 2001

¹⁰² In der Einführung von Nick Dyer-Witheford und de Peuter bezieht sich *militainment* auf das vom US Verteidigungsministerium finanzierte und kostenlos zugängliche Kriegspropagandaspiel *America's Army* und bei *ludocapitalism* auf das mit Logos von globalisierten Unternehmen wie Apple, Adidas und Nike in der Spielwelt geschmückte *Second Life*. Ebd. Introduction xii (von den Autoren gewählte Seitenzahl innerhalb ihrer Einführung)

als Lebenssimulation mit ausgeprägtem Social Media-Charakter entworfen wurde, beziehen sich beide Begriffe auf extreme Ausformungen, die gern in der Warenwelt der Videospiele von Künstler:innen und der Academia beispielhaft herangezogen werden. Defacto gab es in Hinblick auf diese Titel wenig Weiterentwicklung und sie konnten daher nicht modellbildend über die 2010er Jahre hinaus wirken. Dennoch verfügt das *Triple-A-Game Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO, Valve / Hidden Path Entertainment 2012) über Eigenschaften sowohl des *militainment*, als auch des *ludocapitalism*. Während das Setting und *Gameplay militärsimulativ*¹⁰³ sind, befinden sich *Lootboxen* im Spiel, die es *ludokapitalistisch* machen. Andere Spiele wiederum verfügen über Tendenzen meist des einen oder des jeweils anderen Konzepts, wie zum Beispiel die *The Sims*-Reihe (Electronic Arts u.a.), in der Spielregeln zu Konsumverhalten anregen.

Triple-A als Genrebegriff

Soraya Murray bringt die Ambivalenzen der Gameindustrie auf den Punkt: "Games are contradictory objects that invoke both spaces of possibility and extreme capitalist mass cultural production."¹⁰⁴ Denn sie werden unter dem Druck enormer Summen und der gestalterischen Dominanz mächtiger Marketingabteilungen geformt. Die Defizite der großen *Triple-A*-Titel ähneln jenen Produkten anderer kapitalistischer Unterhaltungsproduktionsstätten wie etwa des Mainstream-Kinos.

Dabei fällt auf, dass die technische Evolution von *Triple-A*-Videospiele deren erzählerische Entwicklung immer weiter überholt. Die Mehrheit zeitgenössischer Videospiele besteht aus repetitiven, militarisierten *Gameplays*, welche die immergleichen Held:innentropen verwenden. Ihre hyperrealistischen und überwältigenden digitalen Welten funktionieren oft als hegemoniale

¹⁰³ Ich verwende hier Militärsimulation in seiner Adjektivform, um das Spiel nicht als Militärsimulation, sondern als etwas zu benennen, das mit Eigenschaften der Militärsimulation beseelt ist. *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO) ist ein Multiplayer First-Person Shooter und spielt in einem zeitgenössischen Setting, in dem Terrorist:innen gegen Antiterrorereinheiten kämpfen. Die *militärsimulativen* Charakteristika beziehen sich hier auf den ausgeprägten Detailgrad des militärischen *Gameplays*.

¹⁰⁴ Soraya Murray: *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. New York 2018, Ebd, S. 5

Reproduktionsmaschine. Das Potential eines interaktiven Mediums, Wertvorstellungen der Konsumierenden herauszufordern, wird meist nicht genutzt.

Total Refusal arbeitet als Medienguerilla mit zeitgenössischen Mainstream-Titeln, also mit *Triple-A*-Spielen, die sich von Indie-Spielen hauptsächlich durch die Größe ihres Produktionsbudgets unterscheiden. Der Game-Designer Eric Zimmermann hinterfragt den Genre-Begriff *Indie*, indem er der Unabhängigkeit der Spieleindustrie widerspricht:

“It’s possible to assert that there aren’t any independent games at all; that the game industry consists entirely of mainstream corporate products; that the independent game is a myth; that the game industry is Hollywood without independent films, a hit-driven business that is all center and no margins.”¹⁰⁵

Zimmermann streicht jedoch den experimentellen Charakter der Indie-Industrie heraus, der in Teilen vorhanden ist. So verschiebt er sich in manchen Fällen durch experimentelle Neugier dorthin, wo er als Subkultur Ausdruck findet.¹⁰⁶

Beispiele solcher Indie-Titel sind *That Dragon, Cancer* (2016) von *Numinous Games*, in dem Eltern die Krebskrankheit ihres elfjährigen Sohnes bis zu dessen Tod nachempfindbar machen. Oder *Sunset (Tale of Tales, 2015)*, mit einer Haushaltskraft als Protagonistin, die in den 1970ern in einem fiktiven südamerikanischen Land durch die Fenster eines leeren Penthouses die Spuren des gerade tobenden Bürgerkriegs beobachtet. In *Papers, Please* (Lucas Pope & 3909 LLC 2013) erledigen die Spielenden das Dilemma einer Fachkraft der Einwanderungsbehörde, die aufgrund von wenigen Daten eine Person abschieben muss oder riskiert, bei einer großzügigen Aufnahme von Migrant:innen ihren Job zu verlieren.

Anders als manche große Mainstream-Titel von *Ubisoft* oder *Electronic Arts* zum Beispiel, die auf Druck ihrer mächtigen Marketingabteilungen ihre intellektuell faulen Geschichten sowie blassen Charaktere in übernutzte Bühnenbilder (Wikinger, Amerika

¹⁰⁵ Eric Zimmermann: Do Independent Games Exist? S.1, <https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/59924e1337c581f4bdf9a38a/1502760467970/indiegames.pdf> (Zugriff: 30.09.2020)

¹⁰⁶ “But it would be just as valid to say that independent games are alive and well; that there is constant experimentation in the industry; that garage-band game studios can make it big; that the diverse cultures and subcultures of gaming, from internet shareware to player-generated mods, represent the unsung margins of games.” Ebd.

im Verteidigungskampf gegen eine Bedrohung im eigenen Land) setzen, leben *Indie*-Titel wie die eben besprochenen oft davon, ihre Position in einer Nische zu etablieren, sich mit kontroversen Themen zu befassen oder den Konsens bei einer kleineren, linksliberalen Gruppe zu suchen.

Dies und die oft lineare Erzählform sowie das bei *Walking Simulatoren* eingeschränkte *Gameplay* machen *Indie*-Titel für künstlerische Aneignungen oder Interventionen von *Total Refusal* wenig attraktiv. Wenn die Gesellschaftskritik im Spiel schon angelegt ist, wird ihre Umnutzung als Gesellschafts- und Medienkritik überflüssig. Es geht überdies um die Störung eines massenmedial hergestellten Konsens innerhalb eines Mediums, das die Hegemonie über Marktbeherrschungslogiken bestätigt.

Ubisoft als zerrissene Bildmaschine

Teile des Kapitels wurden in der Malmoe Zeitung publiziert und vom Kollektiv Total Refusal (gemeinsam mit Robin Klengel, Michael Stumpf, in Zusammenarbeit mit Franz-Josef Windisch-Graetz) geschrieben.

Die Fremdleistung wurde bei jedem Zitat des Malmoe-Artikels durch das Fehlen meines Names benannt. Mein Anteil wurde genau umgekehrt hervorgehoben, als ich in der Quellenangabe im Zitat die Namen der anderen Autoren ausgelassen habe. Alles was nicht von mir geschrieben wurde innerhalb des publizierten Textes ist in grauer Schrift.

Triple-A-Spiele bieten *Total Refusal* in zweifacher Hinsicht eine Spielwiese für Interventionen. Wenn der Opportunismus der Marktförmigkeit an Erzählung, Setting und *Gameplay* ablesbar ist, stellen sie uns genug Reibungsfläche zur Verfügung. Mainstreamspiele verführen mit ihren ausgedehnten Landschaften und ihrem *hyperrealistischen* Bildzauber. Ihre riesigen, an physisch-realen Vorbildern modellierten Städte und Welten bieten eine Nachbildung – ein *Pastiche* – um Aktionen auszuüben, die in der physischen Realität unmöglich oder zu aufwendig und kostenintensiv zu filmen wären. Sie sind als gebaute Welten Reflexionen über Gesellschaft, Medien und Politik und als solche Referenzräume, in denen vieles möglich ist, was für Filmemacher:innen und Künstler:innen in der physisch realen Welt technisch oder finanziell nicht oder nur sehr schwer möglich wäre.

Der Begriff des *Pastiche*, neben dem des *Hyperrealismus* – ein weiteres Werkzeug aus der postmodernen Theoriebildung, wurde wie der des *Spätkapitalismus* von Fredric Jameson ins Zentrum linker Kulturtheorie gerückt. Jameson kritisiert einen gegenwärtigen “Analphabetismus [in Hinblick auf die älteren Sprachen der nationalen Kulturen, Anm.]” der durch “die Abwesenheit eines großen Ziels” verursacht wird.¹⁰⁷ In dieser Situation fände die Parodie, als parodistischer Umgang mit einem Original, kein Betätigungsfeld mehr. Sie hätte sich überlebt und die Imitationskunst nähme langsam ihren Platz ein. Jameson definiert das Pastiche und die Parodie als “eigentümliche Maske,” das “Sprechen in einer toten Sprache.”¹⁰⁸

Das Pastiche jedoch unterscheide sich von der Parodie dadurch, dass es sich zwar ebenso um Mimikry handle, aber “ohne die an ein Original gebundenen tieferliegenden Beweggründe der Parodie, ohne satirischen Impuls, ohne Gelächter [...]. Das Pastiche ist eine ausdruckslose Parodie, eine Statue mit leeren Augenhöhlen.”¹⁰⁹ Das führe dazu, “dass sich die Kulturproduzenten nur noch der vollendeten Vergangenheit zuwenden: der Imitation toter Stile, der Rede durch all die Masken und Stimmen, die im imaginären Museum einer neuen weltweiten Kultur lagern”.¹¹⁰

Die Allgegenwart des Pastiche mit ihrer immerfort währenden Imitation bezeuge, so Jameson, die historisch neuartige Konsumgier auf eine Welt, “die aus nichts als Abbildern ihrer selbst besteht und versessen ist auf die Pseudoereignisse und ‘Spektakel’ jeglicher Art.”¹¹¹ Jameson greift hier den Begriff des *Simulacrum* auf – von einer Kopie also, deren Original nie existiert hat. Durch die Generierung des Tauscherts – bindet er das Simulacrum wieder an den Spätkapitalismus zurück – werde die Erinnerung an einen Gebrauchswert verschwinden und einer Verdinglichung durch den Warenfetisch weichen.¹¹²

¹⁰⁷ Fredric Jameson: Postmoderne Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe [Hg].: Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek 1986, S.7

¹⁰⁸ Ebd.

¹⁰⁹ Ebd.

¹¹⁰ Ebd. S.8

¹¹¹ “Die im Pastiche-Begriff gefaßte permanente Imitation bezeugt die historisch neuartige Konsumgier auf eine Welt, die aus nichts als Abbildern ihrer selbst besteht und versessen ist auf Pseudoereignisse und ‘Spektakel’ jeglicher Art (so etwa die ‘Situationisten’). Für diese Erscheinungen bietet sich Platons Begriff des ‘Simulakrum’ an: die identische Kopie von etwas, dessen Original nie existiert hat.” Ebd.

¹¹²

In Bezug auf das Videospiel und seine Welten ist Jamesons "libinös besetzter Historizismus"¹¹³ anzuwenden. Das Pastiche kommt – bei Jameson auf die Architektur übertragen – in der Darstellungsvielfalt von Games generell bei Artefakten, Kostümen und Objekten vor. Er ortet im Pastiche einen "selbstgefälligen Eklektizismus" der willkürlich und prinzipienlos die ausgeschlachtete Vergangenheit zu einer "überstimulierten Formenkomposition" zusammenfüge.¹¹⁴

Man bezieht den Pastiche-Begriff von Jameson hier unter anderem auf die Verwendung des verkitschten Fantasy-Genres, das den gotischen Stil zu spitzen Dornbuschelementen des eines *Pseudo-Stils* weiterverarbeitet, und die Spielwelt mit Rankenornamenten keltischer oder normannischer Kunst sowie weiteren gebrauchlosen Fantasieelementen wie brennende Totenschädel zu barockisiert. Oder auf die Welt des *Steam-, Tesla-, Frost-, Diesel-, Cyber- und Solarpunks*, in denen Stilelemente der jeweils popkulturell appropriierten Dekade in fiktiven Geschichtserzählungen meist in übersteigter Form interpretiert werden.

In der *Assassins Creed-Serie* machte man es sich zur Aufgabe, mit Hilfe von Historiker:innen – wie *Ubisoft* gerne hervorhebt – Kleidung, Architektur und Alltagsgegenstände akkurat darzustellen. Dennoch, wie zum Beispiel im Serienteil *Valhalla* von 2020 nachzuvollziehen, pflöpft man Jahrhunderte zu früh Elemente wie *Filialen*¹¹⁵ auf die Strebepfeiler der Kirchenbauten aus dem frühen England des 8. Jahrhunderts und schmückt die altenglischen Fenster mit neobarocken Metallgitterschnörkseln und die Fenster mit buntem Glas. Die akkurate Darstellung mittelalterlicher Baukunst mag an sich wenig überzeugen – so liest man *Ubisofts* Bemühungen der Übersteigerung und Manierierung – sodass sie über nostalgische *Überstimulierung* erst zum exzessiven, postmodernen, *libidinös-historizistischen* Artefakt gemacht werden muss.

¹¹⁶ Denn dieses Wissen konzentrierte sich – so Pfister – auf parlamentarische

¹¹³ Ebd.

¹¹⁴ S.64

¹¹⁵

¹¹⁶ Eugen Pfister: On Political Communication in Digital Games, In: Hypotheses.org, 2018, https://spielkult.hypotheses.org/1614#_ftnref5 (Zugriff: 01.10.2020)

Protokolle, Biographien von Persönlichkeiten aus der Politik, Parteiprogramme, diplomatische Korrespondenzen und Kampagnen und somit auf eine kleine Elite.¹¹⁷ Eugen Pfister fügt hinzu, dass, um ein allgemeines (*populäres*) Verständnis für ein *gutes* Regieren und eine *gute* Staatsführung zu erreichen, es nicht genüge, Zeitungen und Fernsehreportagen oder vorab abgestimmte Fragebögen zu analysieren:

“To fill this blank, this yet unanswered question of what people expect and how they understand their government, it helps to take a closer look at popular culture, and especially the so called pulp genres, like horror, science fiction, etc.”¹¹⁸

Dennoch, so muss man zu Pfister anfügen, tendieren ja gerade Massenmedien dazu, einen Konsens der Herrschaftsgeschichte weiter zu bestätigen. Wie in der *Assassins Creed-Serie* wird ja nicht die Geschichte der Beherrschten (Sozialgeschichte), sondern der Herrschenden (Borgias, Ptolemäer, Königshäuser von England, etc.) interpretiert. Es liegt auf der Hand, dass Massenmedien die populäre Wahrnehmung von Wirklichkeit konstruieren, vor allem dann, wenn Marketingabteilungen inhaltliche Entscheidungen fällen. Aber in ihrer von Pfister erwähnten Ambivalenz und als Vexierbild bilden sie auch ein Display für die Lesbarkeit intransparenter Strukturen und trübt Hegemonie: Denn Massenmedien und damit vor allem Videospiele sind nach Pfister ein perfekter Indikator für dominierende politische und kulturelle Diskurse für die Geisteswissenschaften als auch für die politische Analyse von Identitätskonstruktionen:

“Video games are not only an interesting historical source to better understand specific societies and cultures, they take an active part in creating our societal reality. In the logic of discourse analysis they are not so much a reflection of reality but a component of its construction. In other words: we also learn from video games to understand our world.”¹¹⁹

¹¹⁷ “Classical political history traditionally focuses on political elites, on parliamentary protocols, memoirs of politicians, party programs, diplomatic correspondence, campaigning etc. These sources however represent only the political action and thoughts of a very small elite.” Ebd.

¹¹⁸ Ebd.

¹¹⁹ Ebd.

Pfister begreift Videospiele als Folie, auf der er bestimmte gesellschaftliche und kulturelle Realitäten beobachten kann und verweist dabei auf den Soziologen Niklas Luhmanns berühmtes Zitat:

“Whatever we know about society, or indeed about the world in which we live, we know through the mass media. This is true not only of our knowledge of society but also of our knowledge of nature.”¹²⁰

Videospiele bieten sich als Werkzeug für ein besseres Verständnis der Konstruktionen unserer sozialen Realität an. Bei historischen und auch gegenwärtigen politischen Ereignissen generell, in denen Konsens und damit rivalisierende Auslegungen, Betonungen und Interpretationen im Wettstreit sind, tendieren Massenmedien wie *Triple-A-Games* dazu, *gegenaufklärerische* Bilder zu betonen und eine homogene Normkultur zu stabilisieren.

Eugen Pfister nimmt hier exemplarisch die Darstellung des Rechtsanwalts und Revolutionär Maximilien de Robespierre in *Assassins Creed: Unity* (Ubisoft, 2014) unter die Lupe – jenen Teil also, der in der Französischen Revolution spielt:

“[In the game] Robespierre was deeply biased, and ironically for a French publisher, indulged a very critical British tradition: The revolution was not shown as a new start, as the dawn of the modern French republic but as a step back to darker times.”¹²¹

Hier wird ein regressiv-liberaler Konsens bemüht – eine populäre Meinung zu einem spezifischen, geschichtspolitischen Thema wiederholt – der die Grauen des Jakobinererrors ausmalt, aber deren Errungenschaften für Menschenrechte, Demokratie und soziale Bewegungen ignoriert, deren Ambivalenz und Zerrissenheit auslässt und dabei das noch viel “Guillotine-freundlichere” Blutbad derer, die die Jakobiner ablösten, unerzählt lässt. Das was Slavoj Žižek in Bezug auf die Französische Revolution in Hinblick auf Alain Badiou’s “Humanismus und Terror” als miteinander koexistierend argumentiert, ist für den Mainstream-Manichäismus nicht

¹²⁰ Ebd.

¹²¹ Ebd.

darstellbar.¹²² Das revolutionäre System zeigt sich nicht verzweifelt im Spiel, sondern berechnend und menschenverachtend. Die brutalen Gesell:innen mit ihren roten Samtmützen verkörpern das Dunkle – sie sind ein beliebiger Feind unter vielen, es könnten genauso gut Nazis oder Aliens sein. Das Attribut des Jakobinischen Terrors und ihre Assoziation mit der Guillotine genügt, um in ihnen das unambivalente Böse zu versinnbildlichen. Das ist insbesondere deshalb paradox, als sich gerade *Assassins Creed* immer wieder auf jenes Freiheitspostulat und damit auf den liberalen Konsens beruft, den die Französische Revolution erst hervorgebracht hat.

Somit ist eine Verschleierung von *Assassins Creeds* libertärer bis liberaler ideologischer Konstruktion nachzuvollziehen, die Hegemonien ermöglicht, wie jene des konsensuellen Liberalismus, der die Jakobiner als zu bewältigende Schlächterbande punziert, um die Freiheit der Menschen zu gewährleisten.

“Das Credo der Assassinen-Freiheitskämpfer in der *Assassin's Creed*-Serie lautet: ‘Nichts ist wahr, alles ist erlaubt.’ Ob gegen Kreuzritter als fanatische Invasoren (*Assassin's Creed Origins*, 2007), wider die Unterdrückung durch das *Britische Empire* (*Assassin's Creed III*, 2012) oder im Krieg gegen die Fremdherrschaft durch opportunistische Ptolemäer (*Assassin's Creed Origins*, 2017): In *Ubisofts* Spieleserie geht es um den freien Menschen – einen, der sich gegen Repression von außen stemmt, gegen einen übermächtigen Templerorden, der das Barbarische mithilfe seines autoritären Ordnungsbegriffs aus der Welt brennen will. Fast im Alleingang ändert der Held oder die Heldin den Lauf der Geschichte – vom Alten Ägypten (*Assassin's Creed Origins*, 2017) bis hin zum *Fin de Siecle* (*Assassin's Creed Syndicate*, 2015). Der gespielte Charakter wird hierbei zum oder zur Auserwählten, zum allerbesten Individuum, das die Stärke und die Fähigkeiten besitzt, selbst die Gottheiten herauszufordern. Dabei werden die Länder von ihren Schätzen leer geplündert, das Vermögen der Finsterlinge und ihrer Handlanger an die Spielenden umverteilt. Im spätmittelalterlichen Konstantinopel (*Assassin's Creed: Revelations*, 2011) und in der Toskana der Renaissance (*Assassin's Creed II*, 2009) entdeckt der Avatar sein *unternehmerisches Selbst* und kauft mit dem Geld, das er den Leichen

¹²² “Or it can retain the conjunction ‘humanism and terror,’ but in a negative mode: all those philosophical and ideological orientations, from Heidegger and conservative Christians to partisans of Oriental spirituality and deep ecology, who perceive terror as the truth – the ultimate consequence – of the humanist project itself, of its hubris.” Slavoj Žižek. *Robespierre, or, the Divine Violence of Terror*. In Slavoj Žižek (Hg.): *Virtue and Terror: Maximilien Robespierre*, London / New York 2007, S.14

seiner Opfer entnimmt, expansiv Banken, Schneiderwerkstätten und Kunsthandlungen – und wird unermesslich reich. Die Heldenfigur kreist um den Orbit Freiheit und Besitz. Sie verkörpert in *Assassins Creed* die Ideologie des besitzenden Individuums – den Liberalismus. Obwohl der Slogan „Nichts ist wahr, alles ist erlaubt“ eher libertär als liberal klingt, ist es eine für die spielerische Wahrnehmung von Freiheit notwendige *Carte Blanche*, um mordend und plündernd Tyranneien zu beenden. Auf dem Höhepunkt seines ideologischen Pathos wirft die Entwicklerfirma *Ubisoft* seine Spielenden in den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, um dort die Agent:innen der royalen, britischen Besatzungsmacht zu meucheln. Im London der rauchenden Schlotte taucht plötzlich Karl Marx auf. Seine Reden werden von den libertären Assassinen vor den Übergriffen von Streikbrechenden geschützt. Trotz der in diesem Teil der Serie konkret geleisteten Sympathie für Arbeiter:innenrechte, bleibt der Ausflug zur revolutionären Seite eine Episode ohne Wirkung, da jede ernstzunehmende politische Botschaft von einem manichäischen Pathos verschluckt wird. Überwiegend steuern die Spielenden ihre Assassinen durch bekannte Hotspots des westlichen Liberalismus: das Paris der Französischen Revolution (*Assassin's Creed Unity*, 2014), die Gründung der Vereinigten Staaten (*Assassin's Creed III*, 2012) und das England der *Industriellen Revolution* (*Assassin's Creed Syndicate*, 2015) – und der Brennpunkt des Spiels konzentriert sich auf das Individuum und dessen Befreiung [von den Fesseln einer Willkürherrschaft].¹²³

Gleichzeitig kämpfen die Assassinen in Razzien-Gesellschaften des Freibeuter:innentums als Pirat:innen (*Assassin's Creed IV: Black Flag*, 2013) und Wikinger:innen (*Assassin's Creed Valhalla*, 2020) als Fackelträger:innen der Selbstbestimmung gegen alte Ordnungen.

Ubisoft, das seinen Hauptsitz in Montreuil in Frankreich hat und über 20 internationale Niederlassungen verfügt, schuf Meilensteine u.a. wie die Serien *Assassins Creed*, *Rayman*, *Ghost Recon*, *The Division*, *Splinter Cell* und *Far Cry*.

Das gigantische Unternehmen kann als Werkbank für viele der erfolgreichsten Spiele bezeichnet werden.

¹²³ Leonhard Müllner, mit Coautoren Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: *Not That Into Politics*, Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

Einerseits produziert es Serien aus der konservativen Schreibwerkstatt Tom Clancys. Dazu gehören *Tom Clancy's: The Division*, *Tom Clancy's: Splinter Cell*, *Tom Clancy's: Ghost Recon*. Der Bestsellerautor Clancy schrieb Thriller-Romane wie *Jagd auf Roter Oktober 1990 · Action/Thriller · 2 h 15 min* (1984) und *Die Stunde der Patrioten* (1987). In seinen Geschichten fiebert er oftmals einen Zustand herbei, in denen die USA bedroht werden. Der Erzählraum seiner Bedrohungsszenarien ist der *Kalte Krieg*, aus dem heraus er seine Plots entwickelt.

Er war begeisterter Reaganomic¹²⁴ und Reagan selbst empfahl seiner Kollegin Margaret Thatcher *Im Sturm* zu lesen, um die Taktik der Sowjetunion nachzuvollziehen.

¹²⁵ ¹²⁶ Der Schriftsteller stellte einen *Sherman*-Panzer aus dem Zweiten Weltkrieg in seinem Garten aus und war mit hochrangigen US-Generälen befreundet. Der britische Literaturwissenschaftler John Sutherland postuliert im *The Guardian*, Tom Clancy sei der Autor mit dem größten ideologischen Einfluss seiner Zeit.¹²⁷ Zwischen 2007 und 2009 verkaufte er Rechte an *Ubisoft*.¹²⁸ Das Spiele-Imperium konnte fortan seinen Namen verwenden. In *Tom Clancy's: Ghost Recon: Wildlands* werden amerikanische Agent:innen einer Spezialeinheit (*Ghosts*) in einem an Bolivien angelehnten Land beauftragt, korrupte Militärs und unzählige bewaffnete *Sicarios* – also Auftragsmörder:innen – eines Drogenkartells zu bekämpfen. Die amerikanische Militärintervention in ein südamerikanisches Land erinnert an die zahlreichen Einmischungen des *CIA* nicht nur in Lateinamerika. *Tom Clancys* Bühnenbild bietet hier *Ubisoft* eine *Carte Blanche*, die *pax americana* und Reagans *War on Drugs* spielerisch nachvollziehbar zu gestalten.

¹²⁴ Charlotte Higgins, Claire Armitstead: Author Tom Clancy dies in Baltimore hospital at age 66, In: *The Guardian*, 2013, <https://www.theguardian.com/books/2013/oct/02/tom-clancy-dies-aged-66> (Zugriff: 04.10.2020)

¹²⁵ Cahal Milmo: Ronald Reagan 'prepared for historic Cold War meeting by reading Tom Clancy', In: *The Independent*, 2015, thriller' <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/ronald-reagan-prepared-historic-cold-war-meeting-reading-tom-clancy-thriller-a6790036.html> (Zugriff: 04.10.2020)

¹²⁶ Aamna Mohdin: Reagan to Thatcher: Read a Tom Clancy thriller to understand the Soviet Union, In: *Quarz*, 2015, <https://qz.com/583822/reagan-to-thatcher-read-a-tom-clancy-thriller-to-understand-the-soviet-union/> (Zugriff: 04.10.2020)

¹²⁷ "Tom Clancy is not, by conventional literary-critical criteria, a great novelist. But he is, without question, the novelist with the biggest ideological clout currently active." Charlotte Higgins, Claire Armitstead: Author Tom Clancy dies in Baltimore hospital at age 66, In: *The Guardian*, 2013, <https://www.theguardian.com/books/2013/oct/02/tom-clancy-dies-aged-66> (Zugriff: 04.10.2020)

¹²⁸ Die Quellen sind sich bei Zahl und Jahr uneins. Während *The Guardian* von 110 Millionen Euro spricht (siehe Ebd.), sind es im Spieleentwickler:innen-Portal *Gamasutra* 2009 60 Millionen Euro: (<https://web.archive.org/web/20090124163926/http://www.xbox360fanboy.com/2008/03/25/clancy-name-bought-by-ubisoft-worth-big-bucks>). *cnet.com* spricht gar von 130 Millionen Dollar zwischen 2007 und 2008 (<https://www.cnet.com/news/ubisoft-buys-tom-clancys-name/>). Einigkeit besteht jedoch darüber, dass *Ubisoft* die offiziellen Zahlen nicht veröffentlichte.

Wie die Nachrichtenagentur *Reuters* 2017 berichtet, beschwerte sich die Bolivianische Regierung bei der Französischen Botschaft über ihre Darstellung als ein von Drogendealern beherrschtes Land.¹²⁹ *Ubisoft* rechtfertigte sich erwartungsgemäß mit dem Hinweis auf den Bildzauber der bolivianischen Landschaft. *Wildlands* sei eine fiktionale Geschichte und man hätte sich für das Land entschieden, weil es über "magnificent landscapes and rich culture" verfüge.¹³⁰ Der problematische Umgang mit der Erzählung einer durch die Bösartigkeit des Gegners gerechtfertigten US-Amerikanischen Intervention rührt speziell an den historischen Kontext der *Operation Condor*, wo unter anderem der gewählte sozialistische Präsident Boliviens Juan José Torres mit Hilfe der USA durch den rechten Militärdiktator Hugo Banzer ermordet wurde.

Erschwerend kommt hinzu, dass der hier schon erwähnte *War on Drugs* der Vereinigten Staaten entsetzliche Narben in Lateinamerikas Politik und Gesellschaft verursachte.¹³¹ *Ubisofts* Rechtfertigung wirft Bolivien den "roten Hering" zu und versteckt sich hinter einer unschuldigen Hemmungslosigkeit, die frei von jeglichen politischen Ansprüchen nur am Schönen der Topographie interessiert ist, nicht an der Geschichte des Landes, der Tragik von Imperialismus und Unterdrückung. So wird das Unternehmen von *Reuters* zitiert:

"While the game's premise imagines a different reality than the one that exists in Bolivia today, we do hope that the in-game world comes close to representing the country's beautiful topography."¹³²

Man nimmt den Entwickler:innen diese Naivität nicht ab. Denn angesichts des notwendigen Recherche-Aufwands für den Detailreichtum des hyperrealistischen

¹²⁹ Bolivia complains to France about its portrayal in video game, In: Reuters, 2017, <https://www.reuters.com/article/us-bolivia-france-videogames-idUSKBN1692PK> (Zugriff: 04.10.2020)

¹³⁰ Ebd.

¹³¹ "For more than a century, the U.S. has worked through the U.N. (and its predecessor, the League of Nations) to build a harsh global drug prohibition regime – grounded in draconian laws, enforced by pervasive policing, and punished with mass incarceration. For the past half-century, the U.S. has also waged its own "war on drugs" that has complicated its foreign policy, compromised its electoral democracy, and contributed to social inequality. Perhaps the time has finally come to assess the damage that drug war has caused and consider alternatives." Alfred W. McCoy: Decriminalizing the drug war? In: LeMonde Diplomatique, 2019, <https://mondediplo.com/openpage/decriminalizing-the-drug-war> (Zugriff 04.10.2020)

¹³² Bolivia complains to France about its portrayal in video game, In: Reuters, 2017, <https://www.reuters.com/article/us-bolivia-france-videogames-idUSKBN1692PK> (Zugriff: 04.10.2020)

Bolivians müsste sich ja auch viel Wissen über das dargestellte Land angehäuft haben. In *Tom Clancy's: Ghost Recon: Wildlands* wird nicht nur ein Klischee reproduziert über die von *Ubisoft als Narco-States* konzipierten lateinamerikanischen Länder, sondern auch die zerstörerische und demokratiezersetzende Gewalt legitimiert, die die USA gegen Staaten mit oft linken Regierungen anwendete.

Ghost Recon stellt mit seiner bildverzauberten Map eine Kulisse zur Verfügung, ohne sich darüber hinaus eine sozialwissenschaftliche oder historische Reflexion hinzuzuziehen. Die Darstellung des Landes ist wie gemacht für einen Katalog für spielerischen Kriegstourismus – man könnte das einen *Ingame-Hot War Tourism* nennen. Dieser sogenannte *Hot War Tourism* ist ein Phänomen des Reisens hin zu physisch realen Stätten des Krieges. *Hot* bezieht sich auf den Zustand des Landes, das sich noch in der Erholungsphase nach dem Krieg befindet, auf die noch "rauchenden Colts".

Dieser Tourismus kann wiederum als Teil des *Dark Tourism* gesehen werden. Mark Piekarz beschreibt ihn als Phänomen

"which relates to 'visiting places associated with death, disaster, and atrocity, such as battlefields, graves, accident sites, murder sites, places of assassinations and death camps."¹³³

Damit dienen die Reisen der Befriedigung von Schaulust. Im Englischen wird Schaulust *rubbernecking* genannt, wobei das deutsche Schaulust eher klangbildlich auf den Raum des Bildzaubers verweist – dessen visuelle Präsenz der Überwältigung dient. Der pejorative, englische Begriff wäre ins Deutsche mit "Gumminacken" übersetzt, als die Performance eines Körperteils, der sich beim Vorbeigehen oder Fahren um 360° dreht, um nichts zu verpassen. Piekarz beschreibt in seiner Phänomenologie des *Hot War Tourism - The Live Battlefield and the Ultimate Adventure Holiday?* den *rubbernecking traveller* und dessen voyeuristische Eigenschaft.¹³⁴ Doch dient die

¹³³ Mark Piekarz: *Hot War Tourism. The Live Battlefield and the Ultimate Adventure Holiday?* Coventry 2007, Online verfügbar:

https://www.researchgate.net/publication/290831556_Hot_War_Tourism_The_Live_Battlefield_and_the_Ultimate_Adventure_Holiday (Zugriff: 23.06.2022)

¹³⁴ Ebd.

Degradierung einer exotisierten Landschaft zum Kriegssetting – gerade in Videospielen – für Zwecke eines *dark tourism*? Da der Avatar selbst ins Kriegsgeschehen eingreift, es ja meistens sogar auslöst, kann man hier nicht einmal von einer Simulation von *Dark Tourism* oder *Hot War Tourism* sprechen, genauso wenig werden auch friedliche *Walking Simulatoren* als wandertouristische Erlebnisse bezeichnet. Die Assoziation von *Ghost Recon* ist angesichts dessen, dass Bolivien hier nur als Kriegsspektakel nachempfunden wird und das Bühnenbild als Natur- und Architekturkulisse sowie die Menschen als in der Regel bewaffnete Statist:innen dargestellt werden, dennoch naheliegend.

Wie unterschwellig das Politische in einem anderen *Tom Clancy-Spiel* Eingang findet, wird in Gareth Martins Artikel *The Perverse Ideology of the Division* auf *Kill Screen* besprochen.¹³⁵ Martin dekonstruiert die Feindbilder des Spiels als “a paranoid and misanthropic image of society”.¹³⁶ Er beschreibt die Unterscheidung der drei Gruppen von Feinden im postapokalyptischen Szenario New Yorks als rechte Fantasie. Die *Rikers* sind entflozene Häftlinge aus dem Gefängnis *Rikers Island*, das südlich der Bronx liegt: “They are the most obvious member of what The Division presents as societies’ dangerous underclass—known [as] criminals.”¹³⁷ Die *Cleaners* sind Angestellte der städtischen Müllabfuhr, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, den Virus, der diese Postapokalypse verursacht hat, mit Flammenwerfern und anderen Mitteln aus der Stadt zu brennen: “A gang of blue-collar garbage men and janitors equipped with flamethrowers, they represent the lowest rung of the working class.”¹³⁸ Die dritte Gruppe werden *Rioters* genannt. Es sind meist schwarze Kerle mit Kapuzenpullovern und Kappen: “Perhaps the laziest and most repugnant of all the game’s representations, the Rioters might have been clipped from the one-sided and inaccurate media coverage of disasters like Hurricane Katrina.”¹³⁹ Alle drei antagonistischen Gruppen repräsentieren prekäre soziale Klassen, die, wie Martin schreibt, ohne Gnade vernichtet werden können, als “those that can be killed with little

¹³⁵ Gareth Martin: *The Perverse Ideology of the Division*, Killscreen, <https://killscreen.com/previously/articles/the-perverse-ideology-of-the-division/> (Zugriff: 04.10.2020)

¹³⁶ Ebd.

¹³⁷ Ebd.

¹³⁸ Ebd.

¹³⁹ Ebd.

social guilt or questioning. The Division mercilessly uses these skewed representations to justify its political violence.”¹⁴⁰ Zwar gibt es eine vierte Gruppe von Feinden, die aus abtrünnigen Soldat:innen besteht. Diese lösen sich jedoch von ihrem Schwur, gehen eigenen Aufgaben nach und nehmen eine konventionelle Darstellung von Videospiel-Antagonist:innen ein. Darum sind sie für die Analyse hier weniger relevant.

Zusammenfassend kann hier ausgeführt werden, dass in den drei Beispielen, also der Abbildung der Jakobiner in *Assassins Creed: Unity*, der Darstellung eines lateinamerikanischen Landes als korrupter *Narco State*, der die militärische Intervention der USA in *Tom Clancy's: Ghost Recon Wildlands* einfordert, sowie der postapokalyptische Klassenkampf von oben in *Tom Clancy's: Division 2*, *Ubisoft* unter einer glänzenden Textur problematische und defacto hochpolitische Bilder und Erzählung entwickelt, deren politische Bedeutung sie selbst verneinen. Ist es bei *Assassins Creed: Unity* noch der Konsens einer liberalen Geschichtserzählung, die in der Vernichtung der Jakobiner Freiheit für die Bevölkerung sieht und sich somit auf die Seite der Gewinner:innen der Geschichte stellt, greift in den beiden letzten Beispielen die Ideologie ins Reaktionäre.

Das liegt wohl an der erzählerischen Zuwendung zum *Reaganomic* Tom Clancy und seinen antikommunistischen Bedrohungsfantasien. Dennoch leugnet *Ubisoft* das Politische – wie erwähnt, um trotz spielerisch vermittelter Ideologie alle möglichen Konsumenten anzusprechen.

Dass *Ubisoft* nicht nur liberale oder rechtskonservative Bilderwerkstätten, sondern auch linke Erzählungen schafft, bringt deren ideologische Gespaltenheit ans Licht: In der *Watch Dogs*-Serie führen die beiden Avatare einen Guerillakrieg gegen den Internetkonzern *ctOS*. Der fiktive Konzern übernimmt die Sicherheitsagenden von Städten wie Chicago und San Francisco und spannt sein privates aber von öffentlichen Geldern finanziertes Sicherheitsnetz über die Stadt. Im zweiten Teil der Serie kämpft der afroamerikanische Protagonist gegen den fiktiven Silicon Valley-Manager Dušan Nemeč. Der Charakter des Sport- und Yoga-affinen, ex-jugoslawischen Migranten und Millennial-Multimilliardärs ähnelt laut Webportal *Fandom* dem *Google*-Mitbegründer

¹⁴⁰ Ebd.

Sergey Mikhaylovich Brin.¹⁴¹ Nemeč verkauft dem Staat Sicherheitstechnologie, manipuliert politische Entscheidungen und übernimmt mit seinem Unternehmen nach und nach das Sicherheitsmonopol öffentlicher Institutionen. Deren Widersacher, für die der Protagonist kämpft, ist eine Hackergruppe, die mit dezidierten Attributen linker Subkultur ausgestattet ist. Aus jener Richtung kommen auch manche der *Quests*. In einem der Aufträge hilft der Protagonist einer transsexuellen Stadtpolitikerin. In der Erzählung veröffentlicht ein religiöser Kult die Videos ihrer Geschlechtsumwandlung. Das Spiel benennt hier ein paar überzeichnete homophobe fundamentalistische Spinner als Kriminelle und wählt dafür eine karikatureske manichäische Eindeutigkeit, um einem konkreteren *Cleavage* – einer Konfliktlinie in der Gesellschaft – zu entgehen. In *Watch Dogs 1* und *2* sind die antagonalen Linien zwischen maschinenstürmerischen *Hackivist:innen*, einem religiösen Kult, der Polizei sowie einem Internetkonzern, der für die korrupten Stadtregierung arbeitet, gezogen.

Watch Dogs versprüht einen aufklärerischen Geist, in der *Bottom-Up*-Widerstand auf Megakonzerne und käufliche Repräsentant:innen des Spätkapitalismus trifft, die mit einer Politik der *Versicherheitlichung* verfassungsrechtlich fragwürdige Kontrolle auf ihre Bürger:innen ausüben.

Durch die Bühnenbilder-Fabrik wehen verschiedene ideologische Winde, die sich gegenseitig aufheben oder einander ausweichen: Auf der einen Seite das Silicon-Valley-kritische *Watch Dogs* und seine mittlerweile drei Teile, die *Assassins Creed*-Serie mit ihrer libertär-esoterischen Loge und auf der anderen die stramm rechtskonservative Patriotismusoperetten der *Tom Clancy's*-Serien. Das libertäre Assassinencredo "Nichts ist wahr und alles ist erlaubt" – wahrscheinlich inoffizieller Leitspruch von *Ubisoft selbst* – steht im Widerspruch zu *Watch Dogs 2* (Widerstand als Zivilcourage), einem Spieletitel, der die moralbefreite und libertäre Figur eines *Silicon Valley*-Milliardärs zum Feindbild macht. Gleichzeitig bilden beide Titel einen Kontrast zu den *Tom Clancy*-Serien, die mit Hilfe von *Ultima Ratio*-Argumentationen und außerparlamentarischer wie paramilitärischer, patriotisch-induzierter Gewalt Ordnung von oben auf die Feinde von Innen herab oktroyieren.

¹⁴¹ "Dusan is widely believed to be partially based on Google co-founder Sergey Brin. Among many other similarities, both are of Eastern European heritage and avidly practice yoga."
https://watchdogs.fandom.com/wiki/Du%C5%A1an_Neme%C4%8C (Zugriff: 04.2020)

Ubisoft wendet in der Vielfalt seiner Titel eine *Bambusstrategie* an und wächst ideologisch flexibel in verschiedene Richtungen. Gleichzeitig verneinen Entscheidungsträger:innen des Konzerns das Politische ihrer Spiele. In einem Vortrag auf der *Sweden Gaming Conference* bemerkt *Ubisoft Massives* COO Alf Condelius, dass Politik schlecht für das Geschäft sei: “we cannot be openly political in our games,’ because doing so is ‘bad for business’”.¹⁴² Und ähnlich wie bei *Wildlands* wird auch hier die Ideologie mit Hilfe der Fiktionalität eines rein der Unterhaltung dienenden Settings verneint: “For example in *The Division*, it’s a dystopian future and there’s a lot of interpretations that it’s something that we see the current society moving towards, but it’s not – it’s a fantasy.”¹⁴³

Wie im Sportgeschäft sieht es so aus, als wären, je mehr Geld involviert ist, die ideologischen Weichzeichner umso durchdringender und das Politische nur ein das Bühnenbild verzierender Gestenfundus.

“Marktlogik und Investitionssicherheit bestimmen, wie Spiele gebaut und welche Geschichten erzählt oder nicht erzählt werden. Aus dieser Logik ergeben sich einige offensichtliche Parallelen zum Mainstream-Kino: beide Medien [zeichnen sich dadurch] aus, dass selten größere Experimente gewagt und stattdessen etablierte Tropen in leichter Veränderung wiederholt werden, dass einfache Schwarz-weiß-Erzählungen dominieren und Ambivalenzen in der Regel ausgespart werden. [Gleichzeitig] sind die Entwickler_innen gezwungen – wollen sie am [...] Videospiele-Markt bestehen – singuläre Produkte und Szenarien zu entwickeln. Spiele müssen emotional mobilisieren und verweisen daher auf Zusammenhänge und Stile der Realwelt. Denn sie wollen Spieler_innen ermöglichen, sich mit dem Avatar zu identifizieren. [...] Die Mainstream-Videospieleindustrie ist eine Bilderwerkstatt, die [...] auf die Wertekoordinaten der Spielenden zugreift.

[...] Dass also Spielehersteller_innen in Zeiten medienübergreifender Identitätspolitischer Diskurse die Charaktere ihrer Produktionen diversifizieren – und etwa nicht-weiße oder weibliche Avatare sowie gleichgeschlechtliche Liebesbeziehungen erlauben – ist, wie auch in anderen Branchen, dem Versuch

¹⁴² Andy Chalk: *Ubisoft executive says politics in games is 'bad for business'*, In: PC Gamer, 2018, <https://www.pcgamer.com/ubisoft-executive-says-its-games-are-not-political/> (Zugriff: 04.2020)

¹⁴³ Ebd.

geschuldet, in neue Marktsegmente vorzudringen [und vor allem Menschen als Konsument_innen nicht auszugrenzen]. Gleichzeitig führt genau dasselbe Anliegen zu der ständigen Angst, durch das Storytelling [bei konservativem Publikum] anzuecken und Teile der Kundschaft zu vergraulen.“¹⁴⁴

Überdies setzt *Ubisoft* mit verschiedenen Spieleserien regressives Storytelling um.

Ein weiteres Beispiel dafür ist

“das im US-Bundesstaat Montana spielende *Far Cry 5*, das zwar einen religiösen Fanatiker_innen als Antagonist[_innen] benutzt, dabei aber jeden Bezug zu dem im Bundesstaat real existierenden christlichen Fundamentalismus tunlichst ausspart und ‘echte’ Christ_innen und ‘aufrechte’ US-Amerikaner_innen positiv stilisiert. Oder [...] Washington, D.C. in *Tom Clancy’s The Division 2*, das zwar zahllose politisch aufgeladene Orte begehbar macht (wie etwa das Lincoln Memorial, das National Museum for American Indian, die Martin Luther King Bibliothek u.v.m.), keines dieser Gebäude aber [erzählerisch] für die Handlung [nutzt]. Es drängt sich die Frage auf, warum dann gerade dieses Bühnenbild geschaffen wurde.“¹⁴⁵

Terry Spier, Creative Director von *Tom Clancys: The Division 2*, erklärt in einem vielfach diskutierten Interview auf der Webseite *Polygon* dazu:

“Everybody knows what DC is. Everyone’s seen the monuments, the Lincoln Memorial, you know, the Capital Building, all that stuff. So that was the driving choice behind why we picked DC.“¹⁴⁶

Der Bekanntheitsgrad des Ortes, seine global zahllos reproduzierten Signifikanten, das sei der Grund für die Wahl des Settings. Er betont mehrmals, der pandemische Kampf um die Vorherrschaft über Washington, D.C. beinhalte keine politische Botschaft:

¹⁴⁴ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Not That Into Politics

“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

¹⁴⁵ Ebd.

¹⁴⁶ Charlie Hall: Tom Clancy’s *The Division 2* ‘is not making any political statements’ - A game about the next Civil War refuses to take a side, <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements> (Zugriff: 05.09.2020)

“And so should it be clear, we’re definitely not making any political statements. Right? This is still a work of fiction, right?”¹⁴⁷ Im selben Interview unterstreicht Spier auf Nachfrage von Charlie Hall seine Position, Washington, D.C. als Spielplatz im Kontext gegenwärtiger politischer Ereignisse sei unpolitisch, da es nur ums Entdecken einer neuen Stadt ginge: “It’s not a political statement. No, we are absolutely here to explore a new city.” Patricia Hernandez benennt die Situation, aus der der *Creative Director* sich versucht herauszuwinden:

“Things get complicated when the real world seeps into games. Some players don't like it, because it ruins the whole 'escapism' thing. And developers can come under fire for inserting agendas or politics that players don't agree with.”¹⁴⁸

Das Politische wird hier als etwas Realweltliches gedacht, das dem traumartigen Zustand vom spielerischen Entdecken in einer *Anderswelt* gegenübersteht und es besser nicht stören sollte. Dennoch klärt Hernandez auf, dass diese Selbstentrückung des Mediums von seiner Weltgebundenheit als politische Simulation von Realität illusionär ist: “Here's the thing though: there's no such thing as an apolitical game and thinking otherwise can be dangerous.”¹⁴⁹

Gerade das Setting von Washington, D.C., in dem Kampfschauplätze in und rund um Gebäude wie dem Kapitol, dem weißen Haus oder der Bundessteuerbehörde *IRS* eingerichtet sind, werden in der Erzählung zur politikfreien Kulisse.

“Politische Bezüge werden mühsam umschiffert, soziopolitische Bedeutsamkeit und Historizität werden zu Tapetendekorationen, Avatare und Charaktere bleiben blass und austauschbar und digitale Räume auf seltsame Weise leer – *Nicht-Orte*”¹⁵⁰

ohne soziale Semantik und Geschichtlichkeit.

¹⁴⁷ Ebd.

¹⁴⁸ Patricia Hernandez: There's no such thing as a game without politics or an agenda, <https://kotaku.com/theres-no-such-thing-as-a-game-without-politics-or-an-a-5939367> (Zugriff: 05.09.2021)

¹⁴⁹ Ebd.

¹⁵⁰ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Not That Into Politics“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

Dabei wollen kampfbasierte Spiele das erzählerische „Kunststück“ vollbringen, nicht nur Gewaltanwendung nachvollziehbar zu machen, sondern die Spielenden dazu zu verführen, diese Handlungen vollziehen zu wollen. Das mit dieser pragmatischen Notwendigkeit einhergehende reduktive Charakter- und Storydesign wird etwa in *Assassin's Creed* offensichtlich, indem die Assassinen selbst keine konkreten Utopien entwerfen, und ihre Selbstdefinition über die Ablehnung der konservativen *Templer* definieren. Das Zentrum ihrer Ideologie bleibt dabei eine Leerstelle - "Freiheit". In erster Linie müssen moralische Zweifel ausgeräumt und Gegner:innen entmenschlicht werden, damit die Spieler:innen sich reibungslos in die Held:innenrolle einfügen können.

Avatare führen nicht nur Krieg, sie nehmen Geiseln, foltern, stürzen Regime, begehen Kriegsverbrechen – ohne, dass dies im Spiel problematisiert wird.¹⁵¹ Die Täuschungsmanöver der Marketingphilosophie der Entwickler:innen werden allerdings von einem großen Teil der Spieler:innenschaft gern hingenommen. Diese Spielenden, "die sich als bloße Tourist:innengruppe der digitalen Landschaft"¹⁵² verstehen, schützen sich gegen jegliche "politische Kontaminierung" der Spielwelt. Wenn sie einmal wahrgenommen werden, lösen sie zuweilen widerständige Reaktionen aus. Viele Stimmen aus der Community wehren sich gegen "politische Bevormundung". Ein solcher Unmut entlud sich etwa in hitzigen Debatten über das Vorkommen weiblicher Soldatinnen in *Battlefield V* (*Electronic Arts*, 2018) im Zweiten Weltkrieg-Setting. Man meinte, Frauen bei der Wehrmacht und den Alliierten seien historisch nicht bewiesen. Beim Nachfolger wurde eine Erleichterung in Teilen der Community darüber registriert, diesmal das Thema aus dem Schussfeld genommen zu haben. Man feiere das Fehlen des Politischen und freue sich darüber, dass *Electronic Arts* seine Lektionen aus dem Fiasko von 2018 gelernt hätte.¹⁵³

¹⁵¹ Daniel Staudigl: Das internationale Recht (oder der Mangel desselben) in Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands. <https://spielkult.hypothesen.org/2475> (Zugriff: 11.06.2020)

¹⁵² Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Not That Into Politics“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

¹⁵³ "It may seem blatantly apparent that the latest military shooter whose narrative is rooted in the pending collapse of real-world political institutions is political, but bizarrely, this tactic works on some prospective players. In the lead up to EA's Battlefield 2042 reveal event, it was not hard to find fans saying they hope EA doesn't 'ruin' the game 'with politics' this time, referring primarily to Battlefield V's inclusion of female soldiers. Today, people in that camp reacted to Battlefield 2042's trailer with messages like 'glad to see they learned their lesson,' praising what they perceived to be a lack of politics."

Dass die reale, politische Positionierung dabei wirtschaftlichen Interessen untergeordnet wird, wurde kaum je so offensichtlich wie während *Blizzards Blitzchung Kontroverse*.

Als sich der Pro-Gamer 'Blitzchung' während den Hearthstone Grandmasters 2019 mit dem Satz 'Liberate Hong Kong, the revolution of our times' an die Seite der Unabhängigkeitsbewegung Hong Kongs stellte, unterbrach US-Spielehersteller Blizzard die Übertragung des Turniers, schloss Blitzchung für ein Jahr von allen Turnieren aus und erkannte ihm sein Preisgeld ab. Auf den darauf folgenden Shitstorm, in den sich sogar einige US-Senatoren mit einem Schreiben an Blizzard einschalteten, reagierte der Publisher zweifach: Einerseits reduzierte man das Strafmaß und verkündete [in englischer Sprache] 'man habe zu schnell reagiert' und betonte, 'dass jede Stimme in der Gemeinschaft zähle'.¹⁵⁴ In einem chinesischen Twitter-Statement brachte fast zeitgleich seine 'entschiedene Ablehnung und Verurteilung' von Blitzchungs Verhalten zum Ausdruck und man versprach, weiterhin Chinas 'nationale Ehre verteidigen' zu wollen.^{155 156}

Die vermeintlich widersprüchliche, dem jeweiligen Marktsegment gerecht werdende Reaktion versichtbart die politische Volatilität im jeweiligen Kontext und ihre Unterordnung unter ein wirtschaftliches Primat.

“Die Entwickler_innenteams von Ubisoft Entertainment – das die meisten in diesem Artikel erwähnten Spiele veröffentlichte – werden von der Marketingabteilung gebrieft, ihr Produkt so zu entwickeln, dass es seinen Weg am besten in den Markt finde. Stets spürt das Kernentwickler_innenteam das „Studio Brand Management“ im Nacken, das definiert, welche Art von Spiel vermarktet wird. Argumentativ gefüttert von Datenanalysen, gibt dieses Strategien für das Spiel vor und entwirft Gameplay-Ideen, die dann von den Entwickler_innen umgesetzt werden sollen. Zu sehr fürchtet man die ökonomischen Konsequenzen einer politischen Positionierung, gespeist aus

¹⁵⁴ J. Allen Brack: Inside Blizzard. Regarding last weekend's Heartstone grandmasters tournament, <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament> (Zugriff: 05.09.2021)

¹⁵⁵ Matt Kim: Blizzard/Netease Chinese Social Media Account Takes China's Side, <https://www.ign.com/articles/2019/10/10/verified-chinese-blizzard-account-doubles-down-on-political-policy> (Zugriff: 05.09.2021)

¹⁵⁶ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Not That Into Politics“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

Online-Shitstorms wie im Fall von Gamergate oder der Blitzchung-Kontroverse – man fürchtet die erheblichen Kosten durch den Mehraufwand für Mitarbeiter_innen, die sich an den öffentlichen Kommentaren auf Foren und Social Media abarbeiten müssen, die Daten der Spielenden abgreifende Algorithmen, den Bedarf an Unterstützung durch Unternehmen für Krisenmanagement, die durch negative Schlagzeilen ausgelöste Investorenflucht, oder die Auswirkungen auf die Arbeitsmoral des Mitarbeiter_innenstabs.“¹⁵⁷

“Die politischen Erzählungen der Spiele – etwa von *Ubisoft*“ – stellen den Versuch dar, im Konsens-Windschatten des angezielten Markts zu segeln.¹⁵⁸ Hier wird der in der Spielebranche allgegenwärtige ökonomische Opportunismus zum Transporteur eines Liberalismus, der sich nicht einmal zu seiner eigenen Ideologie bekennt, die in den Zentren der kapitalistischen Länder hegemonial ist. Dadurch entsteht eine dem Schein nach entpolitisierte, abwechselnd linke und rechte Codes streuende, ideologisch liberale und politisch pragmatische Spieloberfläche, die so tut, als befände man sich in einem politischen Niemandsland.

The Special Sauce of Total Refusal - *Ubisoft* und die Medienguerilla

*Die pseudomarxistische Medienguerilla Total Refusal*¹⁵⁹ interveniert in *Triple-A*-Titel der Gegenwart, wobei überwiegend Spiele mit *Open World*-Charakter herangezogen werden. Das Bühnenbild dieser *Open World*-Titel bildet in hyperrealistischer Präzision Schauplätze unserer 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

¹⁵⁷ Ebd.

¹⁵⁸ Ebd.

¹⁵⁹ *Total Refusal* ist eine pseudomarxistische Medienguerilla, die ich 2018 gemeinsam mit Robin Klengel und Michael Stumpf gründete. 2017 konzipierten Robin Klengel und ich *Operation Jane Walk - eine Stadtführung durch die Architekturen eines Online Shooter Games*, die ein Beispiel für künstlerische Aneignung des Mediums Videospiele darstellt. 2018 kam die lose Zusammenarbeit mit Robin Klengel durch die Aufnahme des Philosophen und Designers Michael Stumpf zu einem offiziellen Kollektiv mit seinem jetzigen Namen *Total Refusal*. Ende 2020 wuchs das Kollektiv um drei weitere Mitglieder: den Filmemacher Jona Kleinlein, die Medienkünstlerin Susanna Flock und den Politikwissenschaftler Adrian Haim.

Gemeinsam analysieren wir Videospiele aus einer kritischen Perspektive und machen uns deren auf Wachstumswang getrimmte Welten zu eigen, vor allem über die Mittel des game-generated films (*Machinima*) sowie der Ingame-Performance. Unsere Arbeiten finden sich auf dieser Webseite: <https://totalrefusal.com/>

Simulation einer gefährdeten Umwelt als Bildzauber-Kulisse und der digitalen Naturdarstellung, der Aneignung kommerzieller oder der Öffentlichkeit entzogener Orte, medien- und kapitalismuskritischer Analysen der Diskursschaffung und der Beugung konsensueller Regeln im Kontext von Hegemoniebildungen. Die Wahl der Orte betreffen vorwiegend Spieletitel im Mainstreambereich, die unser Kollektiv als regressive Räume wahrnimmt, oder in denen Tropen und Erzählungen erschaffen werden, die in ihren normativen Schleifen festhängen und daher eine kritische Reflexion verlangen. Es werden Orte kritisiert, die manichäische Vereinfachungen zugunsten eines marketing-politierten Spielekomforts schaffen. Orte, die verheimlichen, politische Bilder zu konstruieren, weil sie als historische Bühnenbilder nicht ernst genommen werden oder einen in vielen Fällen regressiv-liberalen Konsens reproduzieren. Spiele simulieren Realitäten und als solches sind sie politisch in ihrer Bilderzeugung.

Je detaillierter die physische Realität in den blitzenden Texturen nachempfunden wurde, desto klarer haftet die Kritik an der Darstellung des Referenten, also an jener physisch realen Vorlage, von der sich das digitale Bild herleitet. Dass *Total Refusal* hierbei mit dem Medium Video arbeitet, liegt am Ausgangsmaterial selbst, das uns Videospiele liefern: um die dort eingefügten Performances und das Politische der ästhetischen Entscheidungen einzufangen, wird der Bildschirm während des Spiels gecaptured – also abgefilmt.

Eine der ersten Arbeiten des Kollektivs war *Operation Jane Walk (Massive Entertainment, Ubisoft, 2018)*¹⁶⁰, das in dem Mehrspieler-Shooter *Tom Clancy's: The Division* 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 nachempfundenen Version von Midtown Manhattan

¹⁶⁰ Das Projekt gibt es sowohl als 16-minütigen Kurzfilm unter <https://vimeo.com/301933682> (Zugriff: 30.03.2022) oder als Live Online Performance, die in der Regel über eine Stunde dauerte: <https://vimeo.com/343438352> (Zugriff: 30.03.2022). In den Touren werden oftmals Expert:innen aus Stadttheorie und Film sowie aus verschiedenen anderen Bereichen eingeladen, um das Event zu begleiten.

geführt werden. Die Kulisse der Stadt wurde von den Entwickler:innen von *Massive Entertainment* ausschließlich für den Krieg errichtet.

In unserem Film, der Online Live Performance kommentiert der Sprecher Jacob Banigan aus dem *Off* die gerenderten Architekturen von Le Corbusier oder Walter Gropius sowie den ideologischen Kampf um den urbanen Raum, der in diesem Fall zwischen dem Stadtentwickler Robert Moses und der Stadtforscherin Jane Jacobs ausgetragen wurde, die unter vielen anderen eine große Bedeutung für kritische Stadttheorie hatte.

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 *Online 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 Gegner:innen wird nicht mehr als spielerische Herausforderung wahrgenommen, sondern in ihrer programmierten Aggression während der Stadtführung bloßgestellt. Wer würde friedliche Flaneur:innen töten wollen, wer auf digitale Tourist:innen schießen? In der Performance werden Sehenswürdigkeiten wie das UN Headquarter oder die Ford Foundation besprochen. Die Tour konzentriert sich im Wesentlichen auf den Modernismus des Zweiten Weltkriegs bis zu *nachmodernen*, neoliberalen Monumenten wie dem Trump Tower. Dazwischen werden Eingriffe der Entwickler:innen in das Stadtbild besprochen. Ein Pickup-Truck, der in die Fahrräder des öffentlichen Verleihsystems crasht oder ein in seiner Performance festhängender Prügelknabe, der als *NPC*-Gegner auf sein am Boden liegendes Opfer einschlägt. Die Gewaltdarstellung wird durch ihre endlose Wiederholung als performative Geste entlarvt. Hintergrund der Erzählung und Performance von *Operation Jane Walk* bildet der Bezug auf den Zweiten Weltkrieg, den die Gebäudemauern der Konzernzentralen von *Pan American Airlines*, *Ford* und *Seagram* herstellen – als jene Unternehmen, die durch den Krieg und den damit verbundenen Staatsaufträgen zu multinationalen Konzernen wurden und damit auch die Vereinigten Staaten in ihre hegemoniale Stellung brachten. Besonders deutlich wird der Kriegsbezug im Schlachtfeld von dem Spiel *Tom Clancy's: The Division*. Das Bühnenbild dieses Spiels ist in seiner Narration tendenziell austauschbar und höchstwahrscheinlich aufgrund der Bedeutung der

Stadtlandschaft ausgewählt worden. Einerseits wird bereits im Titel der Performance mit *Jane Walk* auf Jane Jacobs verwiesen (siehe oben). Jacobs steht für einen Kampf um zivile Deutungshoheit bei stadtplanerischen Fragen, für einen Kampf von unten im Sinne der Anliegen der Bewohner:innen der Stadt. Unsere künstlerische Aneignung des digitalen, kommerziellen Raums, der detailliert seinem physischen Bezugsort nachempfunden wurde, ist andererseits ebenfalls als Verweis auf Jane Jacobs zu lesen. Mit dem Ignorieren des kriegerischen *Gameplays* und seiner manichäischen Erzählung wird das ursprünglich nur zu Bildzauber-Zwecken eingesetzte Bühnenbild in den Vordergrund gerückt und der Krieg und sein Einfluss auf die Stadtlandschaft besprochen. Der *Jane Walk* im Videospiel wird zum Aneignungsvorhaben der Spielenden, mit dem sie durch ihre eigene Alltagswirklichkeit führen.

Die Arbeit *Money is a Form of Speech*¹⁶¹ steht in der Nachfolge von *Operation Jane Walk*. Im digitalen Washington, D.C., des Sequels *Tom Clancy's: The Division 2* 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, oft symbolisches Sprachspiel in einer Gesellschaftsform, die den Kapitalismus bis in ihre Grundfesten unhinterfragt verinnerlicht hat. Das Projekt soll grundlegende strukturelle Fragen aufwerfen, die jenseits des Horizonts der hegemonialen politischen Diskurse und Berichterstattung liegen.

An neuralgischen Punkten werden Orte besucht, die über die Mesalliance von Demokratie und Kapitalismus Auskunft geben. Die Tour beginnt im Weißen Haus und besichtigt Gebäude wie die EPA – die Environmental Protection Agency – die im sogenannten *Republican Reversal* in ihrer Zielsetzung verkehrt wurde: Statt Agenden

¹⁶¹ Zum Zeitpunkt des Schreibens ist die Arbeit *Money is a Form of Speech* noch in seiner 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. Dieser Film soll der erste Langfilm von Total Refusal werden und erhielt von *Ubisoft* Deutschland dafür sogar die Lizenzrechte für die Benutzung seines Spiels und deren Bilder. Als Vorabversion zu sehen auf: <https://vimeo.com/728924613> Passwort: marx (Zugriff: 30.03.2022)

des Umweltschutzes zu vertreten, werden Studien in Auftrag gegeben, die zu Zeiten der Trump-Regierung Skepsis gegenüber der menschlichen Einwirkung auf die Klimakatastrophe schüren sollen. Im FBI-Hauptquartier werden spätkapitalistische Tendenzen der Versicherunglichung bei gleichzeitigem Rückzug des Staates aus der Gestaltung ökonomischer Agenden besprochen. In der Vorabversion tanzen im Finale die Avatare auf den Flügeln der in der Hauptstadt abgestürzten *Air Force One* – dem präsidientellen Flugzeug.

Wieder wird hier das kriegerische *Gameplay* sowie der kompetitive Aspekt des Spiels außer Kraft gesetzt und durch eine essayhaft vorgetragene über das Spiel gelegte Erzählung ersetzt. Durch Umnutzung wird die dem öffentlichen Raum nachempfundene digitale Stadt, die einst Kriegstheater war, zur Tanzbühne umgenutzt. Die Bühnenkulisse eines *Triple A-Games* mit seinen gefälligen Kampfszenen wird zu einer von Texten von Giorgio Agamben bis Wendy Brown inspirierten Folie der Kapitalismus- und Demokratiekritik.

In *Swings don't Swing* schaukeln vier Projektoren in von einem Motor in Bewegung gesetzten Holzschachteln.¹⁶² Die bewegten Projektionen auf der Wand verändern somit ständig ihre Größe und ihren Bildschärfegrad. Es sind Spielplätze aus *Tom Clancy's: Ghost Recon Wildlands* 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. Die Schaukeln in der physisch-realen Welt gleichen hier die Dysfunktion der digitalen Welt aus. Das Friedliche ist Blendwerk im Mainstream-Videospiel. Nur das Kriegerische wirkt über Schüsse und Explosionen auf den Avatar.

Counter gaming - Verfahrenstechniken und die Wahl der Waffen

¹⁶² <https://totalrefusal.com/home/swings-don-t-swing> (Zugriff: 30.03.2022)

Das Videospiele als *Poesie der sozialen Form*¹⁶³ verfügt über eine ästhetische und politische Wirkung. *Triple A*-Spiele machen uns nicht nur zu Schaukämpfer:innen ihrer Kriegserzählungen, die konsensuelle Klischees in ihren Erzählungen zum weiteren Einlernen verabreichen. Alexander Galloway schlägt als Gegenstrategie das *Counter gaming* vor: „We desperately need alternative algorithms; we desperately need counter-gaming.“¹⁶⁴ Das Gameplay bezeichnet Galloway als Kern eines jeden Spiels. Hier müsse man ansetzen, um es zu usurpieren oder gar ganz zu eliminieren.¹⁶⁵ Er bezieht sich mit diesem Begriff auf Peter Wollens *Countercinema*.¹⁶⁶ Peter Wollen aufgreifend, differenziert er die Unterschiede zwischen den Medien des Films und des Videospiele anhand des Kriteriums der Akzeptanz des künstlerischen Eingriffs in das jeweilige Medium: “While the countercinema movement described by Wollen existed largely outside Hollywood’s commercial machine, game mods are actually promoted by the commercial sector. This is what Brody Condon calls ‘industry-sanctioned hacking.’ Since hacking is generally unloved in other sectors (the music industry, the film industry), the fact that the gaming industry allows such

¹⁶³ “Video games have been central to mass culture for more than twenty years, yet surprisingly few books today attempt a critical analysis of the medium. In this study, I try not to reduce video game studies to other fields, such as literary criticism or cinema studies, nor do I attempt to dissect games as mere data for sociological or anthropological research. Instead, I attempt an analysis of what Fredric Jameson calls ‘the poetics of social forms,’ that is, the aesthetic and political impact of video games as a formal medium.” Alexander Galloway: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minnesota 2006, S. XI

¹⁶⁴ Alexander Galloway: *Counter-gaming*, 2014, <http://cultureandcommunication.org/galloway/counter-gaming> (Zugriff: 13.10.2020)

¹⁶⁵ “So if gameplay is part of the core definition of a video game, how can one start to think about mods that usurp gameplay or eliminate it entirely?” Alexander Galloway: *Gaming. On Algorithmic*. Minnesota 2006, S.107, online verfügbar: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1536/galloway_ar_-_gaming_-_essays_on_algorithmic_culture.pdf (Zugriff: 20.01.2018)

¹⁶⁶ “Here he opposes each of the seven ‘values of the old cinema’ (the left-hand term) with those from Godard (the right-hand term):

1. Narrative Transitivity v. Narrative Intransitivity. (One thing following another v. gaps and interruptions, episodic construction, undigested digression.)
2. Identification v. Estrangement. (Empathy, emotional involvement with a character v. direct address, multiple and divided characters, commentary.)
3. Transparency v. Foregrounding. (“Language wants to be overlooked”—Sierstema v. making the mechanics of the film/text visible and explicit.)
4. Single Diegesis v. Multiple Diegesis. (A unitary homogeneous world v. heterogeneous worlds. Rupture between different codes and different channels.)
5. Closure v. Aperture. (A self-contained object, harmonized within its own bounds v. open-endedness, overspill, intertextuality—allusion, quotation, and parody.)
6. Pleasure v. Unpleasure. (Entertainment, aiming to satisfy the spectator v. provocation, aiming to dissatisfy and hence change the spectator.)
7. Fiction v. Reality. (Actors wearing makeup, acting a story v. real life, the breakdown of representation, truth.)” Ebd. S. 108-109

activities is quite significant.”¹⁶⁷ Die in Teilbereichen vorhandene Eingriffsmöglichkeit für Spielende (und eben auch Künstler:innen) liegt vor allem daran, dass die Community das “Leben” der Titel mit Texturverbesserungen, Fehlerbehebungen und Erweiterungen in allen Bereichen von Leveldesign, Waffen, *Worldbuilding* und Charakteren sowie Story anreichert. Bekanntes Beispiel für eine *nutznießerische Permissivität* ist das Studio *Bethesda*, das dafür bekannt ist, unfertige oder fehlerhafte Spiele auf den Markt zu bringen. So schreibt Patrick Tierney in *TheGamer*: “Many of the more recent games in both The Elder Scrolls and Fallout series rely on fan-made mods to make them enjoyable, or sometimes even playable.”¹⁶⁸ Damit ist jedoch keineswegs der Regelbruch oder die Abwandlung und Brechung des Gameplays gemeint. Alexander Galloway nennt drei Arten der Veränderung der Spielweisen: an der visuellen Oberfläche, den Regeln und an der Umprogrammierung von rahmenden Algorithmen wie dem Verhalten der Spielcharakter oder den Funktionen der *Physics Engine*.

“(1) at the level of its visual design, substituting new level maps, new artwork, new character models, and so on; (2) at the level of the rules of the game, changing how Countergaming gameplay unfolds – who wins, who loses, and what the repercussions of various gamic acts are; or (3) at the level of its software technology, changing character behavior, game physics, lighting techniques, and so on.”¹⁶⁹

Er verwendet hierbei das Verb *to modify*, wobei es an dieser Stelle nicht nur auf den engeren Begriff der *Mod* (eine *Mod* erstellen), sondern als Veränderung (zu modifizieren) im generellen Sinne angewandt werden soll. Die Punkte 1 und 3 definieren, was als Modifikation im Sinne einer usergenerierten, technischen und in die Spieltextur applizierbaren Veränderung zu verstehen ist. Das kann ebenso die *Verglitchung* der Software sein (Korrumpierung der Spielweltarchitektur oder -textur, dem Hervorrufen von Bildstörungen) begriffen werden. Galloway erwähnt hier die Künstler:innen-Mods, die dem Verständnis der Künstler:innen entwachsen. Videospiele

¹⁶⁷ Ebd. “. 110

¹⁶⁸ Patrick Tierney: *Bethesda Games Are Nothing Without Their Modding Communities*. 2019. Online verfügbar: <https://www.thegamer.com/bethesda-games-nothing-without-modding-communities/> (Zugriff: 22.10.2021)

¹⁶⁹ Fiction v. Reality (Actors wearing makeup, acting a story v. real life, the breakdown of representation, truth.) Alexander Galloway: *Gaming. On Algorithmic*. Minnesota 2006, S. 108, online verfügbar: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1536/galloway_ar_-_gaming_-_essays_on_algorithmic_culture.pdf (Zugriff: 20.01.2018),

sind demnach Spieltechnologien, denen man mit technologischen Änderungen widersprechen kann:

“But as I suggest, artist mods tend to consider video games as nothing more than game technologies, and thus most artist-made video game mods to date are mods of game technologies (whether at the visual level or the physics level), not mods of actual gameplay.”¹⁷⁰

Galloway verweist auf die künstlerische Arbeit *SOD* des Künstlerkollektivs *JODI*. Stephan Schwingeler beschreibt diesen als einen Eingriff in den nur von Maschinen lesbaren Quellcode des Künstlers *JODI* als “inkompetenten Stil”.¹⁷¹

“Das umschreiben des Codes sowie das Löschen ganzer Codezeilen können Ergebnisse vorbringen, die von den KünstlerInnen nicht vorhersehbar sind und die einen Moment des Zufalls in diesen künstlerischen Umgang mit Code integrieren.”¹⁷²

JODI, ein Kollektiv bestehend aus Joan Heemskerk und Dirk Paesmans, entwickelte eines der ersten Game Art-Projekte. Deren Arbeit *SOD* (1992) interveniert in den Code des Shooters *Wolfenstein 3D* (*id Software*, 1992). Schwingeler beschreibt die Arbeit als “interaktive Modifikation”: Diese kehre die auf Transparenz angelegte Bildwelt des Ego-Shooters um. Statt ein Fenster zur Kriegslandschaft zu öffnen, konfrontieren sie uns mit der technische Beschaffenheit der Software. Die ungegenständlichen, schwarz-weißen Formen, die wie *Glitches* die Assoziation der Bildstörung evozieren, überlagern die narrative Ebene des Gameplay. Dadurch wird das Spiel zu einem Spiel mit dem Bild selbst.¹⁷³

Galloway bemerkt, dass künstlerische Mods wie dieser, Veränderungen herbeiführen, die über Eingriffe ins Gameplay hinaus- und in die Repräsentation des Spieles hineingehen:

¹⁷⁰ Ebd.

¹⁷¹ Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel*. Digitale Spiele als künstlerisches Material. transcript Verlag. Bielefeld 2014, S. 71

¹⁷² Ebd.

¹⁷³ Ebd. S. 295

“Many artist mods, like Jodi’s, are more mods of game engine technology than they are of the games themselves. The interest is not in modifying game play, but in modifying the representational space. Spaces once designed for player interaction, in fact spaces that only gained meaning through interaction, are transformed into spaces to be seen and watched, rather than played.”¹⁷⁴

Galloway rief Mitte der der 2000er Jahre eine Countergaming-Avantgarde aus, zu der er Jodi, aber auch Anne-Marie Schleiner, Brody Condon, retroYou, Cory Arcangel, Tom Betts und andere zählt.¹⁷⁵

Die aufgezählten Künstler:innen erschienen ungefähr zur selben Zeit wie sein Text *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006) auf der Bildfläche. Mittlerweile haben sich jedoch durch die technologischen Entwicklungen des Mediums viel mehr Möglichkeiten des *Countergamings* ergeben, die noch konkreter auf den hyperrealistischen Bildzauber gegenwärtiger Titel oder deren Störung eingehen können. Die Radikalität des Eingriffs der genannten Künstler:innen bildet eine wegbereitende Inspiration am Beginn der Game Art.

Der Regelbruch kann als Werkzeug zur Befehlsverweigerung (Ungehorsam gegenüber den Vorgaben des Algorithmus), zur Umnutzung von Spielgegenständen, zur Verführung von Spieler:innen- und Nichtspieler:innen-Charakteren zu nicht intendierten Verhalten, zur Umnutzung der Spielwelt oder extradiegetischen Spielelementen wie zum Beispiel der Chatfunktion, zur ästhetische Weiternutzung von exportiertem Material aus der Spielesoftware (Extraktion) sein. Hierbei wird mit dem *Counterplay* im Sinne eines Widerstands gegen vorgegebenes Gameplay oder deren Sinnentführung gespielt.

Da die Regeln des Spiels auf jeden Fall, wie ja auch die physisch reale Welt rundherum, deren gesellschaftspolitische Verfasstheit belegen, gilt es, ebendort anzusetzen. Der Widerstand gegen die Regeln ist erstmals als experimentelles Ausleuchten der

¹⁷⁴ So if gameplay is part of the core definition of a video game, how can one start to think about mods that usurp gameplay or eliminate it entirely? Alexander Galloway: *Gaming. On Algorithmic*. Minnesota 2006, S.108
Culturehttp://art.yale.edu/file_columns/0000/1536/galloway_ar_-_gaming_-_essays_on_algorithmic_culture.pdf
 (Zugriff: 20.01.2018)

¹⁷⁵ “For this reason, some have suggested that today there exists a new avantgarde, a “countergaming” movement gravitating around the work of Jodi, Anne-Marie Schleiner, Brody Condon, retroYou, Cory Arcangel, Tom Betts, and others.” Ebd.

apparativen Ideologie, also der Ideologie des Algorithmus, zu verstehen. Es führt aber nicht nur die politische Haltung des Spielestudios und seiner Publisher vor, sondern erlöst auch das Spiel von seinem "heiligen Ernst". Johan Huizinga nennt den *heiligen Ernst* die notwendige atmosphärische Grundhaltung, ohne die ein Spiel und dessen Rollenverteilung auf die Spielenden nicht gespielt werden könnte.¹⁷⁶ Am Beispiel eines Vaters, der sich darüber ärgert, wenn seine Kinder ihm beim Einpacken der Geschenke ertappen und somit das Spiel um die Existenz des Christkindes weiter verunmöglichen, beschreibt Huizinga diesen Ernst als Grundlage eines Spiels. Obwohl der Vater nicht an das Christkind glaubt, nimmt er dessen Inszenierung ernst, schafft sogar den Mythos oder die Maskerade, um das Christkind als spielerische Figur in die Welt zu heben. Auf Videospiele angewandt, konterkariert und kritisiert die Störung des heiligen Ernstes nicht nur potentiell regressive oder problematische Erzählungen, sondern verwandelt ein streng geregeltes Spiel in einen Spielplatz für experimentelles Gameplay und alternative Erzählweisen.

"WAIT A MOMENT BEFORE KILL..." Desertieren im Game als gesellschaftliche Produktivkraft

Für eine genaue Analyse des spielerischen Ungehorsams und des Potentials für künstlerische Aneignung wird hier ein Spaziergang entlang des Grenzlands digitaler Welten und Konstruiertheit unternommen. Teile des Kapitels wurden in der Malmoe Zeitung publiziert und vom Kollektiv Total Refusal (gemeinsam mit Robin Klengel, Michael Stumpf, in Zusammenarbeit mit Franz-Josef Windisch-Graetz) geschrieben. Die Fremdleistung wurde bei jedem Zitat des Malmoe-Artikels durch das Fehlens meines Names benannt und durch eine graue Schriftfarbe hervorgehoben. Mein Anteil im gemeinsamen Artikel wurde als Eigenzitat dadurch ausgewiesen, indem ich die Namen der anderen im Zitat ausließ und die Schrift nicht ausgrauete.

"Nach oben hin wölbt sich eine Skybox oder ein Skydome in dynamischen Schichten über die Spielenden. Zu den Seiten hin sind Tapeten mit aufgemalten Skylines, Bergen oder Ozeanen montiert. Die faszinierende *Open World*, die sich in die Unendlichkeit zu erstrecken scheint, ist der physisch-realen in verblüffender Weise nachempfunden und

¹⁷⁶ "In all this it is impossible to fix accurately the lower limit where holy earnest reduces itself to mere 'fun'. With us, a father of somewhat childish disposition might get seriously angry if his children caught him in the act of preparing Christmas presents." Johan Huizinga: *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture*, London 1944, S.23

übersteigt diese sogar noch – ein *Pastiche* der Erde, also eine Nachahmung, die ihre Vorlage imitiert und verfremdet. Und dennoch sind die Welten vieler Videospiele in Wirklichkeit flach wie eine Pizza und erinnern eher an frühantike als an spätkapitalistische Welterzählungen. Aus der Enge dieser scheinbar grenzenlosen Welt gibt es kein Entkommen, denn jenseits der begehbaren Spielerkarte gibt es nichts als eine unendliche, digitale Abyss: Hinter den blauen Bergen liegt ein leerer, seelenloser Kosmos, der nicht für die Augen der Spielenden bestimmt ist.

Selbst wenn man sich in einen Vogel verwandelt oder in einem fliegenden Objekt sitzt, es gibt meist eine gläserne Decke, die dafür sorgt, dass die mit Himmelszyklen bemalte Weltengrenze nicht durchstoßen werden kann. Gefangen im Wirtskörper des Avatars und in der Käseglocke einer vermeintlichen *Open World* gibt es kein [...] Entkommen aus dieser Welt. Denn Spielweise und Regeln, die den Handlungsraum subtil kanalisieren, werden streng vom Algorithmus überwacht. Zumeist unbemerkt leiten diese die gefühlte Freiheit der Spielenden und wirken dabei immanent politisch, etwa wenn auf Verbündete oder Kinder nicht geschossen werden kann oder wenn das lautlose Sedieren eines Feindes belohnt wird, nicht aber der brutale Mord. Sind Ideologien prinzipiell innerhalb einer westlichen liberal-konsensuellen Postmoderne gläsern geworden, [oder wie Mark Fisher schreibt, von einem Glaubenssystem in Ästhetik umgewandelt worden] sind Medien wie Videospiele deren sich unideologisch gebende Wertefabriken. Und da diese Werte hier meist innerhalb eines Kriegssettings ausverhandelt werden, bleibt als Ausweg aus dem digitalen Glaskasten meistens nur die Fahnenflucht.¹⁷⁷

Fahnenflucht als Erzählung

“Das Desertieren ist in den meisten Kriegsspielen nicht vorgesehen, denn ihr Algorithmus kennt im Falle von Kriegsspielen nur Freund und Feind als unveränderliche Kategorien. Als rote oder blaue Punkte auf der Minimap gekennzeichnet, erübrigt sich nicht nur jede Form [der teamübergreifenden Verständigung], auch die Grauen des Kriegsgeschehens werden selten ausgemalt. Eine ambivalente Figur wie der_die

¹⁷⁷ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Wait a moment before kill ...“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-moment-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

Deserteur_in, die für die Verweigerung der vorgesehenen Kriegshandlung steht, hat in [den Erzählungen von Mainstream-Spielen oder in Gameplay-Optionen] keinen Platz.“¹⁷⁸

Das Medium, mit seiner kriegsaffinen Gegenwart und Geschichte, die schon fast obszön obsessiv von der soldatischen Figur verfolgt wird, kennt die Fahnenflucht nicht.

“Und das, obwohl das Desertieren [immer schon eine Begleiterscheinung der Kriegsführung war, und der Ungehorsam] stets die Art und Weise [beeinflusst hat], wie Kriege geführt und gedacht werden konnten.“¹⁷⁹

Das ist insofern bemerkenswert, als die Gamingindustrie bei ihren Simulationen des Militärs Details wie den “naturgetreuen” Sound der Waffen und die Schadensmodelle von Projektilen studiert und anwendet.

Doch was bedeutete Fahnenflucht für den Krieg und seine Teilnehmenden, für die Zivilgesellschaft rundherum, und was hat es mit seinem Fehlen im Spiel auf sich? Die Fahnenflucht [im physischen Krieg] sorgte dafür, dass ein immer umfassenderer militärischer Überwachungs-, Straf- und Motivationsapparat entstand, der für [die Disziplin] der Soldat:innen im Krieg sorgen sollte und gesamtgesellschaftliche Auswirkungen hatte“. Der Soziologe Ulrich Bröckling führt an, dass “die Geschichte der Disziplinierung und jene der Widerstände bei aller Asymmetrie wechselseitig ineinander eingeschrieben sind.“¹⁸⁰

“Die Ideologie des Nationalismus etwa verbreitete sich mitunter deswegen so schnell, weil sich Europas Eliten davon eine Abhilfe für das grassierende Desertionsproblem ihrer Zeit versprachen.“¹⁸¹

¹⁷⁸ Ebd.

¹⁷⁹ Ebd.

¹⁸⁰ Ulrich Bröckling: Disziplin. Soziologie und Geschichte militärischer Gehorsamkeitsproduktion. München 1997, S. 26

¹⁸¹ Ebd.

Bröckling bringt hier den Begriff des *Befreiungsnationalismus* ins Spiel, der die *Widerstände gegen den Militärdienst* brechen sollte.¹⁸²

Er schreibt:

“Der Soldat besaß nun, zumindest für die Propagandisten der völkischen Erweckung, ein Vaterland, und er besaß einen Feind. Deshalb war Fahnenflucht nicht mehr bloße Dressurpanne oder Vertragsbruch, sondern entweder Verrat und Mangel an patriotischer Gesinnung oder umgekehrt, falls der Ungehorsam sich gegen die [feindliche] Armee oder ihre Verbündeten richtete, Ausdruck ‘wahrer Soldatenehre’.”¹⁸³

Der Nationalismus band und bindet die Soldaten, nun auch Soldatinnen, ans Heer und das Heer stärkt als stabilisierendes Mark der ideologischen Wirbelsäule den politischen Konsens einer Nation.

So war das Militär einerseits eine Gehorsamkeitsschule, die einschwört – oder eben zu Geloben verpflichtet – dem politischen Willen des Staates zu gehorchen und seinen Zwecken zu dienen. Das Heer funktionierte somit auch im *stehenden* Zustand gegen Widerspruch und Auflehnung im Inneren. Bezogen auf die Anfänge nationaler Armeen zur Zeit der *antinapoleonischen Kriege* führt Ulrich Bröckling aus:

“Gegen die Dynamik sozialer Bewegung sah die Armee sich als stabiles Bollwerk des politischen Status quo. ‘Festungspraxis’ bedeutete, bezogen auf die Militärorganisation selbst, sich gegen alle ‘zersetzenden’ Einflüsse des Zeitgeistes abzuschotten. Nicht mehr patriotische Leidenschaft, wie sie die Reformer der antinapoleonischen Kriege zu schüren versucht hatten, sondern unerschütterlicher Gehorsam war gefordert. Die dominierende politische Differenzierung war - vorerst! - nicht mehr ‘deutsch gegen nichtdeutsch’, sondern ‘Kräfte der Ordnung gegen Kräfte der Anarchie’.”¹⁸⁴

“Die Sozialgeschichte des Krieges lässt sich also genauso gut anhand der am Schlachtfeld kämpfenden Soldat_innen erzählen wie anhand der davongelaufenen Fahnenflüchtigen. Und dennoch steht die normative, hegemoniale Lesart vom Krieg immer noch auf der Seite der Gehorsamen und kaum jemals auf der ihrer sogenannten

¹⁸² Ebd. S.104

¹⁸³ Ebd.

¹⁸⁴ Ebd. S.141

Kameradenschweine. 'Normal' erscheint nicht das Zögern und Flüchten, sondern die akkurat ausgeführte militärische Tat."¹⁸⁵

Ulrich Böcklin führt weiter aus:

“Die Ungehorsamen müssen ehrlos bleiben, damit die Ehre der Gehorsamen gewahrt wird.¹⁸⁶ Zur Herstellung der Norm gehört es, Abweichungen erst gar nicht aufkommen zu lassen und den “[...] verinnerlichten, teilweise unbewußten Drang jedes einzelnen, Widersprüche zwischen seinem ^^Verhalten und den Anforderungen der Gesellschaft aufzulösen.”¹⁸⁷

Wie das Militär ist eben auch das militärische Spiel, oder die Mainstream-Videospielindustrie eine Konsensmaschine, die vorherrschende Werte aufgreift und zum Einlernen an meist junge Menschen freigibt. Das Fehlen von Desertierenden in Mainstreamspielen schafft eine Leerstelle, mit deren Hilfe durch Ausblendung von Grauen und Leid der Krieg leichter konsumiert werden kann. Das stärkt die Spielbarkeit des Massenmediums. Doch als Konsensmaschine ist das Videospiel nicht nur daran interessiert, die Einhaltung der Regeln im Spiel selbst zu exekutieren, sondern auch gesellschaftliche Hegemonien aufrechtzuerhalten. Andeutungen von Fahnenflucht in zeitgenössischen Titeln finden sich folglich nur vereinzelt, zum Beispiel in Mainstream-Titeln wie *The Witcher 3* (CD Project, 2015). Hier kommen Desertierende oft als streunende Widersacher vor, die aus dem Weg zu räumen sind. In expliziteren Kriegsspielen wie Online Multiplayer Shootern, so zum Beispiel in *Battlefield V* (DICE 2018,) kommt das Thema Fahnenflucht als Gameplay an den Rändern des Spiels vor. Dabei stößt man an die Grenzen der digitalen Möglichkeiten, sobald man sich nicht an das vorgesehene Gameplay hält. Beim Austreten aus der Spiel- und Kampfzone warnt eine strenge Stimme: “Soldier, return to the combat area immediately!” Der Weltkriegs-Shooter verweist mit klarer Warnung auf die Order eines Offiziers und übersetzt die Regelübertretung intradiegetisch ins

¹⁸⁵ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Wait a moment before kill ...“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-moment-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

¹⁸⁶ Ebd. S. 281

¹⁸⁷ Ebd. S. 15

Kriegssetting. Beim Weiterrennen werden die Spielenden vom Algorithmus exekutiert und es wird eine Schrift lesbar: "Deserting".

"Ein Entkommen aus dem digitalen Schlachtfeld ist nicht einprogrammiert. Im Spiel sind die Möglichkeiten pazifistischen Handelns überhaupt stark beschränkt. Wer etwa auf die Idee kommen sollte, mit den gegnerischen Soldat_innen Frieden schließen zu wollen, wird schnell bemerken, dass gar keine Kommunikationswege für ein solches Unterfangen zur Verfügung stehen.

Einem derartigen Anliegen liegt ein absurdes Moment zugrunde, schließlich würde sich mit einem Waffenstillstand gleichsam das Ziel des Spiels in Luft auflösen. Ein Friedensschluss in Battlefield V wäre genauso abwegig wie ein Friedensschluss im Schach. Die soziale Relevanz dieser Beobachtung ist vielmehr in dem Umstand zu suchen, dass Videospiele sehr gut darin sind, die Beschränktheit ihrer Welterzählung unsichtbar zu machen. Die vor Effekten strotzende 'ultimate experience' des Gameplays vertuscht die Enge des Handlungsraums. Die Spielenden können sich frei und unabhängig fühlen, obwohl ihre Umgebung maximal determiniert ist. Das liberale Paradoxon, [sic] verdichtet im digitalen Schlachtfeld."¹⁸⁸

Hier, im Videospiel, sind die Spielenden keine Schicksalsgemeinschaft, innerhalb derer das Ausscheren eines Mitgliedes die Gruppe bedroht, auch wenn abwesende oder unerfahrene Teilnehmende den Sieg des Teams in Gefahr bringen können. Meist, wie in *BFV*, fühlen sich die Spielenden als Individuen innerhalb einer Gruppe, weil das Gameplay unhierarchisch und nur mit rudimentären Kommunikationstools ausgestattet ist.

Die Loyalität zum Team steht hinter dem Erfolg des oder der Einzelnen und verblasst, wenn die Mitglieder in jedem Match wieder neu zusammengewürfelt werden.

Gleichzeitig gibt es aber auch hier eine *Festungspraxis* – das Einschwören nach Innen – des Spiels, insofern als dass die Spielenden Spielverderber:innen zu *melden* versuchen, sie aus dem Spiel kicken, oder in ihren limitierten Mitteln anderweitig sanktionieren.

¹⁸⁸ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Wait a moment before kill ...“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-moment-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

Während die Soldat:innen in militärischen Einheiten auf physisch realem Schlachtfeld auf Gedeih und Verderb voneinander abhängig sind und der Ausfall einer einzelnen Person die ganze Gruppe bedrohen kann, suspendiert das *kollektive Einzelkämpfer:innentum* das Potential von Zwischen- oder Störfällen.

Der Bruch hegemonialer Erzählungen im Kriegsspiel

“Die Norm, welche die spielerische Welt begrenzt, wird erst dann sichtbar, wenn sie gebrochen wird. Bis zu diesem Zeitpunkt bleibt die vermittelte Realität unhinterfragt, normalisiert sich dadurch und erscheint hyperreal. Die Mechanismen der Normalisierung reichen dabei nicht lediglich ins Medium Videospiele hinein; das Spiel ist vielmehr eines ihrer primären Medien, in dem sich die Funktionsweise hegemonialer Erzählungen beobachten lässt.

Als hegemonial wird ein Leitsystem dann verstanden, wenn seine Werte nicht offen artikuliert, sondern vorausgesetzt werden und sich *autopoetisch* – wie biologische Zellen aus sich selbst heraus – entwickeln. Genau hierin begründet sich die Stabilität solcher Systeme. Der Kapitalismus etwa konnte nur deshalb zu einem hegemonialen [Welt-]System werden, weil er sich kritische Diskurse aneignet und einverleibt, (im politischen Mainstream unverhandelt) gemeinsame Werte voraussetzte und so die Vereinbarkeit zwischen System und Systemkritik wahrte.“¹⁸⁹

Wenn es [etwa bei Marc Fisher] hieße, der Kapitalismus würde keinen Außenraum kennen, dann meint dieser Außenraum zum einen also eine ihn umgrenzende Sphäre, in der seine grundlegenden Werte zur Verhandlung stünden.¹⁹⁰

“Zum anderen bedeutet das aber auch, dass es nicht nur keinen Raum, sondern auch keine Form gibt, in der diese Kritik noch effektiv erfolgen kann.

Denn erstens geht der Erfolg des Spätkapitalismus Hand in Hand mit der Blüte

¹⁸⁹ Ebd.

¹⁹⁰ Siehe Marc Fishers Erklärung zum *Kapitalistischen Realismus*, Mark Fisher: *Capitalist Realism*. New Alresford 2009, S. 8

postmoderner Kommunikation, deren primäre Funktion viel mehr in der Erzeugung symbolischer Schwingungen denn in ihrem konkreten Inhalten liegt. Dementsprechend ist die politische Form des Kapitalismus die Symbolpolitik – eine Politik also, die sich in erster Linie damit befasst, welcher ästhetische Wert [bestimmten] Positionen zukommt.“¹⁹¹

Zweitens unterliegen selbst die medialen Formen der Systemkritik der kapitalistischen Konsumlogik – wie eben auch dieser Text.

“Analog zum hegemonialen Apparat ist das Spiel als Regelsystem dann am effektivsten, wenn es Ungehorsam nicht bekämpft, sondern die Voraussetzungen schafft, die Entscheidung für das Einhalten der Spielregeln vermeintlich an die Spielenden auszulagern.“¹⁹²

Hegemoniale Kontrolle tritt somit in der Lesart von Gramsci im Videospiel auf, wenn das Spiel die Spielenden in Hinblick auf ihre Zustimmung hin orchestriert und an die Regeln heranführt.¹⁹³

“Wenn die Fahnenflüchtigen in *Battlefield V* beim Verlassen der Grenzen des Schlachtfeldes erschossen oder zurück in den Kampf geworfen werden, bekräftigt das Spiel zwar seine eigenen Grenzen und wahrt somit den ungestörten Ablauf des Gameplays, legt diese Grenzen dabei aber auch offen. Selbstverständlich bedarf das Gameplay – wie vermutlich alle Regelsysteme – eines Einverständnisses hinsichtlich der grundlegenden Werte und Normen: Die ästhetische Würdigung des Krieges auf den inhaltlichen und den gesellschaftlichen Wert des Wettkampfs auf der strukturellen Seite – und diese Werte sollen nicht Produkt einer Reflexion, sondern eine Form der Selbstverständlichkeit sein. Farbige Markierungen im User Interface [der Bedienoberfläche] führen die Spielenden von der ersten Spielsekunde an in den Kampf – es bedarf hier also keiner Erklärung, dass, [wogegen] und wofür ein Kampf ausgefochten wird. Punktebewertungen jeder Spielhandlung quantifizieren den Wert

¹⁹¹ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Wait a momemt before kill ...“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-momemt-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

¹⁹² Ebd.

¹⁹³ Wie im *Historisch-kritischen Wörterbuch des Marxismus* ausgeführt, ist die kulturelle Hegemonie “über die eigene Durchsetzungskraft entscheiden[d].“ http://www.inkrit.de/e_inkritpedia/e_maincode/doku.php?id=h:hegemonie (Zugriff: 25.06.2022)

jedes Teammitglieds und verdeutlichen den Modus des Wettkampfs. Der Hyperrealismus wird hier als Medientechnik verstanden, die es vermag, das vereinfachte Narrativ des Spiels als Realität vermittelt zu bekommen und Krieg als ästhetischen Genuss zu inszenieren.“¹⁹⁴

Folglich ist die Verweigerung im Videospiel weniger als das Weglegen der Waffen zu denken, als ein generelles Durchkreuzen oder Ignorieren der inhärenten Logik der Software.

“Um Brüche [in diesem Unterhaltungsrahmen] herzustellen, muss der Regelbruch im Spiel riskiert werden. Im kriegerischen Grundsetting der meisten Spiele bricht die Verweigerung der Kriegshandlung mit der basalen Logik des Spiels und testet den spielerischen Handlungsraum aus. Doch das ist nicht einfach, denn es handelt sich beim Code eines Videospieles zwar um eine gesellschaftlich gebaute Konstruktion und ein menschengemachtes Regelwerk, seine Einhaltung wird aber digital überwacht.“¹⁹⁵

Regeln und Sanktionen sind auf die Vermeidung denkbarer Brüche hin gestaltet. “Das regelgeleitete Spiel,” so Philipp Bojahr, “wird erst mit der Möglichkeit eines tatsächlichen Regelbruchs denkbar.“¹⁹⁶ Erst durch sie wird das Spiel zum *Game*, nicht zum *Play*.

“Im Englischen existiert die Unterscheidung zwischen *Game* und *Play*, zwischen dem mit strengen Regeln begrenzten Fußballspiel und dem spontanen Hin-und-Her-Werfen eines Balls. Die digitale Fahnenflucht macht aus dem *Game* ein *Play*: es wird nicht einfach das Spiel gespielt, sondern es ist ein Spiel *mit* dem Spiel.“¹⁹⁷

Dennoch, mit der von Katie Salen und Eric Zimmerman gedachten und in den Spielewissenschaften ausreichend zitierten Unterscheidung zwischen den beiden im Englischen getrennten Spielarten, würde dem Ahnvater dieses Forschungsfeld Johan

¹⁹⁴ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Wait a moment before kill ...“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-moment-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

¹⁹⁵ Ebd.

¹⁹⁶ Philipp Bojahr: Krieg, Spiel, Spielverderber. Überlegungen zum Regelbruch im analogen und digitalen Kriegsspiel, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016 S. 349

¹⁹⁷ Robin Klengel, Michael Stumpf, Franz-Josef Windisch-Graetz: „Not That Into Politics“, Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

Huizinga Zweifel aufkommen.¹⁹⁸ Wie ist das mit der Fauna, in der doch ein lustvolles *Play* gegeben ist, das seinerseits wiederum an simple Regeln gebunden ist, die scheinbar den jungen Tieren einprogrammiert zu sein scheinen? Denn junge Hunde sowie kleine Jungen und Mädchen balgen sich im freien Spiel – aber dennoch innerhalb von Regeln, die eine Anwendung von Gewalt einschränken.¹⁹⁹ Schmerzhaftes Bisse sind nicht erlaubt. In seinen einleitenden Worten schreibt Huizinga:

“Animals play just like men. We have only to watch young dogs to see that all the essentials of human play are present in their merry gambols. They invite one another to play by a certain ceremoniousness of attitude and gesture. They keep to the rule that you shall not bite, or not bite hard, your brother's ear. They pretend to get terribly angry. And-what is most important-in all these doings they plainly experience tremendous fun and enjoyment. Such romplings of young dogs are only one of the simpler forms of animal play. There are other, much more highly developed forms: regular contests and beautiful performances before an admiring public.”²⁰⁰

Spielverderber:in ist, wer Gewalt nicht simuliert – also im Falle von Welpen seine Zähne, Klauen und Krallen vorsichtig anwendet – sondern eben gewaltvoll, nicht nur kämpferisch, sondern kriegerisch. Im Deutschen zieht sich die Linie ja einerseits zwischen Wettkampf, der nicht Wettkrieg heißt, und dem Kämpferischen, was den eingebrachten Ehrgeiz im Kontext eines agonalen Spiels oder Handelns benennt. Im Soziolekt der Gaming Community werden Spielverderber:innen *Griever* genannt. Sie schießen auf Team-Kolleg:innen oder sabotieren die eigene Gruppe auf eine andere Art. Oder sie töten immer dasselbe Opfer, warten bei dessen Leiche auf den Wiedereintritt der getöteten Person (*campen*) oder beginnen anderweitige Aktionen, die ausgewählten Spielenden den Spaß am Game verderben. *Griever* entwickeln eigene soziale Dynamiken, appropriieren das Spiel und entwickeln ihr eigenes. Zum Beispiel in

¹⁹⁸ Katie Salen und Eric Zimmerman erklären in ihrem Standardwerk *Rules of Play*, dass *playing* zwar das aktive Teilnehmen an einem Spiel sein kann, aber nicht sein muss: To *play* meint auch to be *playful* oder die Teilhabe an einer *Playful Activity*, also an einer spielerischen Aktivität zu partizipieren, während ein *Game* ein Spiel ist, das fest an Regeln gebunden ist und den Rahmen eines künstlichen Konfliktes mit spielerischem Charakter meint. Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge 2003, S. 379

¹⁹⁹ Johan Huizinga: *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture*, London 1944, S. 1

²⁰⁰ Ebd.

der erbarmungslosen Jagd auf Einzelne, die sich von der Wut und der Verzweiflung des Opfers nährt.

“Die Spieler_innenschaft, genauso wie Künstler_innen, ist fasziniert von den sich daraus ergebenden Möglichkeiten, Risse innerhalb des Scripts oder der Welt zu finden, [wormholes] auszuspähen, sprich: Logiken zu umgehen oder offenzulegen. Diese Herangehensweise mit dem Medium findet in unzähligen Youtube-Videos Ausdruck und macht sich dabei lustig über den heiligen Ernst des Spiels. Legendär ist etwa der Charakter des Tauren-Druiden *Irenic*, der in *World of Warcraft* durch bloßes friedliebendes Kräutersammeln Level 90 erreichte und damit die Logik der Soldat_innenkarriere durchbrach. Andere Spielende verändern den Code, um den Krieg zu untergraben, wie der Mod *TheBeautiflier* von GenghisKhanX, der die genrebildende Waffe von *Fallout 4* in ein Gartengerät verwandelt, bei dem anstelle von Bleikugeln Blumen und Bäume aus dem Lauf schießen [die die Umgebung begrünen]. Anschaulich ist auch die Intervention *Freedom* der Künstler_innen Eva und Franco Mattes (2010), bei der sie in *Counter-Strike* ihre Avatare den Kriegsdienst verweigern lassen. Anstelle der Waffe bedienen sie sich des Chats, wo sie ihre Absicht zu artikulieren versuchen. Doch das klappt oft nicht: ‘Please wait a moment before kill...’, sieht man sie tippen. [Schon fallen die Avatare erschossen zu Boden, bevor der Satz zu Ende kommen kann.] Zu dem Hinweis: ‘This is an art project’ kommt es meist gar nicht [mehr]. Die Verweigerungshaltung erzeugt eine soziale Dynamik im Spiel: Ein_e Spieler_in versucht die Künstler_innen zu schützen und ruft in den Chat ‘They making an art performance, don’t shoot!’ Eine andere Person empfindet die Intervention als störend und schreibt: ‘Ok dude, if you just an artist then go play and paint.’

John DeLappe wiederum, [ein Pionier] der Game Art, macht es sich zur Hauptaufgabe, den Ernst des Krieges gegen den des Spiels zu stellen und [es] damit zu verderben, [dass er die politischen Implikationen hinter der hyperrealen Darstellung sichtbar macht]. Bei der Online-Performance *Dead-in-Iraq* (2006-2011) stört DeLappe das US-Amerikanische Kriegspropagandaspiel *American Army* (2002). Bei jedem Kill läuft er zum erschossenen Avatar und tippt die Namen gefallener GI-Soldaten des zu dieser Zeit tobenden Krieges, in Summe sind es 4484, in den Chat. Manchmal werfen ihn die anderen Mitspielenden mit einem *Vote-Kick* – einer Abstimmung über das Entfernen eines Mitspielenden – aus dem Spiel. Das ist nicht Fahnenflucht per definitionem, auch wenn er sich somit aus dem Krieg entfernt, sondern Sabotage eines realen

Kriegsmittels. Der Künstler wird zum Spielverderber – und in diesem Fall zum Friedensaktivisten auf dem digitalen Schlachtfeld.“²⁰¹

Huizinga argumentiert in seinem 1938 veröffentlichten Buch *Homo Ludens*, dass das Spiel älter als die Kultur selbst und ebenso auch deren Ursprung sei. Müsste es sich da nicht auch genauso mit den Spielverderber:innen verhalten, die in der Kulturentstehung und schon davor existiert haben sollen?

Doch was sind Spielverderber:innen und verfügen sie – abseits von künstlerischen Logiken – auch über eine soziale Produktivkraft? Johan Huizinga schreibt, dass ein:e Spielverderber:in eine Person ist, die sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht. Durch ihren Regelentzug enthüllt sie die Relativität und die Sprödigkeit der Spielwelt, in der sie sich mit den Mitspielenden für einige Zeit eingeschlossen hatte. Dadurch enthüllen Spielverderber:innen die Illusion des Geschehens und müssen entfernt werden.²⁰²

Die Figur der Spielverderber:innen enthält eine ketzerische Qualität, die Huizinga in einem Zug mit u.a. Erfinder:innen, Prophet:innen, Revolutionär:innen und eben Deserteur:innen nennt.²⁰³ Ein spielerisches Element liegt allem zugrunde. Huizinga meint in Bezug auf den Krieg, dass Kämpfen eine Kulturtechnik sei, die beschränkende Regeln voraussetzt und folgert daraus, dass dem Krieg deshalb bis zu einem gewissen Grad eine Spielqualität inne liege. Vom Krieg kann man so lange als Kulturfunktion reden, als er innerhalb eines Kreises geführt wird, in dem die einzelnen Glieder einander als gleichberechtigt anerkennen:

“We can only speak of war as a cultural function so long as it is waged within a sphere whose members regard each other as equals or antagonists with equal rights; in other

²⁰¹ Leonhard Müllner: „Wait a momemt before kill ...“ Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-momemt-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

²⁰² “This is because the spoil-sport shatters the play-world itself. By withdrawing from the game he reveals the relativity and fragility of the play-world in which he had temporarily shut himself with others. He robs play of its illusion-a pregnant word which means literally "in-plai" (from inlusio, illudere or inludere). Therefore he must be cast out, for he threatens the existence of the play-community.” Johan Huizinga: *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture*, London 1944, S.11

²⁰³ “In the world of high seriousness, too, the cheat and the hypocrite have always had an easier time of it than the spoil-sports, here called apostates, heretics, innovators, prophets, conscientious objectors, etc. It sometimes happens, however, that the spoil-sports in their turn make a new community with rules of its own. The outlaw, the revolutionary, the cabbalist or member of a secret society, indeed heretics of all kinds are of a highly associative if not sociable disposition, and a certain element of play is prominent in all their doings.” Ebd. S. 12

words its cultural function depends on its play-quality. This condition changes as soon as war is waged outside the sphere."²⁰⁴

Philipp Bojahr kontextualisiert Huizingas *Homo Ludens* in die Zeit der Veröffentlichungen im Jahr 1938 und attestiert ihm damit "argumentativ scharfsinnig die Ächtung der 'Theorie des totalen Krieges' [...], die 'auf den letzten Rest des Spielmäßigen im Kriege [verzichtet] und damit zugleich auf Kultur, Recht und Menschlichkeit überhaupt'. Als Konsequenz sieht er daher, dass im Krieg der 'Spielverderber die Kultur selbst [bricht]".²⁰⁵ Bojahr beschreibt, wie Huizinga "dem Krieg an sich einen überschätzten Kulturwert [attestiert] (in einer Linie mit der Desavouierung des Kriegsverderbers), um im selben Moment vom (realen) Krieg jedoch die Ebene der Fiktion als vornehmliche Quelle der kulturfördernden Ideale, wie etwa der tugendhaften unbedingten Treue, auszuflaggen."²⁰⁶ Diese These der kulturfördernden Ideale meint jene Hegemonie- und Wertebildung, ebenjene Treue, die zu Nationalismus und Gehorsam erzieht. Der physisch reale Krieg erlangt über sein spielähnliches Treiben ideologiebildende Eigenschaften, die dann wieder in das Spiel zurückfließen, wo diese Ideologien weiter eingelernt und konsolidiert werden sollen. "In dieser Anschauungsweise", so Bojahr,

"scheint nun gerade die genauere Betrachtung des Spielverderber im Kriegsspiel von besonderem Interesse, da es als Vexierbild zwischen der fiktionalen Abstraktion und den Bestrebungen nach realistischer, kommensurabler Simulierung changiert."²⁰⁷

Spielverderber:innen schaffen den Bruch des Hyperrealismus im Videospiel. Wie der Krieg ist "der spielerische Krieg [...] damit immer auch schon ein Spiel mit den Regeln, geprägt von Subversion und Störungsprozessen – oder anders formuliert" und mit Huizinga gesprochen:

²⁰⁴ Ebd. S. 89

²⁰⁵ Philipp Bojahr: Krieg, Spiel, Spielverderber. Überlegungen zum Regelbruch im analogen und digitalen Kriegsspiel, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016 S.347

²⁰⁶ Ebd. S.348-S.347

²⁰⁷ Ebd. S. 348

“Der Regelbruch ist der stetige Begleiter der geregelten Kriegsführung.’ Inwieweit martialische Regelbrüche dabei bei Huizinga dezidiert moralischem Verständnis als ‘kulturschöpfend’ gelten können, ist durch ihre virulente Verstrickung mit den Kriegsgräuel eine prekäre Argumentationslinie.”

Hier ist Bojahr moralisch zuzustimmen, wenngleich man in Huizingas Begriff des “Kulturschöpfenden” weniger die positiv besetzte Produktivkraft als jene oben erwähnten Ideologiebildungen und Wertedefinitionen sehen kann, die aus dem Krieg und über das Spiel wechselwirkend heraus gesellschaftlich normieren. Bojahr lässt hier die Kraft der *ideologischen Pille* unerwähnt, die sich im Medium auflöst, gesteht jedoch ein, dass technisch der Gedanke an die Diskussion der produktiven Folge von Regelbrüchen im Sinne eines ‘Missbrauch[s] von Heeresgerät’ seit Friedrich Kittler ebenso unumgänglich [ist].²⁰⁸

Wie lässt sich diese Diskussion auf Videospiele der Gegenwart umlegen?

Ausgerechnet den Hyperrealismus macht Bojahr hier dafür verantwortlich, dass Regeln an Bedeutung gewinnen. Ohne ihn dezidiert als Begriff zu nennen (“natürliche Modellierung”, auch “Komplexitätssteigerung”) betont er die damit einhergehende Bedeutung eines Regelwerks.²⁰⁹ Dies leite sich vom simulativen Charakter hyperrealistischer Spiele her und die Notwendigkeit der Wiedergabe von abbildungstreuer und immersiver Naturnähe (oder deren Übersteigerung).

Die Komplexität der Regeln ist gebunden an die hyperreale Darstellung, wodurch sich auch ableitet, dass gewisse Regeln zwar implizit aber gar nicht mehr *ingame* vermittelt werden – wie z.B. das Schadensmodells²¹⁰ eines Projektils (*bullet physics*) – und dass daher die Regeln nur explizit in einschlägigen Gaming-Foren wie *Wikis* oder *Reddit* nachgeschlagen werden müssen, um sie zu verstehen. Dennoch schreibt Bojahr von

²⁰⁸ Ebd. S. 348

²⁰⁹ “Mit Hinblick auf die Trajektorie der Komplexitätssteigerung der Spielformen trifft nun der spielerische Krieg, nach seiner Ausdifferenzierung über den Kampf im Übergang von *paida* zum *ludus*, erneut auf die Form des kriegerischen Spiels und erweitert es um einen strategischen Realitätsanspruch. Gerade ab diesem Punkt, an dem “die Frage nach der Relationierung von extra- und intraspielerischen Zusammenhängen nicht mehr eine von poetischer Qualität, sondern von kommensurablen Abbildungsmaßstäben [ist]”, steigt auch die Bedeutung des Regelwerks als Fundament der “natürlichen” Modellierung - und das gerade auch in Bezug auf seine möglichen Dysfunktionen.” Philipp Bojahr: Krieg, Spiel, Spielverderber. Überlegungen zum Regelbruch im analogen und digitalen Kriegsspiel, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S. 350-351

²¹⁰ Das Schadensmodell ist die Darstellung eines Gegenstands in Videospiele, das durch destruktive Wirkung der Spielenden oder seiner Umgebung den Zustand des In-Mitleidenschaft-gerückt-Werdens visualisiert.

der Zunahme der Bedeutung des Regelwerkes, die aber als Handlungsrahmen immer gleich absolut bleibt. Zwar war die Bedeutung des Regelwerks für das Spiel immer ähnlich total, wurde aber tendenziell aufgrund der Zunahme der Komplexität von Games immer undurchschaubarer. Dadurch wurden Spiele auch fehleranfälliger, was es Spielverderber:innen ermöglichte, diese mit sogenannten *exploits* auszunutzen. Gemeint sind damit Gameplay-Funktionen, die den Spielenden einen Vorteil verschaffen, wenn sie das Spiel und seine Regeln ausmanövrieren. Beispiele sind hierfür Praktiken wie das *combo-skipping* und *crouche-slides*, die im Folgenden erklärt werden.

Bei *Age of Conan* (Funcom, 2008) bestehen Angriffe aus mehreren Tastenkombinationen, sogenannten *combos*. Jeder Schritt der *combo* ist an eine Animation gebunden. Und so gibt es bei manchen *combos* die Möglichkeit, bei weiteren Tastenkombinationen die Animationen zu überspringen und trotzdem denselben Schaden anzurichten, nur viel schneller. Dieser Vorteil schafft im Kampf eine deutliche Überlegenheit. In *Battlefield 4* (EA DICE / Danger Close, 2013) konnte man sich mit einer Tastenkombination durch "knieendes Laufen" – also *crouch-sliding* – in einer Rutschanimation einen Vorteil verschaffen, da die Spielenden durch diesen *exploit* schwieriger zu treffen waren.

Der User *Killadelph82* veröffentlichte auf Reddit einen *exploit*, bei dem in *Fortnite* (Epic Games, 2017) bei vollem Inventar die Waffe abgelegt und anschließend die "Boogie-Bombe" angezündet wird.²¹¹ Diese "Boogie-Bombe" führt zu einer Tanzanimation des Avatars und macht es möglich, eine unendliche Menge an Waffen und Objekte (*items*) nach der Animation einzusammeln. Die Entwickler:innen versuchen mit *patches* – also Reparaturen – diese *exploits* zu beheben, mit denen die Spielenden zu Spielverderber:innen werden und die Balance der Games zerstören. Die Studios verfolgen damit die schwierige Aufgabe, ihr eigenes hochkomplexes System anhand von Forenposts nach spielverderberischen Inhalten zu durchkämmen, um dort die stolz präsentierte Kreativität der Spielverderberei ausfindig zu machen, die in der Fehlerhaftigkeit von komplex programmierten Welten fußt.

²¹¹ https://www.reddit.com/r/FortNiteBR/comments/84sf9t/glitch_to_carry_unlimited_weapons_using_boogie/
(Zugriff: 16.11.2021)

***How to Disappear* als Praxisfolie einer digitalen Fahnenflucht**

Total Refusal erlebte überraschende soziale Interaktion mit anderen Spielenden, während das Kollektiv die Grenzen des Games untersuchte. Es hat ein besonderes Interesse auf den sozialen Raum und die sich darin entwickelnden Dynamiken, aus denen dann wiederum *emerging gameplay* und kreative Umnutzungen von Spielen im Allgemeinen entstehen.

In *GTA V Online*, wo alle Spielenden einander optional feindlich gegenüber treten können – oder eben nicht –, sprang das Kollektiv mit zufälligen anderen Spielenden dutzende Male vom Balkon eines Hauses in den Pool darunter, wobei die "fremde" Person dabei über den Chat für das gleichzeitige Abspringen von der Balkonbrüstung einen Countdown zählte. Währenddessen hielt eine andere zufällige Person den Schwimmer:innen wiederum mit Panzerfäusten die auftauchenden Polizeihubschrauber vom Leib. Kurioserweise hatten die anderen Spielenden Badehosen im Inventar, die sie sich für diese Performance sofort anzogen. In kaum einem anderen Spiel ist eine derart überraschende und durch soziale Dynamiken angereicherte Spielweise zu finden wie in *GTA V*. Ein Grund dafür ist, dass die Interaktionsvielfalt sowie das Gameplay nicht-aggressives Verhalten zulassen. Das Beispiel mit dem Pool bildet jedoch die Ausnahme. Viel eher sind Spielende oft Zeug:innen von aggressivem Verhalten wie Beschuss. Nicht-aggressives Verhalten wird zwar möglich gemacht, aber seltener in der Spielewelt angewendet.

Im Falle von *How to Disappear* (2020) übten *Total Refusal* eine Vielzahl von Interventionen aus. In dem 20 minütigen Antikriegs-Filmessay übernehmen die Soldat:innen im Online Multiplayer Shooter *Battlefield V* (EA DICE) die Rolle von Deserteur:innen und untersuchen damit die Grenzen des Spielverderberischen und der Fahnenflucht. Der Dreh fand bei Anwesenheit anderer zufälliger Spielender statt. Andere Spielende störten die Dreharbeiten, indem sie die Performer beschossen und daher die Szenen oft wiederholt werden mussten. Die vier Avatare des Kollektivs verweigerten die spielintendierten Kriegshandlungen und entwickelten stattdessen *Ingame*-Performances. Die Choreographien wurden mittels *Capturing* – also

Bildschirmaufnahmen – abgefilmt und anschließend zu einem Film zusammengeschnitten. Die Herausforderung bestand darin, in auf Kämpfen reduzierten Handlungsmöglichkeiten Aktionen zu entwickeln, die friedlich sind. Das Unterfangen des friedlichen Gameplays gestaltete sich insofern als absurd, dass es den Spielenden unmöglich gemacht wurde, die Waffen abzulegen. Das einzige nicht kriegerische Werkzeug war ein Hammer, mit dem Strukturen wie Barrikaden gebaut werden können und der zum Symbolwerkzeug der Desertierenden im Film *How to Disappear* wurde. Die Komik entstand zwangsläufig dadurch, dass die Handlungsabfolgen und Performances den heiligen Ernst des Zauberkreises im Huizinga'schen Sinne durchbrechen.²¹² Dadurch, dass die Performances stets im Kriegsgeschehen stattgefunden hatten, in dem online 64 Spielende gegeneinander angetreten waren – also 32 gegen 32 –, wurden die für den Filmdreh konzipierten Choreographien zum *Spielverderbnis* für die übrigen Kämpfenden. Diese wiederum griffen ins "Set" von *Total Refusal* dadurch ein, als sie in der Regel die Performenden angriffen und töteten, oder aber auch deren den Kriegsdienst verweigernde Handlungen imitierten und damit das Spiel störten. Es gehört zum Phänomen von Onlinespielen, dass sich beim Zuwiderhandeln von spielintendiertem *Gameplay* Dynamiken entwickeln, die für abgefilmte Choreographien von großem Vorteil sind. In einer Szene robben vier Avatare gemeinsam um andere Spielende und um deren Avatare herum. Weil das Spielende der eigenen Gruppe sind und es bei *Battlefield V* kein *friendly fire* – also der Schuss auf eigene oder alliierte Soldaten – gibt, können sie darauf nicht mit Gewalt reagieren, sondern müssen die Performances über sich ergehen lassen oder mitmachen. Die Reaktionen auf die Interventionen variierten: Eine spielende Person loggte sich nach längerer Zeit aus, eine andere versuchte mehrmals zu fliehen, während sich vier Spielende vor die Gewehrläufe der Avatare legten und damit die Sicht auf das Schussfeld verwehrten. Andere Spielende schlossen sich an und legten sich dazu, robbten mit, während die überforderte Person, um die herumgerobbt wurde, auf die Performenden wirkungslos zu schießen begann.

²¹² "In all this it is impossible to fix accurately the lower limit where holy earnest reduces itself to mere 'fun'. With us, a father of somewhat childish disposition might get seriously angry if his children caught him in the act of preparing Christmas presents." Johan Huizinga: *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture*, London 1944, S.23

Es mag unproblematisch sein, Krieg zu spielen. Wo sonst gehört er hin, wenn nicht in den Zauberkreis eines Spiels? Dass bei der Kriegserzählung im Computerspiel Ambivalenzen meist ausgespart bleiben, um eine möglichst definierte Gut-und-Böse-Erzählung anzubieten, lässt das erzählerische Potenzial des Mediums ungenutzt. Oft wird der Manichäismus auch komplett ausgespart, wenn die Wehrmacht gegen die Alliierten kämpfen und die Soldat:innen des Dritten Reichs als normale Krieger:innen dargestellt werden, die sich von anderen Armeen nicht unterscheiden. Genau diese Entpolitisierung des Zweiten Weltkriegs findet sich in Spielen wie *Battlefield V* vor, indem z.B. die SS und andere Kriegsverbrecherverbände ausgespart werden, damit eine Identifikation mit dem eigenen stahlhelmtragenden Wirtskörper möglich ist.

Daher ist es auch bedauerlich, dass der Ungehorsam, der etwa in Form von Massendesertionen und Streiks am Ende des Ersten Weltkriegs Ausdruck demokratischer und sozialer Utopien war – ja diesen vielleicht zu seinem Ende zwangen – nicht nur in den meisten Geschichtsbüchern, sondern auch in den Erzählungen des Mediums ausgespart bleibt. Spielverderber:innen sind keine Fahnenflüchtigen, auch wenn sie den Rahmen des Kriegspiels übertreten, es sabotieren oder zum Ende bringen. Dennoch, das Kriegsspielmedium könnte das Schicksal von Deserteur:innen mit erzählen. Vor allem im Kontext von Barbareien des ersten und des zweiten Weltkrieges und den undankbaren Nachkriegszeiten, in denen Fahnenflüchtige noch Jahrzehnte geächtet oder wie in Kriegen der letzten Jahrzehnte noch immer verfolgt werden, würde die Figur des oder der Desertierenden produktive demokratiepolitische Fragen aufwerfen können. Was bedeutet es, Ungehorsam angesichts einer aussichtslosen aber selbstmörderischen Mission oder eine gegen alle Menschlichkeit gerichtete Handlung zu verweigern, wie verarbeitet ein Individuum, seinen eigenen Trupp durch Flucht in Gefahr zu bringen? Haben nicht Massendesertion und soldatischer Ungehorsam zu Demokratie, Frauenrechten und Pazifismus am Ende des zweiten Weltkrieges geführt?

Ist Widerspruch nicht etwas zutiefst Demokratisches, weil er in anderen Gesellschaftssystemen selten geduldet wird? Oder könnte es gar sein – und hier betrete ich spekulatives Terrain –, dass die enge Zusammenarbeit der Gaming Industrie mit dem Industriell-Militärischen Komplex die Erzählung einer positiven, oder

zumindest ambivalenten Figur wie der oder des Fahnenflüchtigen nicht befürworten würde?²¹³

Praxis und Theorie der Aneignung

Die Werkbank der Fahnenflucht in Videospielen

Battlefield V macht, wie jedes Kriegsspiel, den Krieg spielbar. Die Möglichkeiten des Gameplays bleiben weitgehend auf bestimmte Kriegshandlungen begrenzt. Durch seine implizite Regelsetzung drängt das Videospiel die Spielenden ins Kriegsgeschehen – es will, dass man kämpft. Die wenigsten Shooter erlauben es ihren Spielenden, ihre Waffen abzulegen, um nicht-kriegerische Handlungen zu vollführen. Sie sind in ihrer Existenz im Spieleuniversum an ein militärisch determiniertes Aktionskorsett gebunden – womit sie auf den Widerstand des Regelwerks stoßen. Diese Grenzsetzung durch die Programmierung ist essentiell für das Medium; sie ist zugleich unsichtbar. Denn Spiele verführen die Spielenden durch ihre Illusion von Freiheit – die oft durch die gigantischen Open Worlds entsteht – über die Beschränkungen von Regelwerk und Gameplay von vornherein hinwegzusehen. Die Möglichkeit alternativer Handlungen und *emergentem Gameplay* bleibt verborgen, solange die Freiheitserzählungen nicht aktiv durch Experimentierversuche durchstoßen werden. Jeder zugelassenen Handlungsoption steht eine Vielzahl ausgeschlossener gegenüber.

Sowohl Spielende als auch Künstler:innen testen die Grenzen des Möglichen aus und dokumentieren ihre Projekte und Entdeckungen, zum Beispiel auf *YouTube*. Der

²¹³ Alexander Galloway definiert schon 2006 die spieleinhärente militärische Ideologie: “[...] flight simulators, Doom, and now America’s Army are all realistic training tools at some level, they skill builders in a utilitarian sense or simply instructive of a larger militaristic ideology.” Alexander R. Galloway. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis / London 2006, S.71. Zeitgenössische Beispiele des Militärsports gibt es viele. Beispielhaft wäre das Sponsoring von der Gaming Plattform *Twitch*, dass die Spielenden Armee-Werbung aussetzt. Nathan Grayson: *Twitch Forces U.S. Army To Stop Tricking Viewers With Fake Giveaways*. 2020. Online verfügbar: <https://kotaku.com/twitch-forces-u-s-army-to-stop-tricking-viewers-with-f-1844405124> (Zugriff: 17.1.2021) / Oder die Entwickler:innenfirma *Bohemia Interactive*, die auf ihrer Webseite als ihren primären Kunden, die Militärindustrie ausweist und dies kurioser Weise mit “Openminded” betitelt: “Open-Minded: Serving non-defense industries with complex simulation training needs, but only to drive further innovation and positively impact our primary (military) customer.” <https://bisimulations.com/company> (Zugriff: 17.1.2021)

Hyperrealismus der Spielewelt wird dabei enttarnt, Szenen des Absurden werden ausgelöst.

In Spielräumen, die der physischen Realität teils detailliert nachempfunden sind, treffen Spielende und nichtspielbare Charaktere (*NPCs*) als dynamische Kräfte des Algorithmus aufeinander. Wenn Städte mit ihren Verkehrsströmen und Menschenmassen oder Waldlandschaften mit wuchernder Natur ihren physisch-realen Referenten detailliert nachgebildet werden, liegt die Aufgabe für Künstler:innen nahe, darin, Projekte mit *Public-Art-Charakter* zu konzipieren. Das Reizvolle daran ist, dass sich so Ideen umsetzen lassen, die im physischen, öffentlichen Raum unmöglich zu realisieren sind oder schwerlich bezahlbar wären.

Oft sind es kurze Zeitspannen, in denen vor allem *Hacks der Community*²¹⁴ möglich sind, bis die Spieleentwickler:innen das von ihnen nicht Intendierte mit einem *Patch* – einer Software-Korrektur – reparieren. Beispielhaft wären hier die „Leiterkonstruktionen“ im Spiel *Battlefield 1* (*EA DICE*, 2016). Dabei wurden Attrappen von den Spielenden aufgestellt, die als Attrappen von Soldat:innen funktionieren, die Scharfschütz:innen Schüsse entlocken sollen und damit deren Position verraten. Diese Attrappen konnte man stapeln und damit eine erhöhte Position am Schlachtfeld einnehmen und sich somit einen Vorteil sichern. Dadurch standen ab und zu absurde Skulpturen von Holzsoldaten auf dem Feld, bis die Entwickler:innen diese *loopholes* schlossen und die Stapelbarkeit *patchten* (reparierten). So ist das Ziel der Spielenden oft nicht nur, *loopholes* auszumachen und diese dann gegen die Spielmechaniken anzuwenden. In vielen Fällen stellt sich auch Frage, in welchem Zeitfenster eine kreative Umnutzung überhaupt möglich ist.

Der Begriff *context hacking*, der vom österreichischen Künstler:innenkollektiv *monochrom* geprägt wurde, lässt sich auf Videospiele übertragen. Dieser Begriff erweitert den des *Hackens*.²¹⁵ Beim *Hacken* handelt es sich um ein unerlaubtes Eindringen in Technologien im Umfeld politischer, kommerzieller und edukativer

²¹⁴ Hacks sind von der Software nicht geduldete Eingriffe in den Code des Spiel

²¹⁵ Frank A. Schneider, Johannes Grenzfurthner, Günther Friesinger (*monochrom*): Context Hacking. How to Mess with Art, Media, Law and the Market. 2013, online verfügbar: <http://www.monochrom.at/context-hacking-essay/> (Zugriff: 25.11.2021)

Machtstrukturen. Der als emanzipatorischer Akt definierte Begriff wird durch *context hacking* um den Raum nicht-digitaler Öffentlichkeit vergrößert. Er meint hier nicht ausschließlich ein Eindringen in die Struktur des Codes (z.B. im Sinne von *Modding*), sondern lässt sich auch auf Strategien anwenden, die die Grenzen des angedachten Gameplays überschreiten und neue Spielweisen – im Sinne eines *emergenten Gameplays* (“emergent”, im Sinne von aufbrechend)– herstellen. Die Künstler:innen von *monochrom* drücken es in ihrem Manifest so aus:

“Here we also encounter ‘terms of use’ against which we can infringe by modifying social or cultural software, instead of merely using it in the intended fashion, i.e. according to the prestructured rules of the context.”²¹⁶

Vorhandene Werkzeuge können zur Erweiterung der Handlungsmöglichkeiten verwendet werden, um so neue Bedeutungen innerhalb der definierten Erzählwelten entstehen zu lassen. *Monochrom* schreibt:

“When we know how a space, a niche, a scene, a subculture or a media or political practice functions, we can change it and ‘recode’ it, deconstructing its power relationships and emancipating ourselves from its compulsions and packaging guidelines.”²¹⁷

Die in das Medium eingravierten Machtbeziehungen sollen über die Dekonstruktion umkodiert werden.

Strategien der Aneignung und Umnutzung abseits der Veränderung des Codes sind vielfältig. Eine alternative Interaktion mit der Spielewelt, wie z.B. mit Objekten, Architekturen, *NPCs* soll eben diese aus ihrer Zweckgebundenheit lösen und die zugrundeliegenden Mechanismen offenlegen.

Im Folgenden werden Aspekte im Spiel aufgeführt, die durch mehrfache Grenzübertretung die explizit oder implizit im Code verankerten Eingrenzungen des Handelns durchbrechen. Ihre Komplexität wird anhand von gegenwärtigen Beispielen

²¹⁶ Ebd.

²¹⁷ Ebd.

in Videospiele erläutert. Die Spielewelt wird hier nicht als kompetitive Arena – als die sie programmiert ist – sondern als offener Spielplatz bzw. als ein Experimentierfeld für den ungehorsamen Umgang mit dem Medium genutzt.

Mehrere Elemente lassen sich für eine Intervention be- oder umnutzen:

1) *TRESPASSING THE BORDERS OF WARZONES*

Context Hacking: Die Welt von Videospiele ist eine Scheibe, auf der meist Krieg tobt. An ihren Rändern wird sie brüchig, ihr hyperrealer Illusionsraum entblößt das Apparative. Der Blick unter die Texturen offenbart die verschleierte Ideologien von Krieg und Kapitalismus.

2) *HIJACKING NPCs*

Bot-Appropriation: *Non Playable Characters (NPCs)* sind die Statist:innen des Videospiele. Sie sind in einer Schleife aus Tätigkeits- und Bewegungsanimationen programmiert, die dazu dienen, die Spielewelten zu beleben, Gegner:innenschaft herzustellen und Missionen zur Verfügung zu stellen. Ihr Handlungsradius ist oftmals sehr beschränkt, sie *idlen* – führen also Animationen von Bewegungen im Ruhezustand (wie z.B. Kratzen, Husten, Strecken) – in verschiedenen Bewegungen, also husten oder kratzen sie sich am Kinn. Ihre Bewegungsabläufe und Routinen erreichen in Spielen wie *Red Dead Redemption 2* einen Detaillierungsgrad und eine Komplexität, die angesichts zufälliger Passant:innen bei näherer Beobachtung diverse Biographien ablesen lassen.

3) *TEAMMATES WITH BENEFITS*

Social Hacking: Die Verführung von Mitspielenden in Online Multiplayer-Titeln zu emergenten Gameplay, kann un intendierte Gruppendynamiken auslösen und den sozialen Raum des Spiels umdefinieren, ihn *context-hacken*. Dies erfolgt über das Setzen von emergenten Handlungen oder über die Sprach- und Textausgabe oder Gaming-Foren.

4) *LET'S PLAYS (A) & MACHINIMAS (B)*

Image Extraction: Hier wird das Herauslösen von Spielelementen und eine Änderung ihrer Einbettung in einen alternativen Kontext besprochen, um eine Umkehrung der vorhandenen Inhalte herbeizuführen. *Machinimas* – Filme, die in Videospielen gedreht worden sind und von der Story abweichen – sind ein Beispiel dieser Praxis.

Diese Auflistung der oben genannten vier Kategorien verfolgt nicht den Anspruch der Vollständigkeit. So lassen sich bei *Image Extraction* noch Praktiken der *Ingame Photography* einfügen oder Stadtführungen und *Ingame-Touren* ergänzen, die ich hier aufgrund des Dokumentationscharakters als Video von Touren in der 4. Sparte *LET'S PLAYS (A) & MACHINIMAS (B)* eingeordnet habe. *Ingame-Konzerte* wie jenes von Travis Scott in *Fortnite*, die vor allem während der COVID-19 Pandemie populär wurden, könnten eigens über *Social Hacking* besprochen werden.²¹⁸ Events wie *Ingame-Konzerte* und *Happenings* eignen sich ursprünglich dem Wettbewerb untergeordneten Räume. Dadurch wird der ursprüngliche Zweck im Sinne eines erweiterten Gameplays ausgehebelt und weitergedacht. *Modding* als Aneignung wird hier als Sektion nicht eigens angeführt, sondern kann für jeweilige Interventionen und Appropriationen herangezogen werden, wie in der 4. Kategorie *Machinimas (B)* besprochen. In vier Hauptkapitel mit vier Kategorien (*Image Extraction, Context Hacking, Bot-Appropriation, Social Hacking* und *Image Extraction*) und damit einen Analyse-Baukasten, der sich vor allem in Hinblick auf die Praxis von *Total Refusal* anwenden lässt.

1) *Context Hacking - Trespassing the Borders of Warzones*

Architektur ohne Raum: Das Haus als Schachtel ohne Hülle

Wie in einer Westernstadt oder einem Abenteuerpark werden die Gebäude teils zu Fassaden, teils zu abgeschlossenen, innen hohlen aber nicht mit Öffnungen versehenen geometrischen Elementen. Die Architektur gibt es oft nur als Textur. Sie

²¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU> (Zugriff: 25.06.2022)

dient als Körper für aufgetragene Oberflächen oder wird, wie im Falle der *Assassins Creed-Serie* (Ubisoft, 2007-) zu Parkour-Elementen. Ähnlich der Skulpturen von Rachel Whiteread sind sie blockartig wie spielzeugartige Gebäudeimitate. Doch im Gegensatz zu Beispielen aus der Bildenden Kunst wie Whitereads *Nissen Hut* von 2018, sind die Videospieldesigns keine Abgüsse einer physischen Architektur, sondern deren Pastiche oder als deren Modell ihr hyperreales Abbild. Die Arbeiten der Künstlerin bestehen aus lebensgroßen Betonmodellen. Whitereads *Nissen Hut* ist als abgeschlossenes Volumen ein Negativ-Raum, der jeden Zutritt verhindert und damit zur unbegehbaren Skulptur wird. Im Videospiel verhält es sich genau umgekehrt. Der Negativraum – der invertierte Raum ohne Hülle als Abguss seines eigenen Inneren – ist suspendiert und nur die Textur als “Material” vorhanden, aber eben oft als Schachtel auch unbetretbar. In beiden Fällen wird eine Erzählung von der Architektur geleistet, ohne mit der Eigenschaft der Architektur und ihren Modellen ausgestattet zu sein, betretbaren Innenraum anzubieten. Selbstverständlich gibt es Innenräume in Videospielen, oft bestehen manche schlauchartigen Spiele nur aus eben jenen, aber bei Städte- oder Landschaftsnachbildungen sind die meisten Gebäude Fassaden. Ähnlich verhält es sich mit jenen Objekten, die in den ausgewählten Räumen innerhalb eines Videospieles vorzufinden sind. Abseits von aufmachbaren Truhen oder zweckdienlichen Gegenständen wie Heiltränken, finden sich mehrheitlich Objekte, die nicht entnehmbar sind. Viele sind auch starr verankert oder sie verfügen im Falle von Feuer oder Explosion eventuell über Schadensmodelle. Sie sind dabei oft nicht nur reine Dekoration, sondern Requisiten eines *environmental storytellings*, einer Geschichtenerzählung durch den Raum. Theo Triantafyllidis schafft mit einem queeren Ork-Avatar, den er benutzt, um – wie es in der bildenden Kunst häufig Praxis ist – eine Verwirrung zwischen physischer und digitaler Realität zu provozieren. Um seinen Avatar baut er in beiden Sphären gleichermaßen Requisiten, die als überspitzte Requisiten des Videospieldesigns den Pastiche-Begriff ausreizen. In *Role Play* (2017)²¹⁹ verfremdet er das verkitschte Waffenarsenal von Shootern und Phantasy-Games mit knalliger Farbwahl und mischt es mit Fitness- und Alltagsgegenständen. Manchmal treten die *Gaming-Props* – also die

219

<https://www.aqnb.com/2018/07/23/queering-ork-aesthetics-and-existing-beyond-the-virtual-theo-triantafyllidis-in-conversation-with-faith-holland/> (Zugriff: 22.11.2021)

Ingame-Requisiten – abstrakt auf und sind nur noch als Verweis oder Materialassemblage wiederzuerkennen. Wie bei Rachel Whiteread sind die Objekte Requisiten ohne Nutzwert, doch anders als bei der Bildhauerin, werden beim Künstler Triantafyllidis die Gegenstände in Videos weiterverarbeitet, die er in die Rauminstallationen einbettet. Von ihrem Gebrauchswert in der Abstraktion entfremdet, bleiben sie Bühnenobjekte. In einer überreizten Schlacht aus Verweisen und Andeutungen wird der Bildzauber von Videospiele zwischen den Realitäten hin- und hergeworfen und soll assoziativ erst in der Betrachtung inhaltlich vom Publikum aufgeladen werden. Oft sind es die Grenzen der *visual art*, die darin liegen, Bilder zu produzieren und die Geschichten dann optional den Betrachtenden zu überlassen. Die Objekte haben im Game eine erzählerische Zuordnung, einen Sinn, auch wenn dieser nur behauptet wird, weil die Gegenstände nicht verwendbar sind, de facto eingeschmolzen sind in Architektur und Landschaft. Es fragt sich, ob sich außerhalb des Genusses am Bildzauber digitaler Bilder weitere Fragen auftun, wenn diese Requisiten aus ihrem Kontext für ein simples visuelles Spiel herausgelöst werden?

Das Spiel als romantischer Landschaftsgarten

Vielleicht kann man Videospiele mit den romantischen Gärten der Aristokratie vergleichen. Andri Gerber weist in seinem Artikel *The Architectonics of Space* auf Kants Gegenüberstellung von Architektur und Landschaftsgarten hin. Kant schreibt Landschaftsgärten weder Funktion noch Zweck zu. Die Landschaft stellt ein "freies Spiel der Imagination im Akt der Betrachtung" dar ("free play of the imagination in the act of contemplation") und hat damit keine andere Funktion, als zu gefallen.²²⁰ In einer Zeit, wo der den Raum und das Material simulierende Hyperrealismus des Barocks vom *romantischen Klassizismus* – also sowohl den Baustil als auch die zeitgleich auftretende Literaturströmung – abgelöst wird, werden Gärten wie Erzählräume mit Tiefenwirkung gestaltet. Ruinen werden künstlich angelegt, in denen Schmuckeremiten

²²⁰ "Kant would juxtapose architecture against the landscape garden, as the latter has no function or end. Landscape, then, represents a 'free play of the imagination in the act of contemplation,' and has no other function than to please." Andri Gerber: *Architectonics of Game Spaces. Or, why you should Play and Design Video Games to become a better Architect*, in: Andri Gerber / Ulrich Götz: *Architectonics of Game Spaces - The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*. transcript Verlag. 2019 Bielefeld, S.144

²²¹ leben, also Männer als Asketen in Anstellungsverhältnissen, die durch ihren Anblick der Unterhaltung der Aristokratie oder Landbesitzenden – hauptsächlich in der *Gregorianischen Periode* Englands – dienen. Im Ruinenschick der Gartenpracht erinnert der Schmuckeremit in seiner Funktion an die *NPCs* in Games, einer Quasiperson mit erwartbaren Tagesabläufen aber ohne praktische Funktionen. Gesäumt werden die englischen Gartenanlagen von einem sogenannten *Ha Ha*, einem niedrigen, abgesenkten Mauerwerk. So können die Schäfer:innen und Bäuer:innen als Hintergrund-Bewegtildtapete in die Gesamtkomposition des Gartens integriert werden. Wie am Ende einer Map, wo Animationen hinter der Spielfläche *loopen*, deren Boden nie betreten werden kann, ohne dass man aus dem Spiel fliegt, werden auch die ländlichen Kulissen vom gepflegten Garten aus nicht begangen. Andri Gerber erwähnt die Grenzen von Spielwelten und die von Gartenlandschaften als etwas, das unsichtbar gemacht werden muss:

“It is not about bounded spaces; on the contrary, exactly as in video games, it is about concealing the boundaries that are there, yet should not be perceived by the users. It is about time and movement through an ‘open’ landscape, and movement is directed towards selected point de vues and architectures.”²²²

Patina als stilistische Behauptung

Im Zeitalter der Romantik – dem Ausgangspunkt für Naturdarstellungen im Landschaftspathos gegenwärtiger Spiele – entstanden neue Baustile. Die Neugotik verflacht durch ihre perfekte Imitation einer von Anomalien und Unregelmäßigkeiten geprägten Gotik zu einem Zierstil. Die Patina von mittelalterlicher Gotik erhält die Neugotik erst – und das auch nur in verringerter Dosis – wenn sie als Ruine dargestellt wird oder verfällt. Sie ist mehr Kulisse als Architektur, bleibt an den Vorstellungen und Obsessionen des 19. Jahrhunderts haften. In Videospiele wie *The Witcher 3 (CD*

²²¹ “The phenomenon of the garden hermit is typically represented as emerging suddenly in the mid-eighteenth century and disappearing at the beginning of the nineteenth century. On closer investigation, however, it becomes clear that the idea of the hermit had an earlier manifestation in the figure of the druid and [...] a cultural afterlife in the twentieth century, ultimately as the keeper of the mathematical secret of the universe.” Gordon Campbell: *The Hermit in the Garden. From Imperial Rome to Ornamental Gnome*. Oxford 2013, S.25

²²² Ebd.

Projects, 2015) mutet die Gotik durch die Perfektion ihrer Imitation ebenso neogotisch an wie etwa am Beispiel des neuschwansteinartige Herrschaftssitz *Beauclair* im selben Spiel. In den Ruinen der Bauten alter Völker erhält die Darstellung der Elfengotik in *The Witcher 3* dann endgültig den Charakter von Kulissen romantischer Gartenanlagen. Diese besonders spitze, gotisierende Architektur hat keine Funktion, wird als Handlungsraum nicht gebraucht. Ähnlich verhält es sich mit den Zierruinen in Spielen wie *Skyrim* (Bethesda, 2011), die ebenfalls von alten Elfenkulturen errichtet sein sollen. Die Aneinanderreihung der Baukörper oder der einzelnen Elemente haben keinen funktionalen Sinn, sie repräsentieren bloß eine überlegene Monumentalität, Altertümlichkeit und inszenieren die Atmosphäre des Geheimnisvollen. Es handelt sich um dekorative Erzählarchitektur. Andri Garber beschreibt diese Landschaft ohne Funktion, die nur eine bestimmte Atmosphäre erzeugen soll, wie folgt:

*“The entire landscape is constructed around a certain atmospheric effect, which should—in the best case scenario—evoke the sublime. Even if just literally, the fake ruins are actually akin to the doomed nature of the architectonic, in which ruins are real—but not actual.”*²²³

Als Spielanlage fällt die Ähnlichkeit von aristokratischen Gartenanlagen zu der in Videospiele auf. Garber schreibt darüber,

*“[the] English landscape garden is therefore a far better reference for game spaces than architecture: it is, in essence, a realization of pictures or paintings, it is strongly artificial, and it is based on a story that unfolds along a path.”*²²⁴

Hätten englische Landschaftsgärtner die Möglichkeit gehabt, das Wetter mitzugestalten, hätten sie es so gemacht, wie in Computerspielen, wo intensive, häufige und lange Sonnenauf- und Untergänge teilweise im Nebel das Spiel dramatisch aufladen. Garber verweist auf Daniel Vella das *ludic sublime*²²⁵. Das

²²³ Ebd.

²²⁴ Ebd.

²²⁵ Ebd. S. 145

Erhabene wird als eine ästhetische Erfahrung von atmosphärischen *Spieletiteln* ermöglicht.

Alan Butler reist in einem siebenstündigen Unterfangen innerhalb der an romantische Ideale angelehnten Landschaften von *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). In seinem ebenso langen Video liest er in einer Ingame-Performance John Muirs *My First Summer in the Sierra*. Dieser Autor und trug mit Erzählungen romantischer amerikanischer Kulissen zur nationalen Landschaftsmythen bei, die Butler über die Bilder des Videospieles weiterentwickelt vorfindet.²²⁶ Eine Erzählstimme vertont die Reise durch das "Authentische" in einem *Walkthrough* – in einem Durchlaufen durch ein Videospiel, – während das mit künstlichem Bart, Cowboyhut und Perücke verkleidete Gesicht des Künstlers unten rechts im Video zu sehen ist. Die Geschichte, die das Spiel selbst erzählen würde, bleibt in der Ingame-Performance unberücksichtigt. Butler sucht Ähnlichkeiten zu romantischen Gemälden im Spiel, die von dem Maler Albert Bierstadt (1830-1902) angefertigt wurden. Durch das kleine Portraitfenster des Künstlers am unteren Ende des Videos erhält die Arbeit einen absurden *Let's Play-Charakter*, bedient sich also der Ästhetik von kommentierten *Youtube-Videos*. Butler entwickelt hier ein komplett neues Spiel innerhalb von *RDR2*. Er sucht die neuralgischen Orte des Naturpastiches im Game und entlarvt hierbei die überspitzte Abbildhaftigkeit einer digitalen Romantik, verschränkt dabei Malerei, Literatur und Videospiel, die alle im Dienste der erwähnten nationalen Identität im Milieu der Naturromantik stehen – in Verwendung des Ausstellungstitels *Witness to a Changing West* einer Bierstadt-Ausstellung des Gilcrease Museum in Oklahoma. "Die Natur und unser Bild von ihr," so heißt es im Klappentext von "Der Traum von der Wildnis" von Simon Schama, "sind nicht voneinander zu trennen. Landschaft ist das Werk des Geistes; sie besteht ebenso aus Schichten von Mythen und Ideen wie aus Geistesgeschichte."²²⁷ Das Videospiel zeichnet sich als perfekte begehbare Leinwand ab, in der Bilder von Landschaft zu Mythen hochwachsen und in jedem Pixel den Geist des romantischen Erhabenen atmen.

²²⁶ <https://thephotographersgallery.org.uk/whats-on/watch-screen-walk-alan-butler> (Zugriff: 22.1.2021)

²²⁷ Simon Schama: *Der Traum von der Wildnis. Natur als Imagination*. München, 1995 (Klappentext)

Daniel Vella erklärt in seinem Text *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*, dass der Begriff des *ludic sublime*, vor allem zu atmosphärischen *Open World RPGs* wie *The Elder Scrolls IV: Oblivion* passt:²²⁸ Rollenspiele wie diese eröffnen dem Spieler zunächst grenzenlose Weite, die nahezu unendliche Möglichkeiten zu ihrer Erforschung verspricht und ein Ganzes bildet, das sich der Vorstellungskraft entzieht. Für Vella ist das "Erhabene" ein Begriff, der die Poetik der Landschaft angemessen reflektiert. Anhand von britischen Reiseberichten über alpine Landschaften aus dem 17. und 18. Jahrhundert erkennt er im "Erhabenen" jenes Gefühl, in dem sich Freude und Schrecken vermischen. Die Bewegtbildtapete am Ende der *Map* muss landschaftlich beeindrucken, die Künstlichkeit verunsichtbarend wird ihre Sogwirkung mit der Eigenschaft aufgeladen, unerreichbar zu sein - eine vergiftete *Fata Morgana*. Der Versuch, sie zu betreten, kann tödlich enden.

Das Erhabene, erst von der *Spieleengine* mit atemberaubenden Landschaften und tödlicher Natur erzeugt, lässt die Spielenden erstmals klein erscheinen und tritt ihnen fast wie ein eigener Charakter entgegen, wie die *Youtuberin Pixel a Day* erklärt.²²⁹ Die Umgebung mag die Spielenden verschlingen, sie scheint jedoch oft – und das steht im Kontrast zur tatsächlichen Programmierung, in der sich die Welt erst zusammenfügt, sobald sich die Spielenden einloggen – gegenüber den Gamer:innen apathisch zu sein:

"The maddening chaos you're constantly struggling through is an integral part of creating an environment that feels real and alive and totally apathetic to the player's existence. [...] Forget the player's agency. This is the player's impotence. You're not in control here; you are just getting along for the ride."

²²⁸ *The notion of the sublime is not entirely new to game studies. Paul Martin (2011) has employed it to explicate the manner in which the landscape in The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda 2008) is initially presented to the player as a boundless expanse, suggestive of near-infinite possibilities for exploration and constituting a whole beyond the grasp of the imagination. It is unsurprising that the sublime proves well-suited to the task of outlining Oblivion's poetics of landscape – we need only recall the late seventeenth and eighteenth-century usage of the term to address the feeling of delight mixed with terror that accompanied the contemplation of Alpine landscapes for British Grand Tourists like John Dennis (1693) and Joseph Addison (1773).*

Daniel Vella: *No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime*,
<http://gamestudies.org/1501/articles/vella> (Zugriff: 03.05.2020)

²²⁹ "Nature has such a strong and unrelenting presence in these games [Outer Worlds und Rain World], we may call it another character." <https://www.youtube.com/watch?v=6fXIEeU4tPg> (Zugriff: 27.06.2022)

Pixel a Day zieht hier die Indie-Produktionen von *Outer Wilds* (*Obsidian Entertainment, Virtuos, 2019*) und *Rain World* (*Videocult, 2017*) heran, um ein Ausgeliefertsein an die feindselige Umgebung zu beschreiben, deren Effekte auf die Spielenden sie als sublim beschreibt. In einem anderen Video beschreibt sie das von der Romantik herrührende Gefühl des in jenen Indiespielen perfektionierte Erhabenen: “Only when we feel infinitesimally small can we experience that blissful annihilation in the face of something wonderfully, terribly vast.”²³⁰

Spiele scheinen ein unerschöpfliches Potential zu bergen, die tief berührende Großartigkeit von Natur einzufangen. Und trotzdem scheitern sie in den meisten anderen Beispielen von vor allem Open World Games genau darin, die Erhabenheit des Wechselspiels von “Terror und Awe”, also Schauer und Ehrfurcht einzufangen, so *Pixel a Day*:

“Games have an incredible potential to evoke the sublime and many games have featured this kind of unsettling grandiosity. But ultimately, they fall short of capturing the full experience of the sublime because many of these games still function primarily as power fantasies.”

Denn anstatt sich als Spielende in der Weite der Natur klein und ausgeliefert zu fühlen, versetzt sie viele Spiele in die Posse von Allmacht und Heldentum. Es sind Machtfantasien, in denen die Gamer:innen ertrinken sollen.

Pixel a Day taucht ein in die Erzählungen der Romantik, in seiner Gespaltenheit von Ehrfurcht und Schauer, sondern auch in deren maskulinistischen Gegenbilder:

“In her book ‘The Feminine Sublime: Gender and Excess in Women’s Fiction’ Barbara Freeman criticizes some of the romantics for using the sublime experiences to emphasize the centrality of man. [...] Unlike this very masculine desire to dominate the sublime object, Freeman stated that, instead, a ‘feminine sublime’ involves full acceptance of one’s powerlessness in the face of nature. A true embrace of the terrifying otherness of the great unknown, without trying to master or control it. [...] I think this point is directly applicable to games too. Insofar as games evoke the sublime by placing you, the player, in a position of powerlessness, it’s only temporary – so you

²³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=rIj0JK-CDuQ> (Zugriff: 27.06.2022)

can experience just how powerful your enemy is before you defeat it. These games may feature moments of fearful beauty, but they still retain elements of the power fantasy – and there’s nothing wrong with that. It just means that very few games fully capture the spirit of the sublime.”²³¹

Es scheint, als würden viele Open Worlds mit ihren *power fantasies* zerstören, was sie mit ihren weiten Landschaften und Naturspektakel aufwendigst herstellen: romantische Erhabenheit.

2) Hijacking NPCs - Bot-Appropriation

Die Entführung von Statist:innen als künstlerische Praxis

Non Playable Characters (NPCs) sind die Statist:innen innerhalb von Videospiele. Mit ihren routinierten Abläufen beleben sie die Welt, vergeben Quests, greifen an, unterstützen im Kampf oder schaffen ein Gewusel in Städten, Dörfern und an Wegen. Oft gehen sie einer Tätigkeit nach, performen Arbeit und erzeugen damit ein Bild von Normalität, das den erzählerischen Kosmos erst konsistent macht. Ihre Rolle der Repräsentation von Normalität dient vor allem als *Kontrastmittel*, von dem sich der Avatar mit seiner oft flamboyanten Rüstung und seinen heldenhaften Aufgaben abheben kann. Wie in der Fernsehserie *Westworld* (HBO, 2016) agieren die (in Games digitalisierten) Körper von Schauspielenden für den Solipsismus der Konsumierenden. Alles dreht sich um die Hauptfigur, die Unterhaltung der Spielenden. Die *NPCs* erscheinen erst, wenn der Avatar spawnt, davor existieren sie *de facto* nicht als Bild, fangen erst durch die Spielenden an zu existieren. Um die Aufgaben der *NPCs* und die Komplexität ihrer Bewegungsabläufe nachzuvollziehen, werden hier drei Beispiele einer besonders elaborierten Gestaltung aus *Red Dead Redemption 2* vorgeführt. Hier sind sie bemerkenswert komplex programmiert, dass sie alleine an einem Werktag mehrere Dutzende voneinander abweichende Aufgaben erledigen. Über eine Million verfolgten den *Youtuber*

²³¹ Ebd.

DefendtheHouse, als er in *Following NPC's in Red Dead Redemption 2 for a Whole Day* drei *NPCs* in ihrem Alltag über einen *Ingame-Tag* und eine *Ingame-Nacht* begleitete.²³² Wir werden hier also zu Voyeur:innen einer naturalistisch beschriebenen Chronologie im Tag eines einfachen Arbeiters. Die Simulation von Arbeit folgt hier keinem praktischen Zweck außerhalb der performativen Darstellung von Arbeit, um die Welt anschaulich zu beleben. Der Nagel wird nie durchs Holz geschlagen, das Pferd wird nie das Heu gefressen haben. Die *NPCs* sind in einer einprogrammierten Choreographie gefangen, unfähig aus ihr herauszutreten. Zum Beispiel bleibt einer der *NPCs* abrupt eine Zeit lang irgendwo nachdenklich stehen, geht seiner Rolle nicht mehr nach.

Nur die Spielenden können die Tätigkeitsschleifen der *NPCs* stören, zu denen sie anschließend wieder zurückfinden, um von Neuem ihr Tagwerk zu beginnen - eine Sisyphusarbeit. Die *NPC-Statist:innen* sind *Pastiches*, die die Normalität von physisch realen Arbeitsprozessen repräsentieren.

In *Hardly Working (2022)* erarbeiteten wir – im Kollektiv von Susanna Flock, Michael Stumpf, Robin Klengel und mir – eine Arbeitsethnographie in *Red Dead Redemption 2*. Die vier Hauptdarsteller:innen des Films – eine Wäscherin, ein Stallknecht, eine Straßenkehrerin, ein Handwerker – sind *Statist:innen*, die in der Geschichte des Spiels keine große Rolle spielen. Mit ethnographischer Genauigkeit beobachtet der Film ihren Arbeitsalltag: ein aus Schleifen bestehender Rhythmus, der sie täglich und unermüdlich arbeiten lässt, ohne dass daraus je ein Produkt oder eine Statusveränderung entstünde. Der *NPC* ist eine Überspitzung des "Animal laborans", das Hannah Arendt – im Gegensatz zum handelnden Subjekt – als Individuum beschreibt, dessen Arbeitsleistung nichts am *Status Quo* verändert, sondern diesen sogar festschreibt. Arbeit wird hier zu einer reinen Performance, die ihrer selbst wegen ausgeführt wird. *NPCs* vollführen Ersatzhandlungen, die keinen gesellschaftlichen Nutzen erzeugen und dennoch für den Schein der Wahrung einer sozialen Ordnung ausgeführt und erzwungen werden.

NPCs sind digitale Sisyphos-Maschinen, die keinerlei Perspektive auf einen Ausbruch aus ihren Tätigkeitsschleifen haben. In jenen Momenten, in denen der Algorithmus

²³² <https://www.youtube.com/watch?v=MrUJJgppMn4> (Zugriff: 28.1.2021)

ihrer Existenz Unstimmigkeiten aufweist, brechen die NPCs aus der Logik der totalen Normalität aus, legen ihre eigene Fehlerhaftigkeit frei und wirken dabei berührend menschlich. Wir haben versucht, in einem 20 minütigen Film herauszuarbeiten, dass Arbeit als Tätigkeit zur Performance verkommt, aber gesellschaftlich vorausgesetzt wird. Die *NPCs* sind dabei hyperreale Pastiches ihres physisch-realen Vorbilds, deren Arbeitsbegriff in seiner Repräsentation entlarvt wird. Erst im Spiegelbild, im *Simulacrum* also, erkennt man hier den "Glücklichen Sisyphos". Camus schreibt über ihn als jemanden, der trotz der Sinnlosigkeit seiner Arbeit zufrieden ist:

"I leave Sisyphus at the foot of the mountain! One always finds one's burden again. But Sisyphus teaches the higher fidelity that negates the gods and raises rocks. He too concludes that all is well. This universe henceforth without a master seems to him neither sterile nor futile. Each atom of that stone, each mineral flake of that night-filled mountain, in itself forms a world. The struggle itself toward the heights is enough to fill a man's heart. One must imagine Sisyphus happy."²³³

Die Mühen des Schuftenden werden durch eine Art *Blackbox* legitimiert, ihr Sinn ist die Mühe ("struggle") selbst, die ihn ausmacht und seine Identität definiert.

Und so sind die *Sisyphos-Pastiches* als *NPCs* in großer Zahl auf der Bühne urbaner oder ländlicher sowie klimatisch vielfältiger Regionen in ihren Routinen eingespannt. Sie verfolgen ihre komplexen Schleifen unabhängig davon, ob die Spielenden jemals davon etwas mitbekommen. Insofern gleichen sie den unbedeutenden Dingen, von denen Roland Barthes annahm, dass sie in Texten einen Wirklichkeitseffekt erzeugen.

234

Manchmal erlangt der *NPC* eine Art widerständige Persona, wenn Programmierfehler ihn zu unberechenbaren Handlungen verführen. Es sind Fälle dokumentiert, in denen

²³³ Albert Camus: *The Myth Of Sisyphus And Other Essays*. 1955, S.78

²³⁴ "Es gibt auch eine bürgerliche Kultur des reinen Konsums. Ganz Frankreich ist in diese anonyme Ideologie eingetaucht: Unsere Presse, unser Film, unser Theater, unsere Gebrauchsliteratur, unsere Zeremonien, unsere Justiz, unsere Diplomatie, unsere Unterhaltungen, das Wetter, das Verbrechen, über das wir urteilen, die Hochzeit, die uns bewegt, die Küche, von der wir träumen, die Kleidung, die wir tragen, alles in unserem Alltagsleben ist davon abhängig, wie die Bourgeoisie die Beziehungen zwischen dem Menschen und der Welt sich vorstellt und uns darstellt. Diese 'normalisierten' Formen erregen desto weniger Aufmerksamkeit, je weiter sie verbreitet sind, und leicht verliert sich ihre Herkunft im Ungewissen. Sie genießen eine Zwischenstellung: Weder sind sie unmittelbar politisch noch unmittelbar ideologisch, friedlich leben sie zwischen den Aktionen der politisch Engagierten und den Streitigkeiten der Intellektuellen; von den einen wie von den andern mehr oder weniger unbeachtet, verschwimmen sie in der ungeheuren Masse des Undifferenzierten, Unbedeutenden, kurz: des Natürlichen." Roland Barthes: *Mythen des Alltags*. Paris 1957, S. 292

manche *NPCs* auch scheinbar aus ihrer Rolle treten und Protagonist:innen mit Fäusten attackieren. In diesem konkreten Fall, wird in einem *Youtube-Kanal RDR2-Gameplay* gezeigt, wie der Protagonisten-Avatar anscheinend willkürlich und plötzlich von einem *NPC* mit Fäusten attackiert wird, worauf ein anderer Passant ihn mit einem Messer ersticht.²³⁵ Auf dem *Social News Aggregator reddit* wurde daraufhin diskutiert, ob diese eskalierenden, aus der Rolle brechenden *NPCs* in ihrem Algorithmus kriminelle Gene eingepflanzt bekommen haben, oder ob es nicht die Spätfolge einer “rechtsbrecherischen” Handlung des Protagonisten selbst war.

Und so bleibt vorstellbar, dass ein *NPC* ein Eigenleben entwickelt, Intentionen abseits der Programmierung entwickelt und absichtlich Unfug nach eigenen Vorstellungen mit der Welt treibt, in die er “hineingeworfen” wurde. Er repräsentiert als nicht autonome Statisten-Maschine etwas, das zwischen einer unbelebten Requisite und einem: Statist:in steht. Eine sich bewegende Schaufensterpuppe mit eingeschränktem Handlungsradius, aber in seiner vielfältigen Mehrzahl atemberaubend komplex. Es sind somit nicht nur die Tätigkeitsschlaufen, sondern auch die Masse an unterschiedlichen, performenden *NPCs* erwähnenswert: In der altägyptischen Welt *Assassins Creed: Origins* zum Beispiel behauen *NPCs* Steine, schleifen Juwelen, entweiden Krokodile, beschreiben Papyrus, jäten, pflügen, sicheln, pflücken, hacken, sägen, töpfern, fischen und hämmern.²³⁶ Dieses Beispiel steht für die Obsession der Repräsentationen von Arbeit in zeitgenössischen Spielen. Dabei werden in den hyperrealistischen Welten unzählige Aktivitäten *motion-gecaptured* und dann als komplexe Arbeitsabläufe programmiert. Der irische Künstler Alan Butler spricht in einem Interview mit Matteo Bittanti über das künstlerische Material der *NPCs* in dem Spiel *GTA V*:

“The homeless people, the weeds, the barking dogs, the joggers, the coffee-shops, the cranes, the graffiti – basically all the things that serve no function in the ‘narrative’ of the game. The idea is that in order for us to believe in what we are seeing, the vista has to be full of things that we are not even looking at. So there’s this narrative we are

²³⁵ https://www.reddit.com/r/reddeadredemption2/comments/f6pkxz/ive_never_seen_an_npc_do_this/ (Zugriff: 25.03.2020)

²³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=4cRgaHbqY5s> (Zugriff: 06.04.2020)

consciously following, and then the ambient reality in which it is immersed. And it is this ambient reality that became my area of exploration."²³⁷

Künstlerische Interventionen mit *NPCs* finden sich bei der schon erwähnten Arbeit von Thomas Hawranke. Sein menschlicher Avatar mutiert innerhalb von *GTA V* zum Tier. Als Reh oder Katze wandert Hawranke dann auf dem Asphalt, während sich hinter ihm Autos und Lastkraftfahrzeuge zu stauen beginnen. Die *NPCs* in den Fahrzeugen können das Tier nicht von einer fahrenden Person unterscheiden und können auf der engen Brücke nicht ausweichen. Die Autofahrer:innen-*KIs* werden somit in Massen gezwungen, einen Stau zu bilden, um hinter dem Tier im Schritttempo zu fahren.²³⁸ Ein anderes Beispiel findet sich in *Coll.Eos Following Bit* von 2013. Das Kollektiv besteht aus Colleen Flaherty und Matteo Bittanti, die beide in *Following a Bit* Vito Acconcis *Following Piece* von 1969 wiederaufführen. In *Following Piece*, das Teil der Serie *Street Works IV* ist, verfolgen die Konzeptkünstler:innen Passant:innen, bis sie in Gebäuden oder Fahrzeugen verschwinden.

Die daraus entstehenden Berichte sandte er anschließend an verschiedene Mitglieder der Kunstszene. *Coll.Eo* wiederholt Acconcis Performance in *Grand Theft Auto III*s Welt von Liberty City. Der dem Altvater der Konzeptkunst nachempfundene Avatar verfolgt zufällig ausgewählte *NPCs* bis sie sterben oder in Fahrzeuge einsteigen oder Gebäude betreten. Der dabei entstehende Moment des hautnahen *Stalkings* entfällt zugunsten der Komik der unbeteiligt wirkenden und sich nicht behelligt fühlenden *Non Playable Characters*. Der *NPC* würde erst auf den digitalen Acconci reagieren, wenn er ihn in irgendeiner Form berühren würde, oder der Avatar begänne, mit Schusswaffen oder besonders auffälligem Fahrverhalten die Aufmerksamkeit der Spielewelt auf sich zu lenken. Der Abstand zwischen Verfolgten und Verfolger:innen bleibt immer groß genug, weshalb eine Reaktion der:s Verfolgten dem:r Verfolger:innen gegenüber ausbleibt. Solange sich Spielende unauffällig verhalten – und alles in diesem Medium spricht dagegen, dass Spielende das sollten – werden die Gamer:innen zu reinen Besucher:innen einer um sie herum sich immer neu *rendernden* (also digital

²³⁷ Matteo Bittanti: Interview: Alan Butler And The Aesthetics Of The Video Game Re-Enactment. 2017. Online verfügbar: <https://www.gamescenes.org/2017/05/interview-alan-butler-.html> (Zugriff: 06.04.2020)

²³⁸ (Zugriff: 06.04.2020)

vorrausberechnende Darstellung) Atmosphäre. *Following Bit* ignoriert hier die in das Medium eingeschriebene Interaktivität komplett und lässt den Avatar in der Verfolgung eines *NPCs* in seiner Passivität selbst *NPC-artig* werden: Abseits der Vorwärtsbewegungen des Charakters führt der Avatar beim Warten bei Kreuzungen lediglich vom Algorithmus vorgefertigte *idle animations* aus, also menschlich wirkende beiläufige Handlungen wie Sich-am-Kopf-kratzen. Durch die Performance wird der Avatar zum Imitat eines *NPCs* und die Welt um ihn herum bleibt ungestört und friedlich und muss vorerst nicht ihre Krallen ausfahren.

3) *Social Hacking*:

Teammates with Benefits

Freundschaft und Coop: der soziale Raum als *Sandbox*

Dieses Kapitel wurde in Zusammenarbeit mit Michael Stumpf, der Teil des Kollektiv Total Refusal ist, geschrieben. Sein Anteil geht von Seite 116-119 und endet bei dem Kapitel "Körper und Verkörperung".

In den Welten von *Multiplayer Online Games* tritt sich eine Vielzahl an Avataren nicht nur gegenüber, es wird auch zusammen gekämpft und miteinander gespielt. Das *Online Game* ist ein sozialer Raum für Experimente und Aneignungsstrategien, aus denen Gruppen ein alternatives Gameplay entwickeln. Der *Coop-Modus*²³⁹ oder das *Teampplay* lassen einen sozialen Raum in Videospielen entstehen, in dem sich Bindungen entwickeln können. Deshalb wird für viele *Online Games* nicht nur ein Werkzeugkasten

²³⁹ Der *Coop-Modus* bezeichnet einen Modus, in dem mindestens zwei Spielende gemeinsam die Aufgaben eines Games zu bewältigen versuchen.

mit kriegerischen Instrumenten zur Verfügung gestellt, sondern ebenso einer für kooperatives *Gameplay*. Oft entscheidet hier die Teamfähigkeit weitaus mehr über den Erfolg einer Gruppe, als der individuelle Einsatz: Damit sich Spielende, die einander persönlich nicht vertraut sind, in zusammengewürfelten Gruppen organisieren können, werden optionale Elemente der Koordination und der Kollaboration vorgegeben. Es werden kooperative Bausteine identifiziert und die Möglichkeiten der durch sie zustande kommenden Beziehungen ausgemacht. Dort, wo sie auftreten, schimmern die Persönlichkeiten der Spielenden durch die Hüllen ihrer Avatare – und Freundschaft wird möglich. Untersucht wird jenes freundschaftliche Erlebnis, das den Rahmen der bloßen Kollegialität sprengt und das Gewebe des Spiels durchbricht, um neues friedliches *Gameplay* zu entwickeln. Anhand von den *Reaper Lords* und den *Fuel Rats* werden zwei Beispiele analysiert, in denen innerhalb von Multiplayer:innen alternatives *Gameplay* entworfen wird, das auf Solidarität beruht und den Charakter von Teams als familiär-freundschaftlichen Bezugspunkt definiert.

Elemente des Coop

Multiplayer Games bieten ein Bühnenbild, auf dem mehrere Spielende gegeneinander antreten können oder sich miteinander gegen das Spiel (im *Coop Modus*) oder andere Spielende zusammenfinden.²⁴⁰ Es unterscheidet sich somit vom *Singleplayer*, in dem einzelne Personen Hindernisse innerhalb des Spiels zu überwinden versuchen. Für das Zusammenwirken von mindestens zwei opponierenden Gruppen werden Werkzeuge der Kommunikation und der Interaktion anhand zeitgenössischer Spielestrukturen aus dem *Triple-A-Sektor*²⁴¹ analysiert.

²⁴⁰ Vgl. Benjamin Beil (Hg.): *Theorien des Computerspiels: Zur Einführung*. Siegen 2012, S.209,

²⁴¹ D. Muriel und G. Crawford hierzu in ihrem Glossar: "AAA: Pronounced 'Triple A'. This is an informal term. The 'video game' equivalent of 'blockbuster movie'. That is to say, they are mainstream, well-funded, and heavily-promoted, major releases from the big video game publishers."

Daniel Muriel, Garry Crawford: *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games*, London 2018, S.185

Zu allererst ist hier die Chatfunktion zu nennen, die in nahezu allen Spielen des *Multiplayer* Metagenres Verwendung findet. Es ist eine *extradiegetische Funktion*²⁴², die je nach Wahl Verbündete, Mitglieder der eigenen Gruppe (*Team, Party, Posse, Gilde* bzw. *Squad*), alle Mitspielenden, oder auch das lokale Umfeld bzw. bestimmte Interessensgruppen (wie im Falle eines Chats) adressiert, um die Kommunikation mittels Text- und Sprachnachrichten zu ermöglichen. Diese können sowohl frei eingegeben bzw. aufgenommen, oder aus vorgegebenen Nachrichten wie Appellen, Bestätigungen oder auch Danksagungen ausgewählt werden. Die Auswahl dieser vorgefertigten Botschaften orientiert sich dabei meist stark an den Aufgabenstellungen der Spielenden und forciert damit eine zweckorientierte Kommunikation. Freie Sprachkommunikation in zufällig erstellten Gruppen Spielender kommt hingegen in erster Linie immer dann zum Einsatz, wenn es die Komplexität des Spielgeschehens erforderlich macht. Die textbasierte Chatfunktion wird je nach Spiel automatisch moderiert, um *indizierte*, also unerlaubte Begriffe wie Beleidigungen gegenüber anderen Spielenden zu unterdrücken oder umzuwandeln, sodass aus einem "Fuck you" etwa einem "Garden you" wird, was häufig zur Bildung alternativer Schreibweisen führt, um Kommunikationsregeln zu umgehen. Das erinnert an die Anti-Vietnamkriegsdemonstrationen in den Niederlanden, in denen die von der Polizei verbotene Parole "Johnson moordenaar (Johnson der Mörder)" durch die Parole "Johnson molenaar (Johnson der Müller)" ersetzt wurde. Spielverderberisches Verhalten geht freilich über die Grenzen der sprachlichen Kommunikation hinaus und kann so z.B. auch ein bewusstes (intradiegetisches) Behindern der Mitspielenden bedeuten. Hier konzentriert man sich auf das Gegenteil des sogenannten *Toxic Behaviour*²⁴³, also nicht auf spielerisches Fehlverhalten. Denn es geht um kooperative Spielelemente und Gesten der Freundschaft. Somit bildet die Chatfunktion eine wichtige Grundlage für gemeinsames Vorgehen in *Multiplayer Online Games* und vermag stellenweise auch die Abwesenheit traditioneller Hierarchien durch autonome Koordination wett zu machen. Gemeinsam mit dem Spielmodus der Sandbox (eine

²⁴² Dieser Begriff aus der Erzähl- bzw. Spieltheorie bedeutet bezogen auf das Computerspiel all jenes, das zwar Teil des Spiels, nicht jedoch Teil der Spielwelt ist. Dementsprechend bezeichnet er intradiegetisch etwas zur Spielwelt Gehöriges. Beispiele hierfür sind das Menü oder die Schaltfläche, also das *User Interface, UI*.

²⁴³ Teemu Saarinen: *Toxic Behaviour in Online Games*, 2017, <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201706022379.pdf> (Zugriff: 16.10.2022)

offene Spielwelt, die im Kapitel "Der soziale Raum der Sandboxes" näher erläutert wird). Im ersten Teil dieses Textes wird besprochen, wie solidarisches und freundschaftliches *Gameplay* in Titeln mit agonalem Setting hergestellt werden kann. Hierbei geht es um Kommunikationswerkzeuge, die sehr zweckorientiert sind und nur Funktionen erfüllen, weshalb sie für Freundschaft umgenutzt werden können. Dennoch gibt es Spielmodi wie den der Sandbox, in dem die Stimme und der Voice Over nur eine Möglichkeit für emergentes, solidarisches Spielen ist.

Das Vorgehen im Sinne eines gemeinsamen Ziels, wie etwa dem Erfüllen von Aufgaben bzw. sogenannten Quests (in Erzählstränge verwobene Aufgabenstellungen) oder dem Handel unter Avataren wird durch das Spiel, aber auch durch weitere Werkzeuge abseits der direkten Kommunikation unterstützt. Deren Zweck besteht darin, den Spielenden die Aufgaben ihrer Teams begreifbar zu machen, ihnen die Erfüllung ihrer persönlichen Rolle im Team nahezulegen und ein kollaboratives Handeln auch ohne komplexe (sprachliche) Kommunikation zu ermöglichen. Dem dient das sogenannte *User Interface (UI)*, das die Spielenden über Aufgaben- und Teamstatus sowie die Bedürfnisse und Appelle der Mitspielenden auf dem Laufenden hält. Karten geben Überblick über Schlüsselpunkte in der Spielwelt; direkt über die Spielwelt geblendete Symbole kommunizieren den Status anderer Avatare (und zeigen so z.B. den Sanität:innen im *Online Shooter Battlefield 1 (DICE, 2016)*, wo ihre heilenden Hände am notwendigsten gebraucht werden). Darüber hinaus forcieren häufig Belohnungsmechanismen das rollenkonforme Verhalten in Spielen, in dem etwa die Avatare von Spielenden, die ihre Teamaufgaben besonders gewissenhaft erfüllt haben, am Ende einer Spielrunde für alle Mitspielenden sichtbar hervorgehoben werden. Die von Spielen intendierten, zweckorientierten Kommunikationswerkzeuge dienen damit überwiegend der Herstellung von Beziehungen, die auf Rollenkonformität und Pflichterfüllung beruhen. Bevor hier nun aber weiter über diese Kommunikationswerkzeuge im Prozess der Annäherung zwischen Spielenden gesprochen werden kann, gilt es zunächst, deren Verhältnis zu ihren Avataren als *Mediatoren der Annäherung* auszuleuchten.

Körper und Verkörperung

Um mit der digitalen Welt des Videospieles zu interagieren, bedürfen die Spielenden selbst einer kontrollierbaren Form eines Avatars. Nicht jede Repräsentation des oder der Spielenden wird als Avatar begriffen. Der Begriff kommt gemeinhin immer dann zum Einsatz, wenn eine Identifikation der Spielenden mit dem Avatar stattfindet. Sie schließt damit identitätslose Formen wie die schlichten Balken aus – die die Schläger eines *Ping-Pong*-Spiels abstrakt darstellten – mittels derer sich Spielende im Videospiel *Pong* bereits seit 1972 Bälle zuspielen konnten. Wenn also in Folge von Avataren die Rede ist, so werden darunter komplexe Körper verstanden, wie Fahrzeuge, Tiere, oder eben menschliche Charaktere.

Ebenso wie in der Form der Avatare unterscheiden sich Videospiele in ihrer graphischen Repräsentation. Hier gibt es einerseits Avatare, die für die Spielenden selbst (in dritter Person) sichtbar sind – gewissermaßen verlassen die Spielenden in diesen Fällen die von ihnen gesteuerten Körper und beobachten diese von außen – oder andererseits Avatare, in deren Haut die Spielenden nicht nur im übertragenen Sinne, sondern auch perspektivisch schlüpfen, wie es in sogenannten *First Person* Spielen der Fall ist.

Wenngleich wir es hier mit unterschiedlichen Sichtachsen zu tun haben, machen sich beide Darstellungsformen Werkzeuge zunutze, mit denen symbiotische Beziehungen zwischen den Spielenden und ihren Avataren hergestellt werden können. Diese arbeiten zum Beispiel mit der *customization* des Avatars, das heißt mit seiner Angleichung in Aussehen und Stimme an die Bedürfnisse der Spielenden, wie etwa in vielen Rollenspielen oder *Open World Games*. So suggerieren vor allem *First Person Shooter* – wie z.B. im zuvor genannten *Battlefield 1* – die vorausgesetzten Reaktionen der Spielenden auf das Spielgeschehen perspektivisch, in dem die Kamera etwa ein Zusammenzucken bei Beschuss des Avatars andeutet.

Anders als das Verhältnis zwischen Filmkonsument:innen und Protagonist:innen ist die Bindung zwischen den Spielenden und ihren Avataren interaktiv im Sinne einer gegenseitigen Einflussnahme. Da die Spielenden nicht nur emotional, sondern in ihren

praktischen Handlungen auf das Verhalten ihrer Avatare reagieren können – wie auch umgekehrt die Avatare auf die Spielenden – wird eine Charaktersymbiose zwischen Wirtskörper und Spielenden möglich.

Mit zunehmender bilderzeugender Präzision steigt die Möglichkeit eines *monadischen* Verhältnisses zum Avatar – also eines Verhältnisses, in dem die Spielenden ihre Avatare nicht als Schauspielende, sondern als Selbst begreifen. Das wirft in den *Game Studies* immer wieder die Frage nach der zwischen den Spielenden und Avataren stattfindenden psychischen Projektion bzw. der Projektion von Persönlichkeiten auf: Casey Harts Untersuchungen ergaben in dieser Hinsicht, dass sich Spielende bei der Steuerung ihres Avatarverhaltens weder von ihrem Selbstbild noch ihrem *Ich-Ideal* maßgeblich leiten lassen.²⁴⁴ Das ist zum einen mit Sicherheit den Spielmechaniken selbst geschuldet, die mittels Belohnungsmechanismen bestimmte Verhaltensformen forcieren – sei es durch extradiegetische Maßnahmen wie einer Punktebewertung (*Score*) oder schlichtweg dadurch, dass bestimmte Spielweisen eher zum Erfolg führen.

Fest steht, dass sich Spielende durch das Besetzen eines Avatars (und das Besetztwerden durch einen Avatar) zu experimentellem wie auch kontroverserem Verhalten eingeladen fühlen: Nicht selten werden *Chats* in Spielen – vor allem jenen, die durch kompetitive Strukturen ein höheres Frustrations- bzw. Aggressionspotential im Windschatten der Anonymität aufweisen – von höchstgradig diskriminierenden Beschimpfungen und amoralischen Bemerkungen dominiert. Gleichzeitig muss demgegenüber aber festgestellt werden, dass Avatare ihren Spielenden ebenso das Überwinden körperlicher wie auch sozialer Barrieren ermöglichen. Avatare sind keine übertragenen Repräsentationen realer Selbstbilder, sondern vielmehr Ausdrucksformen des Selbst mit den Mitteln des Spiels – ähnlich, wie auch eine Zeichnung als Ausdruck des Selbst mit den Mitteln des Zeichnens begriffen werden kann.

In der Tat sind Zerwürfnisse zwischen Spielenden nur selten durch reale Charakterzüge (wie etwa die politische Gesinnung) motiviert, sondern finden überwiegend in einem

²⁴⁴ Casey Hart: Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. <http://gamestudies.org/1702/articles/hart> (Zugriff: 16.10.2022)

beobachteten Fehlverhalten der anderen Avatare (also dem spielrelevanten Verhalten der Mitspielenden) ihre Rechtfertigung.

Aufgrund der entkoppelten, extradiegetischen Natur sprachlicher Kommunikation treten die Avatare der Mitspielenden zunächst als stumme *Anderer* auf, die primär im Hinblick auf die vom Spiel intendierte Normalität ihres Verhaltens (also *Prosozialität* oder *Proaktivität*²⁴⁵) bewertet werden. Das heißt, in der Wahrnehmung des Verhältnisses zwischen den Avataren der *Anderen* und ihren Spielenden existiert ein Bruch, der in der Beziehung zum eigenen Avatar abhandengekommen ist. Fernab des eigenen Charakters, der als Symbiose aus Spielenden und Avataren besteht, bevölkern die *Anderen* lediglich als Rollenspieler die eigene Welt, deren Steuerung durch Spielende zwar mitgedacht wird, die jedoch nicht als symbiotische Akteure, sondern nach den Regeln des Spiels begriffen werden. Damit es also im Kontext des Spiels überhaupt zur Bildung einer Freundschaft kommen kann, bedarf es der Überwindung dieses Bruchs. Es wird notwendig werden, die Abgeschlossenheit der anderen Avatare und deren Persönlichkeit aufzusprengen und die *anderen* entsprechend der Selbstwahrnehmung als verkörperte Spielende wahrzunehmen. Denn ein Verhältnis zu anderen Avataren kann letztlich nie mehr sein als eine Objektbeziehung, die sich durch bloßen Zweck begründet. So lässt sie sich allenfalls als eine Form der Kollegialität begreifen – durch gewissenhafte Pflichterfüllung gewachsen.

Die Stimme aus einer anderen Welt

Das Ertönen der Stimme als innerpersönliches Merkmal der Mitspielenden vermag mit den abgeschlossenen Persönlichkeiten ihrer Avatare nicht zu koexistieren; es sprengt die geschlossene Sphäre des Spiels und teilt seine Erzählung auf. Die Stimme dringt in den *Zauberkreis* der Spielenden ein und unterscheidet sich klar von den Tönen der

²⁴⁵ Casey Hart teilt Spielendenverhalten in proaktive und prosoziale Archetypen: "Within the inventory, the personality dimensions can be broadly separated into two categories: proactive and prosocial. The dimensions of extraversion and openness are associated with proactive tendencies like the individual's dynamism or desire for power, status, and agency. Within game [sic], this could take the form of the player's willingness to find alternate solutions to presented problems, to interact heavily with NPC characters, or to explore the game environment to greater degrees than their counterparts. The dimensions of conscientiousness, agreeableness, and neuroticism are generally interpreted as prosocial tendencies and are associated with the individual's desire to function as part of a group, get along with others, and respect or dogmatically adhere to social convention." Casey Hart: *Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars*. <http://gamestudies.org/1702/articles/hart> (Zugriff: 16.10.2022)

Spielweltlichkeit. Sie lässt als Fremdkörper die physische *Außerweltlichkeit* in das Spiel einfließen, als etwas Fremdes, Persönliches. Michael Eggers formuliert hier in Bezug auf die Stimme Derridas *Politik der Freundschaft*:

“Die Stimme steht hier für einen sprachlichen Bezug zum Anderen, der sich gerade durch seine Offenheit auszeichnet, durch die Unmöglichkeit einer subjektiven oder auch kollektiven Inbesitznahme.”²⁴⁶

Es reißt das Kostüm des Avatars. Unter seinem Stoff blitzt die Subjekthaftigkeit der Verkleideten als neuer Raum auf. Die Spielendenstimme vermittelt einen Bezugspunkt für Sympathie und Assoziationen, die in die Welt der Spielenden hineinführen. Zwar tritt die Stimme auch zweckgebunden auf und ist damit weder Garant noch notwendige Kondition für das Entstehen von Freundschaft, doch öffnet die Preisgabe der *persönlichen* Stimme einen Dialog über den Kontext des Spiels hinaus.

An diesem Punkt entsteht Kollegialität und daran angeknüpft, das Potential von Freundschaft. So wird aus dem halböffentlichen Raum²⁴⁷ einer lizenzierten Spielesoftware einer, in dem sich Menschen in Massenmedien treffen und Beziehungen miteinander flechten. Worin unterscheidet sich die Freundschaft dann vom pflichtbewussten Erfüllen kollegialer Dienste? Wie gestaltet sich Freundschaft im anonymisierten Spielfeld des Online-Spiels? Es verweben sich kollegiale, den spielerischen Erfolg fördernde Elemente der Kooperation mit Gesten der Freundschaft, die nicht an einen spielerischen Nutzen gebunden sind: Die stete Sorge umeinander, das Rächen getöteter Freund:innen-Avatare und der Austausch über Dinge abseits des Spielekontexts. Somit baut die Freundschaft zwar auf Kollegialität auf, überholt diese aber an den Grenzen des Spiels. Beide sind sie rein optionale Elemente des kompetitiven *Gameplays*: In *Multiplayer Online Games-Serien* wie *Battlefield (Electronic*

²⁴⁶ Michael Eggers: *Texte, die alles sagen: Erzählende Literatur des 18. und 19. Jahrhunderts und der Theorien der Stimme*, Würzburg 2003, S.163

²⁴⁷ Die Halböffentlichkeit von Videospiele könnte mit sogenannten *BIDs* verglichen werden. *BIDs (Private Business Improvement District)* imitieren den öffentlichen Raum, obwohl sie gänzlich einer kommerziellen und streng versicherheitlichen Logik verschrieben sind. In Videospiele werden Stadt- und Landräume entworfen, deren Spielregeln nur ein sehr eingeschränktes Set an Handlungsoptionen zulassen, wie z.B. *Loot (Beute)* sammeln und verkaufen, in Kampfhandlungen gehen, aufleveln und die gestellten Aufgaben lösen. Die Architekturen bleiben Kulisse eines behaupteten öffentlichen Raumes, der meist von zahlenden Kund:innen bevölkert wird.

Arts, 2002-) ist zwar nicht nur der Antagonismus angelegt, sondern auch wesentliche Elemente der Kooperation, doch nur Ersterer bleibt unumgänglich. Auf dem Spielfeld entsteht eine Gleichzeitigkeit von Kollegialität, Freundschaft und Einzelkämpfer:innentum. Dabei ist es die Stimme, die den freundschaftlichen Spielmodus im Wesentlichen ermöglichen kann. Denn wenn die emotionale Hörbarkeit einer Person die Sprache des anderen Avatars überformt oder zumindest begleitet, kann die Spielesoftware auch jene Türe aufstoßen, die zur außerspielweltlichen Freundschaft führt. Das interaktive *Voice Over* jedoch ist dabei weniger Anforderung als mögliches Werkzeug von Freundschaft als geteilter Erfahrung im spielerischen Kampfgetümmel.

Der soziale Raum von Sandboxes

Die *Sandbox* bietet jene Offenheit, um alternatives Gameplay – also *emerging gameplay*²⁴⁸ gewährleisten zu können, in dem Spielende freundschaftliche Spielweisen einführen und erfinden können, die ursprünglich nicht vom Game vorgesehen waren. Der Begriff der *Sandbox* bezeichnet eine Open World (mit oder ohne Questmarker, also Aufgabensymbolen), in der auf einer Map verschiedene Ereignisse, wie Aufgaben – Herausforderungen oder Storyelemente – verteilt sind, um den Spielenden das Gefühl zu vermitteln, sich in einer freien, offenen Welt zu bewegen. Entscheidungen und Quests können somit nach den Bedürfnissen der Spielenden ausgewählt werden. Zwischen den Ereignispunkten wird das Bewegen durch die Landschaft als selbstbestimmte Entdeckung wahrgenommen.

Dieser Spielmodus steht im Kontrast zu der schlauchartigen Weltbeschaffenheit von linearen Spielen, wo eine Rückkehr von zuvor besuchten Orten nur durch das Laden von Speicherständen möglich ist. Der Youtuber *SovietWomble* umreißt die Architektur von *Sandbox*-Titeln als Bühne der Bevollmächtigung für die *Community* auf enthusiastische Art:

²⁴⁸ “*Emergent Gameplay*: Commonly used to mean gameplay that was not anticipated by the game designer, though this is a problematic definition.” Jasper Juul: *A Dictionary of Video Game Theory*, 2005, <http://www.half-real.net/dictionary/#emergentgameplay> (Zugriff: 28.07.2020)

“You just load up a big map and sprinkle some items all over it. Players will make their own fun. You don’t build a rollercoaster, you just put some parts down and the players will build it themselves.”²⁴⁹

Als radikale Varianten dieser “freien Welten” nennt Willem Strank unter anderem *Minecraft* (Mojang / Microsoft 2009). *Minecraft* gehe einen entscheidenden Schritt weiter, indem das Erfinden des Spielprinzips weitestgehend den Spielenden überlassen wird und sich lediglich als offener Baukasten oder *Sandbox* vorfindet, um dort eigene Spielprinzipien auszuprobieren.²⁵⁰

Der Baukasten der *Sandbox*, sofern er im *Multiplayer* erfahrbar ist, bietet jenen idealen Raum für soziale Interaktion. Spiele wie *Fallout 4* (Bethesda, 2015) und vor allem der *Arma-Serie* (Bohemia Interactive, 2006-) machen dies nachvollziehbar, vor allem in Hinblick auf Modifikationen, die die Welt an die Bedürfnisse der Spielenden anpassen. Texturen und Charaktere können über die *Mods* noch individueller gestaltet werden, Gegenstände und ganze Landschaften programmiert und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden. Das Prinzip der *Sandbox* legt die Aneignung des Spiels vonseiten der Community oder Künstler:innen nahe. Über Kommunikationssoftware wie *Discord*, Foren wie *Reddit* oder Spieler:innen-administrierte Webseiten werden Wegweiser zu speziellen sozialen Ereignissen und Gruppen gelegt, denen man beitreten oder bei denen man sich bewerben kann. Diese Gruppen werden “Possen” (englisch *posse* für Trupp oder wie in *World of Warcraft* “Gilden”) genannt und sind jenes “soziales Lagerfeuer”, das weit in den physischen Raum hineinreicht. Sie können temporär sein oder für einen langen Zeitraum bestehen. Fortlaufende Possen sind effektiv, führen einen eigenen Namen, manchmal ein eigenes Logo. In ihnen kann, wie

²⁴⁹ Transkribiert ab Minute 11:03. *SovietWomble* betont jedoch auch, wie sehr sich die Mod-Entwickler:innen von *DayZ* darauf verlassen, dass die Unvollständigkeit auf den Werkbänken der Community ausgebessert und dort auf deren Basis weitere Ableger nachgereicht werden: “And any junk in the process is easily excused with it’s free mod. And the last bit is quite important. Things which normally would attract critique – even in an early access product – are hand waived as part of the experience. So with the barrier for entry, when it comes to making new mods, incredibly low, [...] giving them names like DayZ Plus or DayZ Aftermath or DayZ Fusion and making them available as mod packs. And since DayZ’s gameplay is very much less is more, it doesn’t take much to alter the core mechanics in significant and interesting ways.”
https://www.youtube.com/watch?v=w_ZO_Ffa11E (Zugriff: 10.06.2021)

²⁵⁰ Willem Strank: Platform. In: Game Studies Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.), Wiesbaden 2018, S.180

im Folgenden anhand der Beispiele der *Fuel Rats* in *Elite Dangerous* oder den *Reaper Lords* in *Read Dead Online* dargestellt wird, solidarisches, nicht im Vorhinein vorgegebenes Handeln erprobt werden.

Fuel Rats

Der Weltraumsimulator *Elite Dangerous* (*Frontier Developments, 2014*) begünstigt solidarisches Handeln als Gameplay-Mechanik. Der letzte Serienteil von 2014 geht auf *Elite* zurück, ein Science Fiction-Spiel von 1984. Im Multiplayer reisen die Spielenden durch die *Open Worlds* von insgesamt 400 Milliarden prozedural generierten Galaxien, von denen 40% physisch realen Vorbildern nachempfunden worden sind.

Es gibt kein *Scoring System*, in dem Punkte an Spielende verteilt werden, keine vom Spiel festgelegten Ziele, Siege oder Niederlagen: Ein weißes Blatt Papier mit aufgemalten Sternen, das Aushängeschild einer *Sandbox* – einer offenen Welt, in der frei und mit nur wenigen Vorgaben entdeckt und experimentiert werden kann. Die Erzählungen werden von den Spielenden festgelegt. Bis zu 3000 Spielende bilden gleichzeitig Allianzen und Geschwader, um die größten Schlachten der Geschichte des Mediums zu schlagen.²⁵¹ Diese besonderen Koordinaten führen zu einer Spielweise, die das Kooperative vor dem Kompetitiven priorisiert. Die Organisation wird in Aufgaben und Hierarchien aufgeteilt. Charlie Hall beschreibt zum Beispiel in seinem Artikel *Elite: Dangerous' 3,000-player battle royale* wie *Wing Commander* auf dem Spiele-affinen Messenger-Programm *Discord* Befehle von Admirälen empfangen und an ihre Kombattant:innen weitergeben.

Elite Dangerous eignet sich besonders für *emergentes Gameplay* – eine aneignende Spielweise also, die von den Spielenden selbst erfunden wird und die hier im Besonderen einen solidarisch-friedlichen Geist atmet. Davon beseelt sind die *Fuel Rats*, eine hierarchiefreie Organisation von Spielenden, die es sich zur Aufgabe macht, in Rettungsmissionen in den Weiten der Spiele-Galaxien verlorene Schiffe wieder

²⁵¹ "On April 29, close to 3,000 players gathered in *Elite: Dangerous* for the single largest player-versus-player engagement in that game's short history." Charlie Hall: *Elite: Dangerous' 3,000-player battle royale*. *Harry Potter and the quest to save Salomé*, 2017, <https://www.polygon.com/features/2017/5/2/15501212/elite-dangerous-harry-potter-salome> (Zugriff: 03.06.2021)

aufzutanken, oder sie gegebenenfalls zu reparieren. Sie definieren sich einerseits durch zwei Gruppen: die *Fuel Rats Mischiefs* in *Fuelum* im sogenannten *Core System* und die *The Fuel Rat Colony* in *Rodentia* der *Colonia Region*.²⁵² Andererseits definieren sie sich laut *Fandom Wiki* auch durch den Wahlspruch: "If we do our best, individually, then collectively we'll be awesome."²⁵³ Dieser Aufwand, zu einem gestrandeten Gamer:innen zu stoßen, kann oft Stunden oder Tage in Echtzeit in Anspruch nehmen. Verlangt wird nichts für die Unterstützung, das Gameplay gehört zu den selbst definierten Rollenspielaufgaben und zur Gruppenidentität. Dabei sind sie angehalten, ihre Aufgaben nicht mit anderen Gameplay-Elementen zu vermischen. Wie in einem Taxiunternehmen werden von Zuteiler:innen Aufträge an die Mitglieder der *Fuel Rats* verteilt, um Rettungsmissionen durchzuführen. Zur Aufnahme gibt es Tests, sowohl für die Auftragsverteiler:innen in *Discord* als auch für die reisenden *Fuel Rats*. In einem Interview in *polygon.com* mit der *Fuel Rat* Ruben Wickenhäuser alias *Uvelius Sång* lässt ihn Chris Chafin über sozialen Dynamiken sprechen:

"It's just so funny when you are waiting, to hop in on Rat chat and just text chat with other Rats about anything, everything, ranting, joking around. [...] There are a lot of Rat jokes, if you have seen my cartoons [...]. We have quite a solid base of humorous puns and stuff like that which are quite entertaining for these waiting times. It's just a very nice, very warm community."

Solidarität wird hier zum *Gameplay*, eingefasst in einem Codex, in dem die Verfehlung eines Individuums den Ruf der Gruppe beschädigen könnte. Es gibt nicht nur keine Scores im Spiel, sondern auch keinen strategischen Nutzen des spielerischen Handelns über die Zugehörigkeit hinaus. Offene Spielmodi wie *Open World Multiplayer-Modus* von *Triple A*-Titeln schaffen Potential für kooperatives *Gameplay*, das zu sozialen Experimenten im Spielekontext führen kann und eine alternative, meist friedliche Spielweise inmitten des Stahlgewitter kriegereischer Settings einführt.

²⁵² Im Fan-Wiki der Fuelrats wurden die Fuel Rats von verschiedenen Autor:innen beschrieben: https://elite-dangerous.fandom.com/wiki/Fuel_Rats (Zugriff: 10.06.2021)

²⁵³ Ebd.

Nun stellt sich jedoch die Frage, ob dies auch bedeutet, dass umso offener das Spiel sich gegenüber den Eingriffen und Spielweisen der Community verhält, desto mehr kooperatives *Gameplay* sich auch zwischen einander unbekanntem Spielenden entwickeln kann?

Die Mod des Games *Arma 2 DayZ* (Bohemia Interactive, 2013)²⁵⁴ ist der Posterboy für *Sandboxes*: Hier kämpft man in einer Militärsimulation ums Überleben, gegen die feindliche Umgebung, Hunger, Durst, Zombies und auch andere Spielende. Der Titel hatte Vorbildfunktion²⁵⁵ und eröffnete ganze Genres wie das des *Open World Survival Multiplayers*, in dem in einer offenen Welt der Avatarkörper innerhalb einer ihm feindlichen Atmosphäre Versorgungsnot behebend muss. Besonders ist bei *DayZ* auch, dass die Spielenden aufeinander treffen, ohne dass das Spiel selbst vorgibt, ob die Situation friedlich oder kriegerisch endet.

Die Ungewissheit, ob der oder die Fremde freundlich oder feindlich ist, eröffnete Multiplayer-Videospielen neue soziale Dynamiken. Hier tritt das sogenannte *Gefangenendilemma* (engl. *prisoner's dilemma*) in Kraft und verfärbt die soziale Textur der Spielenden: Beim *Gefangenendilemma* werden zwei Personen getrennt voneinander verhört. Dabei ist ausschlaggebend, dass die Entscheidungen der beiden Personen unabhängig und im Unwissen von der jeweils anderen Person gefällt werden müssen. Die Strafe fällt moderat für beide aus, wenn niemand die andere Person denunziert. Gestehen beide ihr Verbrechen, wird die Strafe zwar hoch ausfallen, aber durch ein Geständnis gemildert. Gesteht nur eine Person, wird sie als Kronzeuge freigesprochen, während die andere Person die Höchststrafe erhält. Das Dilemma spannt sich hier zwischen Verrat und Kooperation innerhalb des Nebels von Ungewissheit und Unterstellung. Und gerade die Spannung der Ungewissheit, in der sich Spielende mit gezogener Waffe wie Raubkatzen an einander anschleichen und umkreisen, wurde von *Triple-A*-Titeln wie die *Darkzone* in *Tom Clancy's: The Division* (Ubisoft, 2016) nachgeahmt. Im postapokalyptischen Bühnenbild *New Yorks* kämpfen die Spielenden in der Regel nur gegen feindliche *NPCs*. Innerhalb der *Darkzone* jedoch wird es ihnen

²⁵⁴ Hier wird nicht vom nachfolgenden gleichnamigen Standalone gesprochen.

²⁵⁵ Zum Beispiel für *Rust* (Double Eleven, Facepunch Studios, 2013) – einem anderen von *DayZ* inspirierten *Open World-Survival*-Titel – dreht sich das *Gameplay* zunächst um Basenbau, bis sich am Ende der mächtigste Clan mit der größten Community durchsetzt. Dabei werden Kampftechniken, wie die Infiltrierung des feindlichen Lagers, bei angeblich falscher Freundschaft angewandt. Der Antagonismus entwickelt sich zwischen Gruppen, die oft frei zusammenfinden.

freigestellt, ob sie gegeneinander, nebeneinander oder miteinander spielen. Auch die Intention der anderen bleibt bis zum ersten Schuss oder friedlichen Geste ungewiss. *Sandbox Survival*-Titel wie *DayZ* setzen die Spielenden einem permanenten *Gefangenendilemma* aus, in dem der Ausgang jeder sozialen Begegnung zwischen Spielenden offen ist. Zwar begünstigt das Spiel kurzfristig feindliche Begegnungen, weil jeder Charakter existentiellen *Loot* – also Gegenstände wie Waffen, Nahrung und Medizin – mit sich trägt. Langfristig lässt kooperatives Verhalten mit gemeinsamem Basenbau und Unternehmungen die Spielenden tendenziell länger überleben. Der *Zombie-Survival-Multiplayer DayZ* erledigte als soziales Experiment Pionierarbeit für die ganze Branche. Berühmt sind jene Szenen, in denen eine stärkere Gruppe schwächeren oder zahlenmäßig unterlegenen Spielenden sadistische Spiele aufzwingt, sodass sie sich ihnen ergeben müssen. Sie werden gefesselt und der tödlichen Umgebung ausgeliefert oder genötigt, verdorbenes Essen oder giftige Beeren zu konsumieren.

Freundschaft, die von außerhalb des Spiels in das Spiel im Sinne eines von vornherein festgelegten *Coops* - importiert wird, unterscheidet sich von freundschaftlichem, kooperativen Gameplay, das im Spiel erst dadurch definiert wird, dass man bei Ersterem in der Regel innerhalb eines Sandboxes keine feindlichen Handlungen setzt. Freundschaft in solchen Spielen entspricht hier im Kontext eines knochenharten *Perma Death-Systems*, in dem der Tod der Spielenden auch deren gesamten Spielfortschritt löscht, auch Vertrauen, das jederzeit missbraucht werden kann. Auf den riesigen *Maps* kann es vier oder sechs Echtzeit-Stunden dauern, bis man wieder zu seiner Avatarleiche zurückfindet und damit seine Gegenstände – den *Loot* – wieder zurückerhält. Der Weg zur Leiche, mit all ihrem *Loot*, zieht sich durch riesige monotone Waldgebiete, in denen weitere Gefahren lauern. Der Tod ist somit ein beachtlicher Verlust von investierter Zeit. Der Mord an einem Freund wird dennoch vom Spiel selbst nicht sanktioniert. Ganz im Gegenteil, guter *Loot* ist schwer zu finden, Nahrung und Flüssigkeit existentiell, ein Verrat lohnt sich. Loyalität bindet somit umso mehr, obwohl sie nur dadurch vom Spiel belohnt wird, indem ein gemeinsames Spielen die feindliche Umwelt ein wenig sicherer macht, ohne dass *DayZ* Kollaboration durch zusätzliche Mechaniken belohnt. Das Spiel definiert hier ein dreiteiliges Beziehungsgeflecht von Wölfen, Bandits und Heroes. Erstere bilden die feindliche Natur ab, zweitere feindliche

Spielende und dritte helfen und kollaborieren. Jene zahlreichen Titel – wie *Survival: Ark* (Studio Wildcard, Virtual Basement, Efecto Studios, Instinct Games, Abstraction, 2015) – die sich auf Basis von *DayZ* entwickelt haben, ersetzen die prekäre Loyalität durch Gameplay-Mechaniken, wie dem Bilden von Teams, innerhalb derer Gewalt nach innen schwerer möglich gemacht werden konnte, *friendly fire* gar verhindert wird. Loyalität, so muss festgestellt werden, ist nur unter Bedingungen der Prekarität möglich, durch die Gefahr, dass es genau andersherum, nämlich auch zur Feindseligkeit kommen könnte. Innerhalb eines festgelegten Rahmens ohne innere Prekarität wird der Zusammenhalt von außen, also nicht vom Spiel erzeugt. Man könnte deshalb – abgesehen von ihrer technischen Bedeutung – meinen, Freundschaft und Loyalität ergäben sich auf extradiegetische Weise. Beides entwickelt sich überdies vor allem aus gemeinsamen Erfahrungen und Erfolgserlebnissen.

“It’s not easy to get in, and that’s kinda why we like it.”

GTA V und sein *Multiplayer-Franchise GTA Online* schaffen mit der an Los Angeles angelehnten Stadt *Los Santos* und seinem Umfeld als Gegenwartssetting einen *Sandbox-Hybrid*²⁵⁶, der mit seinem Hyperrealismus sehr nahe an ein *Pastiche* heranreicht. Die *Map* ist gefüllt mit Orten nicht-kriegerischer Handlungsoptionen wie Tennis, Dart, Autorennen oder Flugkunstturnieren und vielem mehr. Trotzdem sind die Straßen von *Grand Theft Auto V* bedrohlich, in der Regel ist das Zusammentreffen zwischen verschiedenen Spielenden feindlich, da der Algorithmus ein antagonistisches Verhalten nahelegt. Gerade hier gedeihen jedoch Gewächse von solidarischem *Gameplay*. In diesem Teil wird mittels anekdotischer Evidenz ein Überblick geschaffen, inwiefern sich Videospiele für soziale Experimente eignen.

Das Unterkapitel entstand aus persönlichen Erzählungen aus dem Umfeld und Interviews von Journalist:innen, deren generelle Aussagekraft in Hinblick auf verallgemeinerbare Heuristik schwammig bleibt, aber dennoch kräftige Bilder davon

²⁵⁶ *GTA V* ist insofern ein Hybrid, als dass es eine *Open World* mit Quests, freien Betätigungsmöglichkeiten und Community-definierten Aktivitäten gibt sowie eine in einem Onlinemodus verhandelte Story.

malt, wie sehr ein kollaborierendes *emerging gameplay* die Welterfahrung zeitgenössischer Spiele verändern kann.

Der Machinima-Künstler und Filmmacher Felix Klee versammelt sich regelmäßig mit Freund:innen in *GTA V* und fährt dort mit einem Linienbus, wie er in einem persönlichen Gespräch mit mir erzählt. Er und seine Gruppe sitzen dort und befahren die Straßen von *Los Santos* in einer größeren Gruppe. Immer wieder halten sie, um eine:n fremde Spielende:n mitzunehmen. Sie sind vor allem durch die Gruppenaktivität einer Vielzahl von Leuten beeindruckt, die einer friedlichen Handlung innerhalb einer feindlichen *PvP*-induzierten Welt nachgehen.²⁵⁷ Das friedliche Aufeinandertreffen von Gruppen ist eine Ausnahme und erregt Neugier. Die Freunde um Klee besprechen Orte, an denen sie vorbeifahren, assoziieren Geschichten und bieten eine spontane Stadttour an. Es schließen sich ihnen Gamer:innen an, die mit Motorrädern den Bus flankieren oder über ihm mit Helikoptern kreisen und potentielle Aggressoren, die die Tourist:innen gefährden können, aus dem Weg räumen. Die soziale Dynamik des Spiels schafft eine einzigartige Erfahrung unter verschiedenen bewaffneten Teilnehmer:innen, die typisch für *emergentes Gameplay* ist. Die Erfahrung, im Spiel von der nächsten Gamer:in ausgeschaltet zu werden, wenn sie die Wege von Spielenden kreuzen, wird durch die Gameplayoptionen von vielen *Online Multiplayern* erwartet. Friedliches und zufälliges Aufeinandertreffen ist schon dadurch *emergent*, weil es der Logik des Kampfes widerspricht, die in das Spiel eingeschrieben ist.

Die berühmteste *Posse* in dem Spiel ist die Gang der *Reaper Lords*. Dieser Biker-Club zeichnet sich durch seine Exklusivität, den spielerischen Ernst im Umgang verinnerlichter Disziplin, Dresscode, Fertigkeiten und Hierarchien aus. Bewerber:innen müssen harte Prüfungen durchstehen, wie zum Beispiel einen Monat lang ein Gebäude stumm und regungslos beobachten. Man muss sich der Gruppe unterordnen und degradierende Tätigkeiten ausführen. Durch ihre passive Rolle gleichen die Spielenden *NPCs* – *Non-Playable Character*, Statist:innen einer programmierten Welt. Verfehlungen der Mitglieder werden bestraft, z.B. indem Verpflichtungen ausgesprochen werden, alle

²⁵⁷ *PvP* meint *Player versus Player* und beschreibt einen Spielmodus, in dem die Spielenden gegeneinander antreten, um das Spiel zu gewinnen – im Gegensatz zu *PvE*, *Player versus Environment*, in dem die Spielenden gegen das Spiel selbst antreten.

Läden in der Welt auszurauben und anschließend das Geld den *Reaper Lords* zu bringen. Bei einer anderen Strafe muss zu Fuß *Mount Chilliad* – der höchste Berg der *Map* – bestiegen werden, was viel Spielzeit in Anspruch nimmt.

Als Folgeprojekt von den *GTA-V*-Entwickler:innen *Rockstar Games* kam das Westernspiel *Red Dead Redemption 2* (2018) fünf Jahre später heraus. Es bietet ebenfalls ein Bühnenbild für die *Reaper Lords*. Aus den Bikern wurde eine berittene Gang, die an ähnlichen Prinzipien festhielt. Sie bezeichnen sich dabei als “a gang of sisters and brothers in a video game. A game that doesn't aim for territory or reputation or pride but for something more”, wie ein Gangmitglied im Interview mit dem Youtuber *Whitelight* feststellt.²⁵⁸ Die *Reaper Lords* sind eine durchmischte Gruppe, von der einige berufliche Nähe zum Militär haben, die im *Pastiche* des Videospiele weiter zur Anwendung kommt.

“We have a lot of members who are former military, for example, or law enforcement. It's people who want to be part of a family and part of an organisation that has a little bit of order within this crazy world.”²⁵⁹

Es ist die Sehnsucht, sich in das Wild West-Chaos – in ein Gefangenendilemma eines *Sandbox-Online-Multiplayer-Action-Adventure*-Spiels Ordnung einzuschreiben: Berechenbarkeit zu schaffen, Regeln zu erstellen, die vor willkürlicher Gewalt anderer Spielenden, die einem auflauern, zu schützen und all das nur für ein bisschen *Loot*, ein paar Erfahrungspunkte. *For a Few Dollars More? Red Dead Redemption Online* wird als Arena, in der das Recht des ODER der Stärkeren gilt, von einer Art Gruppe von Ordnungshüter:innen kolonialisiert. Ein “Miniature government”²⁶⁰ sind die *Reaper Lords*.

Sie sind hierarchisch streng strukturiert und treten als disziplinierte soziale Maschine auf. Die Struktur wird mit militärischer Disziplin zusammengehalten. Eine *Posse*,

²⁵⁸ Der Youtuber *Whitelight* kommentiert seine Erfahrungen mit den *Reaper Lords* und baut die anderer Mitglieder der Gang in seinen Videoessay ein: <https://www.youtube.com/watch?v=5b2TZDNj9Js> (Zugriff: 25.06.2021)

²⁵⁹ Ebd.

²⁶⁰ Ebd.

vielleicht aber auch eine Art Armee mit “well defined operating protocols and hierarchy.”²⁶¹ Ein Spielender beschreibt die Vorteile einer rigorosen Struktur:

“The concept of disciplined structure is beneficial in the obvious way that to anyone who can pass the bar beyond that, the benefit is strength, efficient communication, trained personnel, enduring philosophy with mechanical power and a sky-high moral.”

²⁶² Es wird auf die Unbesiegbarkeit der Posse hingewiesen, die gegenüber anderen Gruppen angestrebt wird: “The lords will keep the same fight raging for days on end if it means victory.”²⁶³ Ihr Credo ist es, niemals einen Kampf zu beginnen, nie als erstes zu schießen, aber dafür jenen, in den sie gezogen werden, auch selbst zu beenden:

“They are empowered by the idea that they never will start a fight but always end it thanks to international membership. If one combatant needs to sleep another can swap in from a different time zone.”²⁶⁴

Die besiegbare Kontrollinstanz in einer Player-Anarchie der meisten Sandboxes ist die Antwort auf das Gefangenendilemma von *DayZ* samt seiner sadistischen Spiele.

Die Bewerbung bei den *Reaper Lords* ist langwierig, unbarmherzig und frustrierend: Über 1000 Einreichungen gäbe es im Jahr, behauptet ein Spieler. Bei der Auswahl scheidet der Großteil aus: “100 applicants and one made it through.”²⁶⁵ Der Drill dauert drei Monate. Die Aufgaben der Neuen seien vielfältig, von Bewachen bis Überwachen: “Recruits may be asked to do recon on other in-game groups, and to write detailed reports on member activity and location.”²⁶⁶ Rekrut:innen werden angehalten, eigene Wettbewerbe und Herausforderungen – also ein *emerging gameplay* – für die *Posse* zu entwickeln: “Recruits must also develop unique events for the group as a whole, such as horse wrangling challenges and elaborate man hunts against full-blown members.” Durch einen strikten Zeitplan mit Anwesenheitsverpflichtung, selbst auferlegten Zielen

²⁶¹ Ebd.

²⁶² Ebd.

²⁶³ Ebd.

²⁶⁴ Ebd.

²⁶⁵ Ebd.

²⁶⁶ Patricia Hernandez: *Joining Red Dead Online's most hardcore posse isn't easy*. 2019, <https://www.polygon.com/2019/7/15/20694591/reaper-lords-red-dead-online-gta-online-posse-horse-show-join-recruiting> (Zugriff: 05.07.2021)

und einem klaren Ethos sowie harten Aufnahmekriterien entsteht eine Loyalität, bei der man die Mitgliedschaft sehr ernst nimmt. Aus der Vielzahl der Tätigkeiten in der Gruppe entstehen soziale Interaktionen wie z.B. das Versammeln und das Gespräch an einem Lagerfeuer. Dabei hören die Lords einander sehr diszipliniert zu, man unterbricht sich nicht – wodurch – wodurch eine Bindung zu den Mitgliedern erwächst.

“You form bonds of close friendships.”²⁶⁷

Ein *Reaper Lord* erzählt davon, ein Gangmitglied zu seiner Hochzeit eingeladen zu haben. Ein anderer davon, dass er von seinem *Teammate* im Spital besucht wurde. Ihre Aufgaben im Spiel befassen sich mit Zusammenkünften, Trainings, Ausritten, Wettbewerben wie Faustkämpfen, Versorgungsaktionen und Verteidigung. Die *Posse* ist “democratically run, a meritocracy.”²⁶⁸ Die Aufnahmekriterien basieren auf Leistung, es soll eine Elite ausgehend vom eigenen des eigenen Anspruchs rekrutiert werden. Innerhalb einer kriegerischen, schießwütigen Welt voll beliebiger Gewalt, die vom Gameplay des Spiels vorausgesetzt wird, grenzen sich die *Reaper Lords* durch Unbesiegbarkeit, einer militärischen Ordnung, die aber demokratische Strukturen vorweist, ab. Die strengen Aufnahmeprüfungen schaffen das Gefühl, auserwählt zu sein. Durch das Training wächst das Überlegenheitsgefühl, hier glaubt man noch an Aufstieg durch Leistung; Verfehlungen werden hart geahndet. Strafen bei Fehlverhalten werden oft kollektiv ausgesprochen, es haftet die Gruppe. Ein Spieler erzählt: “It kinda builds up that sense of brotherhood even more. You're looking out for each other, you're not throwing each other under the bus.”²⁶⁹ Er benennt die kollektive Straferfahrung als solidarisch: “We don't want booters and hackers and people who are going to be doxing people on the internet and just engaging in racist, misogynistic, and cancerous behavior, because we want to uphold the reputation of our club,” says Dirty. “It has tremendous value to each of us. We have great pride in being associated with it.” Und dennoch sei Kritik nach innen möglich.

Die *Reaper Lords* verfolgen eine kompetitiv-meritokratische Ethik, die nicht wie in der physischen Realität durch Geburt und Vermögensungleichheit unglaubwürdig und

²⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=5b2TZDNj9Js> (Zugriff: 25.06.2021)

²⁶⁸

²⁶⁹

absurd wird. Denn unabhängig von Herkunft und sozialer Klasse werden moralische und Leistungskriterien als Aufnahmegrund herangezogen.

Triple A-Spiele setzen direkte Ziele – also Quests – und indirekte wie die Aufwertung der Spieleleistung durch bessere Waffen, Autos und Fähigkeiten. Der Unterschied von *RDR2 Online* zu *GTA Online (GTO)* ist jener Hedonismus, dem die Spielenden ausgesetzt sind. Das Erfüllen von Missionen und Wettkämpfen, der Kampf – das Gameplay und die Leistungen der Spielenden – alles wird in *GTO* mit größeren Garagen, Villen, Lofts und besseren Autos belohnt. Im *Pastiche* von Los Angeles vermehren die Gamer:innen durch Überfälle und bewaffnete Handlungen Prestige, werden zu Luxusimmobilien-Warlords und lenken extravagante Fahrzeuge. Im Gegensatz dazu ist das alles in *Red Dead Redemption Online (RDO)* nur beschränkt möglich. Zwar gibt es qualitativ unterschiedliche Pferde und mächtigere Waffen, aber die protzige Besitzanhäufung wie Immobilien wird durch das Spiel verunmöglicht. Anstelle dessen schafft die *Community* der *Open World* von *RDO* jene Tiefe, die sich aus dem Sozialen ergibt. Ein *Reaper Lord* beschreibt die soziale Erfahrung “You’re looking for a meaning [...]. If you spend four hours gaming a night, why don’t you incorporate meaning into your time gaming?” Er fasst zusammen: “It builds relationships that really couldn’t be built in any other way in an online, virtual environment.” Der *Online Multiplayer* ist ein fruchtbarer Boden für soziale Interaktionen, die *Sandbox* schafft in ihrer Offenheit automatisch *emergentes Gameplay*, sobald nicht in den vorgegebenen Modi oder friedlich gespielt wird.

Die *Fuel Rats* sind auf jeden Fall in *Elite Dangerous* im Hinblick auf das Potential ein aussagekräftiges Beispiel für ein nicht-meritokratisches Gameplay.

Doch was können Künstler:innen von den Beispielen der *Fuel Rats* und der *Reaper Lords* lernen?

Wie im Beispiel der Pool-Performance oder jener Busfahrt von Felix Klee, in der er von zufälligen Spielenden geschützt worden ist, finden sich Möglichkeiten, die *Community* für sich zu nutzen. Die Gewalt, die der Algorithmus seinen Mitspielenden nahelegt, wird hier gedreht oder zumindest abgewehrt, um ein Projekt zu schützen. Spielende werden mit ihren Waffen und schillernden Uniformen zu *Securities* oder friedlichen

Teilnehmenden einer *Ingame-Performance*. Sie tragen diese Erfahrung, die sich klar von den vorherigen abgrenzt, mit sich und – das bleibt zu hoffen – multiplizieren damit ein *emerging gameplay*. Gleichzeitig zeigt es auf, welches Potential die genannten Beispiele der *Fuel Rats* etc. für einen sozialen Raum haben könnten, den die Videospieleindustrie oftmals brach liegen lässt. Diese Beispiele beweisen, dass Künstler:innen und Theoretiker:innen wie *Youtuber:innen* gut daran tun würden, dieses soziale Potential einzufordern und selbst damit zu experimentieren. Damit würde der halböffentliche Raum sozial umgenutzt werden und die Community würde sich langfristig aus sozialen und kollaborativen Gründen umso mehr an ihre Spiele binden. Gerade in der gegenwärtigen Popularität von *Battle Royals* wie *Fortnite*, die auf einen Antagonismus ausgelegt sind, in dem jede:r gegen jede:n kämpft, sollte die Frage der sozialen Umnutzung verstärkt im Raum stehen. *Ingame-Konzerte* wie das von Travis Scott in *Fortnite* von 2020 stehen hier Pate für die besonders herausfordernde Aufgabe *Battle Royals* friedlich umzunutzen.²⁷⁰ Über den Druck der Community könnte die Industrie sich gezwungen sehen, weitere Funktionen bereit zu stellen und auszubauen, die die Kreativität einer Masse dafür gewinnt, soziale Werkzeuge zu verwenden und weiterzuentwickeln. Wahrscheinlicher ist es, dass das Potential sozialer Räume weiter monetarisiert wird.

Image Extraction - Let's Plays (A) Machinimas (B)

A) Gehen verstehen

Dieser Text wurde in Teilen gemeinsam mit Robin Klengel verfasst. Seine Beiträge sind grau markiert.

Gehen verfügt in Videospiele über eine subversiv-kreative Dimension, die hier nicht nur anhand von Total Refusals Arbeit *Operation Jane Walk* (2018) besprochen wird.²⁷¹ Diese *Live Online Performance* wurde gemeinsam mit Robin Klengel realisiert und

²⁷⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU> (Zugriff: 27.06.2022)

²⁷¹ Der folgende Text entspringt teilweise einem Vortrag, den ich gemeinsam mit meinem Künstlerkollegen aus Total Refusal Robin Klengel unter dem Titel "Walking Simulator" in der Universität für Angewandte Kunst im Zuge des Panels "Walk May Talk" am 28.05.2019 erarbeitet habe, und der hier weiterentwickelt und adaptiert worden ist.

fürhte zur Gründung der Medienguerilla *Total Refusal*. *Gehen* wird hier als widerständige Methode aber auch als Aneignungsstrategie der Spielecommunity analysiert. Selbst in der Spieleindustrie taucht es als ein gewaltverneinendes, erzählerisch wegweisendes Subgenre auf: Genres wie das der *Walking Simulatoren* oder Zusatzinhalte wie *Discovery Touren* – didaktische und historische Touren innerhalb kriegerischer Welten in *Ubisofts Assassins Creed*-Serie – weisen den Weg aus den Konventionen der stereotypen Heldenerzählung und schaffen friedliches Gameplay.

Keine zeitgenössischen *Mainstream-Open World-Videospiele* – mit ihren riesigen Welten – kommen ohne minutenlanges Gehen aus. Welche Strategien wenden Entwickler:innenstudios an, um diese Erzählpausen zu gestalten und welche Taktiken bringen Künstler:innen und Spielende hervor, um diesen transitorischen Moment für sich nutzbar zu machen?

Kris Darby begreift *Gehen* als Handlung, die als "Präfix" dem Hauptereignis der Erzählung vorangestellt ist.²⁷² Gehen im Videospiel ist:

- Die einfachste Form der Bewegung, um die digitale Welt zu erkunden;
- Teil fast jeden Spiels;
- kann nicht oder selten übersprungen werden;
- etwas, das als energierend wahrgenommen werden kann, vor allem wenn das zu bewandernde Gebiet schon bekannt ist.

Kris Darby führt aus: "Studies have shown that the pleasure of digital travel, of wandering within a landscape of polygons is one of the driving factors underpinning why people play games in the first place."²⁷³

²⁷² "Within videogames, walking is generally the movement that acts as a prefix for the 'main event'" Kris Darby: *Where is the Game?: Walking Simulators as Pedestrian Performances*. S.2, Online verfügbar:
https://www.academia.edu/37134740/Where_is_the_Game_Walking_Simulators_as_Pedestrian_Performances
 (Zugriff: 16.10.2022)

²⁷³ Ebd.

Man könnte auch behaupten: Gehen ist das Gegenteil von Spielen, es ist die Bewegung, die sich als Wartezeit zwischen den Aktionen vom Spielen zuträgt, zumindest von Gameplay-Aktionen wie Kämpfen, Sammeln (*looten* oder *grinden*) und Interagieren. In manchen Videospiele ist es somit, wenn nicht die einzige, dann zumindest eine der wenigen friedlichen Handlungen. Während des Gehens vermittelt das Spiel seine grafische Pracht und präsentiert sich als wucherndes Universum, das um die Spielenden herum entsteht. Durch das Gehen erlangt der Raum Tiefe.

In einer meiner ersten künstlerischen *Game Art*-Arbeiten – *Sceneries* (2013), 2019 als *Morgenerst Abendletzt*²⁷⁴ weiterentwickelt – behandle ich das Wandern im Videospiel als Naturerlebnis. Zu hören sind Spielende, die beim Gehen durch die digitale Landschaft ihrer Spiele von der Grafik ihrer Umgebung überwältigt werden. Zusammen mit Susanna Flock durchsuchte ich *YouTube* nach *Let's Plays*,²⁷⁵ in denen Spielende ihre Naturerlebnisse beim Gamen mit Begeisterung schildern. Wie in einer romantischen Naturbeobachtung beschreiben sie emotional das sie umgebende hyperrealistische Überwältigungsprogramm - die Landschaft. Das Durchwandern einer *Map* wird so zum immersiven, also eindringlichen Erlebnis.

Michael Stumpf von *Total Refusal* traf sich regelmäßig in den großflächigen Landschaften im Spiel *GTA V* (*Rockstar Games*, 2013) mit einem Freund aus Sibirien. Mit ihm wanderte er gemeinsam durch die Hügel und Bergketten am Rande von *Los Santos*, der Stadt in *GTA V*. Anstatt sich vorrangig auf Überfälle und Wettrennen einzulassen, wie es das *Gameplay* nahelegt, spazierten die beiden und unterhielten sich. Die beeindruckende digitale Natur um sie herum bot ihnen den Kommunikationsraum, den ihnen das immersive und fordernde, hektische *Gameplay* verweigert hätte. Die Ruhe, die abseits der neuralgischen Punkte des *Action-Adventure-Spiels* erfahrbar ist, bietet die digitale Fototapete für etwas, was die beiden Freunde beim physischem Zusammentreffen wahrscheinlich ohnehin getan hätten: Wandern, Spazieren, Ausflüge mit Mountainbikes.

Die *Rockstar-Game-Kosmen*, also die Welten des Entwickler:innenstudios *Rockstar Games*, wie *Los Santos* in *Grand Theft Auto* oder auch *New Austin* in *Red Dead*

²⁷⁴ <http://leonhardmuellner.at/morgenerst-abendletzt/> (Zugriff: 02.09.2019)

²⁷⁵ Von Nutzer:innen auf *YouTube* hochgeladene Videos, die meist als Komplettlösung dienen.

Redemption, bieten für derlei freundschaftliche Aktivitäten vielseitige Möglichkeiten wie gemeinsames Fahrradfahren, Tennis- oder Golfspielen. Denn die digitalen Räume großer Mainstream-Online-Spiele sind soziale Orte, ob sie nun detailliert unseren physisch-realen nachgebaut oder als Wunderkammern des Fantasy-Genres betretbar sind.

Der Walking Simulator

Im Bereich der *Indiegames* findet sich ein Spielegenre, das Gehen zur hauptsächlichen oder tatsächlich einzig möglichen Tätigkeit werden lässt: den *Walking Simulator*. Wie wird das reflexive und innovative Potential dieses Subgenres definiert? *Dear Esther* (*Chinese Room*, 2012) und *Firewatch* (*Campo Santo*, 2016) beleuchten das eigene Unterhaltungsmedium kritisch. Darüber hinaus werde ich ausführlich Melissa Kagens Standpunkt ausleuchten, wonach *Firewatch* die hypermaskuline Praxis von vielen Mainstream-Spielen dekonstruiert. Der Begriff der Hypermaskulinität meint eine Darstellung überzeichneter und heldenhafter Männlichkeit. Meine Konzentration vor allem auf Melissa Kagens Artikel *Walking, Talking and Playing with Masculinities* in Hinblick auf ihre *Firewatch*-Analyse, ist deshalb so ausführlich, weil hier das Subgenre der *Walking Simulatoren* ein politisches Dispositiv zur Verfügung stellt, das sich als kritischer Widerspruch zu *actionlastigen* Mainstream-Titeln lesen lässt.

Walking Simulatoren verfügen über ein sehr reduziertes *Gameplay*. Sie führen die Spielenden durch ihre Landschaften, die Erzählung entfaltet sich dabei über die Aktivitäten der Spielenden (über *Voice Over*). Dabei gibt es keine Möglichkeit zu sterben oder zu töten, es gibt keine Feinde und kaum Interaktionen. Die Spielenden sind einfach in der Welt und erleben dort eine Geschichte, indem sie ihren Avatar durch diese Welt des Spiels navigieren. Es ist eine ruhige, mit wenig Action angereicherte Art des Geschichtenerzählens, in gewisser Weise dem Medium des Hörspiels nahe. Dieses Video-Hörspiel definiert sich dabei durch ein *environmental storytelling*. Hierbei wird anhand von Objekten wie Schriftstücken und Bildern, die in der Umgebung

eingebettet sind, die Umgebungen erzählt und wie in einer Schnitzeljagd Stück für Stück als Erklärungen der Spielewelt freigelegt.

Die Bezeichnung *Walking Simulator* wurde erstmals abschätzig für Spiele ohne *Gameplay* verwendet. Kritisiert wurde hierbei "ein Spiel ohne Spiel". Dennoch ist die Bezeichnung des *Walking Simulators* irreführend, denn das Gehen an sich kann normalerweise im Kontext von Videospiele schwerlich simuliert werden.

Wie Paweł Grabarczyk schreibt, dass "prototypical games classified as walking simulators [...] do not contain actual simulation of walking as there is little or no consideration given to the laws of physics, anatomy, properties of the terrain etc".²⁷⁶ In den meisten derartigen Spielen sieht man nicht einmal die eigenen Füße. Der abwertende Begriff wurde von den Spieleentwickler:innen übernommen und es entstand ein kontrovers diskutiertes und viel beachtetes Genre im *Indie*-Sektor. Derzeit werden über 2.744 Spiele in der Spielebibliothek *Steam* als *Walking Simulator* gekennzeichnet.²⁷⁷ Als erster *Walking Simulator* gilt dabei *Dear Esther*, in dem man die Figur des "verlorenen Mannes" (im Spiel wird er "Lost Man" genannt) spielt, der auf der Suche nach seiner verstorbenen Frau Esther ist und eine unbenannte Insel in den Hebriden durchwandert. Es ist eine Reise in die Vergangenheit, aber auch in die Psyche des Protagonisten.

Die von einer wunderbar-düsteren Landschaft überschattete Suche wird von wolkenverhangenem Himmel und traurigen Soundtrack in melancholische Farben getaucht. Das Wandern ist im Grunde genommen eine Erforschung versteckter Geschichten, die in die Landschaft eingebettet sind und – wie Rosa Carbo-Mascarell betont – auf die Tradition früher Schriften der romantischen Literatur zurückgreift.²⁷⁸ Es ist die räumliche Suche nach einem Geheimnis. In einer selbst-entfremdeten

²⁷⁶

"[...] prototypical games classified as walking simulators [...] do not contain actual simulation of walking as there is little or no consideration given to the laws of physics, anatomy, properties of the terrain etc." Paweł Grabarczyk: "It's like a walk in the park" - on why walking simulators are so controversial. S. 242. Online verfügbar: <https://philpapers.org/rec/GRAILA-5> (Zugriff: 31.07.2019)

²⁷⁷ Zum Zeitpunkt: 11.10.2022

²⁷⁸ "The Romantic tradition was born out of walking and it is evolving into a digitisation of its practice." Rosa Carbo-Mascarell: *Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice*. 2016, S.1. Online verfügbar: https://www.academia.edu/19340588/Walking_Simulators_The_digitisation_of_an_aesthetic_practice (Zugriff: 31.07.2019)

Position können die Flaneur:innen versuchen, die verborgenen Geheimnisse der Welt zu erforschen. Dabei wird die Suche selbst zu einem poetischen Abenteuer.

Mascarell zitiert in ihrem Text *Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice* Nick Papadimitriou, der den Begriff der *deep typography* anführt.²⁷⁹ *Deep typography* ist der Moment, in dem die Vergangenheit durch den Raum hallt und diesen mit einem intensiven Gefühl von Ruhe und Geschichtlichkeit ausfüllt. Ihren Ausdruck finden die Geister der Vergangenheit in den Formen herumliegender Objekte, wie zum Beispiel in alten Tagebüchern und abgelegten Briefen. Louis Aragon nennt es *“Frisson”* (Schauer, Unheimlichkeit), wenn ein Objekt mit einer Idee verschmilzt und dadurch einen plastischen Charakter erhält.²⁸⁰ Es war immer schon jemand vorher vor Ort, dessen:deren hinterlassene Zeichen und Gegenstände wie Hologramme im Raum weiterspukten. Um sie zu finden, muss die Landschaft durchwandert und nach Orten gesucht werden, an denen die *deep typography* als Geist des Ortes durchschimmert. Mit dem Philosophen und Game Designer Chris Bateman fasst Mascarell die Schnitzeljagd der *Walking Simulatoren* so zusammen: *“Interpretable data opens questions and answers in a space-time puzzle of semiotic association”*.²⁸¹ Es ist eine Welt ohne kriegerische Handlungen, ohne Verletzungsgefahr und lauernde Unholde. Mascarell äußert sich dazu:

“There are no tensions of getting caught or killed; I have the right to be there from the moment I paid and downloaded the game. The experience revolves around me, the player. The way the information is dispersed in space is designed to satisfy my curiosity in a cycle of explore, discover, unlock and explore some more. Yet the tensions of politics and gender of my body are replaced by other fears designed by the game to immerse me into the unknown.”²⁸²

In Hinblick auf *Dear Esther* führt Mascarell den Begriff von Guy Debords *Psychogeographie* an.²⁸³ Dieser weist auf eine spielerische Praxis hin oder eben auf

²⁷⁹ Ebd. S.7

²⁸⁰ Ebd. S.8

²⁸¹ Ebd. S.7

²⁸² Ebd. S.6

²⁸³ Ebd. S.2

eine Technik, die beim Wandern angewandt werden kann und die Möglichkeit eröffnet, sich unbewusst der Umwelt hinzugeben und sich gleichzeitig ihrer unmittelbaren Auswirkungen bewusst zu werden.

Die *Dear Esther* wurde wegen der starken Nutzung idyllisch-romantischer wie britisch anmutender Landschaften in Hinblick auf ihre Verwendung in der romantischen Literatur und Kunst, gewählt. Die Landschaft dieses *Walking Simulators* erhält somit eine konsistente Referenz. Denn genauso wie das Naturwandern als bloße Tätigkeit, ohne sakrale oder pragmatische Zusatzfunktion in der Romantik entwickelt wurde, ist *Dear Esther* eben auch das erste Spiel, das ohne jegliches weitere *Gameplay*, ohne andere Tätigkeit als die des Gehens und Textelesens auskommt.

Damit ähnelt der *Walking Simulator* der Stadterkundung als eine Praxis der Infiltration in temporäre, obsolete, verlassene und verfallene Räume, die oft als Form der Psychogeographie beschrieben wird. Das subjektive Mapping eines Gebiets liest sich somit als Flickenteppich emotionaler Atmosphären. Genau diesen Punkt hat der *Walking Simulator* mit vielen anderen, vor allem *Open World-Titeln*, gemein.

Ein anderer *Walking Simulator* nutzt die Erzähllandschaft, um Geschlechterrollen neu zu ordnen und zu diskutieren. Der Ausgangspunkt der Geschichte ist dabei für gängige Videospiele und deren Rollenzuschreibungen für männliche Spielefiguren bemerkenswert untypisch: In *Firewatch* wird der männliche Charakter *Henry* gespielt, der sich um seine demenzkranke Frau kümmert. Um sich von den Strapazen der Pflege zu erholen und einen klaren Kopf zu bekommen, arbeitet er im Aussichtsturm eines Nationalparks, um mögliche Brände zu melden. Der einzige Kontakt ist Delilah, ebenfalls eine Parkwächterin (*fire watcher*), die von einem anderen Turm aus mit dem Protagonisten via *Walkie-Talkie* kommuniziert. Es gibt wenig klar ausformulierte Aufgaben, man muss einfach Zeit im Turm verbringen – wobei man von plötzlichen Ereignissen überrascht wird. Melissa Kagen analysiert das politischen Gewebe innerhalb von *Firewatch* als *Walking Simulator*:

“[Firewatch] successfully problematizes toxic, traditional videogame hypermasculinity, inviting instead the performance of a care-oriented masculinity. Henry is characterized

as a hypermasculine protagonist, but the game actively refuses to let the player perform that masculinity, enabling instead the performance of a subtle, complex, and well-developed male character. The danger challenges in real world like environmental protection and familial guilt, better solved through conversation and patience than violent heroics.²⁸⁴

Die Phasen, in denen sich Erzählungen über das Spielerleben legen, wie die Konversationen über Funk oder Selbstgespräche des Protagonisten, nehmen in *Firewatch* einen großen Raum ein. Deshalb führt Kagen aus, dass die Entwickler:innen ihr Projekt spaßeshalber einen *“Talking Simulator”* nennen. Die Handlungen selbst treten oft zurück, eher steht der Avatar an einem Ort oder geht. Das Spiel zwingt seine Gamer:innen in eine außerordentlich passive Rolle. Wie in einem Hörspiel mit Bewegtbildern innerhalb eines begehbaren dreidimensionalen Raums gibt es keine Möglichkeit, Gewalt auszuüben oder zu erfahren. Kagen erwähnt hierbei die genreübergreifende Spielmechanik des *Permadeaths* als Gegen-Subgenre. Dieses Spielegenre sorgt dafür, dass nach dem Scheitern des Avatars, dessen in seinen Leib eingespeicherten Erfolge und *Skills* mitsamt des gesamten Spielefortschritts verloren geht. Das führt dazu, dass der Schwierigkeitsgrad als enorm fordernd wahrgenommen wird. Kagen attestiert diesem leistungsfordernden Prinzip, es wäre ein *“hardcore hypermasculinity test”*²⁸⁵, der dem des *Walking Simulators* methodisch gegenüberstehe. Denn der Tod beim *Permadeath*-Spielen sei häufig schmerzhaft und von besonderer Eindringlichkeit, während er in *Walking Simulatoren* wie *Firewatch* gar nicht vorkomme. Indem sie behauptet, dass *Permadeath* eine *“hardcore straight male identity”* in das Spiel einschreibe, erkennt sie im Gegenzug bei Spielen mit *“Permalife”*-Charakter eine *“queer form of gaming.”*²⁸⁶ Diese Dichotomie leitet Kagen unter anderem vom Ausschluss bzw. von der Belästigung von weiblichen und queeren Spieler:innen wie den Belästigungsskandalen von *gamergate* her. Räume wie diese konstruierten eine *“toxische Maskulinität”*, eine Form von Männlichkeit also, die sich dominierend, misogyn, kompetitiv gibt, und somit eine traditionelle, athletische und männlich-konnotierte Attribute betonend, beschwört. Toxisch wird diese

²⁸⁴ Melissa Kagen: *Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch*. <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen> (Zugriff: 23.10.2019)

²⁸⁵ Ebd.

²⁸⁶ Ebd.

Männlichkeit dann, wenn sie Frauen oder Personen angreift, deren Position schwächt, indem sie z.B. Minderheiten und Schwule beleidigt und herabgewürdigt.

Dabei setzt sich die Maskulinität einerseits aus einer *geek masculinity*, einer Männlichkeit, die technische Meisterschaft betont, und der "hegemonic masculinity" zusammen.²⁸⁷ Letztere feiert das Patriarchat und die Dominanz über Frauen. Kagen zitiert hier Derek Burrill und nennt diese beiden Verschmelzungen der *hypermasculinity* "digital boyhood."²⁸⁸ Diese findet sich in gewaltdarstellenden Spieletiteln, in denen Aggression, Dominanz, Härte und die Unterdrückung von Emotionen verhandelt werden. Die besprochene Maskulinität wird durch die Spiel- und Erzählweise eines Titels wie *Firewatch* mit seiner Subversivität und Nicht-Normativität gebrochen: Die erforderliche Meisterschaft von actionlastigen Mainstreamspielen wird in *Walking Simulatoren* gebrochen. Kagen ist hier zuzustimmen, wenn sie die Rezeption dieses Subgenres als feminin analysiert und kritisiert und zwar vor allem deshalb, weil der *Walking Simulator* nicht nur sein eigenes Erzählmedium intellektuell herausfordert, sondern auch einen bewussten Gegenentwurf zum Gameplay von *Shooter-Spielen* und *Action Adventure-Titeln* leistet.²⁸⁹ Ihre Analyse, dass Spiele wie *Firewatch* als feminin markiert werden, liest sich als Angriff auf ein Subgenre, das eben nicht hypermaskulinistisch ist.

Es überführt den Protagonisten *Henry* in die Rolle von jemandem, der Fürsorge zu tragen hat und in seiner Männlichkeit herausgefordert wird. Als er z.B. ein offenes Lagerfeuer und ein plärrendes Radio in der Wildnis entdeckt, führen ihn die Spuren zu zwei badenden Teenagerinnen, die, sobald sie von *Henry* in seiner Rolle als Parkwächter zurechtgewiesen werden, sich über ihn lustig machen. Dem Protagonisten bleibt, angeleitet von seiner Walky-Talky-Chefin, nichts anderes übrig, als das störende Radio wütend ins Wasser zu werfen und sich und seine Männlichkeit

²⁸⁷ Ebd

²⁸⁸ "This is what Burrill calls boyhood, a 'socially produced and expressed maleness' from which not even adult men can escape from, as they are immersed in technoculture. Games are related to a number of normatively acknowledged techno-masculine sites, such as violence, pain, sports, play, gambling, and competition. It is within this understanding of masculinities that videogaming becomes a new literacy making it possible for the 'subject to cross the divide of real and virtual' constituting the action of playing in a new 'part of the real, a part of labor, a mode of production'." Derek Burrill: *Die Tryin'*. Videogames, Masculinity and Culture. New York 2008, S. 384

²⁸⁹ "Even within a dynamic narrative structure, the player of a walking sim is often unable to have a clear agency, change the story, or perform mastery. Contemporary walking simulators have been coded as feminine within the discourse because of their content, reception, historical valence and mechanics." Melissa Kagen: *Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch*. <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen> (Zugriff: 23.10.2019)

von den jungen Frauen beleidigen zu lassen. Noch öfters wird *Henry* in eine Art Hilflosigkeit manövriert, eine Rolle, die ostentativ der eines Helden, der alles im Griff hat, widerspricht. Kagen beschreibt diese Rollentransformation hier als widerständige Erzähltechnik:

*"If traditional games enable players to live out a fantasy life of performing hypermasculine acts, then walking simulators reestablish an anxious gameplay of passive non-performance. It's not about domination and self-reliance."*²⁹⁰

Den Manichäismus zwischen dem reflektierenden *Walking Simulator* und dem hypermaskulinen, gewaltdarstellenden und besonders kompetitiven Mainstreamspielen, den Kagen hier formuliert, lässt außer Acht, dass es einige Spiele gibt, die beide Pole miteinander vereinen; also die Kritik an destruktiver, überzeichneter Männlichkeit in Spieletiteln wie in *GTA V*, die sich einerseits überhitzt, draufgängerisch und irrational geben und damit andererseits selbst verlächerlichen und mit der Hypermaskulinität brechen und sie damit kritisieren. Kagen formuliert in ihrem Text eine umfassende Kritik am Mainstream-Videospiel über das Genre des *Walking Simulators*.

Sie kritisiert nicht nur deren normative Geschlechtsdichotomien und das Reproduzieren, Einschreiben und Festigen von Konzepten der Hypermaskulinität, sondern auch die kapitalistischen Grundlogiken der Spieleindustrie. Als Massenmedium sei das Spiel, so Julian Stallabrass, ein "Werkzeug der Beherrschung" ("*a tool of domination*"²⁹¹) und damit ein kapitalistisches und konservatives Kulturprodukt. Kagen verweist hierbei Julian Stallabrass der ausführt: "computer games are a capitalist, deeply conservative form of culture, and their political content is prescribed by the options open to democracy under modern capitalism."²⁹²

²⁹⁰ Ebd.

²⁹¹ Ebd.

²⁹² Ebd.

DER RAND DER WELT

Die Map als vorkopernikanische Scheibe - Eine friedliebende Expedition

Zeitgenössische *Open World Games* vermitteln die Illusion der Unendlichkeit von Spielwelten. Gegenwärtige Weltraumspiele wie *Star Citizen* (*Cloud Imperium Games*, seit 2010 in der Entwicklung), *No Man's Sky* (*Hello Games*, 2016) oder *Elite: Dangerous* (*Frontier Developments*, 2014) erschaffen sogar Universen, die an der Unendlichkeit kratzen. Die meisten Maps sind jedoch alles andere als unendlich. Sie sind in der Regel nicht mal rund wie die Erde, sondern flach wie eine Scheibe. Diese Map als Scheibenwelt ist in der Regel von einer *Skybox* (oder einem *Skydome/Skysphere*) umgeben, ähnlich einer Tapete mit aufgemaltem Himmel, die die Illusion von Unendlichkeit erzeugt: ein kubischer Raum mit Tages- und Nachtzyklen, Wetter- und Wolkenbewegungen, die durch die Entwicklung der *Spieleengines* – also das Framework zur visuellen Darstellung von Spielen – immer detaillierter und dynamischer simuliert werden.

Diese grundsätzliche Flachheit von Spielwelten ist denkwürdig, schließlich sind Weltvorstellungen in Scheibenform in den letzten 500 Jahren selten geworden. Durchaus kann man diese mit den Vorstellungen des Byzantinischen Kaufmanns Kosmas Indikopleustes (6. Jh.) vergleichen, der die Welt aus dem Fundus der Bibel als rechteckige Fläche mit einem großen Berg, um den die Sonne kreist, und über dem sich das Universum in Form einer Art Tabernakels erhebt.#

Es ist bemerkenswert, dass die Welt in ihrer digitalen Darstellung an vorneuzeitliche Ideenkonstruktionen zurückgeworfen wird. Einziger Unterschied: die Gestirne werden nicht wie in der christlichen Vorstellung von Engeln durch den Raum gezogen, sondern auf Anweisung eines Algorithmus generiert und gemoddet.

Die simulierte Unendlichkeit der *Skybox* funktioniert jedoch nur dann, wenn sie nicht als solche erkannt wird - genauso wie das Bühnenbild nur funktioniert, wenn es die Hinterbühne verdeckt. Shaun Prescott meint hierzu:

“If the player is knowledgeable enough to recognise a skybox for what it is, they will be less invested in the game world. They will know that it is not possible to visit the skybox, and will therefore need to further suspend their disbelief in order to enjoy the game world.”#

Die Welt sieht nur nach Welt aus, wenn ihr illusionsbildender Algorithmus verdeckt bleibt. Stephan Schwingeler bestätigt, dass “die apparativen und medialen Bedingungen des Computerspiels – die Prozesse der Berechnung und Vermittlung – möglichst unsichtbar bleiben [sollen]. Die Spieler:innen sollen in eine transparente Spielwelt blicken.”#

Aus der Flachheit der Welt folgt die Unvermeidlichkeit von Rändern. Das heißt also ein Weltenende, an dem das Universum ins Nichts übergeht und von dem aus man in die Leere stürzen kann.

Im Sinne der Immersion, des Eintauchens und Weltvergessens, wird also die Behauptung aufgestellt, dass die Welt weitergehen und damit die tatsächliche Endlichkeit überdeckt wird. Die Illusion bleibt aufrechterhalten. Dabei sind Spieleentwickler:innen gezwungen, narrative Kniffe zu entwickeln, die die Spielenden innerhalb der Map halten. Hier gibt es eine ganze Reihe von Beispielen, dieses Problem zu lösen:

In *Gothic* (Piranha Bytes / Spellbound Entertainment / Trine Games / Black Forest, 2001) treffen tödliche Blitze die über den Rand tretenden Spielenden. In *Crysis* (Crytek, 2007) feuert ein nordkoreanisches Kriegsschiff vernichtende Raketen, in *Serious Sam 3* (Croteam, 2011) dringt ein unbesiegbarer Sandwurm aus der Erde. Beim Verlassen der Spielewelt in *GTA V* (Rockstar Games, 2013) mit dem Flugzeug zerstört sich die Maschine. Wird der Absturz überlebt, werden die Spielenden von Haien gefressen und in *Far Cry 2* (Ubisoft, 2008) erleiden die Spielenden einen plötzlichen Malaria-Schub, wenn sie den Rand der Welt übertreten.

Es ist erstaunlich, wie ehrgeizig die Community dabei ist, diese Hürden zu bewältigen und den Rand der Welt zu erforschen bzw. die Beschränkungen der Spielwelten auszutesten. Sie nutzen Mods und dokumentieren Glitches, was sich in unzähligen *Youtube-Videos* niederschlägt.

Der Youtuber Kurt J. Mac. ist als *Guinness Weltrekordhalter* hierfür ein bemerkenswertes Beispiel. # Nach mehreren Jahren Wanderschaft hat er mittlerweile über 12 Millionen Blöcke – jene Maßeinheit, aus der diese Welt besteht – in *Minecraft* (Mojang Studios, Other Ocean Interactive, 4J Studios, Xbox Game Studios, 2011) zurückgelegt – das sind 30.000 Kilometer und damit nur 10.000 Kilometer kürzer als der Umfang des Äquators. Sein Ziel besteht darin, die sogenannten "Far Lands" zu erreichen. Die Landschaft von *Minecraft* ist automatisch generiert; nach etwa 12.000 Kilometern scheint der Code allerdings nicht mehr zu funktionieren und erzeugt eine fragmentierte Weltengegend, die sogenannten "Far Lands". Selbst nach dieser Anzahl an Kilometern sind nur 45 Prozent des Weges erreicht.

Manche Spielende treibt also eine ähnliche Frage wie Künstler:innen in ihrem Drang, auf die Hinterbühne zu gelangen, um das Apparative des Spiels bzw. Werks sichtbar zu machen. So schreibt Stephan Schwingeler:

“Eine Grundlage künstlerischer Computerspielmodifikationen ist, diesem Transparenzstreben des Computerspiels entgegenzuwirken und die Durchsicht auf die Spielwelt zu trüben (medientheoretisch: die Transparenz in einem Zustand der Opazität zu verstellen). Computerspielmodifikationen entlarven so die Illusionstechniken des Computerspiels, indem sie die grafischen Oberflächen, die räumlichen Konfigurationen und die physikalischen Simulationen verändern oder sogar zerstören, indem sie diese in Abstraktion überführen oder grafische Fehler integrieren.”#

Die Spielenden haben jedoch im Unterschied zu den Programmierenden kein "backstage privilege"#. Sie sollen diese Räume nicht betreten, weil hier die Konstruiertheit der Welt offen liegt. Dort würde man in den Genuss von Bildern wie z.B. in *Spider Man* (Insomniac Games, 2018) gelangen. Hier drehen Autos auf der Brücke knapp außerhalb der Karte um und kehren wieder in die Stadt zurück. Bei den meisten Spielen löst sich die Welt jenseits der Grenze des Spielbaren langsam auf, wie in *The Witcher* (CD Project, 2007). Physische Gesetze scheinen nicht mehr zu funktionieren.

Die Texturen werden grober, die Polygone werden weniger, die Objekte klobiger. Die Welt, könnte man sagen, *faded aus*, sie diffundiert ins Nichts. Den Oberflächen ist nicht zu trauen, jederzeit kann ins Nichts gestürzt werden, die Physics-Engine arbeitet nicht mehr zuverlässig, es passieren skurrile Dinge. Außerhalb des Randes entsteht ein Ort, wie jener, den man im europäischen Mittelalter *Indien* nannte, wo das irdische Paradies anfang und physikalische Gesetze nicht mehr griffen.

An diesem Rand wird die Konstruiertheit der Welt unmittelbar erfahrbar. Die Grenzen der Illusionsmaschine sind für Künstler:innen interessant. Der Künstler Robert Overweg labt sich mit seiner Arbeit "The end of the virtual world" (2010) an diesen traumartig und surreal wirkenden Grenzlandschaften. Er fotografiert den Moment, wo der Architektur-Hyperrealismus brüchig wird, damit seine Glaubwürdigkeit verliert und damit den Blick für den *Backstage-Bereich* freigibt.

Alexander Galloway benennt die Technik der Visualisierung oder Herstellung von Glitches – in Hinblick auf den filmwissenschaftlichen Begriff – als *Foregrounding*, also die Herstellung eines transparenten Film oder Spielesets:

"Hollywood almost universally removes the apparatus from the image, while art or avant-garde filmmaking is often unafraid to include it in any number of visual experiments. In gaming, this same division is evident: mainstream games almost never reveal the guts of the apparatus, while artist-made game mods do so quite often."#

Mikrofone, Lichter, die Filmcrew, sie werden für einen Augenblick aus der Dunkelheit auf die Bühne geholt, um den Apparat des Films sichtbar zu machen.

Durch die Ungenauigkeit des Codes an den Rändern eröffnen sich aber auch Möglichkeiten, das Spiel mit Hilfe von Glitches anders zu spielen, als von den Entwickler:innen vorgesehen. Ränder sind geeignete Orte für die Aneignung durch Spielende – mit dem emergenten Spiel *Speedruns* zum Beispiel. Diese sind eine von den ursprünglichen Spielregeln abweichende, von der Community definierte In-Game-Herausforderung, in der ein Spiel in möglichst kurzer Zeit durchgespielt bzw. durchlaufen werden soll. Dabei machen sie sich sehr oft die Fehleranfälligkeiten der

Gemeint ist hier, dass die Videospielindustrie an kapitalistische Verkaufslogiken gebunden ist und infolgedessen erzählerische Wagnisse vermieden werden, in denen die Spielenden in queere Avatare oder Positionen des Selbstzweifels gebracht werden. Sie verhalten sich damit gegenüber dem Mainstream opportunistisch und sehen sich gezwungen, profitable Erzählschablonen anzuwenden.

Speedrun

Wie erwähnt, ist Gehen, Wandern und Rennen nicht nur Werkzeug für Immersion, sondern eben auch für Subversion, sofern man die Aneignung und die Einführung eigener Spielweisen als subversiv bezeichnen möchte.

In diesem Sinne hat sich etwa *Speedrunning* als sportliche Praxis mit Event- und Festivalkultur etabliert.²⁹³ Dabei geht es nicht nur um einen im Spiel nicht vorgesehenen aber von der Community ausgerufenen Wettbewerb mit dem Ziel, die Software so schnell wie möglich zu durchlaufen - also die Kampagne in Rekordzeit zu absolvieren. Es geht auch darum, das Spiel zu überlisten, Schlupflöcher (*loopholes*) zu finden und vorgesehene Pfade *zu Fuß* zu verlassen. Und das nur, um die Windungen der Erzählspirale in einem möglichst geraden Weg zu durchkreuzen. Es sei hier erwähnt, dass es unterschiedliche Formen des Wettbewerbs gibt, die unterschiedliche Arten von Abkürzungen erlauben. So ist es zum Beispiel in manchen Speedruns erlaubt, Glitches, also Bildfehler, nutzbar zu machen und in manchen nicht.

komplexen digitalen Weltgebautheit zu eigen, tauchen in den Umraum außerhalb der Oberflächen ein, um Abkürzungen zu verwenden.

Nicht nur die optische Ordnung, sondern oft auch das Regelwerk der Möglichkeiten wird an den Rändern brüchig – durch den anderen Blickwinkel sehen wir die Tragwerke des Universums – und die Welt löst sich in einer fantastischen Konstruktion auf.

²⁹³ Beispielgebend ist hier *Games Done Quick* als eine Plattform, in der Millionengewinne in sogenannten *charity video game marathons* generiert werden: <https://gamesdonequick.com/> (Zugriff: 29.07.2019)

So behauptet Tobias Revell in seinem Essay *Speedrunning or Playing the Playing the Game*:

“Speedrunning [...] challenges the world the developers have built; it abuses and exploits glitches, cuts, tricks, shortcuts and hacks to defy the world that was created in the first place. This is true play, the pushing and testing of the boundaries that structure the world [of the game].”²⁹⁴

Der subversiven Charakter von *Speedruns* besteht darin, dass es die Spieleoberfläche ausnutzt. Darüber hinaus wird als Nebeneffekt die Architektur darunter sichtbar, die durch *loopholes*, Bildfehler und verbotene Regionen betreten werden kann, um schneller vorwärts zu kommen.²⁹⁵ Eindringen wird z.B. in Teilabschnitte oder Weltgegenden, die von den Entwickler:innenstudios nicht für die Benutzung der Spieler:innenschaft vorgesehen waren.

Dabei erlangen die *Speedrunner* Einblicke von verbotenen oder unzugänglichen Orten in die Landschaft, die sonst niemand noch betreten hat: Berggipfel oder Häuserdächer, aber auch in Tiefen, die sich unterhalb der Spieleoberfläche befinden. Das sogenannte *Clipping* – das Durchrutschen durch den Boden – bringt den Avatar in die Situation, die Welt von unten zu sehen. Der Boden der Spielwelten löst sich – von unten gesehen – grafisch in einzelne Grashalme, Büsche oder Wurzelwerk auf.

Der Avatar fällt in den *Speedruns* gelegentlich in den luftleeren Raum oder rennt durch ihn unterhalb der Weltoberfläche hindurch. So lassen sich Hindernisse umgehen und schnellere Routen finden. Der Ausblick auf die Umgebung ist skurril: Die Spielefigur scheint in der *Skybox* zu schweben, die sich allerdings nicht oberhalb, sondern unterhalb der Erde befindet und damit offenlegt, dass Spielwelten flache Scheiben sind. Die *Skybox* ist die Konstruktion, die die scheibenförmige Spielekarte (*Map*) umgibt. Wie eine Tapete mit aufgemaltem Himmel erzeugt sie die Illusion von Unendlichkeit. Dabei ist die *Skybox* ein kubischer Grenzraum, der in Tag- und

²⁹⁴ Tobias Revell: *Speedrunning or Playing the Playing the Game*. 2018
<https://tobiasrevellworkalong.blogspot.com/2018/04/speedrunning-or-playing-playing-game.html> (Zugriff: 26.07.2019)

²⁹⁵ “This quickly spun out into other games including *Metroid 2002* where a common trick was to use ‘secret worlds’ or ‘out of bounds’ play’ to speed up runs. These are techniques that involve the player accessing parts of the game architecture that were never originally intended to be accessed by the game developer including going outside the level or into unfinished or cut parts of the map.” Ebd.

Nachtzyklen als Textur aufgetragen wurde. Und so dreht sich die Map, also die Fläche, auf dem der Avatar steht und nicht die *Skybox* selbst, sodass die Anmutung von Tagesabfolgen erzeugt wird. Ein *Skydome* ist die sphärische, also kugelförmige Artverwandte der kubischen *Skybox*. In beiden Fällen können zur Raumillusion des Himmels auch entfernte Landschaftsregionen wie Bergketten oder Skylines aufgetragen sein. In vielerlei Hinsicht ist die *Skybox* somit das Gegenteil seines physisch-realen Referenten.

Speedrunning ist *emerging gameplay* – eine Art Kuckucksei-Methodik – da es ein Spiel in ein anderes einbaut, die Regeln dadurch ändert und es parasitär als Aufmerksamkeitsmaschine für *Youtube*- und *Twitchkarrieren* weiterverwendet. Dabei geht es um Meisterschaft, in der wie beim Leistungssport Millisekunden entscheiden. Revell macht in seinem Artikel deutlich, wie penibel dabei Strecken gewählt und Bildfehler genutzt werden und wie sehr die Spielenden dabei ihre Umgebung auswendig gelernt haben müssen. Um die Weltrekorde anderer zu brechen, genügen dabei wie beim Spitzensport Sekundenbruchteile:

“The sophisticated mastery of a system of the type a leading runner accomplishes allows them to explore beyond the bounds of the architecture and mechanics of a game, to see it as an artefact contained by its construction and thus manipulable in all the permitted ways. They change their relationship with the developer and the game and their position in it. Any game is a system of interacting parts that fit together to perform certain functions. Speedrunners understand these mechanics so keenly that they are able to turn the system to new uses, to use the game in toto as their own playground, not one defined by the developers.”²⁹⁶

Andere Spielende überprüfen anschließend akribisch, ob dabei nicht *gecheated* (gemogelt) wurde, in dem Sie *frame-per-frame* Bild- und Tonspur nach verdächtigen Stellen überprüfen.²⁹⁷

²⁹⁶ Ebd.

²⁹⁷ “Cheating in speedrunning is essentially the disingenuous reporting of a run.” Ebd.

Es gilt, Unregelmäßigkeiten wie das *Splicing*²⁹⁸ auszuforschen – also das Zusammenschneiden von kleineren, zuvor aufgezeichneten Teilen der Aufnahme in der Postproduktion. Tobias Revell fasst das Potential des Speedruns enthusiastisch als das *wahre Spielen von Spielen* zusammen:

“Speedrunners play the playing of the game. As we build a rule increasingly structured by software and the confines of simulations and predictions, a mentality that shifts to re-constructing the rules and playing in a true sense has enormous potential.”²⁹⁹

Revell diskutiert hier ein wesentliches Anliegen der *Games Studies*. Indem er ein Spiel innerhalb eines anderen Spiels diskutiert, kommt er zu einem Exkurs über wesentliche Grundbegriffe der Spielewissenschaften: Wenn das “Spielen von Spielen innerhalb eines Spiels” im Deutschen tautologisch klingt, verfügt es im Englischen durch eine differenzierende Auffächerungen des Begriffs *Spielen* über mehr semantische Präzision. Katie Salen und Eric Zimmerman erklären in ihrem Standardwerk *Rules of Play*, dass *playing* zwar das aktive Teilnehmen an einem Spiel sein kann, aber nicht sein muss: *To play* meint auch *to be playful* oder die Teilhabe an einer *playful activity*, also an einer spielerischen Aktivität zu partizipieren, während ein *Game* ein Spiel ist, das fest an Regeln gebunden ist und den Rahmen eines künstlichen Konfliktes mit spielerischem Charakter meint.³⁰⁰ Ein Kinderspiel kann ein spontanes und experimentelles Tollen sein, wenn es jedoch Brett oder Würfel involviert, ist die Einhaltung strenger Regeln notwendig. Es setzt eine spielerische Einstellung voraus, also das spontane Vertauschen von Silben oder das schelmische Anliegen, das zum Beispiel der Störung einer elterlichen Ordnung vorausgeht. *Ludic Activity* ist dabei weniger ein konkretes Spielen als eine spielerische Handlung ohne strenge Regeln. Salen und Zimmerman führen als Beispiel für *Ludic Activities* das Spiel von Kätzchen mit einem Ball oder das Turnen von Kindern in einem Klettergerüst an. Im Gegensatz zu Tobias Revell, der von *playing play* und nicht von *playing a game* spricht, weil er eine spielerische Tätigkeit im Kontext eines Videospils mit strengen

²⁹⁸ “‘Splicing,’ one of the most heinous of cheats, is the editing of the run together from smaller pre-recorded parts. Fans will spend hours pouring over videos to watch for signs of splicing such as skipped frames or mis-matched inventories. In fact, the debates over techniques for detecting splicing in a certain game - which can also mean looking for in-game cues - are as varied as the techniques used for speedrunning.” (Ebd.)

²⁹⁹ (Ebd.)

³⁰⁰ Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge 2004, S. 524-524

Regeln meint, die, nur weil die einen die Regeln (des Videospieles) missachten, dafür aber ebenso andere rigorose Regeln (des *Speedruns*) einführen, wird hier davon ausgegangen, dass sich das *Play* auf eine spielerische Aktivität bezieht, die sich als Game-Implantat im *Game* begreift. So müsste es demnach eben – der Spitzfindigkeit zuliebe – *Speedrunners play the game of the game* heißen. Immerhin spricht er ja im Folgesatz von einer Rekonstruktion der Spielregeln (*“reconstructing the rules”*).

Walking gamers

Die riesigen Welten von gegenwärtigen *Open World Spielen* sind als Überwältigungslandschaften angelegt. Ihre hyperrealistische Natur sowie ihre Belebung durch Wettereffekte, Tiere, Kreaturen und Menschen sind Leistungsschau und Muskelspiel der Spieleindustrie. Allein die *Open World* von *Red Dead Redemption 2* soll von ungefähr 200 verschiedenen Tierarten bevölkert sein.³⁰¹

Die Größe der Maps wächst hier meist mit der Lebenszeit des Mediums selbst. Der oder die Blogger:in *ppguy323436* schätzt die Karte von *Red Dead Redemption* auf 31 km² (*12 square miles*). Der acht Jahre später veröffentlichte Nachfolger *Red Dead Redemption 2* wuchs um mehr als das Doppelte auf 75 km² (*29 square miles*).³⁰² Diese Bühnenkulisse ist der Rahmen der Erzählstränge und des *Gameplays*. Es emanzipiert sich jedoch über die Raumaneynungen mancher Spielenden, *Twitcher:innen* und *Youtuber:innen* zur Protagonistin selbst. Das Wandern durch die immersiv-hyperrealistische Natur von *Red Dead Redemption 2* wird auf *Youtube* etwa zum *ASMR*-Erlebnis umgenutzt.³⁰³

ASMR setzt sich aus *Autonomous sensory meridian response* zusammen und meint das sensorische Erleben eines beruhigendem Prickeln in der Kopf- bis Wirbelsäulengegend.

Viele *Youtuber:innen* wenden diesen Begriff in erster Linie akustisch an und versuchen z.B. mit sanften, gehauchten Stimmen oder dem Geräusch, das mitunter beim Über-die-Wange-Streicheln mit Bürsten entsteht, bei ihren *User:innen* beruhigende

³⁰¹ <https://www.ign.com/wikis/red-dead-redemption-2/Animals> (Zugriff: 25.08.2019)

³⁰² https://www.reddit.com/r/reddeadredemption/comments/9rgmbp/how_big_exactly_is_the_new_map_a_detailed_analysis/ (Zugriff: 25.08.2019)

³⁰³ <https://www.youtube.com/watch?v=kRpWdfwJh9k> (Zugriff: 25.08.2019)

Emotionen zu erzeugen. Der oder die *Youtuber:in The ASMR Explorer* wandert durch die zwitschernde, plätschernde und rauschende Naturkulisse von *Red Dead Redemption 2*. Die ruhige, langsame Bewegung werden durch die Umgebungsgeräusche als audiovisueller Entspannungsbalsam und Stressmilderungskulisse zweckentfremdet. Durch den Fokus hin zu den Umgebungsgeräuschen wird der im Zelt des Protagonisten liegende Schlafsack von *Dead Redemption 2* zur Yogamatte und die als Kampfraum konzipierte *Map* des Spiels zum Erholungsgebiet.

So wird die beiläufige Handlung des Gehens zur Hauptaktivität. Im selben Spiel ist nicht nur das Gehen selbst von Belang, sondern auch seine Ausführungen. Es wird viel Wert darauf gelegt, die Bewegung durch das Spiel zu genießen. Dabei kann aus mehreren Gangarten in *Red Dead Redemption 2* ausgewählt werden: Sechs unterschiedliche Bewegungsmodi sind abseits von Laufen möglich. So kann man zwischen *Verrückt, Flamboyant, Gunslinger, Refined, Silent und Casual* entscheiden und dadurch seinen vorgegebenen Avatar subtil definieren. Es scheint somit wichtig für Charakter und Atmosphäre von *RDR 2* zu sein, wie man geht.

Ein auf einem "Spaziergang" beruhendes *Youtube-Phänomen*, das auf Kontroversen im Umfang von tausenden Kommentaren und Millionen Klicks zurück geht, ist die Serie von "10 Hours of Walking ..." -Videos. In *10 Hours of Walking in Los Santos on Grand Theft Auto 5 Online (GTA V PS4)* folgt die Kamera frontal einem Avatar, der von anderen Mitspielenden attackiert und umgebracht wird. Zumeist ist es ein weiß gekleideter Aggressor mit Hut, der den Protagonisten niederfährt, abschießt oder verfolgt. Der belästigte Avatar wirkt dabei unbeeindruckt und setzt seinen friedlichen Marsch durch die Stadt *Los Santos* nach jedem Tod fort. Das mehr als zwei Minuten lange Video soll, wie behauptet wird, eine zusammengeschnittene Version von einer zehnstündigen Geh-Performance sein.

Der oder die Spaziergänger:in *Rymestyle* ist hier unauffällig mit einem grauen Hemd und schwarzer Hose bekleidet. Das Video veranschaulicht einen Teilaspekt des sozialen Raumes von *GTA V Online*. So ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass das Zusammentreffen zweier Spielender in *Los Santos* zum Tod oder zumindest Beschuss mindestens der einen oder der anderen Person führt. Der oder die *Youtuber:in*

Rymestyle mimt somit die *KI des Spiels* – eben jene von *NPC, Non-Playable Character*. Denn das bloße Gehen ist für gewöhnlich unüblich für Spielende, häufiger wird gelaufen oder gefahren. Sich wie ein Zivilist oder eine Zivilistin auf Gehsteigen und Zebrastreifen wie eben jene spielgesteuerte KI langsam zu bewegen, liefert den Avatar umso einfacher anderen Spielenden als Opfer aus. Es ist schlicht nicht vorgesehen, dass Spielende in *Open World*-Spielen ruhig gehen. Selbst das banale Gehen wird hier zur identitätsformenden Darstellungen für den Avatar.

In *10 hours of walking in Los Santos as a Cat (60FPS)* marschiert ein Avatar in Form einer Hauskatze durch *Los Santos*. Anders als beim Video von *Rymestyle* stehen weniger die mörderischen Gewaltattacken von anderen Spielenden im Vordergrund. Vielmehr thematisiert der oder die Youtuber:in *Tanjimul Bhuiyan* die zivile Aggression der Umwelt.

Programmierte Autofahrenden, die vom Algorithmus dazu veranlasst sind, vor der KI und vor Avataren stehen zu bleiben, fluchen über die langsame Überquerung der Katze: "Move your ass before I run you over". Die stoische Gelassenheit des Tieres wirkt hier wie ein Fremdkörper in der Wutwelt von *GTA V Online*. Ständig ist die Hauskatze den Pöbeleien der Passant:innen ausgesetzt. Einmal versucht ein programmierter Fußgänger die Katze schimpfend zu zertreten. Was reizt die *NPCs* an dem spazierenden Tier? *Tanjimul Bhuiyan* nutzt hier ein Missverständnis der *Non-Playable Characters* aus. Dadurch, dass sie programmiert wurden, um hauptsächlich auf Spielende und auf andere *NPCs* zu reagieren, unterscheidet ihr Algorithmus nicht zwischen Mensch und Tier, sondern erkennt nur den Spieler:innen-Avatar und begegnet diesem so, als wäre dieser eine Menschendarstellung. Denn Tiere zu spielen, ist nur aufgrund eines lang von den Entwickler:innen von *Rockstar Games* gehüteten Tricks möglich:

Auf wenigen Orten der Map von *Los Santos* wie auf dem Berg *Mount Chiliad* findet sich eine psychoaktive *Peyote*-Pflanze. Nach deren Einnahme verfällt der Avatar in einen Rausch, der ihn in den Körper eines zufälligen Tieres einfahren lässt. Die Stimme des Avatars kommentiert nach der Transformation seine neue Gestalt, so im Falle eines Falken mit "don't be a bird, don't!... This is amazing!" So können die Spielenden zu Wildschweinen, Katzen oder Hunden mutieren. Der Künstler *Jonne Hansson* drehte den Essayfilm *Outcast*, in dem er als Möwe über die Wellen von *GTA V* fliegt. Der Text

des Hintergrundkommentars bezieht sich auf Richard Bachs Roman *Die Möwe Jonathan*³⁰⁴. Vom täglichen Gezänk der Artgenossen bei der Nahrungssuche verstört, macht sich das Tier auf, die Flugfähigkeiten zu verbessern und sich schließlich von der Gruppe zu entfremden. Thomas Hawranke nutzt die Tiermutation von *GTA V*, um die gereizte KI an ihrem eigenen Algorithmus scheinbar verzweifeln zu lassen.³⁰⁵ *Los Santos*, das die radikal-autogerechte Stadt Los Angeles nachempfundenet, wird hier zur Bühne für den ironischen Kommentar auf einer der automobilisiertesten Regionen der Welt. Wie die Katze von *Tanjimul Bhuiyan* marschiert auch Hawranke in abwechselnder Tiergestalt auf dem Asphalt einer stark befahrenen Brücke. Wie erwähnt ist es der Algorithmus der KI, der es verbietet, Avatare zu überfahren. Der Gegenverkehr verunmöglicht es den Autofahrenden, das Tier zu überholen. Die schimpfende und hupende Person hinter der Katze ist somit gezwungen, der trottsenden Kreatur hinterherzurollen. In der künstlerischen Arbeit von Thomas Hawranke läuft die Programmierung der KIs pflichtbewusst ins Leere. Sie nützt den Detaillierungsgrad seiner hyperrealistischen Videospiegelgrafik, um die absurden Szenen und Bilder auf die physisch-reale Welt zurück zu projizieren.

Angewandt auf die in Spielen der physischen Welt nachempfundenen digitalen Landschaften entsteht ein amüsanter Zerrbild. Denn die Belastungsprobe der künstlichen Intelligenz lässt sich nahezu folgenfrei endlos fortsetzen, ohne dass ein Wutausbruch die Schleife der Stagnation durchbricht. Die Geduld der NPCs verfügt über ein komisches Potential. Sie stellt Routinen aus, um sie als Störfaktor auszuhebeln. Dennoch verweisen die Videos der beiden Youtuber *Rymestyle* und *Tanjimul Bhuiyan* auf eine mit Feindseligkeit erfüllte Welt, die aggressiv auf die Spielenden reagiert und in der das bloße Gehen bemerkenswert wird und Aufmerksamkeit auf sich zieht.

10 hours of walking in Los Santos as a Cat (60FPS) ist, wie in der Anmerkung unterhalb des Videos zu lesen, eine Parodie. Es greift das emotional und kontrovers diskutierte Youtube-Video *10 Hours of Walking in NYC as a Woman*³⁰⁶ auf. 2014 filmte *Rob Bliss Creative* auf Initiative der Aktivist:innengruppe *Hollaback!* die Schauspielerin Shoshana Roberts, wie sie durch New York geht. *Hollaback!* wurde begründet, um Bewusstsein

³⁰⁴ Richard Bach: *Die Möwe Jonathan*. Frankfurt am Main 1970

³⁰⁵ <http://www.thomashawranke.com/Playas.html> (Zugriff: 06.04.2020)

³⁰⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=b1XGPvbWn0A> (Zugriff 25.08.2019)

für das Problem von Belästigung im öffentlichen Raum zu schaffen. Bisher wurde dieses *Youtube-Video* mehr als 52.000.000 mal angeklickt (Stand: September 2022). Die Schauspielerin ist nach eigenen Angaben in der Zeit der Performance an die 200 Mal angesprochen oder anderweitig belästigt worden. Benjamin Bailey analysiert die Kommentare unterhalb des Videos, die das sogenannte *cat calling*³⁰⁷ als zumindest nicht unanständig rechtfertigen (als "civil") im Verhältnis zu denen, die sie kritisieren im Verhältnis zu 2,5:1.³⁰⁸ Dieses auch außerhalb von *Youtube* breit diskutierte Video ist methodisch simpel, indem es als *Walk Through*³⁰⁹ – also dem Begehen eines Ortes seine sozialen und anthropologischen Facetten – freilegt. Es löste Parodien und Entgegnungen anderer *Youtuber:innen* aus. Z.b. in *10 Hours of Walking in NYC as a Man, 10 hours of walking but this time she talks back (BEST CATCALL parody)* in der eine junge Frau Männer einschüchtert, in dem sie bei *cat calls* unerwarteter Weise zurück redet. Die Videos gibt es mit einem Juden, mit einem verkleideten Donald Trump, mit Hijab, mit Kindern oder mit einem männlichen Model.

Unter vielen weiteren Referenzvideos im physisch realen Raum wie Wien und Mumbai eignet sich die Welt der Videospiele nicht nur als Ort für Parodien oder Pastiche, sondern auch um eben jene Methodik des 10 Stunden langen Gehens als Werkzeug zur Untersuchung der sozialen, ideologischen Mechaniken einer Umgebung einzusetzen. In den digitalen Raum übertragen, decodieren diese Spaziergänge, selbst wenn sie als Parodien angelegt sind, das apparative System des Spiels und der in ihm innewohnenden Ideologien. Es ist ein von der Spiele-Community angestregtes, experimentelles Beforschen des sozialen Medienraums Videospiele.

Die Stadt als situationistisches Spiel

³⁰⁷ Als *cat calling* versteht man sexuell anstößige, unhöfliche Kommentare oder Pfiffe eines Mannes gegenüber einer Frau.

³⁰⁸ Benjamin Bailey: Greetings and compliments or street harassment? Competing evaluations of street remarks in a recorded collection. In: *Discourse & Society* 1-21, 2017, S. 2 (https://www.researchgate.net/publication/316708718_Greetings_and_compliments_or_street_harassment_Competing_evaluations_of_street_remarks_in_a_recorded_collection) (Zugriff 24.08.2019)

³⁰⁹ Wörtlich: Durchquerung. Der Begriff wird auch oft für das Durchspielen von Videospiele für ein als Komplettlösung funktionierendes Video verwendet.

Das französische Kollektiv der *Situationistischen Internationale (SI)* entwarf Methoden zur künstlerischen Untersuchung von Stadträumen. Sie begriffen sich als Stadtraumaktivist:innen, die Infiltrations- und Aneignungsstrategien für den öffentlichen Raum entwickelten.

“The situationists (a group centred upon the Situationist International (SI), founded in 1957) sought to establish mutation as a centrepiece of radical activism. More precisely, they sought to show that mutation was a logical necessity for revolutionary conduct in the "society of the spectacle.”

Wenn diese als digitales Modell oder Bildzitat in Videospiele nachempfunden werden, inwiefern lassen sich Regelverstöße und Raumaaneignungen als künstlerische Methode auf die *Situationistische Internationale (SI)* zurückführen, selbst wenn es um zwei verschiedene Räume geht? Wenn eigene Routen im Stadtmodell gewählt, die Grenzen des Begeharen ausgelotet werden und die Map als Spielbrett absichtlich missinterpretiert wird, auf dessen Oberfläche eben jene Spiele von Seiten der Nutzer:innen gespielt werden, die gegen die im Algorithmus verborgenen Regeln verstoßen, dann kommt dies dem nahe, was die Situationist:innen als *dérive* und *detournement* bezeichnen – zwei Begriffen, die hier im Folgenden ausführlich besprochen werden. Würde man so nicht am ehesten dem Wunsch nach einer vollkommen individuellen Spielerfahrung gerecht werden, wie sie von Entwickler:innen so oft beim Verkauf ihrer Titel versprochen wird? Mittels künstlerisch-revolutionärer Taktiken wie dem *dérive* produzierten die Situationist:innen emotionale wie mentale Landkarten von Stadtlandschaften. Sie stellten und bewarben Werkzeuge, mithilfe derer sie die bisherige Wahrnehmung der Stadt neu zu denken versuchten. Sie schufen Rhythmen, mittels derer den renditeorientierten Logiken innerhalb der Stadt widersprochen werden konnte.³¹⁰ Es stellt sich die Frage, inwiefern sich diese einerseits revolutionären, andererseits sehr spielerischen Vorschläge auf nachgebaute

³¹⁰ “Through the tactic of *dérive*, the Situationists produced mental and emotional maps of urban cities. They promoted a new way of perceiving the city with a rhythm that contradicted the logic of late capitalism. Andreas Rauscher: *Playing Situationism. Ludic Spaces in Transmedia Contexts*. 42, (https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/1781/Navigationen_16_1_41-52_Rauscher_Playing_Situationism.pdf?sequence=1&isAllowed=y, Zugriff 03.03.2020)

Städte und Landschaften innerhalb der kapitalistischen Unterhaltungsmaschinen der Videospiele adaptieren lassen.

Alastair Bonnett sieht das Ziel der Situationist:innen, den Stadtraum (*urban reuse*) umzufunktionieren: Durch geographische Verfremdung (“geographical defamiliarisation”) soll die Umwelt so dargestellt werden, dass ihre zu überwindenden alten Grenzen und aktuellen Möglichkeiten sichtbar werden.³¹¹

Was das Vokabular und die Gesten der Situationist:innen angeht, bemerkt Ivan Chtcheglov, dass sie “[...] *zwischen Ernst und Parodie ambivalent* [...]” bleiben und die “[...] *die Wechselwirkung zwischen Gebäuden und den Psychen jener, die sie bewohnen, benutzen, gebrauchen* [...]”. Ziel ist es, “[...] *aus der psychogeographischen Recherche eine neue Stadt des ewigen Spiels* [...]” zu bauen.³¹²

Anne Caplan erklärt den Begriff: “*Die Psychogeographie meint das experimentelle Erkunden und Entwerfen einer Stadt. Sie stellt eine neue Form der Kartographie dar, die eher subjektiv-narrativ als universell lesbar war.*”³¹³ Sie führt aus, dass die Psychogeographie ein Mittel ist, “auf Verhalten und Emotionen der Individuen und im Idealfall auch die Stadt zu gestalten, die ein strategisches Gegengewicht zur gesteuerten Wahrnehmung bildet.”³¹⁴ Die Umgebung soll als Interaktions- und Spielort wahrgenommen werden. “*Imagination und kognitives Verhalten spielen*[...] eine spezifische Rolle, um sich den urbanen Raum anzueignen. Da die Psychogeographie subjektiv und nicht universell lesbar ist, lässt sich ein subjektzentrierter Rezeptionsansatz” anwenden.³¹⁵ Dieser subjektive Ansatz sei notwendig, um künstlerische Aneignungen auf eine vereinheitlichte Stadtplanung anzuwenden, die das Erlebte in den Mittelpunkt stellt.

Angewandt auf das Videospiel führt Andreas Rauscher in seinem Paper *Playing Situationism* aus, dass die psychogeographische Erfahrung über die Tour entlang der Tropen und Kulissenlandschaften auf dem Weg zum nächsten Quest gemacht werden

³¹¹ Ebd. S. 26

³¹² Ivan Chtcheglov: Formular für einen neuen Urbanismus. In: Frank Eckardt (Hg.): Schlüsselwerke der Stadtforschung. Wiesbaden 2017, S.170

³¹³ Anne Caplan: Sentimentale Urbanität: Die gestalterische Produktion von Heimat. Bielefeld 2015, S. 219

³¹⁴ Ebd.

³¹⁵ Ebd. 222

kann. Er erwähnt Beispiele innerhalb von *Open World Games*.³¹⁶ Die Psychogeographie erschließt aber eben auch einen selbstgewählten, streunenden – und daher nicht *questorientierten*, also aufgabenorientierten – Weg durch die Welt. Der dadurch nachvollziehbare Realitätsgrad der Welt kann – nach Rauscher – nie über das Medium Film erfahren werden, das mit gerichteten Kameras arbeitet und damit einen psychogeographischen Genuss *per se* verunmöglicht.

Es wäre allerdings falsch, die Intention der *Situationistischen Internationale* auf ihren Versuch der künstlerischen Umnutzung der Stadt zu reduzieren. Ihr Wunsch, die Stadt als politisches Gesamtkunstwerk zu gestalten, ist für sie ein revolutionäres Projekt. Ihre künstlerischen Interventionen und Projekte sollen Instrumente radikaler Umwälzung sein. Dies kennzeichnet sie möglicherweise als letzte Protagonist:innen avantgardistischer Systemveränderer:innen innerhalb der Tradition der Moderne. Es ist ein Gestus, der ambitioniert nach den Sternen greift. In ihrem Ansatz funktionieren einzelne Ideen als Momente eines großen revolutionären Registers: so sprechen sie zum Beispiel von einem *unitären Urbanismus*³¹⁷.

Das zielt auf eine Stadtplanung, die Architektur mit anderen Disziplinen der Künste vermengt. Sie wünscht eine "Anwendung aller Kunstrichtungen und Techniken [...], die für eine umfassende Komposition des Milieus zusammenwirken."³¹⁸ Über die Architektur hinaus muss

³¹⁶ "A psychogeographic experience can be achieved in both ways, either as a tour through the tropes and settings of genre cinema by following the main quest, or by finding your own way through the simulated gangster metropolis of GTA, the Western after its heyday and the closing of the frontier in Red Dead Redemption, or the Mad Max-inspired post-apocalyptic wastelands of Fallout. The first approach accentuates a love for detail that could not be provided by cinema." Andreas Rauscher: *Playing Situationism, Ludic Spaces in Transmedia Contexts*. 2015, S.48, (https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/1781/Navigationen_16_1_41-52_Rauscher_Playing_Situationism.pdf?sequence=1&isAllowed=y, Zugriff: 02.05.2020)

³¹⁷ Guy Debord schreibt in "Rapport über die Konstruktion von Situationen": [D]er unitäre Urbanismus [ist] dynamisch, d. h. er steht in einem engen Zusammenhang mit Verhaltensstilen. Nicht das Haus ist das kleinste Element des unitären Urbanismus, sondern der architektonische Komplex, der aus der Zusammenstellung aller Faktoren besteht, die eine Stimmung oder eine Folge aufeinanderstoßender Stimmungen im Maßstab der konstruierten Situation bedingen. Die räumliche Entwicklung muß die Gefühlswirklichkeiten berücksichtigen, die durch die experimentelle Stadt bestimmt werden." Guy Debord: *Rapport über die Konstruktion von Situationen* (Auszug), 1957, <http://www.medienkunstnetz.de/quellentext/53/> (Zugriff: 15.12.2021)

³¹⁸ In ihrer letzten Entwicklungsstufe führen unsere Perspektiven, auf die Ausstattung einzuwirken, zum Konzept eines unitären Urbanismus. Der unitäre Urbanismus läßt sich erstens als die Anwendung aller Kunstrichtungen und Techniken definieren, die für eine umfassende Komposition des Milieus zusammenwirken. Diese Gesamtheit ist unendlich breiter als die alte Herrschaft der Architektur über die traditionellen Kunstrichtungen oder die gegenwärtige gelegentliche Anwendung von spezialisierten Techniken oder wissenschaftlichen Untersuchungen wie z. B. der Ökologie auf den anarchischen Urbanismus. Guy Debord: »Rapport sur la construction des situations«, in: Berreby, *Documents*, 1957, S. 616; Guy Debord: »Rapport über die Konstruktion von Situationen«. In: *Der Beginn einer Epoche*, S. 39.

“das Experimentierfeld für den sozialen Raum [...] die Strukturierung der akustischen Umwelt umfassen, die Verteilung der verschiedenen Getränke- und Nahrungsmittelarten, die Hervorbringung neuer Formen und die Zweckentfremdung (»détournement«) alter Architektur- und Urbanismusformen”.³¹⁹

Der zwischen 1957 und 1959 in der *SI* mitwirkende Constant Anton Nieuwenhuys – der sich Constant nannte – skizzierte mit seinem *New Babylon* eine Stadt, die einerseits dem Lust an der Verspieltheit unterworfen wird und insofern den spielbaren Stadtmodellen von Videospielen nahe steht, als sie gebaute Landschaften sind, deren Sinn einzig und allein dem zweckfreien Spielen dient. Andererseits ist *New Babylon* als Gegenentwurf zu den rationalen Stadtvisionen Le Corbusiers gedacht, den *ville radieuse* – den strahlenden Städten – in denen kolossale Wohnmaschinen dem Anspruch von Segregation und dogmatischer Uniformität genügen und dennoch ausgedehnten und begrünten Grundrissen folgen. Der Situationist und Urbanist Ivan Chtcheglov beschwerte sich 1953 über Le Corbusiers *Internationalen Stil*, dass dieser von verblödem Einfluss sei (“cretinizing influence”) und Freude, Liebe, Leidenschaft und Freiheit zerstöre.³²⁰ Anders als die Protagonisten der *Charta von Athen* – die die Architektur der Moderne und den Internationalen Stil definierten – wandte man sich weniger den Fragen privater Häuslichkeit zu, als man die Straßen und den öffentlichen Raum feierte.³²¹ So wurde versucht, ein neues Verständnis von gesellschaftlichem Leben herzustellen, dessen gebaute Umwelt nicht den Parametern von Arbeit dient, sondern dem Vergnügen und der Lustbarkeit.³²²

Das 2002 auf der *Documenta 11* gezeigte Modell *New Babylon* Constants liefert eine utopische Antwort auf diesen Ansatz der Automatisierungen. Constant erkannte die

³¹⁹ Ebd., S. 40.

³²⁰ “Le Corbusier also angered non-architects like political theorist and founding member of the Situationist International, Ivan Chtcheglov. In one of the earliest texts “Formulary for a New Urbanism”, Chtcheglov echoed the group’s charge against Le Corbusier’s “cretinizing influence” and he accused the International Style brand of modernism with destroying joy, love, passion and freedom [...]” Mallorie Chase: *Revisiting Constant’s New Babylon: City Surfaces and Saturation*. Santa Barbara 2015, S. 5-6, https://lisbonconsortium.files.wordpress.com/2012/12/1-mallorie-chase_constants-new-babylon.pdf (Zugriff: 22.03.2020)

³²¹ “And in all of their work, the spatialists paid more attention to the connective tissue between units or homes to challenge the Athens Charter by turning their backs to the home and embracing the street.” Ebd. S.7

³²² “[...] if future urban change was indeed so accelerated, and ephemeral experiences would dictate movement along with pleasure and desire, not work or duty, then home no longer existed as a core element of urban planning.” Ebd. S.10

Notwendigkeit, einen Plan für eine Stadt zu formulieren, in der die Arbeit nicht mehr von Menschen ausgeführt wird.

Für ihn war Arbeit etwas, wovon der Mensch zu befreien wäre, damit die Zukunft einen *homo ludens* schaffen könne, einen spielenden Menschen, der frei genug sei, seine Kreativität auszuüben und zu reisen. Seine Idee des *New Babylons* solle eine Umgebung schaffen, in der man sich frei werde bewegen können.³²³ Damit stellt er sich gegen die Auffassungen der Architekt:innen, die den Lehren der *Charta von Athen* folgten. Er durchkreuzte nicht nur die Idee der entmischten Verkehrswege, die in den Planstädten der Nachkriegszeit durch vielspurige Stadtautobahnen jedes zufällige Flanieren zu Fuß verunmöglichten. Sondern vor allem das Konzept der *ville radieuse*, das zwar eine Stadtplanung vertrat, die klassenlos zu sein vorgab, sich aber durch eine strenge Aufteilung der Zonen von Arbeits,- Wohn,- Industrie,- und Freizeitbereichen definierte.

Anders als die *ville radieuse* ist *New Babylon* dabei weniger eine auf dem Reißbrett entworfene Planstadt als eine Sammlung von Konzepten.³²⁴ Sie besteht aus einer Vielzahl an Modellen aus den 1950er Jahren, in der die Stadt aus beweglichen, monadischen Megastrukturen zusammengesetzt wurde. Sie ist dabei weniger ein rasterförmiges Spielbrett als eine freie Spielfläche. Sie betonen, dass die Stadt dadurch zu einem Ort des Spielerischen wird, eben zu einer *arena of play*³²⁵ und somit eben nicht jenen strengen Regeln folgt, die ein Spiel (*game*) fordert. Eine Stadt also, in der jene besonderen, subjektiv erfahrbaren und absurden Situationen entstehen, die der *Situationistischen Internationale* ihren Namen schenkt. Denn Situationen herzustellen sei die ultimative künstlerische Handlung, so die Situationist:innen:

³²³ Auf der Webseite des Kunstmuseums *Gemeentemuseum Den Haag* findet sich eine Zusammenfassung von Constants Position zur kapitalistischen Arbeitslogik. Das Museum kaufte 1974 große Teile von *New Babylon* und stellte Forschungen dazu an: "Constant believed that, by liberating people from the imperative of work, the society of the future would produce a 'homo ludens' ('man at play'), free to exercise personal creativity and to travel at will. Above the existing cities, new environments would be created where everyone would be free to move around as they wished." <https://www.kunstmuseum.nl/en/exhibitions/constant-%E2%80%93-new-babylon> (Zugriff: 21.03.2020)

³²⁴ Mallorie Chase: *Revisiting Constant's New Babylon: City Surfaces and Saturation*. Santa Barbara 2015. Ebd. S. 9, https://lisbonconsortium.files.wordpress.com/2012/12/1-mallorie-chase_constants-new-babylon.pdf (Zugriff: 22.03.2020),

³²⁵ "The multiple models (constructed in the late 1950s) for New Babylon show a city of movable, nomadic, megastructures, a vast arena of play; a city where disorientation is not a technique of subversion but a nauseous game without end, to be overseen by what Constant called "professional situationists": In such huge constructions we envisage the possibility of conquering nature and subjugating to our will the climate, the lighting and the sounds in these different spaces... The future cities that we envisage will offer an unprecedented variability of sensations in this sphere, and unforeseen games will become possible through the inventive employment of the material conditions." Alastair Bonnett: *Situationist Strategies and Mutant Technologies*. In: Angelaki. *Journal of the Theoretical Humanities* 2, 1999, S. 27

“Unser Hauptgedanke ist der einer Konstruktion von Situationen – d. h. der konkreten Konstruktion kurzfristiger Lebensumgebungen und ihrer Umgestaltung in eine höhere Qualität der Leidenschaft,” so Guy Debord, der Mastermind hinter der Bewegung.³²⁶ Mithilfe unterschiedlicher Materialien wie Licht, Klima und Ton soll eine neuartige städtische Atmosphäre aus Sinneseindrücken entstehen, die unvorhersehbare Spiele aus ihrer Umgebung entwickelt, um eine konstante Verspieltheit freizusetzen. Mallorie Chase beschreibt in ihrem Text *Constants New Babylon*, dass die konzentrierte Praxis des Nomadentums und der Verspieltheit normalisiertes Verhalten überwinden kann. Darüber hinaus würde dies negativen Eigenschaftsentwicklungen kapitalistischer Kultur wie Eifersucht, Wettbewerb und Hass tilgen.³²⁷ Dieser Ansatz steht nicht im Widerspruch zu den Rationalisten des *Internationalen Stils*, die ebenfalls auf die Charaktereigenschaften der in ihren Städten und Gebäuden lebenden Menschen einwirken wollten. Deren utopische Vision ist jedoch geprägt von einem intellektuellen Optimismus, der uns heute naiv erscheint. Abgelöst wird dieser später durch einen abgeklärten Pragmatismus, der im Rahmen ökonomischer Zwänge große Fragen zu vermeiden versucht.

Städte in Videospiele bestehen oft aus Fassaden, sind mehr digitale Käseglocken, in denen nach genau definierten Regeln gehandelt wird. Sie sind damit dem Spielplatz ähnlicher, als dem *playing field*, weil Videospiele eben nicht ein *play* im Sinne Saalens Zimmermansch ermöglicht – also ein verspieltes, unregelmäßiges Handeln ermöglichen – sondern eben *games* sind und somit klaren, im Algorithmus festgelegten Regeln folgen.

Inwieweit sind also die Städtelandschaften der Situationist:innen mit denen in Videospiele vergleichbar? Zum einen sind jene Architektur- und Stadtmodelle gegenwärtiger *Open-World-Titel* einzig und alleine dem Zweck unterworfen, sich darin spielend aufzuhalten. Erlebbar sind sie wie in der *Assassins Creed*-Serie als

³²⁶ Guy Debord: “Rapport über die Konstruktion von Situationen”. <http://www.medienkunstnetz.de/quellentext/53/> (Zugriff: 15.12.2021)

³²⁷ “By focusing on nomadism and play, Constant tried to accommodate what he saw as the forthcoming alternatives to normalized behaviors. In addition, by anticipating personal feelings but ignoring characteristics like jealousy, competition and hate, he assigned all responsibility for those negative aspects to capitalist culture that ruled the ground below, but which New Babylonians would eschew and lift above with their new framework.” Mallorie Chase: *Revisiting Constant’s New Babylon: City Surfaces and Saturation*. Santa Barbara 2015. S. 9 https://lisbonconsortium.files.wordpress.com/2012/12/1-mallorie-chase_constants-new-babylon.pdf (Zugriff: 23.03.2020)

Parcour-Landschaften, in denen man wahlweise auf Dächer und Türme klettert und von First zu First springt oder mit Kutschen oder Pferden an Hindernissen vorbei manövriert, sich mit Enterhaken und Seilen auf Balkone hochzieht und dann durch Gebäude hindurch auf Wäscheleinen balancierend oft im Lauf durch historische Stätten bewegt. Ähnliches finden wir bei *Dying Light*, *Spider Man* und anderen Titeln. Die Architekturen werden hier zu Parkour-Elementen, die Stadt selbst wird von seinem physischen Referenten her für den digitalen Sprint oder die Rennstrecke uminterpretiert. Dabei wird die Stadt als belebter, von unzähligen *NPCs* bewohnter Raum erlebt, in denen immer komplizierte Tagesabläufe einen Alltag von tausenden nicht spielbaren Charakteren nacherzählen. Scheinbar zufällige Ereignisse am Straßenrand wie im *Rockstar Games* Titel *Red Dead Redemption 2* platzen im Spiel als wuchernde *Queststränge* auf. Der Illusionsraum von VideospieLLandschaften und ihren *Open Worlds* ist gegenwärtig so hyperrealistisch gebaut, dass er Hobby-Ornitolog:innen einlädt, Vögel darin zu bestimmen³²⁸ oder eine Anthropologin die milieuspezifischen Sozialdynamiken von digitalen Statist:innen studieren lassen könnte.

Im Spiele- und TechnologiemaGazin *Tweak Point* erzählt Imran Sarwar, Director of Design bei *Rockstar Games*, dem Entwickler:innenstudio von *Red Dead Redemption 2*: "*shopkeeper, a lawman or a passing rider - you can interact with them in a variety of ways without ever drawing a gun, and those options will be contextual based on what kind of person they might be and the situation you're in.*"³²⁹

Um Städte in *Open World* Städten fußgängerfreundlicher zu gestalten, wird z.B. Midtown Manhattan in *Tom Clancy's: The Division* für die Avatare vom Autoverkehr befreit und die Stadtautobahnen wie der Franklin D. Roosevelt Drive in ihrer Breite verkleinert, damit Distanzen verringert und infolgedessen eingespart werden können. Die VideospieLstadt wird gegenüber seinem physisch-realen Referenten New York zugunsten der Spielbarkeit abgeändert und adaptiert.

³²⁸ Nicholas Lund: Birdwatching like it's 1889: my bird odyssey in Red Dead Redemption 2. 2019, <https://www.theguardian.com/games/2019/jan/11/red-dead-redemption-2-birdwatching-birds> (Zugriff: 15.12.2021)

³²⁹ Jak Connor: Red Dead Redemption 2 NPC system explained by Rockstar devs. 2018, <https://www.tweaktown.com/news/63303/red-dead-redemption-2-npc-system-explained-rockstar-devs/index.html> (Zugriff: 25.03.2020)

Die Straßen jedoch selbst sind tot, Autos fahren in der postapokalyptischen Erzählung nicht mehr. Bei anderen Titeln wie der *Rockstar Games (GTA-Serie)* sind die Straßen am Tag belebt, in ihnen bilden sich lange Staus, während sie in der Nacht verkehrsberuhigt sind. Die Psychogeographie funktioniert in *Open World-Videospielen* wie in der *GTA-* oder *Red Dead Redemption-Serie* als Analysewerkzeug, um eine Subjektivität der Spielerfahrung zu erzeugen. Andreas Rauscher erklärt die psychogeographisch erzeugte Subjektivität als eine Erfahrung, wie sie zum Beispiel während des Autofahrens in der *GTA-Serie* ermöglicht wird. Genau genommen spricht er über die verschiedenen Stile der Autoradios, die die Distanzen zwischen den Spielevents mit einem selbst gewählten Soundtrack begleiten.³³⁰ Die von den unterschiedlichen Musikgenres hervorgerufene emotionale Welterfassung wird laut Rauscher von der offenen Welt ergänzt oder ermöglicht umgekehrt ein alternatives Spielen. Die Umgebung und ihre Akteur:innen sind zum Experimentierfeld geworden. Die großflächigen *Open World-Kosmen* wie in *GTA V* laden zu Aktionen abseits der vorgesehenen Handlungsroutrinen, Geschichten und den Events ein. Hier kommt die psychogeographische Aneignung zu tragen. Im Sinne eines Experimentierens und Grenzauslotens werden Requisiten zu Spielzeugen und Landschaften zu Spielplätzen, wie es bei Kinder der Fall ist, die Lego, Playmobile und Haushaltsgeräte zu einem Spielsystem zusammenfügen. Im Falle von *GTA San Andreas* nennt Rauscher das *Car Surfing* als Beispiel einer Umnutzung.³³¹ Hierbei werden Autos nicht dazu genutzt, um auf den Straßen zu fahren, stattdessen stellt sich der Avatar auf fahrende oder kurzzeitig stehende Autos, wo er dann in gefährlicher Lage so lange wie möglich positioniert wird. Andere bespaßen sich, indem sie mit gigantischen Maschinen wie *Jumbo Jets* als *Kamikaze-Flieger* zielgenau auf einen einzelnen *NPC* stürzen oder versuchen, in alternativem – also emergenten – Gameplay als Düsenflugzeugpiloten mitspielende Fahrradfahrer zu erwischen.

Die absurd komische Szenerie, die sich dabei entwickelt, wenn vor einem:r Fahrradfahrer:in ein Kampffighter-Jet explodiert, lässt sich nicht nur als spielerische

³³⁰ "With a variety of musical styles, ranging from underground hip hop and commercial gangsta rap to techno, country music, classic rock, and speed metal, you can create a psychogeographical experience by choosing different musical modifications of your game experience." Andreas Rauscher: *Playing Situationism*. Ludic Spaces in Transmedia Contexts. 2015, https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/1781/Navigationen_16_1_41-52_Rauscher_Playing_Situationism.pdf?sequence=1&isAllowed=y Seite 48 (Zugriff: 28.08.2019)

³³¹ Ebd. S.10

Zerstörungswut lesen, sondern macht sichtbar, wie viel Spielenden daran gelegen ist, die Grenzen der Software auszuloten. In Zusammenstellungen finden sich die lustvollen Schelmereien dann in Youtube-Videos als Erlebnisbericht, der nicht aus Leistungsschau von Fertigkeiten und Bestenlisten besteht, sondern ein Zeugnis kreativen Unfugs sein will.³³²

Image Extraction - Let's Plays (A) Machinimas (B)

B) CONTEMPORARY ROADKILL SCENARIO

Machinimas und Videokunst auf den Highways von Los Santos

Es sind Welten, die näher an unserer Vorstellung von Realität sind, als jene Wirklichkeit, in der wir unseren Alltag verbringen. Es ist eine Welt aus *Getty Images*, aus *Stock Photos* – aus den endlosen Datenbanken archetypischer Bilder – sie ist realer als real. Die spätkapitalistischen Posterboys der Kulturindustrie – der Videospiele – suspendieren die Brüche zwischen dem Erlebbareren und dem Vorstellbaren. „Je dichter und lückenloser ihre Techniken die empirischen Gegenstände verdoppeln, um so leichter gelingt heute die Täuschung, daß die Welt draußen die bruchlose Verlängerung derer sei, die man im Lichtspiel kennenlernt,“³³³ schreiben Max Horkheimer und Theodor W. Adorno in Bezug auf den Film. Für Videospiele gilt Ähnliches. Kunst- und Filmschaffende eignen sich in ihnen die Bilder des Mediums an und schaffen damit ein junges Genre: *Machinimas*. „Machinima movies transform gameplay through performance, spectatorship, subversion, modification, and player communities,“ so Henry Lowood.³³⁴ Seit 1996 findet sich in mit Videospiele-engine-induzierten Filmen ein Dialogfeld zwischen Hoch- und Popkultur, in der das Massenmedium seine hyperrealistische Bilderwerkstatt der Kunst und dem Autor:innenfilm entlehnt.³³⁵ Und

³³² <https://www.youtube.com/watch?v=IU07iJFr7No> (Zugriff: 01.09.2019)

³³³ Max Horkheimer, Theodor A. Adorno: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Amsterdam 1947, S. 151

³³⁴ Henry Lowood: High-performance play. The making of machinima. Stanford 2006, S.1

³³⁵ Ein Monat nach dem Erscheinen des Spiels Quake II schuf der *Clan* (Spielendengruppe) *United Ranger Films* mit „Diary of a Camper“ das erste Machinima. Ebd. S.32

damit den ästhetischen Terror des Hyperrealismus umnutzt, der über eine unentrinnbare Bilderflut an Sensation und Spektakel hyperreale Normalität schafft. Stephan Schwingeler zitiert hierzu Gundolf S. Freyermuth:

“Mit dieser [Willkür], welche die Digitalisierung den Künsten brachte, entstand am Ende des 20. Jahrhunderts, in dem vielfältige Materialien samt Naturgesetzen, denen sie unterliegen, durch frei definierbare Regeln mathematischer Modelle ersetzt wurden, ein grundsätzlich neues mimetisches Verfahren. Es soll hier Hyperrealismus heißen [...]”³³⁶

Doch der Hyperrealismus ist kein rein technologisches Phänomen, sondern vielmehr ein soziokulturelles. Doch was ist unter dem Hyperrealismus und seinen Einfluss auf Videospiele zu verstehen? Andrew Darley führt aus, dass visuelle Kultur des Hyperrealismus aus der Tradition des Spektakels selbst rührt:

“It is a culture that, in a growing number of its practices and expressions, endorses form over content, the ephemeral and superficial over permanence and depth, and the image itself over the image as referent.”³³⁷

Durch die Sphären wandelnd – sich dadurch mit Codes unterschiedlicher sozialer Klassen ausstattend – kann man wie Hans Belting von Bildern als Nomaden sprechen, “die in den geschichtlichen Kulturen ihren Modus verändert und dabei die aktuellen Medien wie Stationen auf Zeit benutzt haben.”³³⁸

Die Videospieldwelt von *Grand Theft Auto V* bietet seit ihrem Erscheinen 2013 ein Bühnenbild für eine Vielzahl an künstlerischen *Machinimas* – also als Videospiele gedrehte Filme – und ebenso viele Videoarbeiten, die mit Hilfe der *Game-Engine* des Entwicklers *Rockstar Games* gedreht wurden. Und wer die Filmfestivals oder Kunstausstellungen der letzten Jahre mit einem Blick auf das Medium des

³³⁶ Günther S. Freyermuth: Digitalisierung. Die transmediale Konversion von Kunst und Unterhaltung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, Berlin 2004. S. 5 zitiert nach: Stephan Schwingeler: Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material. transcript Verlag. Bielefeld 2014, S. 175

³³⁷ Andrew Darley: Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres. New York 2000, S.81

³³⁸ Hans Belting: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft. München 2001, S. 32

Computerspiels durchkämmt, der kommt an dem gewaltigen Universum von *Los Santos* – wie die Stadt in *GTA V* in Anlehnung an Los Angeles heißt – kaum vorbei. In diesem Kapitel wird der Frage nachgegangen, woher diese Faszination für Film- und Künstler:innen rührt, und warum *Los Santos* als Bühnenbild diskutierenswert ist.

Strukturell gliedert sich dieses Kapitel dabei in zwei Abschnitte: im ersten, theoretischen Teil werden die Vorbedingungen der Videoproduktion in *GTA V* umrissen. Im zweiten Abschnitt wird dann das Schaffen der Filmemacher:innen und die unterschiedlichen Zugänge im Umgang mit der Spielesoftware anhand einiger Beispiele besprochen. Dieses Kapitel erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit, versucht aber unterschiedliche Ansätze sowie Möglichkeiten und Fallstricke herauszuarbeiten.

Die auffällig produktive künstlerische Kulisse innerhalb von *GTA V* ergibt sich aufgrund der Eigenschaft der Spielwelt als hyperrealistisches Pastiche – also als verdichteter Bildraum, der nicht Nachahmung oder Modell ist, da er mit seinen Verweisen die signifikanten Koordinaten seines physisch realen Referenten übersteigt. Der Hyperrealismus stellt Filmschaffenden, Künstler:innen und der Community ein mächtiges visuelles und theoretisches Vokabular zur Seite, mit Hilfe dessen die – analoge wie digitale – Gegenwart verhandelt, parodiert und kritisiert werden kann. Polizeigewalt, Klimawandel, Protestkultur, die Verwerfungen des Spätkapitalismus, der alle gegenwärtigen Lebenssphären durchdringt: dies alles lässt sich in der Welt von *GTA V* bildstark diskutieren. Denn die Stadtlandschaft lässt sich nicht nur mittels eines *Editor-Tools* – eines Bearbeitungswerkzeugs – beeinflussen, sondern auch durch einen Film-Modus vielseitig abfilmen: Texturen, Elemente, Figuren und deren Verhalten – ja die gesamte Erscheinung und Funktionsweise der Software können umcodiert und damit umgestaltet werden. Da diese Modifikationen (*Mods*) für das Filmemachen von kaum zu überschätzender Bedeutung sind, wird hier auch der Bereich des *Modding* behandelt. Denn erst das *Modding* erlaubt die Übertretung physikalischer Selbstverständlichkeiten und eine bewusste Verfremdung und Abstraktion der Bilder, wodurch sich der filmische Baukasten *ad libitum* erweitern kann.

Die Vielzahl der zur Verfügung gestellten Werkzeuge und Interventionsangebote lässt auch unterschiedlichste künstlerische Strategien und Umgangsweisen mit *GTA V*

erkennen. Eine der zentralen Fragen ist dabei die, wie mit der ästhetischen Qualität des Spiels umgegangen wird. Der Bildzauber, der sich durch die effektstarke und ästhetisch optimierte Kulisse des Spiels ergibt, eröffnet dabei sowohl ungeahnte Möglichkeitsräume, verführt aber auch dazu, in seiner reinen Abbildung und Wiedergabe Befriedigung zu finden.

Die filmisch meistgenutzte Computerspielwelt der Gegenwart wird im Folgenden in Hinblick auf Umnutzungsmethoden untersucht.

GTA V als hyperrealistische Machinima-Machine

GTA V ist laut der Spieleservice-Plattform *IGN* an die 170 Millionen Kopien und einem Umsatz von 3 Milliarden USD nach *Tetris* und *Minecraft* nicht nur das am drittmeisten verkaufte Spiel der Mediengeschichte,³³⁹ es verfügt ebenso über ein eigenes Ingame-Filmstudio für *Youtuber:innen*, *Let's Player:innen*, *Machinima-Macher:innen* und *Game Artists* sowie Experimentalfilmschaffende. Ein Grund dafür liegt in seinem Hyperrealismus. Der User *TreeFitty* führt auf *igta5.com* 159 Beispiele von detailgetreu bis abstrakt nachempfundenen Bauten physischer Referenten, also Architekturen und Orte des physisch-realen Los Angeles, in Los Santos auf.³⁴⁰

In seinem Artikel *The Urban Architecture of Los Angeles and Grand Theft Auto* bespricht Mark D. Teo das Beispiel eines Produktionsstudios, das den Hyperrealismus der digitalen Referenz auf seinen Modellgeber Los Angeles rückbindet, in dem die In-Game-Choreographien und Handlungen – Schießereien, das Stehlen von Fahrzeugen, Aufsammeln von Geldscheinen bei toten Körpern – in die physische Welt Kaliforniens übertragen werden. Die physische Umgebung wird im Video verwendet, um das Spielen in der digitalen Welt zu simulieren.³⁴¹ Das Video der Videospiel-Repräsentation verführt zur Skepsis gegenüber der realen Welt. Es ist die

³³⁹ Jordan Sirani: Top 10 Best-Selling Video Games of All Time. *Minecraft* and *GTA V* have dominated the last decade, but where do they rank among the all-time bestsellers? 2022, <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris> (Zugriff: 16.10.2020)

³⁴⁰ TreeFitty: IGTA5, 2016 <https://www.igta5.com/landmarks-and-other-buildings>, (Zugriff: 01.05.2020)

³⁴¹ Mark D. Teo: *The Urban Architecture of Los Angeles and Grand Theft Auto*. Perth 2015, S. 26, https://www.academia.edu/18173221/The_Urban_Architecture_of_Los_Angeles_and_Grand_Theft_Auto (Zugriff: 01.05.2020)

Schaffung eines digitalen Zeichens, das nicht mehr ausschließlich nur auf sein ursprüngliches Original verweist – also auf Los Angeles – sondern ein hyperreales Los Santos schafft, das als Klischee, Referenzverdichtung und digitales Modell an die platonische Idee eines Los Angeles heranreicht, und damit zu einem Simulakrum wird. Der *Hyperrealismus* ist ein schwieriger Begriff, der oft landläufig synonym für den Fotorealismus genannt wird. Speziell in der Kunst baut *Hyper- auf Fotorealismus* auf und meint ein Genre von fotogetreuer, grafischer oder malerischer Bildherstellung, die *piktorial* erzeugt wird. Speziell in Hinblick auf Ralph Goings Malereien von Wohnwägen oder Diners aus den 1960ern bis 80er Jahren werden Referenzverdichtungen – also Klischees – des *American Way of Lifes* geschaffen. Das hier ausgerechnet die Realismusbehauptung im Genrenamen *Hyperrealismus* als auch im Stil mitschwingt, führt kerzengerade zu Baudrillards gleichnamigen Begriff, der für eine Totalität von Bildern und Behauptungen steht. Goings Malereien von stereotypen amerikanischen Szenen und Objekten sind perfekt ausgeleuchtet und farblich inszeniert. Überhaupt führt die darstellerische Perfektion eines Archetyps amerikanischer Identität in seinen Bildern dazu, dass bestimmte physische reale Orte und Objekte, die in seinen Sujets vorkommen, immer von Goings Malereien heimgesucht werden. Sie punzieren die Vorstellungen einer Metapher, womit sie weit über den Gebrauchswert eines Gegenstands hinausgehen. Dabei verschmilzt das Objekt – wie ein Ford-Pickup, ein Caravan oder ein Salzstreuer – mit seiner Assoziation. Der hyperreale Moment entsteht dort, wo der Künstler durch seine Bilder die *platonische Idee* eines Gegenstandes oder einer Szene herstellt. Ein wenig Propaganda schwingt hier mit. Los Santos und Los Angeles – dem digitalen Pastiche und seinem physisch realen Bezugsort – sind Räume, in denen Referenzverdichtungen des *American Way of Life* oder *Americanism* zu finden sind. Hollywood schuf in dieser Stadt eine Klischeemaschine, in der Los Santos als digitales Pastiche seine Verdopplung erfährt. Die Malereien und die Film- wie Videospiegelindustrie werfen einander stereotype Bilder zu, mithilfe derer der Hyperrealismus erschaffen wird, von dem sie sich ernähren und der als Begriff dadurch in seinen Nuancierungen vielfach zu deuten ist. Der Hyperrealismus ist der spätkapitalistische Großenkel des *Sozialistischen Realismus*, nur das ersterer multimedial und grenzenlos global ist, seine Realismusbehauptungen aus einem Kunstgenre hinaus ragen und zur angenommenen Realität der Gegenwart geworden

sind. Er schafft eine Ideenwelt aus Simulakren, die permanent physisch reale Gegenstände aus sich heraus produziert.

“Jean Baudrillard charakterisierte das Simulakrum als ein Zeichen, das nicht mehr auf seinen Referenten, sondern auf sich selbst verweist und sich so vom Referenten emanzipiert.”³⁴²

Evgenii Akchelov und Ekaterina Galanina wenden diesen Begriff in ihrem Text *Virtual World Of Video Games*³⁴³ auf digitale Welten an:

“Simulacra as signs having their own existence construct various virtual worlds. They don't just copy reality any more, but they are modeling it. The created has the same status of reality and truthfulness as the creating. This lets us ascertain the ontological status and truthfulness of virtual objects and virtual worlds. So, we can view virtual world as integral space of simulacra which is focused not on determining similarity with referent reality, but on the fact that there's difference. Virtual worlds don't reflect reality, but simulate it.”

Wie auf *igta5.com* beschrieben, sind einige Gebäude in Los Santos Simulationen physisch realer Vorbilder – andere jedoch, wie der Name der Stadt, Verweise auf den Stadt-spezifischen Stil bzw. der ähnlichen Architektur. Genauso wie Los Santos selbst nicht Los Angeles ist, sondern dessen digitales *Simulakrum*, ist es voller “Zeichen”, die durch verdichtende Abwandlungen und eine in sich abgeschlossene Konsistenz ein Eigenleben innerhalb der “popkulturelle[n] Aneignung” entwickeln.³⁴⁴ Los Santos geht hier weiter als etwa Midtown Manhattan in *Tom Clancy's: The Division*. Ist Midtown ein Replikat, das Straßen verkürzt oder einspart und manchmal generische – also austauschbare – Fassaden und Architekturen anstelle der tatsächlichen setzt, bleibt es in seinem Anspruch trotzdem ein Abbild im Kontext der erzählten Umwandlung einer Postapokalypse. Los Santos hingegen ist eine Videospiele-Stadt, die weit mehr ist

³⁴² Leonhard Müllner, Im Spiegelkabinett des Hyperrealismus, Wien 2020. Online verfügbar: <https://www.malmoe.org/2020/10/02/im-spiegelkabinett-des-hyperrealismus/> (Zugriff: 02.10.2022)

³⁴³ Evgenii Akchelov, Ekaterina Galanina: *Virtual World Of Video Games*. https://www.academia.edu/29429127/Virtual_World_Of_Video_Games (Zugriff: 01.05.2020)

³⁴⁴ Leonhard Müllner: Im Spiegelkabinett des Hyperrealismus, Wien 2020. <https://www.malmoe.org/2020/10/02/im-spiegelkabinett-des-hyperrealismus/> (Zugriff: 02.10.2022)

als eine Simulation. Sie ist befüllt mit popkulturellen und regionalen Verweisen und Zitaten, ein *Pastiche*, das so kräftig ist, dass seine Zitate selbst zu zitierfähigen Quellen werden. Der Begriff des *Pastiche* bezeichnet ein sich verselbstständigendes Imitat, das für die Spielenden Wissen über die Lesbarkeit der Referenten voraussetzt, da es seine Ähnlichkeiten nicht immer sofort preisgibt.³⁴⁵ Robin J.S. Sloan definiert das *Videospielpastiche* als etwas, das erstens eine breite Palette von Spielreferenzen enthält und zweitens die Spielenden dazu auffordert, ihr Wissen über die Spielgeschichte³⁴⁶ zu aktualisieren, um diese Referenzen voll zu würdigen.³⁴⁷

Eine weitere Begründung für die Anziehungskraft der künstlerischen und filmischen Aneignung ist die programmierte Handlungsvielfalt. In einem story-getriebenen und mit Online-Modus ausgestatteten *Action Adventure Game* wie *GTA V* ist diese ungleich überwältigender als etwa in dem *Loot-Shooter* von *The Division*, der als Interaktion mit der Spielwelt großteils nur Schusswechsel und Plündern vorsieht. *Divisions* Midtown bleibt Kulisse, Los Santos wird zum Simulakrum einer Stadt. Könnte die dürftige Handlung von *Tom Clancy's: The Division* an jedem beliebigen Ort spielen, da die Historizität und Erzählfkraft der gebauten Referenzen ignoriert sowie lokale Phänomene großteils unerwähnt bleiben, geht *GTA V* sogar auf die spezifischen Klassenunterschiede im Geflecht der Stadt ein. In Los Santos kann man eine Unzahl an Fahrzeugen steuern, von Fahrrädern über Kampffjets bis hin zu Tiefsee-U-Booten. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt übertreffen die meisten anderen Mainstreamtitel. So ist es mittels einer Droge sogar möglich, in den Avatar eines Tierkörpers zu inkarnieren.

Darüber hinaus spielt *GTA Online* als sozialer Raum - die von der Story entkoppelte Arena innerhalb des Unterhaltungskomplexes - eine wichtige Rolle. Mittels freier

³⁴⁵ Robin J.S. Sloan definiert ein Pastiche: "In relation to cinema, [Hoesterey] states that contemporary pastiche structuration 'goes beyond mere quotation to comprise a complex medley and layering of different styles and motifs'. From this perspective, we can suggest two criteria for a videogame pastiche: 1) that a videogame pastiche should incorporate a broad range of gaming references, and 2) that a videogame pastiche should challenge players to exercise their knowledge of gaming history to fully appreciate these references." Robin J.S. Sloan: Nostalgia. Videogames as Playable Game Criticism. 2016, <https://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/> (Zugriff: 24.06.2020)

³⁴⁶ So zitiert *GTA V* Vorgänger wie *GTA San Andreas* mit z.B. dem Nachbau der Groove Street oder dem Vorkommen von Charakteren aus demselben Teil (*NPCs* die aussehen wie CJ, Big Smoke, and Sweet) oder von *GTA IV* (Johnny Klebitz).

³⁴⁷ "[...] we can suggest two criteria for a videogame pastiche: 1) that a videogame pastiche should incorporate a broad range of gaming references, and 2) that a videogame pastiche should challenge players to exercise their knowledge of gaming history to fully appreciate these references." Ebd.

Charaktererstellung und wiederholbaren Kleinst-Erzählungen wird das Aufleveln innerhalb der individuellen Verbrecherkarriere erlaubt.

Der wahrscheinlich bedeutendste Aspekt als Anziehungspunkt für die künstlerischen und filmischen Praktiken ist der Gegenwartsbezug des Titels. Das Setting ist im Hier und Jetzt angesetzt (im *Los Angeles-Pastiche* von 2013), seine Erzählung parodiert Zeitgenoss:innen wie den Facebook-Gründer Mark Zuckerberg oder private Militärunternehmen wie *Blackwater*.

Anders als bei einem Bühnenbild von z.B. Fantasy-Erzählungen fällt es in einem gegenwartsbezogenen Setting leicht, auf Fragen unserer Zeit künstlerisch und filmisch zu reagieren. Es sind InGame-Werkzeuge wie Mobiltelefonkameras, die von Künstler:innen aufgegriffen und umgenutzt werden. Das erklärt vielleicht auch, warum es bisher, seit dem Erscheinen 2018 des nächsten großen *Open World Action Adventure Games Red Dead Redemption 2* vom selben Entwickler wenige künstlerische Machinimas oder Videoarbeiten gegeben hat: *RDR2* spielt in einer Western-Welt am Beginn des 20. Jahrhunderts.

Im *Rockstar Editor* ist das Teilen von selbst gefilmten und bearbeiteten Inhalten möglich. Kameramodi und -fahrten, Filter und Tonbearbeitung sind implementiert und einfach zu bedienen. Im *Director Mode* können darüber hinaus Charaktere wie bei einem Cast gestaltet und ausgewählt werden, die tatsächlich über den Single- oder Multiplayer erst erspielt, also freigeschaltet werden müssen. So wirkt das Belohnungssystem über das Gameplay in den *Let's Play*- oder Machinima-Bereich hinein. Der ausgewählte Charakter wird dann in das Spiel an einen bevorzugten Ort geladen, wo ihm oder ihr eine Handlung zugewiesen werden kann. Der *Director Mode* wurde organisch in das Spielesetting eingefügt, ohne dabei der sperrig-technizistischen Ästhetik von anderen Spiele-Editoren oder Filmprogrammen zu erliegen. Er wirkt organisch eingebettet in das Gameplay.

Die wetter- und tageszyklischen Atmosphären sowie Passant:innen und Tiere sind über ein In-Game Menü wählbar. Hier wird gefilmt, und das Filmen wird gespielt.

Rockstar Games stellt hier ein *intradiegetisches* Filmset zur Verfügung, ohne in den Maschinenraum hinter die Texturen des Spiels hineinführen zu müssen.³⁴⁸

Mods und der Hyperrealismus

Anne-Marie Schleiner erkennt in Computerspielmodifikationen ein subversives Potential und entdeckt im *Spiel-Engine* einen Wirt, in dem *Modder:innen* ihre *Mods* einnisten.³⁴⁹ Im Falle von *GTA V* ist Los Santos eine vielfältige interaktive Galerie gesellschaftspolitischer Bilder. Die Community fügt mit ihren *Mods* Artefakte und Texturen ein, während Kunst- und Filmschaffende mit Interventionen und Aneignungen die Welt umnutzen.

Sowohl über *Modding-Programme* oder Eingriffe in den Code, als auch mittels Programmiersprachfähigkeiten, schaffen sich die Spielenden Werkzeugbänke für die Veränderbarkeit von Spieleoberflächen. Diese Eingriffe sind nur möglich, wenn Spiele einen *Mod-Support* zulassen, wie jene von *Rockstar Games* oder *Bethesda*, nicht aber die des Spieleentwickler:innengiganten *Ubisoft*.

Der deutsche Medienwissenschaftler Tilman Baumgärtel nennt *Community-Mods* "Neudekoration".³⁵⁰ Er begründet diesen Begriff mit den kosmetischen Eingriffen in die Oberflächentextur, mit denen etwa die *skins*, also Kleidung der Spielfiguren verändert werden. Thomas Hawranke bezeichnet das Modifizieren als etwas, das Bezug auf das Original nehme und dabei die bis dato nicht adressierten Zwischenräume des Spiels befrage. Es sei technologisch bedingt, man eigne sich das Medium aktiv an, statt es passiv zu konsumieren. Gemeinschaften würden dadurch geschaffen, indem einzelne

³⁴⁸ Intragetisch meint hier ein Implantat einer Funktion in das Spiel, dass sich nahtlos in die Spielertexturen fügt, ohne z.B. in ein *extradiegetisches* Menü zu wechseln.

³⁴⁹ "Other game patches position themselves in a more critical and/or subversive relation to their 'hosts', the official game engines. Rather than situating themselves as a hyperbole to the host game or as a customized simulation, the more subversive patches offer alternatives to the often rigidly defined genres of gameplay and sometimes create new genres that are assimilated into the game marketplace." Anne-Marie Schleiner: *Cracking the Maze. Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*, 1998, <http://switch.sjsu.edu/archive/CrackingtheMaze/note.html> (Zugriff: 15.10.2022)

³⁵⁰ Tilman Baumgärtel: Zu einigen Themen künstlerischer Computerspiele, S.6, http://medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/game_art/6/ (Zugriff: 25.05.2020)

Handlungen in Praktiken formuliert werden würden. Dadurch könnten “ästhetische Momente” hergestellt werden, so Hawranke.³⁵¹

Zwar finden sich in den hypermaskulinen Welten kriegerischer Videospiele Modifikationen wie *Breast Size Scaling for NPCs*, durch die man die Brüste von weiblichen Charakteren aufblähen kann. Dennoch programmiert die *Community* Modifikationen, die neue Spieleinhalte oder ganze Spiele schaffen und damit weit über einen dekorativen Anspruch hinaus zielen. So etwa, indem sie mit ihren Eingriffen die kriegerische Welt pazifizieren – zumindest innerhalb eines ironischen Spektrums. Stephan Schwingeler führt hier die *Simpsons Map* als eine der frühesten Beispiele für *Community-Interventionen* an. Der *Modder Maggu* legte 1999 mit seiner *Mod* eine bonbonfarbene Ästhetik über die martialische Umgebung des Shooters *Quake III Arena*. Die Waffe ragt nahezu als Fremdkörper in den Bildraum:

“Als Rudiment der martialischen Audiovisualität des Ausgangsmaterials ragt die genrebildende Waffe in den zentralperspektivisch angelegten Bild-Raum. Das Regelwerk hat sich nicht verändert, sondern nur die vom Spiel aufgeworfene audiovisuelle Raumzeitlichkeit.”³⁵²

Thomas Hawranke unterscheidet in seiner Arbeit *Modding - Künstlerische Forschung in Computerspielen Mods, Community Mods und Art-Mods* (künstlerische *Mods*). Er widerlegt dabei die Mutmaßung, die *Modding-Community* würde sich im Vergleich zu den *Art-Mods* unpolitisch verhalten:

“Sowohl *Community-Mods* als auch künstlerische Modifikationen formulieren kritische Haltungen, brechen mit der Ästhetik des Spiels oder implementieren neue Konzepte zur Navigation durch den dreidimensionalen Raum. *Modderinnen* und *Künstlerinnen* verfolgen ähnliche Strategien im Umgang mit den Werkzeugen und dem Material und haben zum Teil sogar ähnliche Distributionsmöglichkeiten. Im Vergleich von *Mods* und

³⁵¹ Thomas Hawranke: *Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen*. 2018, S.70, https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/3788/file/Hawranke_Thomas_Modding.pdf (Zugriff: 25.05.2020)

³⁵² Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material*. transcript Verlag. Bielefeld 2014, S.64

Art-Mods wird häufig ersteren eine kritische Haltung gegenüber ihrem Gegenstand aberkannt.“³⁵³

Ein Beispiel dafür ist etwa der *The-Beautifler-Mod*, indem die “genrebildende Waffe” zum friedlichen Gartengerät wird. Der Modder *GenghisKhanX* baut Flinten in Saatmaschinen um, die mit ihrem grasbewachsenem Flintenlauf die Erde begrünen. Bei Munitionswechsel wächst aus der Waffe eine Art Bonsai, mit Hilfe dessen Bäume in die Umwelt geschossen werden können. Wählbar sind ebenso ein Busch und diverse Pflanzenarten. In der Welt von *GTA V* schießt der *flocraftMod* unbegrenzt Fahrzeuge in das Autoparadies von Los Santos. Die Modifikation wirkt wie eine Kritik am autogerechten *Simulakrum* und spült mit dem Eingriff eine entgrenzten Masse an Fahrzeugen in die Welt, wodurch sie die Verkehrsbelastung eskalieren lässt. Die destruktive Wirkung des massiven Individualverkehrs auf nordamerikanische Städte wird im *Chaos Mod V* von *pongo1231* ebenso zur Sprache gebracht. Wie von Tollwut erfasst, toben die Fahrzeuge auf den Straßen von Los Santos so lange, bis sie nach Kollisionen als Wracks auszubrennen beginnen. Ihre Passagiere haben in diesem Maschinensuizid wenig Handlungsmacht. Sie stürzen meist brennend aus den verbeulten Todesfallen. Selbst der Avatar wird von fliegenden Geschossfahrzeugen erfasst und verletzt; der Höllenritt beginnt, wenn er sich in ein Fahrzeug setzt. Der *RapidFire [.NET]- Mod* von *benjamin94* geht den umgekehrten Weg des *Beautifler Mods*. Er zweckentfremdet die Munition der “genrebildende Waffe” nicht im umgekehrten Sinn, sondern übersteigert ihre Feuerrate und Stoßwirkung. Dadurch erzeugt die Schusswaffe eine enorme Wucht, lässt Fahrzeuge oder Menschen gegen Gebäude oder in die Luft schleudern, kann somit Objekte durch den Raum bewegen. *Mods* können auch dezidiert politisch beschaffen sein: Der Modder oder die *Modderin map editor fan* programmierte Demonstrationen von Einwohner:innen in der Welt von Los Santos. Dabei steht eine hochgerüstete Phalanx von Polizeikräften Demonstrierenden gegenüber, daneben finden sich ausgebrannte Autos, umgeworfene Busstationen oder gereizte Bandenmitglieder. Die zur Belebung der Welt gestaltete *Mod Violent Protest* ist eine unter vielen: *Protest in front of Police Station* von

³⁵³ Thomas Hawranke: *Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen*. 2018, https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/3788/file/Hawranke_Thomas_Modding.pdf (Zugriff: 25.05.2020)

NaughtyBoy 1 stellt ziviles Aufbegehren gegen Polizeigewalt dar. Eine überwiegend männliche, Demonstrierendengruppe von *People of Color* steht den Reihen der geharnischten Exekutivgewalt gegenüber. Die Schwedische Werbeagentur *Garbergs* entwickelte gemeinsam mit dem Modder *JulioNiB* die *LTGB-Demonstration Los Santos Pride*. Um die *Stockholm Pride* zu bewerben, fügten sie den Marsch in ein Setting, das als *Pastiche* von Los Angeles, auf eine *Pride*-Tradition bis in die 1970er verweist. Hunde tragen regenbogenfarbene Halsbänder und Massen von Feiernden jubeln den Tanzenden zu, die auf LKW-Anhängern sich zu Live-Dj-Sets bewegen. Dazwischen präsentieren schwule Bodybuilder ihre durchtrainierten Leiber. Aus unbekanntem Gründen ist die *Mod* vier Jahre nach ihrer Entwicklung nicht mehr verfügbar.

Durch die Erlaubnis, in den Code des Spiels einzugreifen, und somit die Regeln der Software mitzubestimmen, verstärkt das Spiel seinen *Sandkasten-Effekt* und es eröffnen sich ganz neue Möglichkeitsräume. Im *No Water + Tsunami + Atlantis Mod* von *Script Mods* trocknet das Meer aus, zurück bleiben Schlamm und Zivilisationsmüll an den Häfen und Stränden von Los Santos, während im *Tsunami Mod* von *Bone34* die Metropole im Salzwasser versinkt und Meerestiere wie Wale zwischen den Häusern schwimmen. Angesichts solcher Beobachtungen kann man sich nur Alan Butlers Feststellung anschließen, dass *GTA V* quasi-marxistisch ist:

“Engaging with a corporate virtual reality like the GTAV [sic!] world, was presenting a number interesting [sic!] propositions. This was around 2014-2016, so the world was changing too. I think the way the virtual world was beginning to erupt, leak and poison the ‘real’ world allowed for a popular critical use of video game simulations. In the post-truth Trump world, the virtual appears as the real. It makes sense to me that I should go deep into the virtual in an attempt to find a moment of reality. Video games like GTA have become these quasi-marxist critiques of late stage capitalist society, so I think they are perfect spaces to examine these ideas.”³⁵⁴

Die *Modding-Community* behandelt Gewalt, Auto-Obsession und umweltzerstörerische Auswirkungen in Beziehung auf gegenwärtige soziale und physische Realitäten. Es ist

³⁵⁴ Matteo Bittanti: Interview: Alan Butler And The Aesthetics Of The Video Game Re-Enactment, <https://www.gamescenes.org/2017/05/interview-alan-butler-.html> (Zugriff: 25.04.2020)

das *Gameplay*, das den Unterschied zur physischen Realität ausmacht, nicht das Bühnenbild und seine Tropen. Es scheint weltentrückt, auf dem Rücken eines Jumbo Jets Fahrrad zu fahren – der Zynismus von privaten Sicherheitsagenturen und den Repräsentant:innen von Internetkonzernen und staatlichen Gewaltmonopolen, der in dem Titel thematisiert wird, ist es nicht. Der Hyperrealismus von *GTA V* bezieht sich nicht nur auf seine realitätsgebundenen, präzisen Oberflächentexturen, dem natürlich wirkenden *Motion Capturing* der Schauspieler:innen oder der Gestaltung einer komplexen und nachvollziehbaren Welt. Vielmehr sind es die politischen Bilder, die das Medium erzeugt, die auf die physische Realität verweisen. Die Eingriffe der *Modding-Community* schaffen auf jeden Fall Dystopien, Übersteigerungen und groteske Artefakte innerhalb der ohnehin schon als entgrenzt wahrgenommenen spätkapitalistischen Welt von Los Santos.

Barbara Flückinger diskutiert in Bezug auf die digitale Traumwerkstatt der Videospieleindustrie Jean Baudrillards Simulations-Begriff. Der verwendet diesen um einen negativen, dystopischen Kulissenkosmos zu beschreiben, der mit einer "dunkle[n] Aura umwölkt" ist.³⁵⁵ Flückinger führt aus, dass

"Baudrillard selbst die kranke Kondition einer postmodernen, kapitalistischen Gesellschaft [beschreibt], die im Kern amoralisch ist und in der es keine Unterschiede zwischen wahr und falsch mehr gibt, weil sich in dieser Kondition nicht mehr sicher entscheiden lässt, ob nicht auch Ordnung und Gesetz den Mechanismen der Simulation anheimgefallen sind. Anstelle der Realität und des Realitätsprinzips hat das Kapital ein radikales Äquivalenz- und Tauschgesetz etabliert, das zur Zerstörung jeder realen Äquivalenz führt."³⁵⁶

Kann der Begriff des *Hyperrealen* als das "Reale ohne Ursprung und Realität" an der Welt von Los Santos, oder auf andere Videospiele angewandt werden? Barbara Flückinger schreibt dazu – Baudrillards Beispiel Disneyland aufgreifend – dass es der "Zweck der imaginären Wirklichkeit von Disneyland [sei], den Anschein zu erwecken, alles übrige sei real", und "zwar um zu kaschieren, dass das Reale nicht mehr das Reale ist, um auf diese Weise das Realitätsprinzip zu retten. Denn alles gehört der

³⁵⁵ Barbara Flückinger: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*, Marburg 2008, S. 277

³⁵⁶ Ebd.

Ordnung des *Hyperrealen* an.³⁵⁷ In Bezug auf die Verwendung auf das digitale Bild und in weiterer Folge das digitale Spiel warnt Flückinger davor, den Begriff der Simulation als "Baudrillard light" zu verwenden, weil dadurch "die weitreichenden sozialen und ideologischen Implikationen" mitsamt dem damit einhergehenden "gesellschaftskritischen Hintergrund" unterschlagen werden würden, dessen "negative Konnotationen" man unbedacht mitschleppen würde. Dadurch werde die Analyse dann nahezu unbrauchbar.³⁵⁸ Hier ist Flückinger zuzustimmen, wenn man den Hyperrealismus-Begriff rein ästhetisch denkt und nicht als politisch totalitäre Realitätserzählung.

Darüber hinaus kann der Hyperrealismus-Begriff (und nicht der der Simulation) ein sinnvolles Werkzeug sein, um die Funktionsweise des digitalen Bildzaubers zu erfassen – weit besser als der landläufig gern verwendete Terminus des Fotorealismus. Den Bilderwerkstätten großer Mainstream-Titel geht es darum, die Welt nicht wiederzugeben, wie sie ist - vielmehr wie sie sein könnte, wenn sie in den Werbeagenturen des Spätkapitalismus neu zusammengesetzt werden würde. Licht und Wetter innerhalb der Videospieldwelten werden zum Beispiel als stimmungsreiche Effektmaschinen benutzt. Ihre Sonnenauf- und Untergänge sind in intensivem Rot-Orange gehalten, und die melancholische Atmosphäre dehnt sich im Verhältnis zur Tag- und Nachtzeit viel länger aus.

Genauso verhält es sich mit Explosionen, physischen Effekten wie *Splatter*, der Bewegungsfähigkeit der Charaktere und den Dimensionen von Natur- und Architekturgebilden. Doch trotz der Übersteigerung erscheint das digitale Bild, wie Flückinger bemerkt, zu perfekt und damit wirklicher als es ist.³⁵⁹

Die raumgreifende Beleuchtung etwa, die effektreich in *Strahlenbüscheln* – auf Englisch *god rays* und Französisch *rayons divins* – die Objekte beleuchten, wird auf die digitalen Objekte aufgetragen, um "eine konkrete [...] Simulation von

³⁵⁷ Ebd.

³⁵⁸ Ebd.

³⁵⁹ Barbara Flückinger wiederum zitiert in Hinblick auf die Hyperrealität des digitalen Bildes Virilio, dass es "dereinst wirklicher erscheinen werde als die Sache deren Bild es ist" (Virilio, 1993, zitiert nach Flückinger, 2008), und fügt an, "bei Manovic heißt es dazu, dass die Bilder "zu perfekt" und damit paradoxerweise "zu real" seien, setzt man das Wahrnehmungssystem als Bezugsrahmen, ist eine Abbildung, "die realer als real" ist, unvorstellbar. Vielmehr scheint sich in ihrer "zu perfekten" Anmutung eine allzu ausgeprägte Ordnung zu äußern, die als Hinweis auf ihre artifizielle Entstehungsgeschichte wirkt und damit die ästhetische Erfahrung negativ beeinflusst [...].
Ebd. 281

Realitätseindrücken³⁶⁰ zu gewährleisten. Paradoxe Weise erzeugt die unwahrscheinlich perfekte Darstellung der textuellen Oberfläche mit ihrer übertrieben pittoresken Ausführung eine Art von Nachvollziehbarkeit. Jene goldenen *god rays*, die durch Nebel oder Partikel sichtbar gemachten Lichtkegel, die die physische Welt wie mit einer übersinnlich wirkenden Magie bestrahlen, stellen im Videospiel eine Realismusbehauptung her, die aber gleichsam hyperrealistisch ist. Dieser Hyperrealismus lädt die Spieleentwickler:innen dazu ein, mit der Wirklichkeitswahrnehmung zu experimentieren.

Dass der Hyperrealismus durch seine Übersteigerung des Realismus surreale Signale versendet, liegt am Wesen des Hyperrealismus selbst, der auf dem Boden einer makellosen Oberfläche erst gedeihen kann. Andrew Darley erkennt in Magrittes Malereien den Bruch, der entsteht, wenn mittels eines realistischen Stils vertraute, alltägliche Bilder geschaffen werden, auf denen Unmögliches, Unverortbares oder Irrationales aufgetragen wird und damit ein Akt der Subversion oder Verwirrung von Wahrnehmung hergestellt wird:

“It does this by an overriding adherence to realist logic of surface accuracy at the level of the image which strives to efface the illogicality of the scenes and, additionally, through a rhetoric at the symbolic level that ultimately ties it to the realm of mass consumption.”³⁶¹

Auf die Videospiegelgrafik bezogen führt Darley aus, dass die Ambiguität zwischen dem Abbild und dem Erfundenem, dem Ursprünglichen und dem Unwahren, dem Artifizialen und dem Natürlichen im Herzen der “Techno-Ästhetik” des Künstlichen angelegt seien.³⁶²

³⁶⁰Sebastian Felzmann schreibt in seinem Artikel *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele von 2010*, “dass die Entwicklung der Ästhetik der Videospiele von einer ursprünglich abstrakten Darstellung zu einer immer konkreteren Simulation von Realitätseindrücken verläuft.” Online verfügbar: <https://books.openedition.org/ksp/5139> (Zugriff: 19.06.2020)

³⁶¹ “Magritte, wherein a realistic visual style is used to depict scenes involving familiar, everyday images, and yet, because of the ‘impossible’, ‘illogical’ or ‘irrational’ conjunctions of these images within the paintings, a kind of subversion or confounding of recognition is achieved.” Andrew Darley: *Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres*. New York 2000, S. 95

³⁶² “Such ambiguity constitutes a particular instance of the quasi-cryptic character of the text overall. Indeed, one might argue that it is precisely the opposition of the recorded and the contrived, the genuine and the false - the paradox of the natural and the artificial which lies at the heart of this techno-aesthetic.” Ebd.

Benjamin Beil wirft ein, dass in der technischen Entwicklung der Videospiegelgrafik nicht hauptsächlich die direkte Simulation von Realitätseindrücken im Fokus stand.

Vielmehr ging es darum "stetig das Darstellungsrepertoire des Computerspiels" zu erweitern.³⁶³ Hans Belting attestiert dem Medium ein "technologische[s] Pathos", das die "Befreiung von der Referenz auf die reale Welt" verspricht.³⁶⁴

Das erweiterte "Darstellungsrepertoire des Computerspiels" ist jene Werkstatt für den Bildzauber, den wir Hyperrealismus nennen. Dabei wird eine Ästhetik entwickelt, die erfunden ist, die "real-weltlich kein Vor-Bild hat und damit kein Ab-Bild sein kann."³⁶⁵

Es lässt sich also feststellen, dass der Hyperrealismus, der die Ästhetik vieler zeitgenössischer Videospiele prägt, einen besonderen Bildzauber hervorbringt, der die Effekte der physischen Realität zu verstärken versucht.

Die Computergrafik vermochte hier über verschiedene Medien wie Film, Werbung, Video und Videospiele als auch Fotografie eine neue Welt zu schaffen, die die alte im Sinne der Möglichkeiten sich selbst darzustellen und damit zu denken, in sich verschlang. Der Hyperrealismus ist die Ästhetik unserer spätkapitalistischen Gegenwart und somit eine politische Ästhetik, die das Denken der Welt und ihren Dingen verändert hat, einzig und alleine durch die erweiterten Grenzen des Darstellbaren in Hinblick auf die Vorstellbarkeit von Realität. Die digitalen Bilder, so Darley, überholen das Medium, weil sie das Unmögliche fotografisch abbilden, und damit auch, – um mit Baudrillard zu sprechen – damit fotografischer wären als die Fotografie, filmischer als der Film:

"The implications inherent in this new means of image production, given the strong iconic character of contemporary advertising, becomes clear: the computer begins to offer a way of producing imagery that has both a powerful immediate impact and the

³⁶³ "Zugespielt formuliert: Computerspielbilder werden nicht in erster Linie realistischer, sie werden vor allem vielfältiger. Die technische Entwicklung strebt nicht zielgerichtet einer »Simulation von Realitätseindrücken« entgegen, sie erweitert vielmehr stetig das Darstellungsrepertoire des Computerspiels." Benjamin Beil: Avatarbilder Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. transcript Verlag, Bielefeld 2012, S.23

³⁶⁴ Hans Belting: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft. München 2001, S.81

³⁶⁵ "Erstmals in der Geschichte lassen sich über einen Apparat - den mit einem Bildschirm gekoppelten Computer - Bildwelten erzeugen, die real-weltlich kein Vor-Bild haben und damit auch mehr Ab-Bild sein können" Götz Großklaus: Medien-Zeit, Medien-raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne. Frankfurt am Main 1995, S. 134

potential for extended experimentation with new forms of visual rhetoric and stimuli.”

366

Der Hyperrealismus findet im technischen Muskelspiel der Videospiegelindustrie eine Bildermaschine für seinen Rausch der Entgrenzung. Mit seinen unnatürlich wirkenden Effekten und dem normalisierten Surrealismus erhebt er einen Realitätsanspruch, den der Kapitalismus für seine Versprechen nutzt, die er nie einlösen wird. Er, der Hyperrealismus, besteht aus den glänzenden Oberflächen digitaler Bilder und einem engmaschigen Geflecht aus verdichteten Klischees. Die stereotypen Bilder erzeugen Vertrautheit und Anknüpfungspunkte, die die Behauptungen von Realität rechtfertigen. Die perfekten Körper, die Phrasen von superlativen Wahrscheinlichkeiten und die makellose Oberfläche, das gesteigerte Lustgefühl und die unmittelbare Erfahrung, schaffen eine Welt aus visuellen Floskeln, die die physische Realität vor sich hertreibt und erschöpft. In den *Pastiches* von Videospiegeln kann der Hyperrealismus als solcher wie in einem Brennglas beobachtet werden, nicht von Außen, aber von Innen, denn dazu bietet die physische Realität auch keine Möglichkeiten.

Mit den *Mods* der Community kann etwas übersteigert werden, was von sich behauptet, nicht mehr übersteigert werden zu können. Das macht die hyperrealen Bilder ehrlicher. Künstlerische Eingriffe können den Apparat sichtbar machen, der das glänzende Bühnenwerk und seine Illusionsmaschinen betreibt, durch *Glitches* oder die Beugung der Regeln zum Beispiel. Wenn aber die ästhetische Sprache der Videospiele aus dem Hyperrealismus herrührt, der Formensprache der sie umgebenden politischen Ökonomie, könnte die Kunst und der Film doch seine Bemühungen daran setzen, das Medium dahingehend zu benutzen, die kapitalistische Umwelt zu kritisieren – und sollte dies möglich sein – Wege zu ihrer Zersetzung anzuregen.

Mods und Machinimas: Den Hyperrealismus formen

³⁶⁶ Andrew Darley: Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres. New York 2000, S. 96

Um die Gestaltbarkeit künstlerischer Ideen im Kontext potentieller Umnutzbarkeit zu erfassen, werden im Folgenden Arbeiten an der Schnittstelle von Film und Intervention untersucht, die in der Welt von *GTA V* geschaffen wurden. Während einige Projekte nicht nur in die visuelle Oberfläche des Spiels eingreifen, die Software über *Mods* verändern und diesen zu einem integralen Bestandteil ihres künstlerischen Schaffens machen, nutzen andere die Welt als gefundene Kulisse und erzählen vor diesem Hintergrund ihre Geschichten.

Jonne Hansson's Arbeiten sind solche Beispiele eines klassisch-narrativen *Machinimas*. In *The Convenience Store* (2019) treffen sich ehemalige Studienkolleg:innen einer schwedischen Kunsthochschule zufällig in einem 24-Stunden-Supermarkt am Strand von Los Santos. Holzschnittartige Dialoge und die Schwerfälligkeit des Erzählmediums im Umgang mit verteilten Rollen verstärken das Gefühl der Unbeholfenheit im Moment des Wiedersehens. Alle drei Charaktere müssen sich eingestehen, künstlerisch zu straucheln und in Los Santos gestrandet zu sein. Der im Film erzählte Moment ändert daran nicht viel, die drei Figuren haben sich nicht viel zu sagen. Zwar gibt es zahlreiche Anspielungen und Verweise auf das *Simulakrum* des Spiels, der Umstand, dass die Charaktere sich in einem Videospiel befinden, wird dabei aber zu keinem Zeitpunkt reflektiert. Das Machinima lässt somit das Bühnenbild unbesprochen und zerstört es auch nicht, da es durch und durch Film sein möchte. In *Outcast* (2017) – vom selben Autor – wiederum verfolgt die Kamera eine Möwe. Die Szene im *Rockstar-Editor* gebaut, zeigt blaue Wogen vor einer felsigen Küste, die Reflexionen der Sonne im Wasser, verschiedene maritime Wetterzustände und davor die Flugkurven des Vogels. Die Erzählung im *Voice-Over* basiert auf Richard Bachs *Jonathan Livingston Seagull* und erzeugt eine ruhige, meditative Stimmung. Im Gleitflug hört man eine Geschichte, erzählt im Geiste des Individualismus. Die Geschichte der Möwe, die mit Selbstperfektionierung einen Ausweg aus der Gleichförmigkeit der Masse sucht, wird hier aus der Perspektive eines Vogelavatars erzählt, dessen Animationsabläufe repetitiv gestaltet sind. Individualität und Einzigartigkeit werden innerhalb einer programmierten Welt gesucht. Hanssens Ansatz folgt der Machart konventioneller *Machinimas*. Die Verwendung von gespielten Rollen und Dialogen und die Erzählung einer per se eher spiel-fremden

Geschichte sind innerhalb der Welt von Los Santos cinematographisch umgesetzt. Der Autor verwendet für die Herstellung seiner *Machinimas Mods*. Beispielsweise verfügen die Avatare in *The Convenience Store* etwa über eine Lippensynchronisation, mit der das *Voice Acting* mit den digitalen Figuren verschränkt wird. Dennoch liegt der Schwerpunkt der Arbeit hier eindeutig auf der filmischen Seite, während dem *Modding* eine das cineastische Unterfangen unterstützende Funktion zukommt.

Ganz anders ist etwa John DeLappes künstlerischem Ansatz bei der Langzeit-Videoperformance *Elegy*. Denn einerseits spielt hier eine speziell für die Arbeit entwickelte Modifikation, deren visueller Output sich über Live-Stream verfolgen lässt, die Hauptrolle. Das Video ist also erst das Produkt einer Modifikation. Andererseits nutzt der Künstler die Gewalt-Assoziation des Mediums nicht – wie in Hansson's *Outcast* – um sie mit einer dezidiert friedlichen Erzählung zu brechen. Vielmehr verwendet er sie für das genaue Gegenteil: für die Illustration von physisch-realer Gewalt. Ein Jahr lang, vom 4. Juli 2018 bis zum 4. Juli 2019, visualisiert der *Mod* jeden Tag die Gesamtheit aller in den USA begangenen Waffenmorde und überführt sie in das Universum von *Rockstar*-Games. Die aus dem *Gun Violence Archive* erhobene Zahl an Morden entspricht genau derselben Zahl an zufällig generierten *NPC*-Passant:innen, denen man in der Performance täglich dabei zusehen kann, wie sie sich gegenseitig erschießen. Der Künstler spricht auf seiner Website von einem Pilotprojekt zur Erforschung der Datenvisualisierung mit Hilfe von Computerspielen.³⁶⁷

Unterlegt wurde die über die Plattform *Twitch* gestreamte Arbeit von der ersten Radioaufnahme von *God Bless America* in einer Endlosschleife, gesungen 1938 von Kate Smith. Die musikalische Untermalung mit dem explizit patriotischen Song bricht die Visualisierung des Unterfangens und überspitzt es damit sarkastisch. Gleichzeitig spielt die Arbeit aber auch mit dem Setting des Spiels, indem es physisch reale Gewalt mit der Gewalt im Spiel verschränkt. "It's just a way of ironically using the very systems that people think are contributing to violence and putting something out there that perhaps considers the entire situation from a different angle," erklärte der

³⁶⁷ <http://www.delappe.net/play/elegy-gta-usa-gun-homicides/> (Zugriff: 23.06.2020)

Künstler in einem Interview mit der *BBC*.³⁶⁸ DeLappe nutzt hier die Gewaltdarstellung des Pastiches *GTA V* um. Es wird zu einem Werkzeug, das mittels *Moddings* trockene Daten in greifbare Bilder übersetzt. Modifikationen sind prinzipiell primäre Gestaltungsmittel, die es Künstler:innen erlauben, die Welt nach ihrer Pfeife tanzen zu lassen und neue Bedeutsamkeit in die Welt von *GTA V* einzuschreiben. Im Falle von DeLappe entsteht dadurch eine Videoarbeit, die gleichsam Langzeitperformance ist: eine nie endende Kamerafahrt durch eine Welt der Gewaltexzesse.

Ist ein *Pastiche* wie *Grand Theft Auto V* überhaupt dazu geeignet, Bühnenbild für die künstlerische Kritik an einer gewalterzeugenden Welt zu sein, wenn das Spiel als Grundlage der künstlerischen Kritik selbst Kritik an diesen Entgrenzungen äußert? Der Bildzauber wirkt hier durch seine Darstellung von übermäßig ästhetisierter Gewalt. Wie in *Splatter-Filmen*³⁶⁹ wie dem *Texas Chainsaw Massacre* (1974) von Tobe Hooper oder den Zombiefilmen von George Romero ist die exzessive Gewaltdarstellung eine Reaktion auf mörderische gesellschaftliche Tendenzen ihrer Zeit, wie dem Vietnamkrieg.³⁷⁰ Christopher Sharrett wirft bei diesem Beispiel die Frage auf "Who are the real zombies?" und verweist auf die brutalisierten Bedingungen im späten 20. Jahrhundert der Vereinigten Staaten und die Menschen, die diese schufen.³⁷¹ In *GTA V* schießen sich kriminelle Avatare bei illegalen Geldbeschaffungsaktionen durch Heerscharen von Gegner:innen. Umrahmt wird die Erzählung von zynischen Mafiastrukturen aus einem privaten und staatlichen Sicherheitskomplex. Repräsentant:innen verschiedener Gewalt bejahender sozialer Milieus verfangen sich in Widersprüchen und der Doppelmoral ihrer Umgebung. In einem *BBC* Interview bemerkt der Künstler DeLappe:

³⁶⁸ Michael Baggs: How this Grand Theft Auto stream is highlighting US gun crime. 2018, <https://www.bbc.com/news/newsbeat-44820473> (Zugriff: 23.06.2020)

³⁶⁹ Splatter, englisch für spritzen, bezeichnet Horrorfilme mit einer exzessiven Gewaltdarstellung.

³⁷⁰ Christopher Sharrett: Genocidal Spectacles and the Ideology of Death. In: Murray Pomerance (Hg.): *Bad. Infamy, Darkness, Evil, and Slime on Screen*. New York 2004, S.72

³⁷¹ "At the most obvious level, Romero's zombie films ask, "Who are the real zombies?" by showcasing the dehumanized, brutalized United States. The conclusion of *Night of the Living Dead* portrays, however unconsciously, not just the conditions of the civil rights and the antiwar struggles, but also the history of racial genocide here and in Europe over the twentieth century." Ebd.

"It's just a way of ironically using the very systems that people think are contributing to violence and putting something out there that perhaps considers the entire situation from a different angle."³⁷²

DeLappes Arbeit rekonfiguriert das Videospiel zum Ort einer Kritik, an dem es zum Thema Gewalt einen differenzierten Diskurs gibt.

Auch in *San Andreas Deer Cam* von Brent Watanabe erzeugt ein *Mod* eine Kamerafahrt durch ein Spiele-Universum und schafft damit eine experimentelle Videoarbeit, die mit dem Algorithmus des Spiels Unfug treibt. Der Künstler verwendet dabei den Wirtskörper eines Hirsches als Protagonisten, der mittels einer Kamera über einen Live Stream auf *Twitch* verfolgt werden kann. Wie mit einer Tierkamera gefilmt, die aber nicht am digitalen Leib des Hirsches angebracht wurde – sondern diesen in der *Third-Person-Perspektive* verfolgt, bewegt sich der Blick entlang der Wege des Tiers.³⁷³ Die Reise führt dabei nicht durch die Wälder im Umfeld der Stadt, sondern quer durch urbanes Terrain. Der Hirsch rennt über Straßen und Autobahnen, bringt Fahrzeuge zum Stehen, wird überfahren und galoppiert dann weiter. Er stößt Menschen um, pflügt durch eine Gruppe bewaffneter Männer – einer Gang – die daraufhin auf das Tier zu schießen beginnen. Der Hirsch bricht als Chaosfaktor in die Welt von Los Santos ein. Der Ausgangspunkt für die Arbeit ist Brent Watanabes Begeisterung für "situations", die seine programmierten Bots in *Endlos-Shows* auslösen, wie er in einem Interview mit Matteo Bittanti erklärt.³⁷⁴ In einem arbiträren, situationistischen *Derive*³⁷⁵ – einer ziellosen Erkundung – fordert das Tier seine Umwelt zu Reaktion heraus, provoziert durch die Beugung seiner ihm zugedachten Regeln Eskalationen und legt damit den Algorithmus frei. Der Hirsch selbst ist modifiziert, wurde von Watanabe umcodiert und

³⁷² Michael Baggs: How this Grand Theft Auto stream is highlighting US gun crime. 2018, <https://www.bbc.com/news/newsbeat-44820473> (Zugriff: 23.06.2020)

³⁷³ Jene fixe Kameraperspektive, die hinter und leicht oberhalb des Avatars angebracht ist und sowohl einen Überblick über das was vor der Person liegt ermöglicht, als auch über die Körperbewegungen des Avatars.

³⁷⁴ Brent Watanabe, interviewd by Matteo Bittanti, 2014, <https://vimeo.com/169386836>

³⁷⁵ *Derive* meint ein Umherschweifen und Stadtwandern zur Erkundung von urbanem Terrain: "Through the tactic of *dérive*, the Situationists produced mental and emotional maps of urban cities. They promoted a new way of perceiving the city with a rhythm that contradicted the logic of late capitalism.

Andreas Rauscher: Playing Situationism. Ludic Spaces in Transmedia Contexts. 42, (https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/1781/Navigationen_16_1_41-52_Rauscher_Playing_Situationism.pdf?sequence=1&isAllowed=y, Zugriff 03.03.2020)

in die Welt von Los Santos als Störenfried gelassen, ohne dass der Künstler Zugriffsmöglichkeiten auf seine Handlungen wahrnahm.

In *San Andreas Deer Cam* macht sich Watanabe das Konzept der *Animal Webcam* zunutze. Diese Form der Tierbeobachtung skaliert die Bezugsgrößen der Tier-Mensch-Beziehung auch in der physischen Realität neu: Denn *Animal Webcams* übertragen das Melodrama einer Geburt oder das Aufwachsen von gefährdeten Spezies live, wodurch Tiere im besten Fall nicht mehr aufgrund als Studienobjekte eingesperrt werden müssen.³⁷⁶ Isaac Rooks betont in seiner Studie *Pandopticon: The Panda Cam & Animal Surveillance*, dass das vermittelte Leben in Echtzeit und die visuelle Möglichkeit, immer beim Tier zu sein, das Bedürfnis Tiere beobachten zu können, stillt, ohne sie zwangsläufig einsperren zu müssen.³⁷⁷ Dadurch erhalten die kamerabegleiteten Tiere – wie Rooks anhand von im Zoo gezüchtete Pandas zeigt – einen Bekanntheitsstatus (*“near-celebrity-status”*), durch den selbst die Beziehungsmodalitäten der Tiere voyeuristisch verwertet werden.³⁷⁸

Brent Watanabe verhandelt dieses Technologie-Phänomen ironisch im *Pastiche* von *GTA V*, indem er das menschliche Bedürfnis, Tiere zu beobachten (*“the human desire to view animals”*³⁷⁹) – den *animal voyeurism* – auf einen unberechenbaren *Tier-Bot* überträgt.

Im Interview schildert er den Moment, als ihm die Idee zu *San Andreas Deer Cam* kam: Auf der *Golden Gate Bridge* beobachtete er einen Hirsch, der dort – sich in unnatürlicher Umgebung bewegend – zur Attraktion der Autofahrenden wurde. Thomas Hawranke's Arbeit *Play as Animals (Animals in Traffic, 2019)* übersetzt genau diese Inspirationsquelle Watanabes im selben Spiel aber zu einer anderen Arbeit um. Er nutzte ebenfalls einen *Mod*, mit dessen Hilfe er ein Tier auf einer verkehrsreichen Brücke spazieren gehen ließ, während die verkehrsteilnehmenden

³⁷⁶ Isaac Rooks: *Pandopticon. The Panda Cam & Animal Surveillance*. In: *Spectator. Technologies of Knowing*, 2016, S. 43, online verfügbar:

https://www.academia.edu/35163939/Pandopticon_The_Panda_Cam_and_Animal_Surveillance (16.10.2022)

³⁷⁷ “In the future, this technology should strive to encourage a more active viewing experience and productively incorporate the frustration that often accompanies the physical zoo experience, or other nature webcams. These adaptations might better acknowledge and encourage respect of non-human animal autonomy, even while catering to the inevitable human desire to view animals.” Ebd.

³⁷⁸ “Certain captive pandas attain near-celebrity status, complete with breathless news coverage of their ‘relationships’ and pregnancy melodramas. This same charisma makes them invaluable commodities, capable of exponentially increasing zoo revenues and playing roles in geopolitical diplomacy.” Ebd.

³⁷⁹ Ebd. S. 43

NPCs auf den Fremdkörper reagieren. Immer wieder wechselt das Tier dabei die Gestalt, es ist abwechselnd Wolf, Hirsch, Greifvogel, Wildschwein oder Maus. Während bei *Hawranke* der Weg des *Bots* entlang der Straße verläuft, schöpft *Watanabes San Andreas Deer Cam* seine Bildkraft aus der Ziellosigkeit seines tierischen Protagonisten. Es gibt Beispiele für Videoarbeiten, in denen ein *Mod* – als Eingriff in die Textur sowie die Regeln des Spiels – surreale Bilder erzeugt und in den Hyperrealismus des Settings eingreift. Beide Ansätze delegieren die Autorenschaft an einen Algorithmus und dessen Eingriff in die Welt. Der Einsatz des *Mods* dient also einem beobachtenden Anliegen, das jedoch – im Unterschied zum Spiel in dem nun folgenden Kapitel – die algorithmische Normalität des Spiels herausfordert und dadurch absurde Szenen herstellt.

Watching Los Santos: Den Hyperrealismus beobachten

In den Weiten der digitalen Landschaft und ihren langen, farbintensiven Sonnenuntergängen formulieren Machinima-Artists eigene Erzählungen. Die Atmosphäre von Los Santos selbst ist von Melancholie getragen: Ein hügeliges, diverses Umfeld rahmt die Stadt – diesen Kelomat – in dem verschiedene US-amerikanische Superlative im Widerspruch zueinander stehen: Bitterarme werden in dem Spiel ebenso dargestellt, wie das Leben innerhalb der dekadenten Villen in den Distrikten Rockford Hills und Richman. Künstler wie TTY und Alan Butler fangen die sozialen Verwerfungen der Stadt ein, um das digitale *Pastiche* auf die physische Welt rückzubinden.

In *In-Game People of the Twenty First Century. Chicago. Workers's City* filmt der französische Künstler TTY kleine Demonstrationen und stellt vier Videos nebeneinander. Menschen tragen Transparente wie "Worker's Rights are Human Rights." Die Demonstrierenden sind *NPCs*, *Non-Playable-Charaktere*: digitale Statist:innen, deren Aufgabe die Belebung einer sonst leeren Welt mit nachvollziehbaren und dem Setting entsprechenden Handlungen ist. TTY filmt die Demonstrant:innen lediglich ab, ohne etwas hinzuzufügen oder wegzunehmen.

Möglicherweise werden hier Fragen nach der Visualisierung von dezidiert politischen Inhalten in Mainstream-Medien wie Videospiele aufgeworfen.

Auch Alan Butler dokumentiert das soziale Geschehen des Simulakrums in seiner foto- und videografischen Untersuchung.³⁸⁰ In *Down and Out in Los Santos* besucht er die *politisch Vergessenen* und an den gesellschaftlichen Rand Gedrängten. Er nutzt hierbei die Kamera des Mobiltelefons, die den Spielenden als Werkzeug zur Verfügung steht. Wie bei einer ethnographisch inspirierten Sozialreportage greift Alan Butler nicht in die Szenerie ein oder tritt in Kontakt mit den *NPCs* – die er *ambient human presence* nennt – sondern dokumentiert sie in ihren Routinen.³⁸¹ Von 2015-2019 lädt der Künstler seine nahezu 2000 Beiträge – zumeist Photographien aber auch Video-Snippets – auf diverse Social Media Blogs und auf eine eigens erstellte Website:³⁸² Der Künstler beschreibt das Konzept als Sozialreportage:

“Through performative engagement with the uncanny simulations of society’s most vulnerable, *Down and Out in Los Santos* aims to unearth the viewer’s empathy and humanity through manipulative photographic tropes.”

Alan Butler, der diese Videospiele als “quasi-marxistische Kritik einer spätkapitalistischen Gesellschaft” beschreibt, untersucht die medienpolitische Wirkung auf die Betrachter:innen und Spielenden.³⁸³ Menschen in Armut und Prekarität gehören nicht bloß zum *environmental storytelling* – also zum Welterzählen anhand von Objekten – die auf vorhergehende Situationen vor dem Eintreffen der Spielenden hinweisen. Vielmehr fügt diese Darstellung überdies Beklemmungen und Reflexionsebenen in die Welt ein und erzwingt einen Blick, der empathisch ist. Anders

³⁸⁰ René Tuma, Bernt Schnettler und Hubert Knoblauch beschreiben in ihrer Videographie: Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen von René Tuma, Bernt Schnettler, Hubert Knoblauch Videographie wie folgt: “Gegenstand der Videographie sind soziale Situationen. Soziale Situationen sind raumzeitliche Ereignisse, an denen Akteure beteiligt sind. Videographie unterscheidet sich von anderen Varianten der Videoanalyse dadurch, dass sie »natürlich« Situationen in den Blick nimmt. Mit natürlich ist gemeint, dass diese Interaktionen alltägliche Situationen bestimmter Akteure darstellen, welche nicht gezielt und spezifisch für die Forschung hergestellt werden. Ziel der Videographie ist es nicht, in Laborsituationen bestimmte Muster und Reaktionen auf Reize zu dokumentieren, sondern in den bereits besprochenen Feldern Handlungen und Interaktionen einzufangen, welche auch stattfinden würden, wenn der Forschende nicht anwesend wäre.” René Tuma, Bernt Schnettler, Hubert Knoblauch: Videographie. Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen. Berlin 2013, S.14

³⁸¹ Webseite des Künstlers Alan Butler: <http://www.alanbutler.info/down-and-out-in-los-santos-2016> (Zugriff: 22.05.2020)

³⁸² <https://downandout.in-los-santos.com/> (Zugriff: 22.05.2020)

³⁸³ “Video games like GTA have become these quasi-marxist critiques of late stage capitalist society, so I think they are perfect spaces to examine these ideas.” Matteo Bittanti: Interview: Alan Butler And The Aesthetics Of The Video Game Re-Enactment, <https://www.gamescenes.org/2017/05/interview-alan-butler-.html> (Zugriff: 25.04.2020)

als TTY ist Alan Butlers Darstellung nicht nur abbildhaft im Sinne einer parasitären Herangehensweise. Der Sinn des Abgreifens, Aneignens und Umnutzens von Mainstreamspielen wie *GTA V* – das seit seinem Erscheinen eine dominante Rolle innerhalb der Popkultur einnimmt – steht hier außer Frage. Denn – um es mit den Worten des Literaturwissenschaftlers Steven E. Jones auszudrücken – Spiele sind “arguably the most influential form of popular expression and entertainment in today’s broader culture.”³⁸⁴ Sie bieten sich folglich als Material für künstlerische Reflexion an. Die beiden hier besprochenen Beispiele bezeugen, dass die bloße Abbildung der Elemente einer Spielwelt eigenständige künstlerische Arbeiten schaffen. Trotzdem scheint es verführerisch zu sein, das Kunst- oder Filmpublikum mit Bildern aus der hyperrealistischen Spielewelt zum Staunen zu bringen.

Dennoch soll hier diskutiert werden, inwiefern Aneignungsstrategien über ein Bestaunen des Hyperrealismus der Videospielewelten hinausgehen oder inwiefern sich Künstler:innen und Filmemacher:innen im Schwimmbecken hochauflösender Texturen allzu wohl fühlen und damit die Art der Darstellung nur zitieren, statt sie zu dekonstruieren. TTY lässt sich anscheinend von einem Bildzauber blenden, der vom Artefakt der Oberflächentextur des Spiels ausgeht: der Videospiele-Bildzauber trifft auf ein Kunstpublikum, das sich aufgrund seiner Medienfremdheit in Bezug auf das Videospiele vom Sujet betören lässt. Zwar ist die Bedeutung der dargestellten Demonstrierenden vonseiten des Spiels politisch, TTYs Arbeit, die die programmierten Szenen lediglich abgreift, verweigert hier jedoch eine künstlerische Positionierung in Hinblick auf sein Sujet.

Alan Butlers Arbeit exemplifiziert eine Herangehensweise, die mehr ist als bloße Abbildung: Er betreibt sein künstlerisches Unterfangen über Jahre und mittels spielinterner Werkzeuge. Ästhetisch reiht er sich damit in das Genre und die Tradition der Sozialreportage ein und verhandelt dort “[some] sort of social-realism for the software-age.”³⁸⁵ Seinen beobachtenden Projekten ist somit auch eine performative Qualität eigen; sie werden konzeptionell in einen kunst- und medienhistorischen Kontext eingebettet.

³⁸⁴ Steven Jones: *The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies*. Routledge, New York 2008, S. 1

³⁸⁵ Alan Butler, <http://www.alanbutler.info/down-and-out-in-los-santos-2016> (Zugriff: 22.06.2020)

So auch bei *Twentysix Gasoline Stations* (2017). Das Videoprojekt ist eine Anlehnung an Ed Ruschas namensgleiche Serie aus dem Jahre 1962. In einem Beschreibungstext auf seiner Webseite streicht Butler hervor, ein "fotografisches Artefakt" produziert zu haben, "that accepts GTAV [sic] as an exploitable corporate reality, akin to the signs and images that make up our own world."³⁸⁶ In kurzen Schwarz-Weiß-Clips reiht er 26 Aufnahmen von Tankstellen in Los Santos und seiner Umgebung aneinander, die Bilder zeigen auf den Referenten. Sie schaffen eine gewisse Distanz zur Oberflächentextur des Videospiele. Durch diesen Verweis verknüpft er nicht nur seine Arbeit mit dem kunsthistorischen Kanon, sondern auch das Spiel und dessen Setting mit einem kollektiven, kulturhistorischen Wissen. Denn die Bild-Tropen, die er als Kurzvideos aus dem Videospiel herauslöst, sind die Grundlage von Motiven aus Film und Fotografie, aus denen wiederum das Videospiel seine Bilder baut. Wie in Ralph Goings Malereien werden hier aus verschiedenen Epochen mittels verschiedener Medien zwischen Kunst, Film und Videospiel Klischeeverdichtungen aus dem erdölbetriebenen *American Way of Life* thematisiert.

Es ist ein geschlossener Bilderkreislauf, auf den Butler hier aufmerksam macht. Denn Los Santos ist ein *Pastiche* von Los Angeles und damit ein Bildergemisch aus popkulturellen, kunst- und architekturhistorischen Verweisen.

Somit wächst das Abgreifen des vorhandenen Bilderfundus und seine Neukontextualisierung über sein beobachtendes Abbilden hinaus und erklärt *Grand Theft Auto V* selbst zu einem Ort kunsthistorischer Bezüge, das ohne diese so nicht ausgesehen hätte.

³⁸⁶ "The photographic panels in this version have been produced during drives around the city of Los Santos and Blaine County - the virtual world that makes up the video game Grand Theft Auto 5. Using out-of-the-box technology within the game, I have produced a version of the seminal photography artifact that accepts GTAV [sic] as an exploitable corporate reality, akin to the signs and images that make up our own world." Ebd.

Die Bildzauber-Falle

In der Art und Weise, wie Filmschaffende den Sandkasten von *GTA V* narrativ nutzbar machen und wie sie ein Spannungsfeld zwischen Medium und Inhalt aufbauen, liegt die zentrale Herausforderung der künstlerischen Aneignung. Inwieweit kann der Bildzauber des Spiels im Film eingesetzt, perforiert oder gebrochen werden? Es ist fast so, als sei der "Kampf um das 'scharfe', das nicht verpixelte Bild" im Bildzauber des Hyperrealen erfolgreich ausgefochten, "der Wunsch nach Bildern ohne Hürde ihrer erkennbaren technischen Vermittlung" tatsächlich "ans Ziel gekommen."³⁸⁷ Gerade beim Posterboy kapitalistischer Bilderproduktion wie der Videospiele-Industrie stellt sich diese Frage umso drängender. Denn Medien sind im Allgemeinen und dieses im Besonderen "vom Verdacht umgeben, sie würden Dinge verbergen." Denn "[w]as immer auf der Bildfläche erscheint, es stellt sich die Skepsis ein, ob das was zu sehen ist, nicht nur Fake, Konstruktion oder zumindest eine manipulierte Form von Wirklichkeit sei."³⁸⁸ Ein Großteil der Medienwissenschaften lebt von diesem Verdacht und erhärtet ihn unentwegt. Es ist die Bildzauberfalle, in der die Schauenden dem Bann auf den Leim zu gehen drohen oder ihn wahrscheinlich sogar aufsuchen, um sich in ihm zu vergessen.

Ismaël Joffroy Chandoutis' *Swatted* (2018) zerlegt die Texturen des Bildzaubers. Seine Arbeit ist eines der Beispiele, in dem Inhalt und die graphische Ebene ineinandergreifen. Ohne didaktisch zu sein, bespricht dieses Machinima sein Ausgangsmittel inhaltlich wie formal: Auf der Erzählebene reflektiert der Film das *Swatten* als ein Phänomen der Gaming- und Streaming-Kultur. Dabei werden anderen Spielenden während eines *Livestreams* Polizeieinheiten ins Haus geschickt. Der Aggressor oder die Aggressorin kann über den Stream beobachten, wie Polizeieinheiten in die physische Realität der Streamenden gewaltsam einbrechen. Spieler:innen, die ein- oder mehrmals *geswatted* wurden, erzählen von ihren Erfahrungen aus dem Off. Auf der Bildebene wird dabei die technische Konstruiertheit des Bildzaubers enthüllt, indem eine eigens bei einem Modder in Auftrag gegebene

³⁸⁷ Helmut Lethen: *Der Schatten des Fotografen. Bilder und Wirklichkeit*. Berlin 2013, S.17

³⁸⁸ Ebd. S. 14

Modifikation den Hyperrealismus des Spiels in den Linien einer technischen Zeichnung auflöst. Polizist:innen und Fahrzeuge schweben in der Luftleere des programmierten Himmels. Der Hyperrealismus wird hier radikal gebrochen, bleibt aber in Schemen vorhanden, die man von der Schwerelosigkeit von Traumbildern kennt. Es ist diese Möglichkeit der Darstellung eines Überirdischen, das Betrachtende und Künstler:innen ins Medium saugt. Man könnte von einer *Esoterik des Algorithmus* sprechen, der hier gleichsam genutzt und enttarnt wird.

Stephan Schwingeler beschreibt diese Grundhaltung der künstlerischen Verwendung von Computerspielen als etwas, das dem "Transparenzstreben des Computerspiels [entgegenwirkt] und die Durchsicht auf die Spielewelt" trübt und dementsprechend den Kräften des hyperrealistischen Videospieles entgegenwirkt.³⁸⁹ Chandouties' *Swatted* ist hierfür ein gutes Beispiel, wenngleich es hier nicht bei dem Eingriff als Wahrnehmungsstörung bleibt. *Swatted* kippt nicht komplett ins Surreale – vielmehr erzeugt die Bilddekonstruktion der Spielewelt und ihrer physikalischen Gesetze sowie das Ineinanderfließen von Erzählung, Spiel und Wirklichkeit einen assoziativen Raum, der ein tiefes erzählerisches Eindringen in die Thematik erlaubt.

In Andy Hughes' *Plastic Scoop* von 2019 ist Schwimmen wie Fliegen und Öl ist wie Wasser. Auch hier werden die Gesetze der Physik verbogen: Die Weltoberfläche selbst wird zu etwas Extraterrestrischem und die Protagonist:innen gleiten in ihr schwerelos wie Schwalben. Ein Taucher gleitet die Luft hinab, bis er mit seinen Flossen den Asphalt berührt. Allein der Sprengstoff, der Konsumartikel wie Dosen oder Plastikflaschen durch die Gegend schleudert, erinnert an die kriegerische Provenienz der Spielewelt.

Plastic Scoops ist ein Beispiel, bei dem die Faszination sich im Formalen der Videospieldoberflächen verfängt. Der Protagonist als Taucher schwebt in seiner Plastikausrüstung in verschiedenen Konfigurationen durch die Welt: Mal ist er ein Astronaut, mal ein Clown. Mal ist die Soundebene eine Collage aus Walgeräuschen und alten Tonaufnahmen, die die Segnungen des Nachkriegs-Kapitalismus preisen. Mal hört man *The Kingdom of Plastic* von *Young American Films* (1944), der Sound der

³⁸⁹ Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material*. transcript Verlag. Bielefeld 2014, S. 21

SkyLab-2 Mission der Nasa oder *Pollution Solutions* der *National Archives & Record Administration* von 1988. Diese zahllosen Versatzstücke werden hier als konzeptueller Schleier über die kräftige Bildwelt des Videospiele gelegt, um die schwirrenden und abstrakten Bildartefakte in einer assoziativen Erzählung miteinander zu vereinen. Das kritische Hauptanliegen des Films, der Umweltschutz, wird in jenen Momenten stimmig vorgetragen, in denen die Kamera etwa einen Müllwagen in Los Santos verfolgt und festhält, wie von dessen gefüllter Ladefläche endlos viel Dreck in die Landschaft fällt. Die Faszination wird dadurch ausgelöst, dass die Dreckschleuder unablässig Müll in ihre Umgebung bläst, ohne sie jemals schmutzig zu machen. Dennoch gibt es genügend Unrat in der fluiden Welt von *Plastic Scoop*, der sich als Textur über die Straßen von Los Santos legt. Die Glätte des Hyperrealismus, so suggeriert dieses Detail, ist unglaublich, wenn sie nicht vom Dreck verunreinigt werden kann.

Die meisten Found-Footage-Objekte in dieser Bild-Ton-Collage werden jedoch nicht organisch verschmolzen, sondern scheinen wie Schichtungen übereinander aufgetragen. Die Abstraktion der Videoebene wird durch den Ton optimistischer, Lobeshymnen auf die *technokapitalistische* Zukunft werden hier didaktisch ausformuliert. Die bizarren, hyperrealistischen Bilder brechen sich im Sound analoger, aber von der Realität entkoppelter, Erzählstimmen, die von Visionen schwärmen, die längst zerschellt sind. Wie verirrte Prediger reden sie auf die Betrachtenden ein. Sie vermitteln damit, dass sie selbst verloren gingen in den wüsten Zukunftshoffnungen, die sich nun, Jahrzehnte nach ihrer Predigt, in Dystopien verwandelt haben.

Wie in Andy Hughes *Plastic Scoop* fallen im zweiten Teil der Trilogie *Finding Fanon*³⁹⁰ von Larry Achiampong und David Blandy zu Beginn zwei Personen vom Himmel in die Welt von *GTA V*. Man folgt den Männern, wie sie durch die leeren Straßen von Los Santos gehen, bis sie auf den jeweils anderen treffen. Wie vor einem Duell stehen die beiden einander gegenüber und blicken sich an. Doch kein Schuss fällt, nichts passiert. Inhaltlich bezieht sich *Finding Fannon* auf die Suche nach den verloren gegangenen Texten des Psychiaters und Theoretikers Frantz Fanon. Der Politiker und Vordenker des Antikolonialismus verfügte in seinem Testament, dass die der Videoarbeit als

³⁹⁰ <http://davidblandy.co.uk/finding-fanon-trilogy-video-links> (Zugriff: 14.05.2020)

fiktive Textfragmente zugrunde liegenden Drehbücher nach seinem Tode zu zerstören seien. Die Künstler Achiampong und Blandy rufen diese "Geisterschriften" in den fiktionalen Raum von Film und Videospiel zurück. Der Text, der sich über die Trilogie spannt, ist dezidiert politisch und die verhandelten Themen sind vielfältig: sie reichen vom Postkolonialismus über die Kritik an kapitalistischen Mechanismen oder rassistischen Stereotypen bis hin zu Themen wie der Postapokalypse oder dem Anthropozän.

"In our series Finding Fanon, we've been looking at the history of cultures of violence and when we were thinking about taking that into the virtual realm, it seemed to make sense to place that within something that is synonymous with violence."³⁹¹

GTA V wurde hier also als Schauplatz für den Film gewählt, weil die Künstler Videospiele schlichtweg mit Gewalt gleichsetzen. Das verwundert insofern, als die Welt von *GTA V* auch für ihre Vielfalt an Nutzungs- und Interaktionsmöglichkeiten steht, mit der es im Kontext der Mainstream-Titel auffällt. Den Gewalthandlungen stehen vielfältige friedliche Aktivitäten gegenüber. Darüber hinaus wirkt Los Santos im Film fast menschenleer, es kommt zu keinen Gewalthandlungen: Eine von Aggression entleerte Welt ist hier friedliche Kulisse - nur in der Erzählung außerhalb der Trilogie wird sie als gewalttätig besprochen.

Eine romantische Betrachtung der digitalen Landschaft ist zentral in der Erzählung der beiden Künstler. In einer Szene stehen die beiden Avatare mit dem Rücken zur Kamera auf einem Felsen vor dem Meer und blicken auf die Bewegungen des Wassers. "And the vistas we find hark back to the romantic paintings of Caspar David Friedrich,"³⁹² erklären sie in einem Interview. An den Stränden von *GTA V* sind sogar Sandwurmloch am Strand zu sehen. Innerhalb der *Open World* – der offen betretbaren Welt und den in Szene gesetzten Landschaften – lassen sich filmische Effekte simpel herstellen. Die Welten von Games bieten "spaces we can inhabit in order to think about different ideas of the world, [...] to create incredibly crispy visuals

³⁹¹ (O.V.) Making art from Grand Theft Auto. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-36344758> (Zugriff: 14.05.1987)

³⁹² Ebd.

that would be very hard to render from the ground up,” bemerkt Blandy in einem Videointerview mit Matteo Bittanti auf *gamescenes.org*.³⁹³

Dabei beschränkt sich die Interaktion der Charaktere mit der Spielwelt auf bloßes Gehen und Stehen. Der Film zeigt eine Wanderung. Die *Voice-Over-Stimme* auf der Suche nach den geisterhaften Schriften Fanons knüpft selten an der Umgebung an. Nur manchmal legt die Erzählung eine Spur zum Medium, zum Beispiel wenn es um die Suche nach Fanon geht: “perhaps he is waiting here, inside the polygons, behind the texture maps, in the fields of algorithms.” Dabei wird auch das prinzipielle Dilemma des *Voice-Overs* offensichtlich, wo die Verzahnung von Bild und Text zu gern den Betrachter:innen überlassen wird.

Der Tanz von politischem Inhalt und glänzender Form bleibt eine Bewegung zweier Elemente, die sich kaum berühren.

Auch in *Martin Pleure - friends for life* (2017) von Jonathan Vinel durchwandert ein Avatar die einsame Welt von *GTA V*. Die Szenen im spektakulären Sonnenlicht erinnern an *Finding Fanon 2*. Vinels Machinima ist eine intime Erzählung. Sie beginnt damit, dass der androgynen Charakter Martin in der leer wirkenden Welt von Los Santos aufwacht. Er verzweifelt am Verschwinden seiner Freundinnen. In Rage schlägt er gegen die Einrichtung eines Zimmers, die Wut entlädt sich auch gegen die fiktive Kamera, und die Betrachtenden, gegen die er tritt und schlägt. Es ist ein gegen sich selbst gerichteter Zorn, der die Umgebung mitreißt und anzündet, bis sie komplett in Flammen steht. Er prügelt Passant:innen bewusstlos, während ihn die Erzählstimme “Where are my friends?” fragen lässt. Die Gewalt richtet sich bald auch gegen Martin selbst, seinen Körper, der – von den Patronen der Polizei getroffen – ausblutet. Doch diese scheinen dem *Bullet Sponge* seines digitalen Leibs keinen körperlichen Schaden zuzufügen, denn der Schmerz, an dem Martin leidet, ist ein anderer.³⁹⁴ Die melancholischen Farben der Sonnenuntergänge zwischen den Szenen unterstreichen jene einsame Atmosphäre, die aufgrund der gesenkten Stimmlage hörbar ist. Das *Voice-Over* der Ich-Erzählstimme wird von einer weiblichen Stimme an manchen

³⁹³ Matteo Bittanti: Interview: Larry Achiampong And David Blandy. 2016, <https://www.gamescenes.org/2016/05/interview-larry-achiampong-and-david-blandy.html> (Zugriff: 14.05.2020)

³⁹⁴ Ein *Bullet Sponge* ist ein von Munition wenig beeinträchtigter, digitaler Körper, der sich meistens durch ein hohes Level oder eine gute Rüstung von den Kugeln des Feindes wenig beeindruckt zeigt.

Stellen abgelöst. Wie die Kamera wechselt diese dann in die dritte Person, um über Martin zu reden. Ist es eine der vermissten Freundinnen, Luna, Angel, Gaël? Bei der Aufzählung der Namen hört man beide Stimmen.

Jonathan Vinel findet überraschende Bilder für die Einsamkeit, die Martin auf sich selbst zurückwirft: bei einer Bootsfahrt zum Ende der Welt kippt die Kamera unter die Wasseroberfläche, wodurch sich das Bild abstrakt auflöst. Er spielt viel mit den Fahrzeugen von *GTA V*: Wie im Rodeo eines *wheelz 'n' smoke* – bei dem Autos mit rauchenden Reifen im Stand rotieren – sitzt Martin auf einem qualmenden Motorrad in idyllischer Umgebung. Er dreht sich um sich selbst. In einer anderen Einstellung macht er mit der InGame-Handykamera Selfies vor der Silhouette von Los Santos. Doch für wen eigentlich, wenn er sie mit niemandem teilen kann? Der Selbstreferentialitäts-Dynamik von Social Media fehlt das Publikum.

Traurig schießt er Panzergranaten gegen Windräder, weil eine der Vermissten die Stromkolosse nicht leiden konnte. Doch die Windräder verfügen über kein grafisches *Schadensmodell*, sie bleiben unzerstört. Überhaupt ist die digitale Welt um Martin entgrenzt: Pflanzentröge aus Beton stehen mitten auf dem Highway herum. Der Verkehr prallt in die Hindernisse. "Dogs scorn affection" hört man das *Voice-Over* sagen, während ein Wolf zu sehen ist, der den am Boden liegenden Martin zu zerreißen versucht.

Vinel erzeugt Collagen, indem er Photographien aus der physischen Realität in den Film einfügt. Die stehenden Bilder verweisen auf eine andere Raum-Zeit, wahrscheinlich sind sie Erinnerung an verloren gegangene Freundschaften. Zum Schluss sieht man ein Bild von zwei übereinandergelegten tätowierten Unterarmen: "Friends for life". Ein trauriger Bildkommentar, ist doch Freundschaft gerade in *Martin Pleure* endlich.

Vinel schöpft das Repertoires des Machinimas aus, in dem er die Erzählung assoziativ durch die Abstraktionen von surrealen Bildern der Videospieldgrafik und der Modifikationen öffnet. Er nutzt den Gewalt-Bildzauber des Actionspiels, um ihre Darstellung in Videospiele zu reflektieren. Martins Welt, der Kosmos des Spiels, ist gleichsam sein Antagonist – denn der Zauber der Spektakelmaschine berührt ihn nicht, vielmehr beengt sie ihn. Es sind feine Beobachtungen der Funktionsweise der

Spielwelt, die sich in die Handlung integrieren und aus denen der Film seine Erzähkraft schöpft.

Wenn das Hyperreale zum Surrealen wird: Den Hyperrealismus brechen

Alexandar Radans *This Water gives back no images* werden Abstraktionen, den Bildern der Welt aus *Grand Theft V* generiert. Es setzt die einzelnen Teile in einer Modifikation des Videospieldkosmos zu einer organischen Assemblage neu zusammen. Die Bedeutungen der jeweiligen Elemente erzeugen dabei eine chemische Reaktion, die nicht linear narrativ ausgelegt ist. Dennoch scheinen die Bilder eine bedrückende Einsamkeit auszustrahlen. Die Charaktere sind – wie in Vinels *Martin Pleure* – allein, ihre Gebäude isoliert, alles versinkt in einer formlosen Atmosphäre. Radan lässt eine Rahmung entstehen, indem dem *Pastiche* seine Weltbindung entzogen wird. Die verschiedenen Spiegelungen und Reflexionen von Wasser und Licht, die Vegetation genauso wie das absurd-befremdliche, *glitchende* Nicken des Charakters. Radan spricht die Traumartigkeit des Mediums an, das sich vor allem in Hinblick auf seine von physischen Gesetzen losgelöste, atmosphärische Bildgewalt ergibt. Der Avatar scheint hier in dieser Welt zwischen Entfremdung und Familiarität zu schwanken: “Man spielt eine Person, die man nicht selbst ist, aber sie ist so ähnlich. Man sieht sich im Traum selbst, die mit Erfahrung kombiniert wird.”³⁹⁵

Eine Frau mit Gurken auf den Augen sitzt auf einem Bett wie auf einem fliegenden Teppich, dem Körper des Mannes fehlt die Textur, er wirkt wie aus weißer Schokolade gegossen und damit trotz seiner Bewegungen wie tot: Mensch, Beziehung, Natur, alles ist entrückt.

This water gives back no images experimentiert mit der naheliegenden Referenz des Videospieldkosmos zum Traum und erinnert damit an die Arbeiten Jon Raffmans, wie etwa seinem *Dream Journal*. Darin dokumentierte und animierte Rafman ein Jahr lang jeden seiner Träume und baute aus diesen Fragmenten einen digitalen Animationsfilm, dessen visuelle Gestaltung an die von Videospielden erinnert. Die entstandenen Bilder

³⁹⁵ Alexandar Radan im Interview mit Johanna Laub, Doublefeature, 2019, https://www.youtube.com/watch?v=IGwuhsbn0_s&list=PLaZEE9an0D5leYe4rjIQP--pcr7TGVVg-&index=5 (Zugriff: 01.05.2020)

müssen nicht erklärt werden, auch nicht durch sich selbst, da man sich für die Deutung von der Kunst in die Traumdeutung wagen müsste. Es ist der ästhetisch-traumartige Bildzauber von Videospiele, der die Frage nach der kohärenten Semantik erst gar nicht stellt. Träume sind intim, sie gehen niemanden anderen etwas an. Im Mantel der Kunst werden sie als Verhandlungsmasse öffentlich präsentiert, ohne dass dabei die Notwendigkeit gegeben scheint, allgemein verständlich sein zu müssen. Träume faszinieren, weil sie Unbegreifbares und – ohne Zutun der Sehkraft und dem einordnenden Verstand – visuelle Bonbons verteilen und die Intelligibilität außer Kraft setzen. Kunst und Traum scheinen hier artverwandt zu sein.

Als Technik der Verfremdung von *This water gives back no images* verwendet Alexandar Radan einen Camcorder und filmt damit ab, was er über den Bildschirm sieht. Er legt damit die textuelle Oberfläche einer 90er-Jahre VHS-Aufnahme über die glatte Oberfläche des Monitors. Durch den außerhalb des Computers aufgetragenen Firnis entfernt sich das Material von seinem Ausgangsmedium. Dieser Effekt verstärkt das Surreale der Bilder. Denn einerseits werden sie durch ihre analoge Körnigkeit näher an die physische Welt herangezogen. Andererseits werden so die absurden Darstellungen des digitalen Bildzaubers über den real-weltlichen Ästhetik-Katalysator rückverformt und wirken dadurch unheimlicher. Und wie die Studie *The Uncanny Valley. Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces* nahe legt, steigt die Unheimlichkeit der Bilder, je mehr sie an realistische und damit an weltnahe Bilder geknüpft ist.³⁹⁶

Was wie ein billiger Trick an der Lust des Ästhetisierens scheitern könnte, stärkt über die formale Ebene das filmische Anliegen.

Genauso geht er auch bei *Steckbrief Natur – Folge 1 – Der Waldkauz (The Tawny Owl)* vor. Wieder filmt Radan den Bildschirm mit der Kamera ab. Seine Arbeit ist durch Sprecherstimme und Fokus an eine Tierdoku angelehnt. Mitten im Wald steht ein Kiosk. Dieser Fremdkörper wird über die Erzählung wie ein organischer Teil der natürlichen Umgebung besprochen. Als ein ortsunzugehöriges Artefakt leuchtet die helle Architektur im Gehölz, ohne dass der Sprecher darauf zu sprechen kommt. Erst

³⁹⁶ "In addition to the emergence of the uncanny valley, Mori assumed that the level of impression is zero (i.e. neutral impression) when the realism of robots is extremely low (e.g. industrial robots) and highest for perfectly realistic human appearance." Jun'ichiro Seyama & Ruth Nagayama: *The Uncanny Valley. Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces*. In: *Presence* 16, 2007, S. 4

als es sich als ein Schlupfloch in eine alptraumhafte Parallelwelt entpuppt, dehnt sich die Skepsis an der Erzählung zu einem erwartbaren Misstrauen gegenüber Bild und Ton aus.

Durch den Bildzauber des Videospiele, der es schafft, die Gesetze der physischen Realität außer Kraft zu setzen oder gar nahezu alles darstellbar zu machen, ist dem digitalen Bild von vornherein ein *lustvolles Misstrauen* entgegenzubringen. Selbst im Falle eines weltgebundenen Bildes im Sinne eines *Pastiche* kann es passieren, dass ein *Glitch* – ein Fehler in der Programmierung – die Konsistenz der Bilderzählung durchbricht und mit ihm das Surreale in den Medienraum einfließt.

In Bezug auf Traum und Traumhaftigkeit im Film erklärt Stefanie Kreuzer in *Traum und Erzählung in Literatur, Film und Kunst Charakteristika* wie z.B. das Surreale “gegen Mimesis und Chronologie” verstößt und “Fabel und Handlung” der Dominanz der Bilder unterordnet.³⁹⁷ Durch “Verfremdung und Deplatzierung, Spiele mit A-Logik, Absurdität, Paradoxie, und Gegen-Sinn wird eine Transgression angestoßen, die Verwandlung von Raum und Zeit” vornimmt und zuletzt die Ununterscheidbarkeit von “Realität und Traum oder Tagtraum, Realität und Halluzination (oder Vision) ebenso verschwimmen Wahrnehmung und Erinnerung ineinander.” Der Waldkiosk aber auch die unheimlichen Wohnungen von *This Water gives back no images* in Alexandar Radans Deplatzierungen sind halluzinierende *Gegen-Sinn*-Bilder, die sich über jegliche konsistente Erzählung hinwegsetzen.

Es sind die Videospiele, die ein einfaches, effektvolles Brechen mit Sehgewohnheiten begünstigen, und es sind digitale Bilder, denen man ohnehin – trotz ihres Hyperrealismus – oft in ihrer Realitätsgebundenheit misstraut.

Conclusio

GTA V bietet eine so reichhaltige Bandbreite an Interventions-, Modifikations- und Interaktionsmöglichkeiten wie wenige Spiele zuvor. Dadurch ergeben sich Potentiale für Umnutzungen wie zum Beispiel die Implementierung von persönlichen Geschichten

³⁹⁷ Alle Zitate sind von Stefanie Kreuzer, die hier die vier Charakteristika der Filmästhetik des Surrealen von Isabel Maurer zitiert: Michael Lommel, Isabel Queipo, Volker Roloff: Einleitung, in: Michael Lommel Lommel, Isabel Maurer Queipo u. Volker Roloff (Hg.): Surrealismus und Film. Von Fellini bis Lynch. Transcript. Bielefeld 2008, S.-718 zitiert in Stefanie Kreuzer: Traum und Erzählen in Literatur, Film und Kunst. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2014, S.119

und anderen Miniuniversen in den Kosmos des großen Erzählrahmens von Los Santos. Es ist *the city of cinema*, wie der Filmemacher Ismaël Joffrey Chandoutis in einem Gespräch mit mir einmal erwähnte. In keiner Stadt wurden wahrscheinlich mehr Filme gedreht als in Los Angeles und ebenso verhält es sich mit seinem digitalen *Pastiche Los Santos*. In keiner kalifornischen Stadt wurden mehr Szenen abgewickelt wie auf den Highways von *Rockstar Games'* hyperventilierender Metropole.

Ein wesentlicher Grund für die häufige Appropriation des Settings ist ihre Gegenwartigkeit: ihre Reflexionsfähigkeit im Hinblick auf aktuelle Gesellschaftsbezüge. Somit ist *GTA V* nicht nur eine Unterhaltungs- und Spaßmaschine, mit der sich vielfältig Arbeit und Unfug treiben lässt, sondern auch ein Vehikel für soziopolitische Kritik.

Die Plastizität des Ausgangsmediums schlägt sich in Form einer bemerkenswerten Vielfalt an Themen und Zugangsweisen nieder, die vor allem in Hinblick auf künstlerische Eingriffe und Extraktionen zu beobachten ist. Der veränderbare Charakter des Spiel transformiert einen Teil der spielenden Konsument:innen in gestaltende *Prosumer* und bringt eine mit Kreativität und inspirierender Amüsiertheit ausgestattete Community-Kultur hervor, deren Arbeit und Fähigkeit zu Kooperationen mit Künstler:innen einlädt. Denn sowohl die Community als auch die Filmemacher:innen und Künstler:innen stellen in transformativem Spielen – dem *emerging gameplay* – sowohl *Machinimas* als auch *Mods* her.

Nichtsdestoweniger kann auch eine Kritik an der Art der Nutzung des Settings formuliert werden, die sich auf die Wiederholung bestimmter Gestaltungsmittel im Umgang mit dem Medium beobachten lässt. Kunst- oder Filmschaffende sollten weiter gehen, als sich am Bildzauber der hyperrealistischen Oberflächentexturen zu berauschen. Die filmische und künstlerische Nutzung von Videospiele als Material verlangt nach einem medienreflexiven, möglicherweise selbstironischen Zugang, indem auf das Setting und seine Besonderheiten eingegangen wird. Die Werkzeuge innerhalb des Spiels, die das Medium ausmachen, wollen genutzt werden. Im Sandkasten von *GTA V* liegt – gegeben durch Modifizierbarkeit und Film-Tools – ein erzählerisches wie künstlerisches Potential, das noch lange nicht ausgeschöpft ist.

VIDEOSPIELE IM BRENNGLAS VON KRIEG UND POLITIK

JENSEITS VON GUT

Manichäismus und Antagonismus: Die Politik der Spiele

Dieser Text wurde in Teilen gemeinsam mit dem Total Refusal-Kollegen Michael Stumpf verfasst. Seine Beiträge sind grau markiert.

Große Entwickler:innenstudios wie *Ubisoft* überdeterminieren den Feind anhand eines klischeehaften Drehbuchs, das oft der Idee des Bösen folgt. Dieser foltert und massakriert und will Macht ausschließlich der Macht wegen an sich reißen. Der Feind wird durch seine Attribute hyperreal, durch unvollständige oder fehlende Ambivalenzen wirkt seine Auslöschung notwendig und unpolitisch.

Mit der kompetitiven und militärischen Natur des Großteils von
Mainstream-Videospielen geht einher, dass sie auch ein Raum für Antagonismen sind. Vor allem innerhalb von Multiplayer-Titeln sind Feindschaften zwischen Avataren komplexer als das bloße Produkt der Inszenierungen digitaler Charaktere und Storylines. Genau genommen kann man in Bezug auf kompetitive Online-Spiele wie etwa der *Battlefield-Serie* (*Dice*, 2002-) von verschiedenen Formen der Feindschaft sprechen.

Johan Huizinga unterschied in seiner Kritik an Carl Schmitt den *“public”* und *“private enemy”*.³⁹⁸ Beide Feindbilder unterscheiden sich in ihrer Legitimation: Ist der *public enemy* ein *Staatsfeind*, so wird die Feindschaft zum *private enemy* durch persönliche Überzeugung hergestellt. Die Bekämpfung des *public enemy* bildet für den Soldaten oder die Soldatin kein moralisches Problem. Der Nationalismus ermöglicht im Kriegsfall die klare Identifikation des Staatsfeinds, der getötet werden darf.

Das Spiel aber übernimmt selbst die Rolle des Staates, der den Kriegsfall schafft. Es bedarf keiner besonderen Ideologie der Feindschaft. Der oder die Feind:in in der *Battlefield-Serie* und auch anderen Spielen ist die Reinform des *public enemy* – nicht etwa, weil hier teilweise Weltkriegsnationen gegeneinander kämpfen, sondern weil er

³⁹⁸ Geertjan de Vugt: *Philia and Neikos: Huizinga's "Auseinandersetzung" with Carl Schmitt*, Amsterdam 2017, S. 50

auf der Karte rot markiert ist. Mehr noch als in jedem ideologisch motivierten Krieg ist die Feindschaft im Spiel über jeden Zweifel erhaben – sie kennt meist keine ambivalenten Momente; die vom Spiel erteilte Handlungsanweisung ist unmissverständlich. Das forcierte Verhältnis zwischen *Freund und Feind* entspricht damit noch vollkommener dem Feindbild des *public enemy*, als es außerhalb des Spiels je der Fall sein könnte: Der Feind ist der Feind, weil er als Feind gekennzeichnet ist. „Der Feind ist derjenige, der ausgelöscht werden muss,“ so die Konsequenz, die Huizinga aus Schmitts Texten zog.³⁹⁹ In *Tom Clancy's The Division 2* wird dieses Konstrukt unfreiwillig entblößt, indem es vom bloßen Gameplay – den roten Markierungen, den eindeutigen Kostümen – in die Erzählung überschwappt: „Die Hyenas sind böse, weil sie Arschlöcher sind,“ so der Subtext, der die Auslöschung eines der feindlichen Gruppen im Spiel legitimiert. Doch durch das Aussprechen der *Dämonisierungstautologie* verliert diese ihre magische Kraft. Der Feind ist der Feind ist der Feind.

Extreme Zustände erfordern extreme Maßnahmen

Huizinga stellte die These auf, der vormoderne Krieg hätte eine Art spielerischen Charakter besessen, der auf die Einhaltung von Ehrencodes zurückzuführen wäre, die als Vereinbarung zwischen gegnerischen Parteien aufrechterhalten wurden.⁴⁰⁰ So romantisierend diese Behauptung ist, lässt sich aus ihr zumindest die Relevanz des Codes für den essentiellen Algorithmus des Spiels ableiten: Das kompetitive Spiel wird durch die Gegnerschaft zusammengehalten. Löst sie sich auf, löst sich das Spiel auf. Doch im Gegensatz zu analogen Spielen wie z.B. beim analogen Sport spricht man im Videospiel mitnichten von Gegenspieler:innen, sondern brandmarkt das Gegenüber als *enemy* bzw. Feind. Die Erzählungen des Videospieles beginnen somit scheinbar genau dort, wo für Huizinga das Ende des Ludischen – des Spiels – steht: Beim Ernst einer Feindschaft. Huizinga widerspricht Schmitt damit

³⁹⁹ Ebd. S.48

⁴⁰⁰ “But it is true to say that until quite recently war was conceived as a noble game – the sport of kings-and that the absolutely binding character of its rules rested on, and still retained, some of the formal play-elements we found in full flower in archaic warfare.” Johan Huizinga: *Homo Ludens. A Study of the Play in Culture*, London 1944, S.208

fundamental, indem er den Krieg als spielerisch und dämonisch-magisch und den Frieden als ernst benennt.⁴⁰¹ Er argumentiert, dass gerade der Krieg einer Regelbindung bedarf – sonst eskaliere er in Barbarei – und insistiert, dass es einen nicht-barbarischen, also zivilisierten Krieg gäbe, und verweist auf das *Internationale Recht*. Um Huizingas Gedanken konsequent weiter zu verfolgen, wäre festzustellen, dass das Spielerische im Agonalen selbst angelegt ist, sofern es über einen regelgebundenen Charakter verfügt. Huizinga unterstreicht die Bedeutung des regelgebundenen Spielerischen als Voraussetzung für bilaterale Beziehungen, also die kompetitiven Beziehungsgeflechte verschiedener Staaten: "The observance of play-rules is nowhere more imperative than in the relations between countries and states."⁴⁰² Als solches ist das Politische spielerisch, denn die agonalen Kräfte innerhalb von Gesellschaften ringen miteinander im abgesteckten Rahmen – eben auch in friedlichen Zeiten:

"Politics are and have always been something of a game of chance", so Huizinga, "we have only to think of the challenges, the provocations, the threats and denunciations to realize that war and the policies leading up to it are always, in the nature of things, a gamble [...]"⁴⁰³

Im Spiel selbst werden die agonalen Wechselwirkungen abstrahiert, simuliert oder in manipulativen Bildern neu interpretiert. Vor allem in der Darstellung des Feindes blitzt dort die Programmierung des technischen Apparats als Ideologie des Mediums auf – man könnte sie *apparative Ideologie* nennen. Somit ist nicht nur das Politische spielerisch, sondern auch das Spiel politisch – vor allem in seiner agonalen Form. Das Spiel schafft ein *Kriegs-Pastiche* und dient seinen Interessen ökonomisch und ideologisch.

Darüber hinaus definiert sich das Spiel nicht darüber, ob es Ernst ist, oder nicht. Tobias Unterhuber bemerkt, das Spiel sei nicht das Gegenteil von Ernst, es sei Ernst und Unernst zugleich und damit sei eine Unterscheidung schwer zu treffen.⁴⁰⁴

⁴⁰¹ Ebd. S. 209

⁴⁰² Ebd. S. 210

⁴⁰³ Ebd. S. 210

⁴⁰⁴ Tobias Unterhuber: All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel. In: Marx und das Computerspiel, 2021,

Das Entwickler:innenstudio von *Tom Clancy's The Division 2* Ubisoft Entertainment unternimmt erst gar nicht den Versuch, einen Feind auf Augenhöhe zu schaffen. Die moralischen Verhältnisse sind eindeutig. Denn wie aus dem Geiste Carl Schmitts entworfen – sozusagen als Abziehfolie von dessen antihumanistischem Weltbild – ist das Videospiel oft ein Ort, an dem der Krieg keine Ausnahme ist, sondern als eine Art permanenter Ausnahmezustand vorausgesetzt werden kann und nur durch kurze Etappen des Friedens unterbrochen wird. Und – nach der Logik des Rechtsgelehrten Schmitt – ist der oder diejenige souverän, „wer über den Ausnahmezustand entscheidet.“⁴⁰⁵ Das Videospiel baut aus Schmitts Konzept des Ausnahmezustands Welten, ausgefüllt von Krieg und übermächtigen Souveränen.

In *Tom Clancy's The Division* findet sich eine Audiospur, die zu hören ist, wenn ein *Collectible* – ein Sammelobjekt in Form eines Mobiltelefons – gefunden wird. Betitelt mit der Beschriftung *Directive 51*, ist auf der Audiospur ein Offizier zu hören, der über die *Strategic Home Land Security* redet. *Directive 51* bezeichnet eine präsidentiale Order, die 2007 von George W. Bush als *National Security and Homeland Security Presidential Directive* erlassen wurde. Sie führt jene im Kontext von Katastrophen vermeintlich notwendigen Maßnahmen auf, bei denen der Präsident der Vereinigten Staaten die Exekutive, Judikative und Legislative in seiner Person orchestriert. Als direktes dem Präsidenten unterstelltes Ausführungsorgan wird die *Home Land Security Division* geschaffen, die mit Vollmachten zur Bekämpfung unter anderem des Terrorismus ausgestattet wird. Auf dem Emblem dieser Einheit im Spiel findet sich der Spruch „*Extremis Malis, Extrema Remedia*“ (extreme Zustände erfordern extreme Maßnahmen). Bemerkenswert ist, dass nur in der digitalen Darstellung der *Division*-Einheit im Spiel dieses Motto für die Spezialeinheit Verwendung findet. In der physischen Realität findet sich solch ein machiavellistischer Slogan nicht, denn dort ist anstelle des Mottos lediglich die Benennung *U.S. Department of Homeland Security* zu lesen. Diese Adaptierung kam somit von den Entwickler:innen von

<https://www.paidia.de/all-work-all-play-ein-streifzug-durch-die-geschichte-von-arbeit-und-spiel/> (Zugriff: 18.03.2022)

⁴⁰⁵ Volker Gerhardt: Politik als Ausnahme. Der Begriff des Politischen als dekontextualisierte Antitheorie. In: Reinhard Mehring (Hg.): Carl Schmitt Der Begriff des Politischen. Ein kooperativer Kommentar. Berlin 2003, S. 215

Massive Entertainment selbst und scheint eine Art unausgesprochenen Subtext seines physisch realen Referenten zu artikulieren. Das Videospiel verdeutlicht hier einen in dieses quasi militärisch operierende Organ eingeschriebenen Wahlspruch: Der Ausnahmezustand bevollmächtigt die Spezialeinheit im Zusammenspiel mit dem Präsidenten zu außerordentlichen wie außergerichtlichen Maßnahmen, die innerhalb einer balancierten, funktionierenden Gewaltenteilung einer Demokratie nicht umsetzbar wären. Der Ausnahmezustand ist hier das *Trojanische Pferd* für einen autoritären Machtzuwachs, der unter sogenannten liberal demokratischen Zuständen illegitim wäre. Die in der *Bush-Administration* gesetzten Maßnahmen hatten bekannterweise nach dem Terrorattentat vom 11.09.2001 das Ziel, Beschränkungen der Exekutivgewalt und die Gewaltenteilung auszuhebeln:

“Dabei geht die Konzentration der Macht in den Händen der Exekutive zu Lasten der zweiten und dritten Gewalt, der Legislative und der Jurisdiktion. Damit wird – vor allem in den USA und in Großbritannien – die delikate Balance der Institutionen, auf der die klassische liberale Demokratie basiert, grundsätzlich infrage gestellt,”

so Le Monde Diplomatique 2006.⁴⁰⁶ Die *Division* – wie Gareth Damian Martin in seinem Artikel *The Perverse Ideology of the Division* auf *KILL SCREEN* beschreibt – behandelt die besagte *Directive 51* jedoch mit einer seltsamen Ehrfurcht und feiert sie als Hochamt der absoluten Macht (“*celebration of absolute power*”).⁴⁰⁷ Als Agenten der *Division* wären die Spielenden die letzte Hoffnung der Stadt, so die Erzählung. Durch die *Directive 51* ermächtigt, hebeln sie die Bürokratie des Justizsystems und des Zivilrechts aus, um in einer gesetzlosen Stadt durch laufende Kämpfe und militärische Übergriffe wieder Ordnung zu schaffen. Es ist eine Machtphantasie für Videospiele, eine Fiktion, die die Spielenden zu autoritären

⁴⁰⁶ Philip S. Golub: Der permanente Ausnahmezustand. In den USA und Großbritannien wurde die Macht der Exekutive auf Kosten der Bürgerrechte ausgebaut. In: Le Monde Diplomatique, 2006, <https://monde-diplomatique.de/artikel/!377869> (Zugriff: 28.01.2022)

⁴⁰⁷ “*The Division, however, treats it with a strange reverence, fashioning itself as a celebration of absolute power. As a Division agent the player is portrayed as the best hope for the city, an everyday hero in a beat-up parka and jeans, ready to fight anyone who might resist. Empowered by Directive 51, they can cut through the red-tape of the judicial system and civil law, to supposedly impose order back on a lawless city through running battles and military assaults. It’s a muddled fiction to step into, one that casts you as an authoritarian enforcer with an unlimited license to kill, as well as “the savior of New York.” But when the game says New York, it isn’t referring to the citizens or the culture, instead it is referring to that most important of features in a capitalist society—property.*” Gareth Damian Martin; *The Perverse Ideology of the Division. Killscreen*, <https://killscreen.com/previously/articles/the-perverse-ideology-of-the-division/> (Zugriff: 25.04.2020)

Vollstrecker:innen mit einer unbegrenzten Lizenz zum Töten macht, und darüber hinaus auch zu den Retter:innen New Yorks. Sobald aber im Spiel von der Stadt die Rede ist, bezieht sich ihre Rettung nicht auf die Bürger:innen, sondern auf ihr Eigentum. Friedliche Überlebende wandern verunsichert und hilflos durch die Straßen, während jene, die ihrem Schicksal trotzen – und sich organisieren und Läden oder Leichen plündern, um zu überleben – von den Entwickler:innen zu Feinden programmiert werden. Martin schreibt: “[...] you are shooting citizens because they are ‘looters,’ constantly prioritizing property and assets over human life.”⁴⁰⁸

Dabei – und dies scheint fast schon die Regel in *Open World Games* zu sein – plündert niemand mehr als die Einheiten der *Division* selbst.

Giorgio Agamben würde deren Ordnung, die die schlafende Killertruppe zum Leben erweckt, als Konsequenz einer Politik steter *Versicherheitlichung* innerhalb liberaler Demokratien verstehen: “In gewisser Hinsicht sind die heute geltenden Sicherheitsgesetze in den europäischen Ländern deutlich strenger als in den faschistischen Regimen des 20. Jahrhunderts.”⁴⁰⁹ Er schreibt weiter: “Es sei fraglich, ob aufgrund der rasanten Zunahme von Sicherheitsdispositiven die Gesellschaften, in denen wir leben, noch als demokratisch zu bezeichnen sind und ob es sich überhaupt noch um politische Gesellschaften handelt.”⁴¹⁰

Als wäre Carl Schmitt – ähnlich wie der Raketenwissenschaftler Wernher von Braun – nach dem zweiten Weltkrieg in die USA importiert worden und hätte dort jene Gesetzestexte formuliert, die vom undeklarierten Vietnamkrieg bis hin zum *Patriot Act* unter George W. Bush staatliches Handeln legitimiert haben. Liberale demokratische Gefüge wie die USA würden sich dadurch rechtfertigen, unter Druck Werkzeuge des Illiberalen einsetzen zu müssen. So entstünde ein Flickenteppich aus liberal-demokratischen Elementen und illiberalen Versatzstücken, im Faserwerk des Ausnahmezustands zusammengehalten. Es ist schwer möglich, diesen Ausnahmezustand und dessen Werkzeuge wieder einzumotten oder gar nach ihrem Gebrauch sorgsam wie kontaminiertes Material zu zerlegen und zu entsorgen.

⁴⁰⁸ Ebd.

⁴⁰⁹ Giorgio Agamben: Die Geburt des Sicherheitsstaats. In: LeMonde Diplomatique 2014, <https://monde-diplomatique.de/artikel/1380092> (Zugriff: 01.04.2020)

⁴¹⁰ Ebd.

Games wie die *The Division-Serie* nützen die apokalyptisch-überspitzte Erzählung des permanenten Ausnahmezustands, denn nur so können die Spielenden das im Shooter vorausgesetzte Recht auf unablässige Waffengewalt legitimiert bekommen. Im zweiten Teil der Serie spürt man in Washington DC den Ursprüngen der Pandemie nach, die den Endzeitzustand herbeigeführt hat. Ein durchgedrehter Wissenschaftler verseucht die Stadt, um die Umwelt durch die Auslöschung der menschlichen Spezies zu schützen. Diese Mission spielt man schon im ersten Teil der Serie, wo man den "Ökoterroren" Gordon Amherst aufzuspüren hat. Passend zu der Anti-Öko-Agenda wird der Virus als "Green Poison" (allerdings von einigen *NPCs* auch als "Dollar Flu") bezeichnet und Amherst sieht darin eine Gottinstanz, die den Menschen die Entscheidung abnimmt, wer im Zuge der seiner Ansicht nach ob des Klimawandels notwendigen Reduktion der Bevölkerung aussortiert wird. Sein Plan geht fast auf. Die Stadt ist überwuchert und die Natur frisst sich in die Textur der klassizistischen Prunkarchitektur. Rehe und anderes Getier streunen zwischen Autowracks umher.

In beiden *The Division-Teilen* scheint der Manichäismus von *gut und böse* auf den Kopf gestellt: der Umweltschutz löscht die Menschheit aus und nicht die Menschheit die Natur, die Bevölkerung bedroht die Zivilisation und nicht Soldat:innen die Bevölkerung, die die gute alte Ordnung rückbauen sollen. Es sind Bilder aus den Ideologien einer marktdemokratischen Herrschaftsklasse, die *Ubisoft* und *Massive Entertainment* hier erschaffen. Bilder, die jene dystopischen Auswüchse von *Versicherheitlichung* und des *War on Terror* positiv beschwören, in dem jede Person aus der Zivilbevölkerung eine potentielle terroristische Gefahr darstellt. Denn dann dürfen die Spielenden mit ihren *Divisions* ausrücken und jene Ordnung wiederherstellen, die den *medienindustriell-militärischen Komplex* wieder zurück in seine Angeln hebt.

Ausgeliefert als Souverän

Erzählerisch mag es den Anschein haben, dass es ein Setting benötigt, in dem sich das Liberal-Demokratische im Säurebad kriegerischer *Schicksalsgemeinschaften* oder einer Postapokalypse auflöst, um das spielbare Agonale – den Kriegszustand – inmitten omnipräsenter Feindseligkeit entstehen zu lassen. Durch die überwältigende Anzahl an militärischen Mainstreamtiteln scheint es so, als benötige es den Rahmen eines Krieges, damit die Narrationen von *Open World Action, Shooter* und Rollenspielen sich entfalten können. Spiele wie *LA Noire* (Team Bondi, Rockstar Games 2011) zeigen jedoch, dass auch in friedlichen Kontexten *Open World-Inhalte* ihren Platz finden. Das Setting von *LA Noire* spielt im Los Angeles der 40er Jahre. Zwar ist dieser Titel per Definition ein *First Person Shooter* als auch ein *Action Adventure*, dennoch gibt es keinen Ausnahmezustand, aus dem heraus gehandelt wird. Anstelle dessen finden sich Missstände wie Korruption und Machtmissbrauch in einem liberal-demokratischen Staat wie den USA, denen der Avatar ausgeliefert ist. Als korrekter Polizeibeamter namens Colin Phelps treten die Spielenden in den Dienst des *LA Police Departments*. In den Entscheidungen, die im Spiel getroffen werden können, und ihren moralischen Dilemmata, wird der demokratiepolitische Raum der Polizei zu einem *Spielraum des Ermessens*.⁴¹¹ Nach Giorgio Agamben handelt die Polizei als Souverän. Viele Mainstream-Titel versprechen, die Spielenden in die Rolle von Souveränen zu stecken. Eine feindselige Welt wird vom harten aber notwendigen Handeln dieses Souveräns wieder in den Zustand der Ordnung und der Gerechtigkeit gebracht. Oft sind Protagonist:innen – wie in *LA Noire* – Außenseiter:innen oder *Gesetzlose*, deren Rechtschaffenheit die vorhandene Struktur stört. Im Eifer einer heiligen Aufgabe sind Avatare oft *vigilantes* – also Mitglieder von Bürgermilizen oder im Auftrag der Selbstjustiz unterwegs.⁴¹² Ihre Position definiert

⁴¹¹ "Eine Untersuchung der Abgeordnetenreden zeigt, dass der Polizei schlechterdings kein Ort zugewiesen werden kann. Dabei muss es auch bleiben, denn wenn sie vollständig in der Justiz aufginge, gäbe es sie gar nicht. Sie bewegt sich in jenem berüchtigten „Spielraum des Ermessens“, der noch heute die Tätigkeit des Polizeibeamten charakterisiert: In einer konkreten Situation, die eine potenzielle Gefahr für die öffentliche Sicherheit bedeutet, handelt er als Souverän. Doch in seinem Tun entscheidet er nicht und greift auch nicht, wie fälschlicherweise immer wieder behauptet wird, der Entscheidung des Richters vor: Jede Entscheidung hat ihre Gründe, und die Polizei greift in die Folgen ein, das heißt in ein Unentscheidbares." Giorgio Agamben. *Le Monde Diplomatique*, 2014, Ebd.

⁴¹² *Ubisofts* Universen, wie es die *Far Cry-Serie* oder jener der *Assassinenorden der Assassins-Creed-Serie* sind, geben Beispiele ab für die Rolle von selbstermächtigten *vigilantes*.

sich meist durch ihre Ungebundenheit. Die Spielenden werden aber erst zum Souverän, wenn moralische Wahlmöglichkeiten angeboten werden. In *LA Noire* behindert der arbeitgebende Polizeiapparat die Ungebundenheit. *Red Dead Redemption 2* überlässt den Spielenden meist freie Wahl über die Schicksale anderer. In *RDR2* haben die Spielenden als Gesetzlose oftmals die Möglichkeit zu fliehen oder fliehen zu lassen und entscheiden sich so entweder für ein Blutvergießen oder für einen friedlichen Ausgang. Videospiele, in denen diese Souveränitätsillusionen aufgebaut werden, überlassen die Spielenden ihrem eigenen Ermessen und lassen sie im Kontext des simulierten Ausnahmezustands mit Mitteln von Gewalt und Vergebung Recht sprechen. *Dragon Age: Inquisition* (Bioware 2014) ist dafür ein Beispiel. Im Laufe des Spielefortschritts schlüpfen die Spielenden in die Burgherr:innenrolle und erledigen politische und administrative Aufgaben eines kleinen Hofstaates. Wird während der Missionen ein Boss – also ein Endgegner oder eine Endgegnerin – besiegt, wird er oder sie in die Burg der Spielenden gebracht und dort verhört. *Dragon Age: Inquisition* manövriert den Avatar in ein Dilemma. Denn anders als in den meisten Spielen vertreten verbündete NPCs – also die einzelnen Mitglieder des Hofstaats – ihre eigene Meinung zu den jeweiligen Gefangenen. Ihre Positionen sind dabei gegenläufig und bewegen sich in einer Bandbreite von der Todesstrafe als Vergeltungsmaßnahme bis hin zu milden Strafen. Das Burgvolk versucht dabei mit emotionalem Druck auf die Spielenden einzuwirken. Enttäuschung und Ärger vonseiten jener, deren Stimmen unerhört bleiben, sind unvermeidbar. Beim Verhör kann sich die angeklagte Person mit Argumenten und ihrer persönlichen Darstellung zu Sachverhalten rechtfertigen.

Die Spielenden sind hier auf ihre eigene Moral angewiesen und entscheiden als Souverän. Gegen die Schergen der gefangenen Bosse jedoch – über deren Strafmaß zu entscheiden ist – spielen weder Dilemmata noch Moral eine Rolle. Denn hier wird den Spielenden keine andere Wahl gelassen, als zu kämpfen, da diese NPCs den Avatar aufgrund ihres Algorithmus automatisch angreifen – ein Verhör oder ein Dialog ist nicht möglich.

In ihrer Masse folgen sie generisch einem Schema der Wiederholung immer derselben Charaktere – unambivalent und gesichtsarm – während ihre Bosse als facettenreiche Persönlichkeiten mit streitbaren Motiven portraitiert werden. Nur in

den Randfällen, in denen ein antagonistischer *NPC* über eine Persönlichkeit verfügt, eröffnet sich die Wahl, die Person zu verschonen oder nicht.

Wie schon erwähnt, werden die Spielenden dann zum Souverän, wenn sie Entscheidungen treffen dürfen. Erst die Wahl emanzipiert zu Handlungsmächtigkeit. Die triftigsten Entscheidungen werden im Kontext des Kriegsettings über Leben und Tod getroffen. Die Gestaltungsfreiheit des Avatars beschränkt sich weitestgehend auf das Ausschalten von Gegner:innen.

Wie Carl Schmitt schenkt auch das Mainstream-Videospiel dem Frieden wenig Aufmerksamkeit.⁴¹³ Denn das Spiel ist oft schlicht vorbei, wenn der Souverän seine Ordnung durchgesetzt und den Feind ausgelöscht hat. Die Ordnung, die der Avatar in die Welt bringt, vollzieht sich durch das Blutbad. Zwischen dem anfänglichen Chaos und dem idyllischen Zustand, in dem das Spiel endet, steht eine lange Reihe an feindlichen Körpern, die ausgelöscht werden müssen.

In *Tom Clancy's: The Division 2* ist der Frieden eine streng umzäunte *Heterotopie* innerhalb eines von Gewalt erfüllten Ausnahmezustands:

Er findet demonstrativ inszeniert nur in kleinen *Safe Zones* statt. Diese legitimieren den Kampfeinsatz der Spielenden dadurch, dass genau diese Friedenszonen beschützt werden müssen, die vom Feind eigentlich nicht bedroht werden. Zumindest fehlen hier Verteidigungsmissionen oder Inszenierungen wie Abwehrkämpfe. Vielmehr sollen erzählerisch Werte verteidigt werden, die in diesen Zonen hochkonzentriert und floskelhaft repräsentiert werden. Die Schutzzonen bieten spielerisch Vorbereitung auf den gleich darauf wieder einsetzenden Krieg, ähnlich den Zuständen in einer Etappe.

Bemerkenswerter Weise wirken diese *Safe Zones* wie gentrifizierte Stadtteile innerhalb eines von Zerstörung geprägten Raums. Die militärische Präsenz ist zurückgedrängt, es gibt *Urban Gardening*, man spielt Gitarre und die Atmosphäre ist die eines Straßenfests. Kinder und Erwachsene in ihren 30ern bevölkern den Spielraum. Aber der Krieg als Normalzustand lässt ein Ende der Feindschaft kaum zu. Dieses tritt in der Regel erst mit dem Ende des Spiels ein. Sobald der Feind besiegt und die Spielwelt von roten Markierungen gesäubert wurde, löst sich der Sinn

⁴¹³ Volker Gerhardt: Politik als Ausnahme. Der Begriff des Politischen als dekontextualisierte Antitheorie. In: Reinhard Mehring (Hg.): Carl Schmitt Der Begriff des Politischen. Ein kooperativer Kommentar. Berlin 2003, S. 215

der dadurch geschaffenen Ordnung auch wieder auf, und das Spiel stellt kaum weitere Aufgaben zur Verfügung. Die Grenzen der Spielbarkeit liegen innerhalb eines Feindgebiets und enden dort, wo das Land vor seiner vollständigen Pazifizierung steht.

Der Private Enemy als Figur des Hasses

Die Spielenden und ihre Avatare befinden sich in einer Art monadischem Verhältnis – bilden also eine unteilbare Einheit. Ihre Spielfiguren sind keine Schauspielenden, sondern sie selbst – und die Projektion funktioniert in beide Richtungen: Angreifbar sind nicht nur die Avatare, sondern auch die Spielenden. Hier öffnet sich der Raum für den *private enemy*: Denn mit dem *public enemy* führt man Krieg – oder spielt ein Spiel – aber der *private enemy* genießt es, sein Gegenüber zu zerstören oder ihm oder ihr Schmerzen zuzufügen.

Die Rolle des *private enemy* ist emotional aufgeladen. Sie verspricht, ihn intensiv in die Erzählung des Spiels einzubinden und eine fühlbare Feindschaft zu etablieren. So überrascht es nicht weiter, dass vor allem storybasierte Spiele den Versuch unternehmen, durch Inszenierung aus dem Schema des *public enemy* auszubrechen und innerhalb des Erzählrahmens *private enemies* zu erzeugen: In den verlassenen Korridoren von *Tom Clancy's: The Division 2* finden wir die Körper exekutierter Zivilist:innen und die Antagonist:innen in *Far Cry 3* bedrohen engste Gefährt:innen des Avatars. Im Gegensatz zur vorgegebenen Feindschaft zum *public enemy* bedarf jene zum *private enemy* der Überzeugung. Hier gilt kein Tötungsimperativ – die persönliche Abneigung gegenüber dem *private enemy* und der sich daraus ableitende Tötungsimpuls müssen von den Spielenden selbst nachempfunden werden; sie bedürfen des Anscheins eigener Entscheidung. Um das Beispiel von vorhin aufzugreifen, begeht etwa *Dragon Age: Inquisition* den Versuch, feindliche Bosse von *public* zu *private enemies* umzuwandeln. Durch die Stellungnahmen der anderen Höflinge lernt man den Hintergrund und die Beziehungen eines *Boss-Gegners kennen*, und erhält damit die Möglichkeit, sich ein moralisches Urteil über seine oder ihre Persönlichkeit zu bilden. Allzu oft wird in Mainstreamspielen der Versuch jedoch erst gar nicht angestrengt, Spielende von ihrer eigenen moralischen Entscheidung zu

überzeugen. *Public enemies* bleiben *public enemies*, gegen diesen Mythos der Erzählung ist schwer anzukommen, ihre antagonistische Erzählung bleibt blass oder setzt voraus, sich keine Fragen über die Feindseligkeit des Feindes zu stellen. Der tatsächliche *private enemy* tritt hingegen dort auf, wo die Erzählung endet; im direkten *Vis-à-vis* mit den Spielenden – im *PvP-Modus*, dem *Online-Player-versus-Player-Modus*. Er perforiert das Kostüm des Avatars und trifft die Spielenden selbst – etwa durch wiederholtes Töten der Spielfigur, durch Sabotage des Fortschritts im Spiel oder durch den Einsatz unlauterer Taktiken wie z.B. *Spawnkilling*. *Spawnkilling* bezeichnet das Auflauern und unmittelbare Töten feindlicher Spieler:innen an jenen Orten, an denen diese oft wehrlos ins Spiel geladen werden (*Spawnpunkte*). Solche feindlichen Spielmethoden werden auch *Ganking*, *Griefing* und *Trolling* genannt. Beim *Ganking* werden im *PvP-Modus* Spielende attackiert, die sich z.B. auf Grund von Levelunterschieden oder numerischer Unterlegenheit kaum zur Wehr setzen können. Beim *Griefen* wird die immergleiche Person immer wieder ausgeschaltet und so vom Spielen abgehalten. Und beim *Trollen* beleidigen *Trolle* Mitspielende mit aggressiven, verbalen Angriffen über *Voice-over IP* oder im Textchat oder verhalten sich absichtlich kontraproduktiv zu deren Spielfortschritt.

Hier lösen sich die *public enemies* als bloße Gegenspielende auf und werden zu *private enemies*. *Griefer*, *Trolle* oder *Ganker* sind Spielverderber:innen. Sie beugen die Regeln des Spiels, um ihr eigenes zu etablieren, indem sie es für ihre Zwecke als Spiele mit reinem *Private-Enemy-Antagonismus* privatisieren.

Der Feind als Algorithmus

Künstlerische Eingriffe in Videospiele demaskieren die ideologische Ladung des technischen Mediums, indem sie die Algorithmen des Antagonismus freilegen. Grayson Earle entdeckt in seiner Arbeit *why don't the cops fight each other* (2021), dass *Polizei-NPCs* in *GTA V* niemals gegeneinander kämpfen.⁴¹⁴ Das ist insofern bemerkenswert, als der Künstler eine *Mod* anwendet, die spawnende Charaktere

⁴¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=fbXiVb1Uv8c> (Zugriff: 12.10.2022)

aufeinander einschlagen lässt. Verschiedenste *NPCs* prügeln aufeinander ein, nur Polizeibeamt:innen verpflichten sich dem Korpsgeist, obwohl sie die *Mod* mit Aggression infizieren und sie wie mit Tollwut aufeinander hetzen müssten. Die Polizeieinheiten sind im Spiel bedeutende Antagonist:innen. Sie versuchen die Spielenden zu bekämpfen, wenn sie oder andere *NPCs* von ihnen angegriffen werden. Die Polizei ist eine lustvolle Bedrohung im Spiel. Doch in ihrer Darstellung als schießwütige, aggressive Feinde werden sie zu einem *Pastiche* der physischen Realität innerhalb der Vereinigten Staaten und darüber hinaus. Grayson Earle analysiert den Algorithmus des *Pastiche* auf seine politische Aufladung:

“It’s very easy to get, [...] a mailman and a cop to fight. But if you give the exact same code to two police officers, instead of fighting, they’ll run in opposite directions, or they’ll kind of sit there and look at the officer they’ve been instructed to fight or apprehend, even as that officer beats the shit out of some civilian in broad daylight. Which is of course reminiscent of the way the two officers watched George Floyd’s murder [...]?”⁴¹⁵

In einer Assemblage aus *Machinima* und *Desktop-Documentary* macht er die apparative Ideologie dieses Mainstream-Spiels sichtbar. Somit visualisiert er strukturelle Probleme, die von außen in das Spiel eindringen, und wieder aus dem Spiel zurück in die sie umgebende Welt projiziert werden:

“It’s just a funny way of engaging a kind of technical community with a very political question, and vice versa, because then the people that are watching the video from an arts context are kind of coming at it from a political perspective, and seeing how those politics are reflected in the actual technical aspects of the game.”⁴¹⁶

Bezeichnend ist hierbei die Problematik des Codes, der in ähnlicher Weise in der physischen Realität – durch die Schicksalsgemeinschaft der sich schützenden

⁴¹⁵ Doug Bierend: Why Won’t the Cops Fight Each Other in ‘Grand Theft Auto 5’? In *VICE Magazin*. <https://www.vice.com/en/article/epn9ka/why-wont-the-cops-fight-each-other-in-grand-theft-auto-5> (Zugriff: 02.02.2022)

⁴¹⁶ Ebd.

Staatsgewalt – eingeschrieben ist. Der Begriff des *Blue Wall of Silence* begreift jenes korrupte Gebilde einer *Cop Culture*, innerhalb derer unter Eid vor Gericht vonseiten der Polizeieinheiten gelogen wird, und Zivilist:innen somit gegen die Staatsgewalt nicht ankommen.⁴¹⁷ Die Polizei ist in *GTA V* der *public enemy*, der durch seinen nach innen wirkenden Zusammenhalt gegen die Spielenden, aber auch *NPCs*, gerichtet ist. In Rückkopplung auf die *Blue-Wall-Problematik* verdeutlicht Earle die Rolle der Polizei als *public enemy* und verhandelt damit deren Rolle innerhalb der physischen Realität eines demokratischen Gefüges. *Why don't the cops fight each other* fand seine Inspiration in Brent Watanabes *Deer Cam*.⁴¹⁸ Jene Arbeit wird im Kapitel *Contemporary Road Kill Scenarios* besprochen und operiert ebenfalls mit einer *Mod*. Watanabe setzt einen Hirsch im selben Spiel *GTA V* frei, der durch die Spielwelt galoppiert und als Fremdkörper im urbanen Gelände aber auch im Umland wie auf Straßen Chaos und Gewalt von *NPCs* und der Polizei freisetzt. Manchmal scheint es, als würde die Polizei gerufen werden, weil der Hirsch zufällig auf Passant:innen losstürmt. Wie ein unzerstörbares, unaufhaltsames Projektil rast der Paarhufer durch Los Santos und legt damit die aggressiven Codes der digitalen Biosphäre frei. In Hinblick auf seine Referenz *Deer Cam* benennt Earle *GTA V* als "rich simulation, [...] injecting some absurdity or looking into the assumptions that went into creating what we think of as a realistic urban simulation [...]." ⁴¹⁹ Verhandelt wird in beiden Videos jene Feindlichkeit, die Spielende erfahren, wenn sie die Ordnung der Welt stören. Die Algorithmen solcher Ordnungsstrukturen werden teils aus der physischen Realität übernommen, teils jedoch nicht. *NPCs* zu verprügeln oder einen Laden zu überfallen wird sanktioniert, zu schnell zu fahren und Ampeln zu ignorieren, in fremde Gärten einzusteigen oder den Verkehr zu blockieren, bleibt hingegen ungeahndet. Aktiv sind dabei immer die Gegner:innen, die friedlichen *NPCs* sind passiv. Während in Watanabes *Deer Cam* simuliert und beleuchtet wird, welche Rolle ein Tier innerhalb von menschlichen Infrastrukturen

⁴¹⁷ "Police officers also sometimes lie under oath because of the 'blue wall of silence,' an unwritten code in many departments which prohibits disclosing perjury or other misconduct by fellow officers, or even testifying truthfully if the facts would implicate the conduct of a fellow officer." Gabriel Jackson Chin, Scott Wells: *The 'Blue Wall of Silence' as Evidence of Bias and Motive to Lie: A New Approach to Police Perjury*. Pittsburgh 1998, S.237

⁴¹⁸ Kevin B. Lee: *Screen Tactics. A conversation with new media artist Grayson Earle on participatory politics in transformative media, transparency in screen-based works, and digital liveness*. 2021

<https://immerse.news/screen-tactics-ec0846d44996> (Zugriff: 02.02.2022)

⁴¹⁹ Ebd.

spielt und welche Auswüchse ein verirrter Hirsch dabei auf seine ihm feindliche Umgebung hat, dringt Earles Arbeit tief ein in die Problematik bewaffneter Einheiten, die in demokratischen Kontexten oftmals über dem Gesetz stehen. *Deer Cam* lässt Feindseligkeit durch Fremdsein ins absurd Komische eskalieren, wohingegen *Why don't the cops fight each other* die Konstruktion einer nahezu unbesiegbaren Ordnungsinstantz ausleuchtet.

CAMPING CLAUSEWITZ - Der Krieg und das Spiel

Wie kommt es dazu, dass Krieg und Videospiele meist zusammen gedacht werden? Und welche ökonomischen Gründe gibt es hierfür? Das Medium verschrieb sich – so scheint es aufgrund der Traditionen seiner analogen Form – seit jeher dem kriegerischen Antagonismus und damit dem „agonalen Prinzip“. Man findet es im Spiel, im Turnier oder, wie Roger Caillois ausführt, im höfischen Krieg – wobei Turnier und höfischer Krieg spielartig sind.⁴²⁰ Im agonalen Spiel gilt es – so Caillois – die Hoheit über ein bestimmtes Gebiet zu behaupten. Deshalb sei alles darauf ausgerichtet, im Setting eines Wettbewerbs die Notwendigkeit einer anhaltenden Aufmerksamkeit, eines angemessenen Trainings und eines eifrigen Einsatzes zum Sieg zu streben. Das erfordere Disziplin und Ausdauer. Caillois führt aus:

“It leaves the champion to his own devices, to evoke the best possible game of which he is capable, and it obliges him to play the game within the fixed limits, and according to the rules applied equally to all, so that in return the victor's superiority will be beyond dispute.”⁴²¹

Wie konnte die militärische Neigung im Spiel entstehen, wie konnte sich deren kriegerische Ästhetik entwickeln? Wie lassen sich die spielerischen Schlachtfelder untergraben?

⁴²⁰ “In addition to games, the spirit of agon is found in other cultural phenomena conforming to the game code: in the duel, in the tournament, and in certain constant and noteworthy aspects of so-called courtly war.” Roger Caillois: University of Illinois Press, *Man, Play and Games*, Urbana and Chicago 2001, S.15

⁴²¹ Ebd.

Feldherren als Modding-Community – Das analoge Kriegsspiel als Belehrung und Propaganda

Schon lange vor der Entwicklung digitaler Bilderwelten war das Spiel Teil einer kriegstreiberischen Propaganda, spielte es als Hetzwerkzeug in den Kinderstuben eine Rolle oder übernahm militärische Ästhetiken und Vokabular. Gespielt wurde auf den Spielbrettern eines “idealen’, ‘sauberen’ Kriegs mit geometrisch exakten Bewegungen auf diskreten Feldern, mit rationalen Entscheidungen und bestimmbar Zielen.” Nach Ernst Strouhal könnten “Kriegsspiele daher als Modelle oder spielerische Inszenierungen der Schriften” aus der Feder des Militärwissenschaftlers Carl von Clausewitz gelesen werden. “Krieg,” so Strouhal,

“erscheint bei Clausewitz allerdings nicht als rationales Spiel mit vollständiger Information, im Krieg nehmen’ so Clausewitz ‘Mit dem Zufall des Ungefähr und mit ihm das Glück einen großen Platz ein’. Krieg ist bei Clausewitz Kontingenzmanagement, eher ein Karten- als ein Schachspiel, der Ausgang des Spiels ist kaum planbar.”

Spiele dringen dabei tief in den familiären Privatraum vor. Sie prägen und bestätigen als Konsumgüter dort das Wertekostüm von Gemeinschaften. Doch sind sie weniger zur Propaganda geeignet, weil es sich um rein kommerzielle Produkte handelt? Ernst Strouhal führt aus, dass sich die Wirksamkeit des Spiels über seine Pragmatik ergibt. Er bezieht sich hier vor allem auf das analoge Spiel. Dem widerspricht der Ansatz der hier vorliegenden Forschungsarbeit, der davon ausgeht, dass Ideologien von der kriegerischen Erzählung herrühren, die davor von den Spieleentwickler:innen festgelegt wurde. Es besteht ein Unterschied zwischen spätkapitalistischen Videospiele mit ihren Konsenserzählungen und den in der Vormoderne oder Moderne entwickelten Brett- und Gesellschaftsspielen, die oftmals einen propagandistischen Charakter hatten. Strouhal erklärt, dass die kriegerischen Narrationen und die im Gameplay festgeschriebenen Werte und Ideologien der Entwickler:innen sekundär im Vergleich zur motorischen – also analogen – Spielpraxis seien, und durch sie erst die Bedeutung des Spiels festgelegt werden

würden. Definiert nicht die Intention der Spieleentwickler:innen die Spielepraxis? Die Art des Gameplays ist bei Brett- oder Kartenspielen in der Regel noch viel strikter vorgegeben als in der *Open World* des Videospiele. Die Hintergründe ihrer Regeln wirken stark auf das Spielgeschehen und deren Erzählungen ein.

Spiele, die zwar kein Kriegssetting, aber zwei sich gegenüberstehende Figurenansammlungen aufweisen, die sich wie auf einem Schlachtfeld aufeinander zu bewegen, gab es bereits im Altertum. Sie werden als *Battle-Games kategorisiert*.⁴²² Laut Ulrich Schädler kam aufgrund des assoziationsreichen Antagonismus die auf dem "Schach basierende Rhythmomachie (von griech. ῥυθμός, Proportion, und πάλη, Kampf, Schlacht) zu ihrem Namen."⁴²³

Das *rhythmomachische* Spiel Schach wurde in Folge als Schlachtfeld-Setting gestaltet, wie z.B. im indischen Schach mit Figuren wie Wesire, Streitwagen und Infanterieeinheiten.

Das Schach aus Afrasiab (Samarkand) aus dem 8. Jahrhundert verfügte über Figuren wie Streitwagen, Elefanten und Fußsoldaten. Auch das chinesische und japanische *Shogi* wurde als Schlacht zweier Parteien gespielt.⁴²⁴ Schädler schreibt,

"dass [sich in] Europa [...] das Narrativ schon seit dem 10. Jahrhundert von der Kriegsmetapher zu einem höfischen Modell verschoben [hatte], indem der Wesir durch die Königin/Dame und der Kriegselefant in Design und Bezeichnung durch einen Bischof (engl.), einen Narren (franz.) oder einem Läufer (dt.) ersetzt wurde. Damit lässt sich, anders als beim indisch-arabischen und chinesischen Schach, das Geschehen auf dem Spielbrett kaum noch als Schlacht erzählen."⁴²⁵

⁴²² "Trotz dieser wackeligen Basis spricht zumindest für Murray Klasse von Kriegsspielen, dass sie, wie er selber anmerkt, bereits im Altertum von den Völkern, bei denen sie verbreitet waren, häufig mit Krieg und Schlacht assoziiert wurden, auch wenn sie nicht thematisch als solche gestaltet sind." Ulrich Schädler: *Prekäre Ordnung. Kriegsspiel. Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S.24

⁴²³ Ebd. S.23

⁴²⁴ Ebd. S.29

⁴²⁵ Ebd.

Erst viele Jahrhunderte später, ab 1770, gewann in Europa das Schach seinen Kriegsbezug wieder zurück.⁴²⁶ Krieg wurde wieder zur Primärerzählung. Ulrich Schädler führt aus, dass

„[g]emessen an der damals von der Literatur auf die Spiele übertragenen Forderungen, sie sollten ‘angenehm unterhalten’ und ‘belehren’, Kriegsschach und -simulationsspiele, wie sie vor allem Johann Christian Ludwig Hellwig, Georg Venturini und Vater und Sohn von Reiswitz konzipierten, sogar die Grenzen dessen überschritten, was in ihrer Zeit unter Spiel verstanden wurde.“⁴²⁷

Das Kriegsschach wurde endgültig von der Subtilität seiner lockeren Assoziation mit dem Krieg befreit und implementierte mit dem Spieleentwickler Hellwig und anderen

„Geländeformationen und Hindernissen auf dem Spielbrett und brachte Waffen wie Kanonen und Mörser, Kriegsgerät wie Brücken, Verschanzungen, Palisaden und Sturmleiter sowie Magazine und Lazarette [ins Spielfeld].“⁴²⁸

Die Verbreitung des Kriegsschachs, üblicherweise ohne mitgeliefertes „Spielmaterial sondern nur mit Bastel- und Bauanleitungen für Spielbrett und Spielsteine,“ blieb ein

„weitgehend auf den Hochadel und militärische Zirkel beschränktes Phänomen. Die Autoren sind nicht selten selbst Offiziere oder Angehörige der Armee“ und es besteht heutzutage Klarheit darüber, „dass sich auch hauptsächlich Aristokraten und Militärs als Zielgruppe angesprochen fühlten.“⁴²⁹

Kern des Erzieherischen im Spiel war der Simulationscharakter, der das Spiel an eine physische Realität rückbinden und zu einer Steigerung von Fertigkeiten und Wissen führen sollte.

⁴²⁶ Ebd.

⁴²⁷ Ebd.

⁴²⁸ Ebd. S.30

⁴²⁹ Ebd. S.31

Beim Schach wurde seine "mangelnde Naturnähe" im Rahmen seiner Aufgabe als Kriegssimulation festgestellt.⁴³⁰ Es herrschte anscheinend die Auffassung, dass durch die Kriegsnarration des Spiels auch Taktik und strategisches Geschick ausgebaut werden würden. Das Caillois'sche Postulat – das Spiel sei an sich unproduktiv und folge weder einer Zweckmäßigkeit noch erzeuge es Güter – wurde hier lange vor der Niederschrift seines *Man, Play and Games* aus dem Jahr 1958 aufgekündigt.⁴³¹ Andreas Rauscher betont, dass der Unterschied zwischen der Darstellung der Figuren (das Design der Avatare) zur Welt Darstellung (Setting) – auch den Unterschied zwischen Simulationen und weniger realistischen Spielen markieren kann.⁴³² Das trifft deshalb nicht zu, weil sich diese Unterscheidung auf Videospiele bezieht, in denen sich die Spielenden meist über einen Avatar steuern lassen, in denen sich über eine Ich-Beziehung der Weltbezug und die darin erlebten Erfahrungen herstellt, während die Brettspiele – seien sie nun als Simulation oder Spiel kategorisiert – die Spielerfahrung des Gegenübers immer mitdenkt und ein kollektives – wenn auch antagonistisches – Erleben herbeiführt. Bei *Top-Down RTS*-Titeln – also digitalen Echtzeitstrategiespielen mit Vogelperspektive – wird der Avatar über die *UI* (*User Interface* - Kontrollmenü) hingefällig gemacht. Das passiert unabhängig davon, wie realitätsgetreu die Abbildung ist. Meist gibt es Text oder Stimmen, die die Spielenden in ihrer Rolle definieren. Spielfiguren sprechen die Spielenden mit "my lord" oder "ready for your orders, Sir" an. Darüber hinaus – so Andreas Rauscher, der auf Espen Aarseths Formulierung eingeht – verschwindet in den "um Naturalismus bemühten Simulationen der Avatar nahezu vollständig hinter dem mithilfe von *Flight-Sticks* [*Joysticks*, Anm.] und anderen Eingabegeräten möglichst glaubwürdig gestalteten Interface."

Die Spielenden gehen damit in der Simulation der Aufgabe in ihrer Rolle auf.

Unabhängig von seinem fiktionalen, oder realitätsfremden Setting enthalten sowohl

⁴³⁰ So schreibt Ulrich Schädler: "Fast alle Autoren dieser Kriegssimulationsspiele warfen dem Schach, unter der Prämisse, ein eben solches zu sein, mangelnde Naturnähe vor. Die Kritik teilte auch der Comte de Firmas-Périers, kam aber genau deshalb zu dem Schluss, dass es eben falsch sei anzunehmen, 'que le jeu des échecs étoit une imitation de la tactique ancienne [dass das Schachspiel eine Nachahmung alter Taktiken ist].'" Ebd. S.29

⁴³¹ Roger Caillois listet sechs Charakteristika des Spiels auf. Davon beschreibt er viertens das Spiel als unproduktiv: "4. Unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;" Roger Caillois: *Man, Play and Games*, Urbana and Chicago 2001, S.10

⁴³² Andreas Rauscher. Vom Magischen Kreis zum Environmental Storytelling, in: Klaus Sachs-Hombach, u.a. (Hg): *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Herbert von Halem, Köln 2015, S. 5

das *RTS* als auch das Brettspiel mit seinen Systemsteuerungs- und Verwaltungsaspekten, dem *Schere-Stein-Papier-Prinzip* (wenn vorhanden) und der Lösungsfindung bei unberechenbaren Events und gegnerischen Attacken weit mehr Spurenelemente der Simulation als ein Rollenspiel oder ein *Action Adventure*. Die Grenzen zwischen Simulation und Spiel bröckeln im Videospiel. Bei Flug-, Panzer-, oder Kriegssimulationen bleibt, zuzüglich der friedlichen Subgenres wie den Jagd-, Verkehrs- oder Städtebausimulatoren mit ihrem detaillierten *Micromanagement* von z.B. Stromzufuhr oder Windbedingungen die Unterscheidungsfrage, ob es sich um Simulation oder Spiel handelt, ungeklärt. Das Spiel ist gleichzeitig realitätsabbildend und abstrahierend – es weist Simulationsqualitäten auf oder ist an sich eine Simulation. Seine erzieherischen Aspekte kommen als metaphorische Momente zum Tragen, die abstrahiert und nicht simuliert werden: zum Beispiel mit der Darstellung der Waffe in der unteren Bildhälfte in Shootern, die Blick- und Schussrichtung vorgibt, oder das Schachbrett als Schlachtfeld.

Das Schachspiel, das im 18. Jahrhundert noch zum Kriegsschach verändert – man könnte sagen modifiziert – wurde, kam

“1833 überhaupt wieder auf die Deutung des Schachs als Kriegsmetapher und nicht als Kriegssimulation zurück und konnte laut Flammhorst “als ‘Philosophem über den Krieg’ oder als ‘sinnbildliche Kriegsdialektik’ verstanden werden”.⁴³³

Innerhalb eines erzieherischen Anspruchs kann auch zwischen einem Ausbildungs- und einen Bildungscharakter unterschieden werden. Simulationen erfüllen den Anspruch der Ausbildung, während Spiele wie das indische *Gyan chaupar* eine moralische Erziehung versprechen. Die Evolution eines Brettspiels mit friedlichem Setting hin zu einem Bildungs-Kriegsspiel findet im Gänsepiel statt. Es handelt sich dabei um ein Würfel- und Brettspiel für sechs Spielende, das sich auf spiralförmigen Feldern zum Ziel in der Mitte zubewegen. Es wurde erstmals vom Dominikanermönch Gabriele da Bralette in seinen “obskuren Predigtsammlungen” 1480 erwähnt, wo sich dieser darüber beschwerte, dass ein Spiel wie dieses in der

⁴³³ Ulrich Schädler: Prekäre Ordnung.“ Kriegsspiel”. Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S.29

Weihnachtszeit gespielt werden würde.⁴³⁴ Adrian Seville zeichnet die Entwicklung dieses Spiels vom mittelalterlichen Würfelbrettspiel bis hin zum Propagandaspiel des Ersten Weltkriegs nach. Wo sich anfänglich Gänse-Spielfiguren fanden, zieht sich die Entwicklung laut Seville bis zum *Jeu de la Victoire* durch, in dem eine chronologische, aber wenig korrekte Abbildung des Ersten Weltkriegs die Erzählung vorgab. Da die Darstellungen inakkurat sind, stellt sich die Frage, "in welchem Sinne das Spiel einen Wert als historische Primärquelle hat, wenn es nicht historisch korrekt ist."⁴³⁵ Doch gerade weil das Spiel historische Gegebenheiten inakkurat darstellt, sind die ideologisch verzerrten Sachverhalte von medienwissenschaftlichem Interesse. Offensichtlich wurde mit dem Unterhaltungsmedium *Jeu de la Victoire* ein erwünschtes Geschichtsbild erzeugt. *Jeu de la Victoire* wurde als Massenmedium konzipiert und eröffnete dadurch einen Blick – auch wenn es den

"[...] Weltkrieg unrichtig darstellt wie das französische Volk den Krieg in der Folgezeit nach dem Sieg der Alliierten 1918 sah oder sehen wollte. Ein besonderer Schwerpunkt ist dabei die Frage, wie der Feind vor, während und nach dem Krieg wahrgenommen wurde."⁴³⁶

Im Sinne Marshall McLuhans, der schreibt, "[w]hatever we know about society, or indeed about the world in which we live, we know through the mass media," wurde Propaganda durch die Herstellung von Konsens ersetzt.

Die Hegemonie definiert, welches Wissen der Bevölkerung vonseiten der *Herrschenden Klasse* zugetragen wird, um so wie im Falle von Propagandaspielen die Deutungshoheit über den Krieg zu erlangen. So schreiben Adorno und Horkheimer:

⁴³⁴ "Der früheste Verweis auf das Gänsepiel findet sich hier 1480 in Italien in einer obskuren Predigtsammlung des Dominikaners Gabriele da Bralette für die Adventszeit, der missbilligend vom Spielen in der Weihnachtszeit berichtet; und tatsächlich ist Italien das allgemein anerkannte : Herkunftsland des Spiels. Gedruckte Exemplare des klassischen Spiels, in dem die Glücksfelder mit dem Bild einer ganz markiert sind, sind ab etwa 1598 sowohl auf Französisch als auch auf Italienisch überliefert. Adrian Seville: Das veränderliche Antlitz des Feindes. Eine Studie zu Chambrelents *Jeu de la victoire* aus dem Jahr 1919, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S. 106

⁴³⁵ Ebd.

⁴³⁶ Ebd.

“Verschwiegen wird dabei, daß der Boden, auf dem die Technik Macht über die Gesellschaft gewinnt, die Macht der ökonomisch Stärksten über die Gesellschaft ist. Technische Rationalität heute ist die Rationalität der Herrschaft selbst.”⁴³⁷

Der Begriff der Technik kann hier auch auf Medientechnik, auf Technologie ausgewertet werden. Das Spiel wurde beispielsweise seit den Napoleonischen Kriegen bis zum Zweiten Weltkrieg als Bildungs- und Propagandawerkzeug umgenutzt. So schreibt Adrian Seville:

“Bleibt die Anzahl solcher [Kriegs-] Spiele im 17. und 18. Jahrhundert noch überschaubar, so häuften sich die Veröffentlichungen im ersten Drittel des 19. Jahrhunderts, besonders nach dem Wiener Kongress. Die Schlachten und Kriege Napoleons wurden - anscheinend auch erst im Nachhinein - zu einem beliebten Thema. Kartenspiele wie das pro-napoleonische *Jeu des drapeaux et des batailles* oder das *Jeu des chevaliers ou la Conquete des Drapeaux* drehten sich um Schlachten, Uniformen und Truppenteile der napoleonischen Kriege.”⁴³⁸

Schädler setzt den beginnenden Kriegsspielenthusiasmus schon früher an. So

“gewann Krieg als Thema für Spiele anscheinend erst im 17. Jahrhundert an Bedeutung. Und zwar kamen nun, mit einem gewissen zeitlichen Abstand zum Dreißigjährigen Krieg, neben Schachspielen auch Gänsespiele oder Kriegsspiele mit militärischer Thematik auf.”⁴³⁹

Dabei dient ihm das modifizierte Gänsespiel *Jeu de Fortification* als besonders aussagekräftiges Beispiel. Es wirkt, als wäre im Gänsespiel oder auch im Schach – ein Potential kriegerischer Erzählungen angelegt. Zur Jahrhundertwende vom 18. zum 19. Jahrhundert kommt es zu einer Militarisierung des Spielbretts und das Belagerungsspiel erlangt Popularität. “Es sollte,” laut Ulrich Schädler, “im 19. Jahrhundert zum Kriegsspiel schlechthin werden.”⁴⁴⁰

⁴³⁷ Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Amsterdam 1947. S. 144

⁴³⁸ Ulrich Schädler: Prekäre Ordnung.“ Kriegsspiel”. Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S. 32

⁴³⁹ Ebd. S.31

⁴⁴⁰ Ebd. S. 32

Zusätzlich nahm in jenem Zeitraum zwischen den 1850er und den 1890er Jahren die Ausbildung von Offizieren mit Hilfe von Planspielen zu, in denen komplexe kriegstechnische Systeme simuliert wurden.⁴⁴¹ So kam es zum ersten Mal zur Darstellung von politischen Ereignissen wie zeitgenössischen Kriegen am Spielbrett. Schädler nennt dafür beispielhaft den Türkisch-Russischen Krieg.

“Damit fand die sich entwickelnde Spieleindustrie einen Weg, den immer gleichen Spielmechanismus der potentiellen Kundschaft stets aufs Neue interessant zu machen – und dies erfolgreich über ein Jahrhundert lang. So dürften auch mehrere Belagerungsspiele zum Krimkrieg zeitnahe zum Geschehen am Schwarzen Meer, also zwischen 1853 und 1856, erschienen sein.”⁴⁴²

Zur Jahrhundertwende wurden Titel mit Aktualitätsbezug populär. So kamen Spiele mit Erzählungen zu Abenteuern wie der *Andreés-* (1897) oder *Nansens Fram-Expedition* (1896), zum *Goldrausch am Klondike* (18896-1899) oder das *The Stanley Africa Game* von 1891 zu Morton Stanleys *Emin-Pascha-Expedition* (1888) heraus.⁴⁴³ Es entstand ein Spielmarkt, in dem über einen begrenzten Zeitraum Titel mit aktuellem Zeitbezug Eingang in die Kinder- oder Spielzimmer fanden. Ulrich Schädel beobachtet, dass

“Kriegsspiele mit aktuellem Bezug nach dem Zweiten Weltkrieg nach und nach aus den Regalen des Spielwarenhandels [verschwanden] und derzeit praktisch nur noch im Bereich der Konfliktsimulationsspiele (*Cosims*) und Video-und Computerspiele vor[kommen].”⁴⁴⁴

In Videospiele spielt nur sehr vereinzelt eine Rolle, wie z.B. in dem Propagandaspiel *America's Army (United States Army, Ubisoft, Secret Level 2002)*. Spiele würden sich damit auf mitunter problematisches Terrain bewegen, spielerische Antagonismen in gegenwärtige Konflikte einzupflegen.

⁴⁴¹ “In der Amtszeit von Helmut von Moltke dem älteren (1800-1891) als Chef des Generalstabs (1857- bis 1888) begann die systematische Aus- und Weiterbildung von künftigen operativen Befehlshabern durch Kriegsspiele.” Ebd. S.32

⁴⁴² Ebd. S. 33

⁴⁴³ Ulrich Schädler: “Prekäre Ordnung.” Kriegsspiel”. Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S. 34-35

⁴⁴⁴ Ebd. S.38-39

Videospiele der Gegenwart entwickeln weniger ihre Bühnenbilder über einen Bezug zu Aktualitäten, als dass sie ihn abstrahiert herstellen. Beispiele dafür sind die Dominanz postapokalyptischer Settings im Kontext einer strauchelnden Weltwirtschaft, wachsender Klassenkonflikte sowie einer dramatischen Umwelt- und Pandemieentwicklung. In Hinblick auf die technologische Entwicklung des Mediums sieht sich die Spieleindustrie dem Zwang zur Serialität unterworfen. Die Mainstream-Titel unterliegen nach dem Release einem baldigen Ablaufdatum. Dadurch wird der Aktualitätsbezug von Spielen erschwert, sodass sich die Aneinanderreihung von Sequels oft über mehr als ein Jahrzehnt strecken können.

Im Ersten Weltkrieg spielte "Aktualität als Verkaufsargument" eine große Rolle und schuf Produkte wie *Unsere Luftflotte* oder *Hurra! Mit Handgranate vor!*, die Soldaten während der Genesung im Lazarettaufenthalt empfohlen wurden.⁴⁴⁵ Der Trend zur Aktualität steigerte die Nachfrage nach Kriegsspielen. Dazu kamen jene *Battlegames*, die als Erziehungs- oder Ausbildungsmaterialien (*Planspiele*) in den Kasernen eingesetzt wurden. Ulrich Schädler beschreibt, wie die

"Dynamik des Spielmarktes allerdings seit dem späten 19. Jahrhundert Kriegsspiele hervor[brachte], die neue Mechanismen einführten oder bekannte Mechanismen neu kombinierten und variierten und mit einem Kriegs-Narrativ verknüpften".

Innovative Ansätze lieferten – so Schädler – "etwa Spiele wie Schiffe versenken und nach dem Zweiten Weltkrieg *Diplomacy* und *Risiko*, das die mündliche Verhandlung mitsamt der Möglichkeit des Bruchs von Vereinbarungen einführte und dabei "Truppenstärke mit Würfelresultaten als Schlagmechanismus" miteinander verband.⁴⁴⁶ Milan Vego zählt Deutschland zu jenem kapitalistischen Kernland, in dem "das moderne Kriegsspiel erfunden und vervollkommnet wurde."⁴⁴⁷ Andere Länder und deren Heeresleitungen hätten das Kriegsspiel nach deutschem Vorbild in ihre Ausbildungskonzepte implementiert. Zwischen den beiden Weltkriegen – so Vego –

⁴⁴⁵ Ebd. S.33

⁴⁴⁶ Ebd.

⁴⁴⁷ Milan Vego: *Kriegsspiele in der deutschen Reichswehr und Wehrmacht 1919- 1945*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S. 82

“erhöhte das deutsche Militär Anzahl und Bandbreite der Kriegsspiele, die auf allen Ebenen der Aus- und Weiterbildung von künftigen Kommandeuren und ihren Stäben ein Hauptinstrument bildeten.”⁴⁴⁸

Im Japan der 30er Jahre wurde wiederum das *Kriegssugoroko* gespielt – ein Spiel, das ebenfalls weitreichende Wandlungen durchlaufen hat. Eine friedliche Variante des Sugorokos wurde laut Lydia Mischkulnig als *Mawari-(Wander-)Sugoroku* gespielt, das eine große Ähnlichkeit mit dem europäischen Gänsepiel aufweist.⁴⁴⁹ Mischkulnig stellt die Verwandtschaft der beiden Titel in ihrer Eigenschaft als Würfelspiele dar:

“Entsprechend der Augenzahl des Würfels wird im Spirallauf Richtung Ziel gezogen. Spezialfelder verzögern oder verkürzen den Verlauf. Überwirft man das Zielfeld, muss man wie im europäischen Gänsepiel die überzähligen Würfelaugen zurückgehen.”⁴⁵⁰

Das europäische Gänsepiel breitete sich bis nach Japan aus, wo es von Missionaren noch vor der Isolation der Insel 1639 mitgebracht wurde.⁴⁵¹ *Sugorokus* umfassen eine Würfelspiel-Familie, die auf einer *Tatamimatte* gespielt und aus bedrucktem Papier zusammengesetzt wird, die

“aus mehreren zusammengeklebten Teilen standardisierter Größe [bestehen]. Sie werden wie Landkarten entfaltet [...]. E-Sugorokus (Bild-Sugorokus, in der Folge nur Sugorokus genannt) wurden früher in eigens gestalteten Umschlägen verkauft, später als Beilage von Zeitschriften mitgeliefert. Mindestens zwei Spieler treten an und würfeln Steine, Kegel oder einfach einen Streifen Papier mit dem Namenszug darauf ins Ziel. Ereignisfelder, die beschleunigen oder eine Runde aussetzen lassen oder zurück an den Start schicken, spicken den Lauf. Der Würfel inszeniert den Zufall und sorgt für Unwägbarkeit der Bewegung.”⁴⁵²

⁴⁴⁸ Ebd.

⁴⁴⁹ Lydia Mischkulnig: Die Schlachten Reise im Sugoroku. Krieg und Kriegspropaganda im japanischen Gesellschaftsspiel, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S.300

⁴⁵⁰ Ebd.

⁴⁵¹ S.295

⁴⁵² Ebd.

Lydia Mischkulnig beschreibt, wie Sugorokus als populäres Werbe- und Propagandamedium umgenutzt wurden, die

“nationale Interessen bewerben, den Kaiser etablieren und beispielsweise auch Neugier auf das ‘Fremde’ zu wecken sollten, wie etwa die Sugorokus, durch die das Alphabet und Englisch-Vokabeln gelernt werden sollten.”⁴⁵³

Sugorokus beweisen, wie ein Medium mit erzieherischem Potential als Propagandawerkzeug benutzt werden kann. Das veranschaulichen die militarisierten Modifikationen von *Sugorokus*, die *Kriegssugorokus*.

Sie bildeten vor allem während der japanischen Expansion auf das chinesische Festland einen wesentlichen Beitrag zur politischen Indoktrination.

In Zeitungsbeilagen fanden sie Eingang in die Häuser und Wohnungen der Heimat, fernab der Front. Aber auch mit dem *Snake-and-Ladder-Spiel* – dessen indische *Gyan Chaupar*-Variante oben beschrieben wurde – fand so manches *Sugoroku* Berührungspunkte: Der wirtschaftspolitischen Lage von 1930 entsprechend war den meisten jungen Männern ein Karriereplan nur im Militär möglich. Im *Sugoroku* konnte man sich mit etwas Würfelglück den Weg vom einfachen Bauern hinauf bis zum *Commissioned-Officer* des Hauptquartiers erspielen.⁴⁵⁴

Mischkulnig beschreibt, wie

“Japanerinnen im Sugoroku erfahren [konnten], worin ihr Beitrag bestand, den Erwartungen der Krieg führenden Nationen zu entsprechen. Etwa das Sammeln von tausend Nadelstichen, um einen Gürtel mit Glücksbringer-Motiven zu besticken, zählt dazu. Die Frauen stellten sich hierzu auf die Straße und baten Passantinnen, jeweils einen Stich auszuführen. Dieser Gürtel wurde als Andenken und Talisman mit anderen Alltagsgegenständen wie Verbandszeug, Süßigkeiten und Werkzeug als Trostpäckchen an die Front geschickt. Die Kimonoträgerin vollzieht diese Arbeit, um dem Soldaten Treue, Gruß und Dank zu bezeugen, mit dem Hintergedanken, seine Kampfbereitschaft dadurch zu steigern.”⁴⁵⁵

⁴⁵³ Ebd. S.296

⁴⁵⁴ Ebd. S.297

⁴⁵⁵ Ebd. S.293

Sugorokos dienten also nicht nur der Propaganda-Unterhaltung, sie funktionierten auch als Fundraising-Aquise, um im *Totalen Krieg* des Kaiserlichen Japans möglichst effizient viele Bereiche des zivilen Lebens in die Kriegswirtschaft mit einzupflegen. Dafür wurde im Spiel detailreich das Kriegstreiben geschönt. Der Angriff des japanischen Kaiserreichs auf China legitimierte sich in seiner Darstellungen einer vorgetäuschten Attacke auf Japan, um einen Zugang zu den Bodenschätzen der Mandschurei zu erhalten. 1937 kam das *Weltkrieg-der-Zukunft-Sugoroku* dazu, das die Menschen auf den Krieg einschwören sollte und als Beilage von Jugendmagazinen für Buben ab 15 Jahren seine Verbreitung fand.⁴⁵⁶ Das *Sugoroku* funktionierte als Massenmedium, das einerseits über die jeweilige aktuelle Lage informierte und andererseits Kriegserzählungen verzerrt wiedergab. Über Zeitungsbeilagen fand es als überlegenes Propagandamedium massenhaft Verbreitung in breiten Teilen der Bevölkerung. Die meist bunten Brettspiele der *Sugoroko-Familie* bildeten schon im 19. Jahrhundert mit patriotischen Illustrationen die wichtigen japanischen Kriege ab, wie z.B. den *Erste Chinesisch-Japanischen Krieg* (1894-1895). Sie dienten nicht nur der Erholung, sondern der nationalistischen Propaganda, der Alphabetisierung, aber auch Zwecken der moralischen und politischen Indoktrination.

Spiele dienten schon in der frühen Sowjetunion als Massenmedium zur Herstellung ideologischer Linientreue. *Reise nach Moskau* ist ein Spiel mit dem Ziel der Erziehung eines neuen Sowjetmenschen. "Mit Mitteln des Spiels kann man ein Tier erziehen," wird die sowjetische Pädagogin Nadeschda Konstantinowna Krupskaja und Ehefrau Lenins im Jahr 1923 zitiert. Sie war davon überzeugt, dass man mit Mitteln des Spiels auch einen Kommunisten erziehen könne.⁴⁵⁷

Vor allem im Dritten Reich wurden Propagandaspiele oft von privatwirtschaftlicher Seite, wie *Bomben auf England* oder *U-Boote fahren gegen England* von dem arisierten *Spear-Spiele-Unternehmens auf den Markt gebracht*. Von alliierter Seite

⁴⁵⁶ Ebd. S.309

⁴⁵⁷ Larisa Kočubej: *Reise nach Moskau. Politik und Propaganda in Russisch- sowjetischen Spielen vor dem Zweiten Weltkrieg*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, Ebd. S.253. Darüber hinaus ist die Erziehung des Menschen zu Kommunist:innen durch erzählerische Interventionen auch ein Anliegen des Medienkollektivs *Total Refusal*.

reagierte man mit *Bomb Berlin* oder *Bomb Tokyo*. Auch gab es staatliche Spiele wie *Jagd auf Kohlenklau* (1943) aus Deutschland, das an kinderreiche Familien verteilt wurde und im Kohlemangel die Bevölkerung zur Sparsamkeit mit Brennmaterial motivieren sollte.⁴⁵⁸ Andere Titel wie das *Times-Semit-Puzzle* wurden als Propagandamaterial mit Flugzeugen an der *Maginot-Linie* abgeworfen.⁴⁵⁹ In ihm wird eine *Times-Leserin* abgebildet, die sich vor einem Spiegel betrachtet. Dort wandelt sich der Schriftzug *Times* zu *Semit*. Der nackte Frauenkörper soll als Metapher für das Verführerische stehen. Im Subtext soll das *Times Magazine* als jüdisch eingestuft werden. Ein anderes Propagandaspiel war das im faschistischen Italien verbreitete *Gioco delle 3 oche* – eine Modifikation des Gänsespiels – das die Aufgabe hatte, den Ruf der deutschen Besatzungsmacht zu verbessern. Auch Schach wurde 1940 zum *Wehrschach Tak Tik* modifiziert. Seine blauen und roten Figuren gleichen einander, sodass niemand in Verlegenheit hätte kommen müssen, die Sowjetunion zu spielen.⁴⁶⁰

Die Caillois'sche These von der Zweckungebundtheit von Spielen wurde insbesondere vom nationalsozialistischen Anspruch des *Totalen Krieges* widerlegt, weil Spiele hier nicht nur als NS-Propaganda eine Rolle zu spielen hatten, sondern insbesondere – so die Überzeugung der Heeresleitung – zur geistigen "Vorbereitung auf den Krieg und der Entwicklung einheitlicher taktischer und strategischer Ansichten" dienen sollte.⁴⁶¹ Diese Spiele erhoben den Anspruch, "die Richtigkeit oder Falschheit des operativen Denkens" festzustellen.⁴⁶²

Wie in gegenwärtigen digitalen *Echtzeitstrategiespielen* üblich, wurden dabei die Feindseite in Rot und Verbündete oder sonstige Einheiten mit Gelb, Grün, etc markiert. Darüber hinaus operierte man vor allem im *Dritten Reich* mit Planspielen: Die Eigenschaft, im Spiel Wahrscheinlichkeiten zu berechnen und somit Schlüsse auf den Ausgang einer Schlacht oder gar den Krieg zu geben, war nichts

⁴⁵⁸ Ebd. S. 203

⁴⁵⁹ Ebd. 205

⁴⁶⁰ Ein Beispiel hierfür findet sich in *Battlefield V*, das zwar versprach, die Sowjetunion in einer Erweiterung für sein 2. Weltkriegssetting nachzureichen, dies aber nie tat. Der Vorgänger *Battlefield I* thematisierte die revolutionären Truppen der *Roten Armee* des Ersten Weltkriegs, die gegen die Zarist:innen kämpften, depolitisierte ihre Darstellung und Erzählung jedoch.

⁴⁶¹ Milan Vego Kriegsspiele in der deutschen Reichswehr und Wehrmacht 1919- 1945, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S. 85

⁴⁶² Ebd.

Ungewöhnliches. Milan Vigo schreibt, wie "vor 1939 [...] Kriegsspiele in Deutschland routinemäßig angewandt [wurden], um Pläne zu prüfen, die später in Übungen und Manöver im großen Maßstab getestet wurden."⁴⁶³ So versuchte der Chef des Heeresgeneralstabs General Ludwig Beck 1938 mit einem eigens dafür entwickelten Kriegsspiel zu antizipieren, dass "ein Angriff gegen die Tschechoslowakei 1938 nur katastrophale Folgen für Deutschland und für ganz Europa" hätte.⁴⁶⁴ Dem General gelang es weder, Hitler mit seinem Spiel zu beeindrucken, noch Recht zu behalten. Er nahm bald darauf seinen Abschied vom Generalstab.

Sowohl an der Westfront als auch im Krieg im Osten wurden in den langen Pausen vor den Operationen verschiedene Kriegsspiele zum Einsatz gebracht.

Milan Vigo behauptet, dass die Anwendung der simulativen Kraft des Kriegsspiels und anderen Übungen auch zum Erfolg des Blitzkrieges beitrug: "Deshalb gingen die ersten Kampftage reibungslos und planmäßig vonstatten; fast nirgends musste die höhere Kommandoebene eingreifen. Unter anderem wurden Probleme der Truppenkonzentration und anfängliche Operationen eingeübt."⁴⁶⁵ Als Beispiel erwähnt Vigo wie "[d]er Generalstab des Heeres zwischen Weihnachten und Silvester 1939 über mehrere Tage ein Kriegsspiel durch[führte], um den Hauptvorstoß durch die Ardennen zu studieren."⁴⁶⁶

Milan Vigo, der seine Ausbildung in der jugoslawischen Marineakademie erhielt und an Instituten wie dem *War Gaming and Simulation Center der National Defensive University* (USA) und an anderen Militärakademien forscht, attestiert dem Kriegsspiel einen "wichtigen Beitrag zu professioneller Ausbildung und Gefechtstraining in Reichswehr und Wehrmacht."⁴⁶⁷ Der Nutzen der Kriegsspiele berufe sich darauf, dass

"Kriegsspiele effizient und kreativ eingesetzt werden können, um künftige Kommandeure und ihre Stäbe in allen Kommandostufen auszubilden und sie in der Einschätzung von Situationen und bei der schnellen und sicheren Entscheidungsfindung zu schulen."

⁴⁶³ Ebd. 91

⁴⁶⁴ Ebd. S.88

⁴⁶⁵ Ebd. S. 93

⁴⁶⁶ Ebd.

⁴⁶⁷ Ebd. 99

Offiziere könnten dadurch rascher auf Situationen reagieren und “operatives Denken” weiterentwickeln.

Die Nationalsozialisten hätten das Kriegsspiel “routinemäßig” eingesetzt, um “mögliche Probleme in der Ausführung [zu] identifizier[en].”⁴⁶⁸

Des Weiteren bestand der Nutzen der Kriegsspiele darin, sich auf das Terrain der geplanten Operationen vorzubereiten.

Kriegsspiele mit angewandter Zweckgebundtheit verfügen seither über eine bedeutende Rolle in gegenwärtigen Heeren. Computerisierte Militärsimulationen sind so alt wie Computer selbst. Die *US-Army* entwickelte 1955 auf dem *GEDA* (*Goodyear Electronic Differential Analyzer*) – einer Art analogen Computer – das *Hutspiel*, in dem Offiziere Wahrscheinlichkeiten von Sieg oder Niederlage entlang einer blauen und einer roten Linie am Rhein nachvollzogen oder 1963 mit dem Spiel *STAGE* die Chancen auf einen Sieg innerhalb eines Thermonuklearkrieges berechnet wurden.⁴⁶⁹

Überdies wurde es als “öffentlichkeitswirksames Propagandamedium gegen die Sowjetunion nach der Kubakrise [eingesetzt],”⁴⁷⁰ wie Franz Ablinger schreibt.

Das Ausbildungswerkzeug der Planspiele, *Cosims* oder *Serious Games* verarbeitete der deutsche Videokünstler Haroun Farocki in seiner gleichnamigen dreiteiligen Serie *Serious Games* (2009-10). Im Teil *Serious Games I: Watson is Down* betritt der Farocki einen Raum, in dem Rekruten vor Computern sitzen und gemeinsam ein Militärfahrzeug steuern. Sie üben die Koordination und welche Bedeutung die Beschaffenheit des Terrains auf die durchzuführende Operation hat. In *Serious Games III: Immersion* besuchte Farocki Soldaten, die mittels Kriegsspielen posttraumatische Erlebnisse behandelten.

Die ästhetischen Oberflächen polygonal-hyperrealer Militärsimulatoren mit einem rein spielerischem Ansatz wie die der *Arma*-Serie (*Bohemia Interactive*, 2006, 2009, 2013) wurden jedoch, anders als manche internen Militärsimulationen der Armee, einer großen Masse an Konsument:innen zur Verfügung gestellt. Die Entwickler:innen

⁴⁶⁸ Ebd.

⁴⁶⁹ Franz Ablinger: *Spacewar!*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S. S.318

⁴⁷⁰ Ebd.

– so sei nebenbei erwähnt – entwickeln mit *Bohemia Interactive Simulations (BISim)* nebenbei auch professionelle Trainingssimulationen für das Militär. In der tschechischen Taktik-Shooter-Serie *Arma* wird auf fiktiven Gebieten gespielt, die als Pastiches an Regionen wie Tschechien, die Ukraine oder Griechenland erinnern. Anders als in den meisten Multiplayer-Shootern wird nicht ein rasches militärisches Vordringen verlangt. Vielmehr legt die Serie wert auf vorsichtiges, strategisches Vorgehen. So kann es gelegentlich auch Stunden dauern, bis erstmals Feindkontakt wie aus dem Nichts hergestellt und nach langer Spielzeit der Spielfortschritt über den *Permadeath* zunichte gemacht wird. Gruppenkoordination und Absprachen sind deshalb essentiell.

Jona Kleinlein begleitet in *Hidden Conflicts* (2019) einen Trupp von Spielern wie ein *embedded journalist* auf verschiedenen Missionen in *Arma 3*. In einem 25 minütigen Kurzfilm werden die Stimmen der *Headsets* zum Relais für die physische Realität einer Welt, die diese penibel simuliert. Der von Kleinlein begleitete Trupp ist eingespielt und organisiert. Teilweise besteht die Gruppe aus durchgängig männlichen Berufssoldaten, die sich in *Arma 3* koordinieren, um dort militärische Problemstellungen zu meistern. Innerhalb einer Operation erschießt ein Teilnehmer unabsichtlich einen Zivilisten-NPC. Der NPC wurde von einem:r *Gamemaster:in* gesteuert.⁴⁷¹

Unter den Spielenden entbrennt daraufhin eine Diskussion über die moralischen Konsequenzen des Abschusses für die Gruppe und den Spieler, der den *Zivilisten-NPC* tötete. Der Squadleader erschoss den Zivilisten, jedoch feuerte auch ein anderes Teammitglied einen Schuss ab und wurde infolge vom *Squadleader* (Teamkoordinator) beschuldigt und letztlich aus der Gruppe entlassen. Schlussendlich – und das wird den Betrachtenden im Film nicht erzählt – löst sich die Gruppe aufgrund des Konfliktes über die moralische Frage auf.

⁴⁷¹ *Gamemaster:innen* sind für reguläre Spielende unsichtbar und erstellen für andere Herausforderungen, zu denen Lösungen improvisiert werden sollen. Gamemaster:innen orchestrieren Aufgaben für die Welt der Militärsimulation. Sie entwickelten sich aus dem Pen-and-Paper-Bereich, wo sie das Spiel überwachen, die Regeln koordinieren und Welten und Konsequenzen erfinden.

Simulationsspiele unterscheiden sich von vielen *Triple A*-Shooters durch den Grad der Herausforderung gegenüber den Spielenden. Der Großteil der Zeit des Spielens in der *Arma*-Serie wird von Stille beherrscht. Die bedrohliche Ruhe unterscheidet sich von Mainstreamtiteln wie der *Battlefield*-Serie mit ihrem permanenten *Stahlgewitter*. In der *Arma*-Serie sind über lange Zeiten nur die Geräusche der Natur und des eigenen Avatars zu hören, wodurch ein Gefühl des Ausgeliefertseins gegenüber der Bedrohung in der vermeintlichen Leere der Landschaft entsteht. Simulationen nähern sich über die Herstellung von Unannehmlichkeiten für Spielende jener der physisch-realen Welt. Langeweile, Ereignislosigkeit und Zähigkeit sind Teil der Spielerfahrung.

Spiele entstanden prinzipiell aufgrund der Erfordernisse, die politische Propaganda, militärische Erziehung, technologische Entwicklung und wirtschaftliches Kalkül an sie stellten. Militärtheoretiker und General Carl von Clausewitz (1780-1831) attestierte dem Spiel über den Zufall seine Nützlichkeit zu militärischen Zwecken: "Es fehlt also nur noch der Zufall, um ihn zum Spiel zu machen, und dessen entbehrt er am wenigsten."⁴⁷² So wie das Spiel einst verwendet wurde, um Krieg berechenbar zu machen, eignet sich der Krieg, um durch seine Zufälligkeit spielbar zu werden. Es sieht gerade aus, als wäre es das Aleatorische – das Gewürfelte – das die beiden entgegengesetzten Kulturtechniken – die des Horrors und die der Lebensfreude – miteinander verbindet.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass durch den mangelnden Aktualitätsbezug zu zeitgenössischen Konflikten von Videospielen einer der wesentlichsten Unterschiede zu historischen Propagandaspielen gegeben ist. Diese kommen zwar auch in der Gegenwart der letzten 20 Jahre vor, sind aber niemals die Regel. Das bedeutet keinesfalls, dass Videospiele ideologiefreie Massenmedien sind.

Sie wirken über die Abstraktion von Manichäismen zur Stabilisierung von gesellschaftliche Konsensbildung. *Triple-A-Titel* bilden oft einen Ausnahmezustand ab, in dem im kriegerischen Kontext *Ultima Ratio-Handlung* zur Ideologie wird, da andere Ideologien, die in Friedenszeiten geschmiedet wurden, dort nicht zu greifen

⁴⁷² Carl von Clausewitz: Vom Kriege. Erstveröffentlichung 1832, Berlin 2010, S.13

scheinen. Es sind somit gerechte Kriege, die Spielende im Regelfall spielen: zivile Opfer schafft nur der oder die Feind:in. Kriegsgefangene werden nicht von der eigenen Seite massakriert. Biologische Waffen sind Mittel zum Zweck und haben keine Langzeitfolgen. Die eigene Armee besteht aus einer diversen, gender-balancierten Krieger:innentruppe. In ihrer Simplifizierung vom eigenen Guten und dem antagonistischen Bösen sind sich analoge Propagandaspiele der Vergangenheit und gegenwärtige Videospiele ähnlich. Dabei nimmt die Narration eine zunehmend wichtige Rolle gegenüber dem Gameplay ein. Deutlich wird das mit dem Aufgreifen zeitgenössischer Erzählungen in historischen Propagandaspielen – in dem beispielsweise ein Brettspiel mit Tiererzählungen zu einem dezidierten Erste-Weltkriegsspiel modifiziert wurde. Andererseits verschwindet das ideologische Gameplay zugunsten seiner Erzählung nicht. Denn die Indoktrination funktioniert im Videospiel nicht nur über die Erzählung, sondern auch über das Simulieren militärischer Handlungen, die durch militärisches Denken ideologisch wird.

Nachkriegszeit und Kriegsspiel - Vom Missbrauch von Heeresgerät zum Hyperrealismus-Hypebeast

Das analoge Kriegsspiel wurde zum Depot für eine hypermaskuline,⁴⁷³ martialische und kapitalistische Videospielindustrie. Soraya Murray sieht den Ursprung sowohl von Mainstream- als auch Indiespielen in kapitalistisch-unternehmerischen Überlegungen und der Militärtechnologie:

“ [...] Both mainstream and alternative games issue directly from – or in reaction to – the expansion of capitalist enterprise into all aspects of culture, it is precisely due to their very origins in military technology, mass entertainment and hypercapitalism that we may learn from their expressions.”⁴⁷⁴

⁴⁷³ Inwieweit Videospiele hypermaskulinistisch sind, erkunde ich mithilfe von Melissa Kagen im Kapitel “Walking Simulator.”

⁴⁷⁴ Soraya Murray: On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space. New York 2018, S. 15

Der Antagonismus im Spiel entlehnt physisch reale Antagonismen und versucht, einen Konsens zu zementieren oder zu erstellen. Gerade in Bezug auf den Avatar schreibt Soraya Murray, dass seine Bedeutung in seiner pragmatischen Spielweise zwar hergestellt wird, ihr aber ein ideologischer Code vorangeht. Das Gameplay entsteht jedoch nicht aus dem luftleeren Raum, sein interpretativer Gebrauch mischt sich aus Erfahrungswissen, Konventionen, Ideologien (von Spielenden wie Entwickelnden gleichermaßen), markttechnischen Überlegungen und technischer Innovation.

Das Spielfeldbrett oder die *Map* ist die Austragungsstätte von Antagonismen, die in der Gesellschaft wüten und im *Triple-A-Sektor* meist militärisch ausformuliert sind. Videospiele mit einem agonalen Gameplay und Kriegsspiel-Charakter prägen den Mainstream-Markt. Insgesamt wurden laut *statista.com* 2022 (bis September) auf der größten Gaming-Plattform *Steam* an die 7.000 Spiele veröffentlicht.⁴⁷⁵ Darunter befinden sich alleine 12,920 Spiele, die den Begriff "War" im Namen tragen oder die mit "war" getaggt sind.⁴⁷⁶ Davon gibt es neben kriegerischen Gattungen wie *Shooter* und *Action Games* den Bereich der *Militärsimulationen* (*#military simulation*) mit 1,246 getaggten Titeln⁴⁷⁷.

Dabei beginnt die Geschichte des Videospieles 1952 – mit einem analogen Computerspiel – friedlich. *OXO* wurde als *Tic Tac Toe* auf dem Röhrencomputer *EDSAC* in einem Institut der *University of Cambridge* gespielt. Spielende traten gegen den Computer an, indem mittels einer Telefonwählscheibe die Position eines Zeichens gesetzt werden musste. Durch die Größe des Rechners war das Spiel jedoch nur dem Universitätspersonal zugänglich. Ebenfalls für einen analogen Computer geschrieben, verfügte *Tennis for Two* über keinen abstrahierten Antagonismus: Für dieses Programm modifizierte der Physiker William Higinbotham 1958 ein Oszilloskop – ein elektronisches Messgerät – um es für ein Tennisspiel umzunutzen.

Die Geschichte von digitalen Videospiele hingegen beginnt mit einem agonalen Spiel, das als friedlicher Widerstand auf einem militärischen Gerät programmiert

⁴⁷⁵ <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/> (Zugriff: 16.10.2022)

⁴⁷⁶ <https://store.steampowered.com/search/?term=%22war%22> (Zugriff: 16.10.2022)

⁴⁷⁷ <https://store.steampowered.com/search/?term=military+simulation> (Zugriff: 16.10.2022)

wurde. 1962 entstand mit *Spacewar!* das erste Videospiel der Geschichte mit kriegerischen Elementen – wie *Nick Dyer-Witthford and Greig de Peuter in Games of Empire – Global Capitalism and Video Games* beschreiben – auf einem Computer des MIT.⁴⁷⁸ Zu diesem Zeitpunkt veränderte sich die politische Ökonomie, in der sich – wie David Harvey beschreibt – eine Transformation vom industriellen zum postindustriellen Zeitalter ereignete.⁴⁷⁹ Hier wandelte sich der *Fordismus* zum *Postfordismus*. Wie Antonio Negri und Michael Hardt schreiben, schlägt in diesem Kontext die militärische, monetäre und ökonomische Krise in einen Wechsel der wirtschaftlichen Hegemonie von der Güterproduktion in Fabriken in einen mehr sozialen und immateriellen Sektor um.⁴⁸⁰

In dieser Zeit wird der Computer *PDP-1* im MIT – dem *Massachusetts Institute of Technology*– aufgrund seiner militärischer Nutzung streng überwacht. Studierende der *Tech Model Railroad Club (TMRC)* machten es sich zur Aufgabe, diesen Minicomputer⁴⁸¹ zu hacken. Der Modelleisenbahnverein *TMRC* verfolgte einen kooperativen Ethos: “[they] believed in a cooperative society and a utopian world in which people shared information, sometimes without regard for property rights.”⁴⁸² Über das militärische ARPANET – einen Vorgänger des Internets – verbreitete sich *Spacewar!* innerhalb des Campus und erhielt in der Zusammenarbeit der Studierenden diverse grafische Erweiterungen. Franz Ablinger beschreibt die damaligen Studierenden des Instituts als “die Speerspitze der späteren Hackerkultur.”⁴⁸³ Von Bedeutung für diese Gruppe war die “fantastische Trivilliteratur [...], etwa die *Lensman*-Groschenromane von Edward ‘Doc’ Smith, eine das Wild West-Genre in den Weltraum verpflanzende Science Fiction Reihe der 1950er-Jahre mit ausladend beschriebenen intergalaktischen Weltraumschlachten.”

⁴⁷⁸ “Retrospectively, many social theorists have agreed, selecting the year he observed *Spacewar!*– 1972– as a convenient point at which to date the transformation from industrial to postindustrial era, from Fordism to post-Fordism (Harvey 1989). Hardt and Negri pick that very year to locate the military, monetary, and economic crises that marked ‘the shift of hegemony of economic production from the factory to more social and immaterial sectors.’” Nick Dyer-Witthford, Greig de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minnesota 2009, S.9

⁴⁷⁹ David Hardey: *Biopower Play*, in: Nick Dyer-Witthford, Greig de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minnesota 2009, S. 147

⁴⁸⁰ Ebd.

⁴⁸¹ Der Begriff Minicomputer mag heute erstaunen, bezieht er sich doch auf seine im Vergleich zu anderen Modellen der Forschungsinstitute geringe Größe.

⁴⁸² Nick Dyer-Witthford, Greig de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minnesota 2009, Ebd. S. 8

⁴⁸³ Franz Ablinger: *Spacewar! Zur Genese der Heimcomputer aus Krieg und Spiel*, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S.321

⁴⁸⁴ Davon beseelte Studenten gründeten im Jahr 1961 spontan die 'Hingham Institute Study Group on Space Warfare' und gingen daran, das erste interaktive Computer-Videospiel *Spacewar!* zu schreiben. Die Einstellung dieser Hacker:innen glich dem Pazifismus während des Vietnamkrieges, "tied into a counterculture of psychedelic drugs and of political dissent."⁴⁸⁵ Während die Computerlabore einerseits für die Unterstützung des realen Schlachtfelds genutzt wurden – etwa für ferngesteuerte B 52-Bomber, die den *Ho Chi Minh*-Pfad bombardierten – herrschte unter den Studierenden eine kriegsfeindliche und subversive Stimmung. *Spacewar!* war nicht nur ein illegaler *Hack* in ein Kriegsgerät, sondern auch

"one instance of a 'counter- computer' movement in 'moonlight mode' whose other manifestations included programmed letters supporting strikes against the war, computerized coordination of demonstrations, and projects for 'investigative work on corporations, assisting free health clinics, community computer education,' aiming [...] 'to plant dynamite in the very heart of the Combine.'"⁴⁸⁶

In *Spacewar!* bewegen sich zwei gegnerische Raumschiffe um einen gefährlichen Himmelskörper und müssen sich gegenseitig abschießen, bevor sie von dem Stern (oder der Sonne) und ihrer Anziehungskraft in der Bildschirmmitte zum Verglühen gebracht werden. Hier ist der Antagonismus sowohl als Kampf gegen eine andere spielende Person als auch im Duell gegen den Computer definiert.

Ausgerechnet ein agonales Spiel mit dem Setting einer Weltraumschlacht bildete den Anfang einer Geschichte vom "Missbrauch von digitalem Heeresgerät". *Spacewar!* stand am Beginn einer unheiligen Ehe zwischen Videospiel und Militär. Anders als in diesem Beispiel war die Verbindung zwischen gespielter Krieg und kriegerischem Ernst nicht immer von Dissens geprägt.

Es ist deshalb bemerkenswert, dass die Geburt des Videospieles – des Inbegriffs medial vermittelten militärischen Wettkampfs – mit einem pazifistischen Gestus der Umnutzung von Kriegsgerät, ja sogar als sein Missbrauch, in die Welt tritt.

⁴⁸⁴ Ebd.

⁴⁸⁵ Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minnesota 2009, S.9

⁴⁸⁶ Ebd.

Die frühen Anfänge von Videospielen beginnen als eine Zweckentfremdung von Rechenapparaten. Jedoch werden die entscheidenden Weichen für das digitale Kriegsspiel im Kontext der Kommerzialisierungsphase des Heimcomputers und dessen Spielen erst Anfang der 1990er Jahre mit *Wolfenstein 3D* (Id Software ua., 1992) und *Doom* (Id Software ua., 1993) gelegt. Mit diesen beiden Titeln startet der Erfolgskurs des *First Person-Shooters* im dreidimensionalen Raum und damit des Shooters an sich – des Spiels mit der *genrebildenden Waffe* in der unteren Bildschirmhälfte. Der große Erfolg wirkt genreübergreifend und beeinflusst dadurch auch andere Genres und hybride Formen wie Rollenspiele oder *Action-Adventure-Spiele*.

Die 1980er: Die Erfindung der dritten Dimension - *Battlezone* und *Escape from New York*

Stephan Günzel schreibt, "dass Computerspiele selbst nicht Kinder des Krieges, sondern, wenn nicht deren Väter, so doch wohl deren technische Geschwister sind."

⁴⁸⁷ Er verweist auf *Battlezone* (Atari 1980), das einen bis dahin noch nie dagewesenen tiefenräumlichen Perspektiveneindruck in (nicht stereoskopischer) 3D-Vorlage ermöglichte. Die Grafik besteht im Wesentlichen aus grünen Linien auf schwarzem Hintergrund und einer "als Radargerät kaschierte[n] Miniaturkarte."⁴⁸⁸ In der Mitte befindet sich ein Fadenkreuz, das auf die Ziele zubewegt werden soll. Es sei, so Günzel, die Raumerfahrung, die das Medium von anderen unterscheidet. Die linienförmige Landschaftsabstraktion ermöglicht die Herstellung von Dreidimensionalität zum Zeitpunkt ihrer technologischen Entwicklung und diese fände militärischen Nutzen. Lineare Medien wie Bücher oder Filme können – so Janet Horowitz Murray – Raum über verbale Beschreibung oder über Bilder porträtieren, aber einzig und allein die digitale Landschaft sei im Stande, begehbaren Raum zu repräsentieren. "The new digital environments are characterized by their power to represent navigable space."⁴⁸⁹ Die Etablierung des Computers als

⁴⁸⁷ Stephan Günzel: Krieg im Computerspielraum - zwischen analoger und digitaler Navigation, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S.330

⁴⁸⁸ Ebd. 330

⁴⁸⁹ Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York 1997, S. 79

räumliches Brettspiel und die ersten begehbaren *movie maps*, mit deren Hilfe in den USA bestimmte Orte mit Klicks begangen werden konnten, waren

“important steps toward the current digital environment, as was the concurrent growth of the ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETWORK), the precursor of the Internet funded by the U.S. Department of Defense, which was mapping out a virtual space that was increasingly real to those who used it.”⁴⁹⁰

Der navigierbare Raum diente schon vor dem Spiel als militärisch nutzbares Simulationswerkzeug. 1980 – ein Jahr nach Veröffentlichung des *Atari-Titels* – feierte der dystopische Science Fiction-Film *Escape from New York* von John Carpenter seine Weltpremiere. Er galt als ambitioniertes Projekt, für welches Special-Effects-Koryphäen der *Star Wars*-Serie wie John C. Wash, Mark Stetson, Hoyt Yeatman und Scott Squires angeheuert werden konnten.

In einer Szene, in der Protagonist Snake Plissken (Kurt Russell) mit einem Segelgleitflieger auf das verbotene Terrain des zu einer Gefängnisinsel umgebauten Manhattan vordringt, benutzt er ein Navigationsgerät, das die Sicht auf die Stadt in grüne Raster und Linien auflöst. Die Szene ist insofern bemerkenswert, als sie heutzutage in simplen 3D-Programmen erstellt werden könnte, während es damals schwer möglich war, über Software die Bewegung im dreidimensionalen, in Linien aufgelösten Raum zu berechnen. John C. Wash beschreibt die Herausforderung wie folgt:

“At that time computer graphics were still in their nascent stage. Most of the computers used to do very simple animations were large, expensive machines reserved for research work at large corporations and universities. In the instance of Plissken’s glider sequence, I knew that a computer model of the island of Manhattan, with hundreds, if not thousands of structures, would be beyond the capacity of any computer that existed then.”⁴⁹¹

⁴⁹⁰ Ebd.

⁴⁹¹ K.E. Roberts: Gullfire Over Leningrad: The Glider Navigation Sequence in ‘Escape from New York’, 1981. 2017, <https://wearethemutants.com/2017/02/14/the-glider-navigation-sequence-in-escape-from-new-york-1981/> (Zugriff: 19.03.2022)

Da die zugängliche Rechenleistung für ein zeitbasiertes Rendering in der damaligen Zeit nicht ausreichte, baute das Team ein physisches Modell der Wolkenkratzer auf Plisskens Route in schwarzer Farbe, deren Ecken und Kanten sie mit weißen Linien bemalten. Dadurch wirkte das Bild auf der Kamera wie ein digitales Modell. Anders als die technophile Ästhetik des Kriegssettings von *Battlezone*, in dem der Kommandoturm eines Panzers angedeutet wird, imitierte man in *Escape from New York* das digitale Feindesland mit analogen Mitteln. Das Videospiel antizipierte, was ein Jahr später im Film noch mit physisch-analogen Mitteln aufwendig simuliert werden musste. Beide Unterhaltungsmedien entwickelten eine genrebildende Ästhetik innerhalb der technologischen Möglichkeiten ihres zeitlichen Kontexts. Das Videospiel simuliert den digitalen Raum, während der Film zur selben Zeit den digitalen Raum mit dem Grünton der Phosphorbeschichtung früherer Röhrenmonitore nachstellt. Die Steuerung in *Battlezones* vektorieller Welt, mit der "ergänzend zur Perspektivenansicht des 3D-Raums eine als Radargerät kaschierte Miniaturkarte" dargestellt wurde, war der von Panzern ähnlich, weshalb "die US-Armee bei Atari die Variante *Military Battlezone* als Trainingsgerät für Panzerfahrer in Auftrag gab."⁴⁹² Günzel führt aus, dass sich anhand dieses Beispiels zeige, "dass nicht die Unterhaltungsindustrie sich Militärgerät anverwandelte, sondern umgekehrt das Militär sich bei jener bediente."⁴⁹³ *Battlezone* ist eng mit dem Militär verschränkt und ist in seiner Eigenschaft, ein Vorläufer für das Genre des Ego-Shooters zu sein, ein bedeutender Wegweiser für die Entwicklung des Mediums an sich. Gleichzeitig ragen die Ästhetiken und Zukunftserzählungen der Frühphasen des Videospieles in unsere Gegenwart hinein. Larry McCaffery – einer der Autor:innen und Erfinder:innen des *Cyberpunk-Universums* – erzählt, dass seine Texte von *Escape from New York* inspiriert wurden.⁴⁹⁴ Das Cyberpunk Universum wurde mittlerweile im Videospiel *Cyberpunk 2077* aufgegriffen. Das gleichnamige Videospiel zum Film

⁴⁹² Stephan Günzel: Krieg im Computerspielraum - zwischen analoger und digitaler Navigation, in: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016, S.331

⁴⁹³ Ebd. S.341

⁴⁹⁴ Isaac L. Wheeler: *Snake Plissken, True Cyberpunk Hero*. 2015, <https://www.neondystopia.com/cyberpunk-movies-anime/snake-plissken-true-cyberpunk-hero/> (Zugriff: 19.03.2022)

Escape from New York wurde zwar Anfang der 2000er Jahre angekündigt, jedoch niemals ausgeführt.⁴⁹⁵

Die 1990er: Die Gewaltdiskussion im Brennpunkt von Brody Condons Video-Performance “Adam Killer”

Im April 1999 löste das *Columbine Massaker* internationale Betroffenheit aus, als die zwei Jugendlichen Eric Harris und Dylan Klebold in der *Columbine Highschool* zwölf Schüler:innen und einen Lehrer töteten, 23 weitere teils schwer verwundeten und anschließend Selbstmord begingen.

Der Amoklauf heizte die Diskussion über die Verbindung von Videospiele und Gewalt an, legte Schienen in eine diskursive Sackgasse, aus der die Videospieleindustrie sich Jahrzehnte nicht befreien konnte. Die beiden Amokläufer spielten unter anderem den Shooter *Doom* (*id Software*, 1993) – ein Spiel, das vom US-Militär zu Trainingszwecken verwendet wurde. In einem Klassenprojekt drehten sie ein Video, in dem sie mit Maschinengewehren bewaffnet auf “athletische” Kollegen ihrer Schule losgingen.⁴⁹⁶ Die 1990er Jahre, an deren Ende sich dieses Massaker ereignete, waren ein Jahrzehnt, in dem das Videospiele zum kommerziell erfolgreichen Massenmedium avancierte, das es heute ist. Gundolf S. Freyermuth schreibt dazu in *Games Studies: Aktuelle Ansätze der Spieleforschung*:

“Dabei durchlief die Spielebranche - wie einst der Film - in schnellen Schritten die Entwicklung von handwerklichen zu industriellen Organisationsformen. Große Produktionsstudios und Publisher entstanden, die sich nicht nur in ihrer hochgradigen

⁴⁹⁵ Anders das gleichnamige Brettspiel, das von Spieledesignern David Cook und Harold Johnson entwickelt wurde, wurde das Videospiele *Escape from New York* nie auf den Markt gebracht. Cook und Johnson verantworteten maßgebliche Referenztitel wie *Dungeons & Dragons* (1974), die als medienübergreifende Vorlagen ebenfalls vom Brettspiel in den digitalen Raum hinein reichten. In *Escape from New York* spielen die Teilnehmenden Snake Plissken, der während seiner Rettungsmission auf der Gefängnisinsel Manhattans landet. Die Spielenden verfügen über Waffen- und Ausrüstungskarten, die auf der Suche nach Hinweisen behilflich sind und die sie gegen Feinde einsetzen. Ziel ist es unter anderem, den Präsidenten in Sicherheit zu bringen. Auch der Segelgleiter spielt hier wie auf dem Brett eine Rolle. Das Spiel knüpft mit seinem spezifischen Feldbewegungs-Charakter an die Tradition des indischen Chutes and Ladders an, dem *Gyan chaupar* (*The Game of Knowledge*, dt. *Leiterspiel*). Während *Gyan chaupar* hauptsächlich als Spiel moralische oder spirituelle Themen verhandelt, ist das Setting von *Escape from New York* ein kriegerisches.

⁴⁹⁶ “They were known to enjoy *Doom*, a video game licensed by the US military to train soldiers to kill. In a classroom project the pair made a videotape of their own version, in which they dressed in trenchcoats, carried guns and killed school athletes.” <https://www.theguardian.com/uk/2000/apr/24/timradford> (Zugriff: 17.01.2019)

*Arbeitsteiligkeit, sondern auch in ihren ökonomischen Praktiken am Modell Hollywoods orientieren und seit den 1990er-Jahren dessen radikalen Wandel im Prozess der Digitalisierung nachvollzogen.*⁴⁹⁷

Die Bildwelten von *Shootern*, *Action Adventures* und von vielen genrebegründenden Titeln fließen dank Speichermedien wie der *CD-Rom*, der *DVD* und dem Erfolg des Heimcomputers in die allgemeine Medienrezeption ein.

Quake (*Id Software, Activision, Raven Software*, u.a. 1996) gilt als der erste öffentlich zugängliche First-Person-Shooter – also ein Spiel, das in der Perspektive der ersten Person gespielt wird.⁴⁹⁸ Die im deutschen so genannten Ego-Shooter können – so Stephan Günzel – als formaler Nullpunkt der vielfältigen Geschichte digitaler Spiele betrachtet werden, weil bei ihnen die ureigenste Leistung der ehemals Videospiele genannten Artefakte zutage trete: es seien Spiele, deren Prinzip auf dem Selbst-Sehen (lat. video = ich sehe) beruhen.

“Für das Thema der medialen Konstitution von Raum in Krieg und Kriegsszenarien sind Ego-Shooter darüber hinaus aber auch relevant, weil in ihnen das Schießen unmittelbar an die Raumnavigation gebunden ist.”⁴⁹⁹

Das Interesse der Heranwachsenden ließ das Volumen der Videospiele rapid steigen, es traf auf die massive Skepsis der Eltern- und Lehrergeneration. Durch die Konkurrenz zwischen den Spielenden untereinander oder zwischen Spielenden und Computer transportierte es kriegerische Inhalte, wie z.B. in *Doom* (1993), *Quake* (1994) oder *Diablo* (1996). Doch es war vor allem nicht die medial vermittelte Gewalt, die zu Diskussionen führte, sondern ihre hyperrealistische Darstellung. War zum Beispiel der Shooter *Castle Wolfenstein 2D* (*Muse Software*, 1981) noch ein *Sidescroller*⁵⁰⁰, mit einem ähnlichen Abstraktionsgrad wie die frühe *Super Mario*-Serie (*Nintendo*, 1983-1995), gewann der Nachfolger *Wolfenstein 3D* (*Id Software, Raven Software, Atari*, u.a., 1992) an grafischer Raumzeitlichkeit schon alleine aufgrund seiner dreidimensionalen Darstellung. Die Gewalt-Diskussion wäre mit den 1-16-

⁴⁹⁷ Gundolf S. Freyermuth: Game Studies und Game Design, in: Klaus Sachs-Hombach, u.a. (Hg.): Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Herbert von Halem, Köln 2015, S. 84

⁴⁹⁸ Stephan Günzel: Krieg im Computerspielraum - zwischen analoger und digitaler Navigation. n: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016, S. 331

⁴⁹⁹ Ebd.

⁵⁰⁰ Spiele, oft in 2D-Grafik, aber nicht zwangsläufig, in denen der Spieldarstellung von der Seite aus festgelegt ist.

Bit-Titeln der 1980er wahrscheinlich nicht möglich gewesen.

Auch Künstler Brody Condon nähert sich dem Thema der Gewalt in Videospiele von einem anderen Blickpunkt her. Er bedient sich des technischen Potentials der Videospiele aus den 1990er Jahren. In Titeln wie z.B. *Doom* oder *Quake* war es verhältnismäßig einfach möglich, in den Quelltext der Software einzugreifen. Daraus entstand eine *Modding-Kultur* und die Perspektive für Künstler:innen, ihre Medienintervention zu realisieren.

Condon greift mit der Videoarbeit *Adam Killer* die medienpolitische Situation im Kontext des *Columbine Massakers* auf.⁵⁰¹ Er abstrahiert dabei nicht nur seine eigenen Gewaltfantasien, sondern visualisiert ein gesellschaftliches Trauma im Medium Videospiele, eben jenes Mediums, das zum Sündenbock des Massakers wurde und später noch öfter werden wird. Die *Denver Post* berichtete daraufhin über forensische Ergebnisse von 2007, dass die Attentäter zur Tat schritten, nachdem ihre Eltern ihnen den Zugang zu ihrer Spielsoftware unterbanden und belegte damit, dass Behauptung eines Zusammenhangs von Gewaltausbruch mit der Gewaltdarstellung Spiels auf tönernen Füßen stünde.⁵⁰²

Im Video *Adam Killer* von 1999 zielt eine nach vorn gerichtete Schussfeuerwaffe, knapp abgeschnitten vom unteren Bildrand, in einen weiß gestreiften, blinkenden Raum.⁵⁰³ Geführt wird die Waffe aus der Ego-Shooter-Perspektive. Figuren driften plötzlich von unten in die Bildmitte. Wie in einer Halle aus Schaufensterpuppen erscheinen endlose Wiederholungen einer einzigen Person auf dem Bildschirm. Alle sind komplett weiß gekleidet. Die Personen *glitchen* in einer kaleidoskopartigen Multiplizierung. Auf einer Wand im Hintergrund spiegeln sie sich zu unheimlicher Größe. Brody Condons Charakter richtet die Waffe auf einen dieser Männer und drückt ab. Mit einem lauten Knall fällt der Beschossene zu Boden; der antiseptisch-weiße Boden ist jetzt mit Blut bespritzt. Weitere Charakter-Kopien

⁵⁰¹ <https://vimeo.com/92341043> (Zugriff: 17.01.2019): Drei Jahre später ist der Link leider vom Netz genommen

⁵⁰² <https://www.denverpost.com/2007/07/04/study-links-computer-denial-to-columbine/> (Zugriff: 18.01.2019)

⁵⁰³ <https://vimeo.com/92341043> (Zugriff: 17.01.2019): Drei Jahre später ist der Link leider vom Netz genommen worden, so auch das Interview. Online zu finden ist nur noch ein stark verpixeltes Bewegtbildexzerpt auf Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=8f505Yw9gr8> (Zugriff: 28.03.2022)

werden beschossen, fallen hin. Die Hintergrundwand vergrößert das Massaker wie unter einem Brennglas. Die Blutspritzer werden dargestellt, gleichzeitig erscheinen eckige, rote Flächen, ebenfalls von Spritzern befleckt. Die Bluttapete im Hintergrund reagiert auf das Geschehen im Vordergrund. Golden glänzende Patronenhülsen werden wie Schmuckstücke über den Boden verstreut; sie erscheinen ebenfalls vergrößert auf der Rückwand. Die Kopien der Ermordeten verharren in Gleichgültigkeit, ändern aber ihre Position gerade so, dass sie ihre Rolle als *Idle Animations*⁵⁰⁴ wahrnehmen können. In den Zeiträumen zwischen den Ladevorgängen sind Handlungen und Reaktionen der Spielcharaktere, wenn sie überhaupt stattfinden, zweckfrei, wirken geträumt und wie *Luftboxerei*.

Ein Beispiel dieser interaktiven *Ladebildschirmcharaktere* findet sich in der *Assassins Creed*-Reihe. Hier ist die Anmutung der besprochenen Zwischenwelt eher mit dem Gefühl einer im Pausenmodus festhängenden Traumwelt vergleichbar: Das sogenannte *logging*⁵⁰⁵ beschreibt eine aktive Tätigkeit ohne aktives Bewusstsein – wie bei Delphinen, die im Schlaf schwimmen. Gerade bei *Assassins Creed IV Black Flag* verfügt die Ladezwischenwelt mit ihrer wellenartigen Oberfläche oft über eine Art Unterwasseratmosphäre.

Condons *NPCs* bewegen sich wie in einem visuellen Äther, der sich zwischen die Spielwelten schiebt und sichtbar wird, wenn ein Spielstand geladen wird oder nach einem digitalen Tod neu geladen werden muss.

In seiner Arbeit wirkt der vom Künstler ermordete *Idle-Animation*-Charakter dadurch, dass er sich wie ein perfektes Opfer durch generische Wiederholung entmenschlicht und ohne Ausdruck von Schmerz und Leid bleibt. Das Gesicht des *NPCs* entnahm Condon hierzu dem Antlitz seines Freundes Adam, den er in *Adam Killer* tausendfach niedermetzeln ließ. Die vielfache Vernichtung seines Freundes verarbeitet die Diskrepanz von medial vermittelter Gewalt und ihrem ursprünglichen bedeutungsführenden Kontext.⁵⁰⁶

⁵⁰⁴ *Idle Animations* sind Darstellungen von sich im Pausenmodus oder im inaktiven Modus befindlichen Charakteren im Spiel. Zu *Idle Animations* werden sie dann, wenn sie sich trotz ihrer Inaktivität organisch leicht bewegen, z.B. kratzen oder strecken, um ihre Belebtheit zu erzählen.

⁵⁰⁵ <https://www.scientificamerican.com/article/how-do-whales-and-dolphin/> (Zugriff: 18.01.2019)

⁵⁰⁶ "Me and my friends were looking the Columbine Killings which just happened. We we're sitting and looking at the list of victims. I am sure everybody is familiar with the killings that happened in Colorado at the highschool. [...] And so me where looking to the list of victims in newspaper and saying "oh, you know, the skater kid, I wouldn't shot him or this jock kid I would have just totally destroyed that guy. [...] And then I realized that weird disconnect between images of violence and their original context in meaning. And I didn't necessarily understand

Denn anlässlich des Massakers in Colorado wunderte sich Condon über die emotionale Kälte, die er und sein Freund beim Konsum medial vermittelter Bilder der Opfer des Ereignisses empfand.

Statt Empathie zu empfinden, spielten er und sein Freund beim Betrachten der Opfer in den Zeitungsbildern die Entscheidungsfrage durch, wen sie hätten verschont oder nicht verschont hätten, wären sie selbst die Amokläufer gewesen. Das Unbehagen an ihrer abgeklärten und möglicherweise als unangebracht empfundenen Reflexion wurde dann zur Hebamme der Arbeit *Adam Killer*, wie Condon in einem Video erklärt.

507

Dabei ist die Herangehensweise nicht durch eine medienkünstlerische Ausbildung geprägt. Condon beschreibt *Adam Killer* als Dokumentation einer Performance im digitalen Raum⁵⁰⁸ und kritisiert damit gleichzeitig die Leere endlos wiederholbarer Gewaltdarstellungen im Medium.

Anstatt das Blutvergießen und Morden in der Unterhaltungssoftware vordergründig zu beanstanden, nimmt er eben dieses Medium, um in ihm die allgemeine Gleichgültigkeit zur gesellschaftlichen Gewaltwahrnehmung anhand seiner persönlichen Erfahrung zu verarbeiten:

Die Darstellung seines Freundes sollte eigentlich ein Näheverhältnis zu den *NPCs* erzeugen. Doch durch die generische Multiplizierung des Charakters verblasst die Einzigartigkeit des bekannten Gesichtes, verschwindet die Empathie. Der Freund ist endlos vorhanden.

Was mit einem plötzlichen Unbehagen im Moment des ersten Schusses beginnt, stumpft mit seiner Wiederholung ab – vor allem, weil unmittelbare Schmerzreaktionen der Getöteten ausbleiben. Umgekehrt wird der Schuss zur

if that was a personal issue or an American cultural issue, a generational issue. But one way for me to start to come to terms with that, and bring all the sculpture and performance into the game was *Adam Killer*. I just created a friend which was a sort of to reconnect images of violence and meaning by creating the original meaning by creating an image of a friend and shooting him again and again and again.”

<https://vimeo.com/9234104> (Zugriff: 17.01.2019)

⁵⁰⁷ “Intuitive working on trauma via play. So working out the domestic trauma, the traumas in my domestic environment at that time through one modification of an existing piece of commercial media. And this came very naturally at that point. [...] What you have there is also this important early piece of information that drove my work now. Which again is the projection of self into this other images into other spaces.” <https://vimeo.com/9234104> (Zugriff: 17.01.2019)

⁵⁰⁸ “I didn’t necessarily feel comfortable putting it out as software. More thinking about [...] just showing documentation of performance which is classic 60/70s style of dissemination.”
(*Ebd.*)

teilnahmslosen Aktion, da er endlos wiederholt wird. Zwar wurde die Arbeit vor nun fast zwanzig Jahren realisiert, die Kritik an dem tendenziell aggressiven Handeln im Videospiel bleibt aber aktuell. Denn die Spielenden gehorchen für gewöhnlich den Vorgaben des Spiels, bleiben aber gleichgültig gegenüber den potentiellen Konsequenzen, denn diese wirken sich nur auf das Gameplay und den Score aus, bleiben aber innerhalb der Erzählung meist folgenlos.⁵⁰⁹

Die 2000/2010er : Hyperrealismus und Militainment

In den 2000er Jahren erhält das digitale *Theatre of War* im Videospiel eine glänzende Oberfläche, die den Wunsch einer fotorealistischen Realitätswiedergabe übererfüllen wird und den bisherigen Bildzauber übertrifft.

Durch technologische Entwicklung ermöglicht, macht es sich das Medium zum Ziel, durch höchste Darstellungspräzision die Effekte der physischen Realität zu übertreffen. In den 1970er Jahren entwickelte sich ein kunsthistorischer Stil – *Hyperrealismus* genannt – der das Genre des *Fotorealismus* mit seiner Detailtreue zu übertreffen versucht. Im Videospiel dient der *Hyperrealismus*, um Unvermittelbares zu visualisieren. Der Horror von Gewalt und Krieg wird zu einem bizarr-genussvollen Effektfeuerwerk, Magie und Mystery treten bis in die Poren von Drachen und Zombies hochaufgelöst ins Bild. "The expressions of visual culture at issue here are exemplary instances of this proclivity to form and spectacle."⁵¹⁰ In Hinblick auf eine Gegenüberstellung von Werbung und Disneys *Toy Story* beschreibt Andrew Darley eine Art "visual impossibility", die zum Tragen kommt und einen offenkundigen fotorealistischen Anthropomorphismus z.B. von Gegenständen oder Tieren erzeugt.

511

"Nowadays the majority of adversaries - monsters, zombies, aliens and so forth - are rendered and animated with the same high levels of surface accuracy and increasingly this is combined with a persuasive anthropomorphism."⁵¹²

⁵⁰⁹ "What was important was stripping a larger sense of narrative from the game space and then trying to understand what I could do in one space. What repetitive action could I do in in one space over and over again. [...] The easiest way to do is to killing my friend over and over again became that one repetitive action. And I performed it life and it was never an interactive peace."

⁵¹⁰ Andrew Darley: *Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media.* genres. New York, London 2000, S. 81

⁵¹¹ Ebd. S. 85

⁵¹² Ebd. S. 30

So wie der Apfel, der perfekt ausgeleuchtet ist, zu stark glänzt und keinerlei Makel aufweist und dabei die Glaubwürdigkeit essbar zu sein verliert, so kämpft der *Videospiel-Hyperrealismus* in seiner Perfektion mit dem Realitätsbegriff der Vorstellung um die Deutungshoheit und Wahrheitsgehalt. Über die Nachvollziehbarkeit der Darstellungen im Spiel schreibt Matthew Thomas Payne:

“To be realistic, there must be meaningful connections between a game’s formal design elements and its users’ play contexts. If, however, there is disaffecting discord between the game’s textual claims about reality and the player’s personal experiences of the reality simulated on screen, the game loses its credibility.”⁵¹³

Payne erklärt, was er mit “connections between a game’s formal design elements and its users’ play contexts”, meint:

“Thus, the user’s play environment and his or her life history come together as the experiential backdrop against which the seeming reality or unreality of a gaming experience is judged...”⁵¹⁴

Die hyperreale Abbildhaftigkeit der Realität in gegenwärtigen Titeln der letzten zwei Jahrzehnte sind genau der Grund einer paradoxalen, da entfremdenden Annäherung an die Realität. Der Hyperrealismus überspitzt und perfektioniert nicht nur seine Darstellungen, sondern er setzt die Rahmungen seiner Bildfindungen selektiv ein. Sich auf Payne beziehend schreibt Soraya Murray dazu:

“In this critique of militainment, Payne contends that the photorealism of the imagery and immersive aural elements of these games provide a formal fidelity, while often eliding larger and much more problematic realities of war that tend to be far less cinematic.”⁵¹⁵

⁵¹³ Matthew Thomas Payne: War Bytes. The Critique of Militainment in Spec Ops: The Line. 2014, <http://www.mattpayne.com/wordpress/wp-content/uploads/2020/01/War-Bytes.pdf>, (Zugriff: 10.03.2021)

⁵¹⁴ Ebd.

⁵¹⁵ Soraya Murray: On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space. New York 2018, S.127

Das ist wenig überraschend, wenn man in Betracht zieht, dass Videospiele, um die Balance zwischen Kriegsdarstellung und Spielbarkeit zu gewähren, eine unheimliche Behaglichkeit erzeugen, die Gewalt ästhetisiert. So fallen zum Beispiel die Spielenden in *Battlefield V* (EA DICE, Criterion Games, 2018) – nachdem sie *ausreichend* von Projektilen getroffen worden sind – zu Boden. Der Avatar streckt, sich verzweifelt blutend am Boden windend, seine Hand nach Hilfe aus und ruft nach lebensrettender Unterstützung, nach heilenden *Teammates*. Selbst die Todesschreie der Charaktere sind mit ihrem kurzen Wimmern und Flehen auf eine reduzierte und erträgliche Art gestaltet. Der *Hyperrealismus des Krieges* betrifft somit eben nicht nur die visuelle, sondern auch die akustische Ebene. Murray spricht von *Militainment*, einem von Holger Pötzsch und Philip Hammond geprägten Begriff.⁵¹⁶

Hammond und Pötzsch beschreiben, dass gegenwärtige akademische Diskurse über das *Militainment* die Repräsentation und die Erzählweise von Kriegsdarstellungen innerhalb der Triangularität zwischen der Spieleindustrie, technologischer Entwicklung und militärischem Interesse untersuchen.⁵¹⁷ Der Brennpunkt läge hier weniger auf der grundsätzlichen Debatte über die Legitimierung des Spannungsfelds von Krieg und Spiel und deren Auswirkung auf Politik und Gesellschaft als auf der Frage, wie die Repräsentation von Krieg im Spiel auf das Realitätsbewusstsein übertragen werden kann.

Krieg im Videospiel funktioniert als dominantes Setting, weil es den Antagonismus der Spielenden im Kampf gegeneinander oder den Computer in ein von ihrer eigenen Realität entkoppeltes, mit Spannung aufgeladenes partizipatives Bühnenbild verlagert. Krieg selbst als mörderisches Massentrauma ist nicht spielbar, nur abstrahiert simulierbar als Choreographie von Avataren. Dort, wo der *Hyperrealismus des Krieges* zu den Waffen greift, werden seine perfekt ausgeleuchteten Bilderwelten

⁵¹⁶ “[...] In such studies, games are often treated as only one element in a multi-medial and multi-modal military-culture-propaganda nexus that has been variably labeled militainment, (Stahl, 2010), military-entertainment complex (Andersen, 2006; Andersen & Mirrlees, 2014), or military-industrial-media-entertainment network (Der Derian, 2009).” Holger Pötzsch, Philip Hammond: Approaching the War/Game Nexus. Special Issue - War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play, *Game Studies*, <http://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond> (Zugriff: 11.03.2021)

⁵¹⁷ “Today, critical scholarly discourse on the relation between war and games no longer directs much attention to the possible civilizational and civilizing aspects of a rule-bound play element in politics and culture. Rather, research addresses the way games represent – and indeed frame – wars, and emphasize the often close connections between the game industries, technological developments, and military interests.” Ebd.

zu anziehenden Spektakelmaschinen, die den technischen Traum der freudvollen Schlacht träumen. Das Kriegsspiel kommt ohne Lust auf den tödlichen Ausgang nicht aus.

Das mag auch darin liegen, dass seine Mediengeschichte im Zeitpunkt seiner Kommerzialisierung in den 1990ern und seines explosionsartigen Erfolges der 2000er Jahre durch seine aufwändigen Budgets und den Strukturkonservatismus seiner Marketingabteilungen von den Erfolgskonzepten früher Shootertitel wenig abweicht, sondern daraus Hybridformen – z.B. *Action Adventures* mit Shooter-elementen und Survivalaspekten und Subgenres wie Taktikshooter, *MOBA*, Stealth Shooter, Survivalhorror etc. in endlosen Sequels ableiten. Max Horkheimer und Adorno benennen diese Tendenzen schon lange vor dem Erscheinen des Videospiele:

“Einstweilen hat es die Technik der Kulturindustrie bloß zur Standardisierung und Serienproduktion gebracht und das geopfert, wodurch die Logik des Werks von der des gesellschaftlichen Systems sich unterschied. Das aber ist keinem Bewegungsgesetz der Technik als solcher aufzubürden, sondern ihrer Funktion, in der Wirtschaft heute.”⁵¹⁸

Und sie schließen daraus, dass “die technischen Medien [dadurch] untereinander zur unersättlichen Uniformität getrieben [werden].”⁵¹⁹

Denn Videospiele – vor allem *Triple-A*-Titel – werden für Multimillionen-Umsätze programmiert; Experimente sind Wagnisse für Investoren. Und so verfestigte sich der Trend, jene bewährten Erfolgsrezepte weiterhin zu perfektionieren und auszubauen, mit denen das Medium einst seine Heimcomputer-Geschichte begann. Das Ergebnis ist im *Triple-A*-Sektor eine überschaubare Zahl an Gameplayfunktionen, die sich in der Regel mit Kämpfen, Krieg und Expansion befassen.

⁵¹⁸ Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Amsterdam 1947, S.145

⁵¹⁹ Ebd. S.148

Alternativen zur Kriegshegemonie in der Videospiegelindustrie

Es ist durchaus denkbar – will man spekulieren – dass das Medium in einer politisch-ökonomisch anders strukturierten Gesellschaft eine vom kriegerisch-kompetitiven abweichende Gameplayhegemonie bieten könnte. Denn es liegt auch an den innovationshemmenden Eigenschaften des Kapitalismus, dass die Industrie in einer Schleife von Ähnlichkeiten festhängt. Denn Gameplay, Setting und Charakterdarstellung sowie vor allem Story werden von Umfragerhebungen, *Best Practice-Modellen* und einem Beharren auf dem Reproduzieren eines *Common Sense* abhängig gemacht. In den Erzählungen feiert man individualistische Tugenden mit schalen aber exzeptionalistischen Heldentropen und deren kriegerischen Taten, während die Zielsetzung des Spiels in Wettbewerbselementen wie Highscores abgebildet wird. Dazu kommt der Erfolg von *Battle Royale-Titeln* in der zweiten Hälfte der 2010er Jahre, in denen nur eine:r von vielen gewinnen kann.⁵²⁰ Im *Militainment* geht es um das Abgreifen von Belohnungen im Wettbewerb gegen Maschinen und andere Spielende als elementares Spiel und Motivationsprinzip. Zwar gibt es Spiele, die vermehrt durch abgestimmtes kooperatives Gameplay herausstechen, wie *Sea of Thieves* (Rare, 2017), in dem ein Piratenschiff von mehreren gleichzeitig über den Prozess der Arbeitsteilung gesteuert wird, in dem Steuerruder, Segel, Kanonen, Reparaturwerkzeuge und Ausguck bedient werden müssen. Dieses "arbeitsteilige" Spielen ist für den Fortschritt und die Überwindung von Gefahren und den Sieg über Antagonist:innen unabdingbar. In *Sea of Thieves* wird sogar das gemeinsame Musizieren zur durchchoreographierte Gruppenerfahrung. Oder aber auch Titel wie *Valheim* (Iron Gate AB, 2021), in denen das kollaborative Erkunden und Überleben die Spielerfahrung maßgeblich vertieft. Dennoch steht eine Masse von kompetitiven Spielen den einzelnen kollaborativen Titeln gegenüber, wobei hinzuzufügen wäre, dass selbst die eigene Spieler:innen-Gruppe in vielen Games nach den Gefechten

⁵²⁰ "According to DFC's [DFC Intelligence - Gaming Market Reports, Anm. des Autors] numbers, this year [2019, Anm. des Autors], revenue generated by battle royale games will increase by 32% over 2018, surpassing \$5 billion by 2020. Fortnite has consistently led the pack since it's launch, claiming 31% of global battle royale revenue, followed by PUBG, Garena Free Fire, Knives Out, and Apex Legends." Sam Desatoff: Report: Battle royale revenue to surpass \$5 billion by 2020 [DFC Intelligence], 2019, <https://gamedaily.biz/article/1199/report-battle-royale-revenue-to-surpass-5-million-by-2020-dfc-intelligence#:~:text=According%20to%20DFC's%20numbers%2C%20this,Knives%20Out%2C%20and%20Apex%20Legends.> (Zugriff: 12.03.2021)

oder der Erfüllung von Quests in einem Highscore gerankt werden. Auch in Singleplayertiteln kommt es vor, dass nach absolvierter *Quest* (Auftrag) ein Highscore erscheint, der die Spielenden, die sich während der Quest nie begegnet sind, miteinander vergleicht, um ihnen einen Platz in der Hierarchie zuzuweisen. Wie anfangs erwähnt, stellt sich die Frage, ob in anderen politischen Ökonomien andere Gameplays wie z.B. in sozialistischen Regimen eher kollaborative Spiele als kompetitiv-militärische Ansätze verfolgt werden würden. Da mit dem Fall des Eisernen Vorhangs nur mit wenigen Ausnahmen die gesamte Welt in einen globalen Spätkapitalismus eintrat und sich die Kommerzialisierungsphase der Videospiele den 1990ern rasch beschleunigte, ist diese Frage spekulativ. Davor gab es auch in kommunistischen Ländern vor 1989 eine Spielekultur. Jaroslav Švelch berichtet in seiner Dissertation von 2018 *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games* vom weitreichenden Interesse an Videospiele in einem sozialistischen Kontext. Er beschreibt die Szene, in der in staatlich konzessionierten Clubs die Teilnehmer:innen ihrem Hobby mit Mikrocomputern nachgingen, wie folgt:

“Many of the games discussed in this book would be considered ‘bad’ by contemporary players, because of their technical deficiencies and an uneven game design. Perhaps Czechoslovak homebrewers did not know how to make a quality game, or perhaps they did not try. However, the lack of knowledge was also liberating. Czechoslovak homebrew production into the 1980s is amazing in its thematic diversity. People wrote games about *Indiana Jones* and *Flappy the mole/chicken*--but they also wrote about their friends, their favorite songs, and anti regime protests. They programmed in a carefree atmosphere, without pressure to conform to industry norms--although with a bit of peer pressure. Their titles may not have excelled in gameplay, but they abounded in immediacy and homegrown charme. Today we might label them ‘indie’ games, a term that denotes a counterpoint to mainstream corporate production.”⁵²¹

⁵²¹ Jaroslav Švelch: *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, London 2018, S.219- 220

Wichtig ist, herauszustreichen, dass die beschriebene Atmosphäre beim Spieleprogrammieren mit vergleichsweise geringem Druck der Spieleindustrie zustande kam. Niemand weiß, wie an realsozialistischen Orten wie die Tschechoslowakei eine spätere Etablierung des Mediums ausgesehen hätte und ob sie ohne die Kommerzialisierungsphase – wie sie in den 90er und 2000er Jahren im Westen stattfand – eine weniger kompetitiv-militärische Ausprägungsform gefunden hätte. Der Krieg bleibt erstmals eine Konstante im Setting gegenwärtiger Games, der Wettbewerb steigert sich in noch einem jede:r gegen jede:n in relativ neuen Genres wie dem *Battle Royale*.

Dennoch kann, um noch einmal ein Spiel mit der Spekulation anzuregen, der Videospiele-Markt, sofern er verstärkt mit Social Media-Aspekten kokettieren sollte, sich auch zukünftig in eine kollaborative Richtung ausprägen, die vorerst dem *Indie-Sektor* zugesprochen wird. Die Frage wird sein, zugunsten welcher Weltanschauungen diese kollaborativen Spiele dann im *Triple-A-Markt* realisiert werden, angesichts dessen, dass Experimente wie die des Technologieunternehmens *Meta* einen ganzheitlichen Zugriff auf den arbeitenden Körper seiner Konsument:innen anstreben.

Kriegsdienstverweigerung

Bauernhäuser vor Feldern, dahinter ein Wald; Vögel zwitschern, und vor dem Streuhof steht ein alter Traktor. Scrollt man vor Kriegsbeginn durch die Maps von *Company of Heroes 2* (*Relic Entertainment, Feral Interactive, 2013*) bietet sich ein pittoreskes Bild von alten Steinhäusern und Hainen. Die Welten der Videospiele breiten ihre Idyllen friedlich aus, bevor die Spielenden die hyperreale Harmonie mit dem Getöse von Armeen und Zerstörung heimsuchen. Noch hört man Bäche gurgeln; die Welt scheint ein freundlicher Ort zu sein.

Später dann graben sich Bomben in die Gärten und wuchten sich Panzer durch die Katen der Landbevölkerung, als wären sie aus Karton. Von Stalinorgeln zerfetzte Baumstümpfe stehen wie in die Erde gerammte Streichhölzer da und glühen. Fast bereitet es Freude, die Zerstörung romantischer Naturszenen mit dem Bombast des Kriegstheaters wie Landschaftsgestaltung zu betreiben – gleich einem

kriegerischen *Terraforming*, das nach dem nächsten Laden in die selbe *Map* vollständig rückgängig gemacht werden kann. Sind die Spielenden noch nicht da, scheint alles aufzuatmen.

In Benjamin Nuels Kurzfilm-Serie *Hotel* (2008) sitzen die Avatare von *Counterstrike* vor dem Eintreffen der Gamer:innen endlos wie in Warteräumen, bevor sie für die Spielenden performen müssen.⁵²² *Counterterrorists* spielen mit Terroristen (alle männlich vertont) Karten, ohne ihre Sturmhauben abzulegen. Sie fadisieren sich im leeren Luxushotel der *Map* und durchwandern die Gänge des Palastes oder befahren mit dem Jeep das Gelände. Der Dialog zwischen den ruhenden Kriegern beginnt mit "You hearing these birds?" Sie sind gefangen im *Skydome* des Spiels, der sich wie eine Käseglocke über die *Map* stülpt. In einem Zimmer besprechen die Kämpfer die Handlungsabfolgen, die sie für die Spielenden im Moment des *Spawns*⁵²³ ausführen werden. In *Hotel* werden die Avatare zu Schauspielenden, die für die Gamer:innen als Kompars:innen eingesetzt werden. Die *Map* entlarvt sich hier als eine Welt, die der physisch-realen ähnlicher ist, sie rückt näher als das Bühnenbild eines Kriegstheaters, das eigentlich aus friedlichen Bestandteilen zusammengebaut ist. Benjamin Nuel scheint das *Pastiche* einer Normalität der friedlichen Welt wieder zurückzugeben. Die Avatare eines Shooters werden zu Menschen, die sich in alltäglichen Dialogen unterhalten, sobald der Krieg im Videospiel ausfällt. Sie geben ihren Körper dem Frieden zurück und entlarven damit den ästhetischen Pathos von Krieg in Videospielen.

Counterstrike (ab 1999, Valve u.a.) gilt als einer der Posterboys des kompetitiven Militär-Shooters. Ursprünglich war es als eine Modifikation von Valves *Half Life* (1998) angelegt, ab der Version 1.6 in einer eigenständigen Version erwerbbar und von diesem Zeitpunkt an ohne *Half Life* spielbar. In *Counterstrike* spielen *Counterterrorists* gegen Terroristen. Im kriegerischen Wettbewerb um das Bombenlegen und -entschärfen sowie die Geiselnahme und -befreiung profitierte das Spiel maßgeblich durch seine Etablierung als eines der ersten Onlinespiele und

⁵²² <https://www.youtube.com/watch?v=4Kp9yBR3CDE> (Zugriff: 09.02.2022)

⁵²³ Mit *Spawnen* wird das Laden eines Avatars in die Spielwelt bezeichnet.

LAN-Party-Bestseller von der Übertragung der Spielwelten ins Internet. Es wurde so zu einem der ersten Titel, in dem die *Maps* zu einem sozialen Raum erweitert wurden. Trotz seiner gealterten Grafik blieb es jahrzehntelang einer der meistgespielten aber auch umstrittensten Shooter, besonders in Hinblick auf die sogenannte *Killerspiele-Debatte*, in denen es als Sündenbock herangezogen wurde, um Schulmassaker vor allem in den USA zu erklären. Ähnlich wie in der Praxis der *Speed Runs* findet sich aus *Counterstrike* kommend eine reiche Kultur des *emergent gameplays* – in dem Spielende eigens von ihnen entwickelte Spielregeln einführen, die von den Entwickler:innen nicht vorgesehen wurde. *Speedruns* sind ein Beispiel dafür. Hier versuchen die Spielenden, sich beim Durchspielen der Geschichte in der Geschwindigkeit zu übertreffen und dabei *loopholes* – also z.B. Bildfehler – auszunutzen. Ähnliche Community-Aneignungen gibt es auch in *Counter Strike*, an denen sich eine unübersehbare Zahl von Enthusiast:innen beteiligen.

Eine der Zweckentfremdungen – im Sinne einer Umnutzung der Spielweise – ist als *Surfing Map* bekannt. Der *Modder* Charlie Joyce (alias *Mariowned*) rutschte beim Spielen vom Dach und merkte sich daraufhin die angenehme seitliche Abwärtsbewegung.⁵²⁴ An der Schräge der Textur entlang gleitend, entdeckte er, dass in Richtung der Breite der schrägen Wand entlang geschlittert werden kann, wenn der Avatar gleichzeitig zur Seite gesteuert wird. Das setzt aber Meisterschaft voraus. In *Valve Hammer*, dem *Level-Editor* von *Half-Lifes Goldsource Engine*, baute *Mariowned* für *Counter Strike 1.6 surf_the-gap* – eine Map mit einer simplen Rutsche. Angereichert durch eine Komplexitätssteigerung und neu dekoriert, entwickelte er weitere *Surf-Maps* mit Titeln wie *Christmas*, *Egypt*, und *Ninja*. Hier führen Rampen hinein in Welten mit Marmorlöwen in den Vorgärten romantisierender Kitschkultur oder engen Höhlensystemen mit lavarotem Gestein. Von 2004 an wurden seit *Mariowned*s erster Rampe von der Community mehr als 122 202 *Surf-Maps* für diverse *Counter Strike-Sequels* gebaut. Darunter befinden sich ausgeklügelte Rutschen mit Minigolf-Themen, dem Universum als Landschaft und diverse *Herr der Ringe* Kulissen. Innerhalb der *Surfing-Kultur* etablierten sich Wettbewerbe mit

⁵²⁴ Steven T. Wright: The unlikely origin of Counter-Strike surfing. In: <https://www.eurogamer.net/articles/2019-02-15-meet-the-guy-who-accidentally-invented-surf-maps-in-counter-strike> (Zugriff: 19.03.2021)

Juror:innen und ihren klingenden Namen, wie *Hardex*, *Juxtapo* und *Tioga060*, die als *Surf-Maps-Veteran:innen* andere Spielende bewerten.

Climb Maps entwickelte sich als ähnlich gelagertes Phänomen aus *Counter Strikes* enthusiastischer *Moddingszene*. In Wettbewerben treten auch hier die Spielenden friedlich aber unter Zeitdruck gegeneinander an, um über Parcours an klobigen Landschaftselementen auf mindestens 1418 themenspezifisierten *Maps* mit komplexen Strukturen entlang zu hüpfen – nicht zu verwechseln mit dem *Bunnyhopping*.⁵²⁵

Eine weitere Umnutzung von *Counter Strike* ist das Phänomen des *Prop Hunts*. Mittels *Mods* werden Spielende selbst zu *Counter Strike-Requisiten*: Zu Beginn des Spiels übernehmen die Spielenden die Körper von Gegenständen wie Computer, Topfpflanzen oder Regalen, die dem Fundus des Titels zu entnehmen sind. In populären *Maps* wie der *Office-Map* starten sie dann gleichzeitig als Computer, Bürosessel oder andere Möbelstücke. Hastig huschen sie durch die Räume, auf der Suche nach dem perfekten Ort. Wie im Film *Die Schöne und das Biest* stehen sie unbewegt in einer Ecke oder auf dem Tisch, sobald eine menschliche Person den Raum betritt. Sie sucht die Objekt-Spielenden daraufhin, um sie als verwandelte Avatare zu enttarnen. Der Person muss dabei die Karte in allen Details bekannt sein, um die Orte der gewöhnlich platzierten Gegenstände von den Avataren zu unterscheiden, die z.B. als Dosen getarnt in einer Ansammlung von Müll ausharren. Denn beim Schlagen von gewöhnlichen Gegenständen, die keine Avatare sind, nehmen die Suchenden selbst Schaden.

Das Bild eines *Counterterrorists*, der auf eine Karteibox schießt, die als Avatar vom Computer daneben enttarnt wurde und daraufhin zu flüchten beginnt, ist bizarr. Die Umnutzung der *Shooter-Maps* zu *Prop Hunts* ist ein prominentes Beispiel für *emergent gameplay*, in dem die Community innerhalb eines militärischen Settings eigene, friedliche Spielweisen entwickelt.

⁵²⁵ *Bunny-hopping* ist eine Fortbewegungstechnik, in dem beim Hüpfen eine Geschwindigkeitssteigerung erreicht wird, ebenfalls ein Spielen gegen den Code.

Total Refusal begann mit der Selbstbezeichnung "Digital Disarmament Movement" – der "digitalen Abrüstungsbewegung", bevor sich das Kollektiv in "pseudomarxistische Medienguerilla" umdefinierte. Die Arbeit des Kollektivs reiht sich damit in eine Tradition von Künstler:innen ein, die gegen das kriegsversessenen Mainstream-Medium intervenieren und dabei pazifistische Aktionen ins Zentrum stellen. Die Verbindung des Militärischen mit dem Massenmedium ist jedoch Teil des kapitalistisch-industriellen Komplexes, weshalb sich Total Refusal zur Aufgabe gemacht hat, den ökonomischen Implikationen von Videospiele nachzuspüren und dabei die kriegerischen mitzudenken.

Literaturverzeichnis

Ablinger, Franz: Spacewar!, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016

Agamben, Giorgio: Die Geburt des Sicherheitsstaats. In: LeMonde Diplomatique 2014,
<https://monde-diplomatique.de/artikel/!380092> (Zugriff: 01.04.2020)

Akchelor, Evgenii / Galanina, Ekaterina: Virtual World Of Video Games.
https://www.academia.edu/29429127/Virtual_World_Of_Video_Games (Zugriff: 01.05.2020)

D'Argenio, Angelo M.: Statistically, video games are now the most popular and profitable form of entertainment,
<https://gamecrate.com/statistically-video-games-are-now-most-popular-and-profitable-form-entertainment/20087> (Zugriff: 07.08.2020)

Bach, Richard: Die Möwe Jonathan. Frankfurt am Main, 1970

Baggs, Michael: How this Grand Theft Auto stream is highlighting US gun crime. 2018,
<https://www.bbc.com/news/newsbeat-44820473> (Zugriff: 23.06.2020)

Bailey, Benjamin: Greetings and compliments or street harassment? Competing evaluations of street remarks in a recorded collection. In: Discourse & Society 1-21, 2017,
https://www.researchgate.net/publication/316708718-Greetings_and_compliments_or_street_harassment_Competing_evaluations_of_street_remarks_in_a_recorded_collection (Zugriff 24.08.2019)

Barthes, Roland: Mythen des Alltags. Paris 1957

Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. Paris 1976

Tilman Baumgärtel: Zu einigen Themen künstlerischer Computerspiele,
http://medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/game_art/6/ (Zugriff: 25.05.2020)

Belting, Hans: An Anthropology of Images. Pictures, Medium, Body. Paderborn 2002,

<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-left-wing-origins> (Zugriff: 01.03.2021)

Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018

Beil, Benjamin (Hg.): Theorien des Computerspiels: Zur Einführung. Siegen 2012, S.209

Bierend, Doug: Why Won't the Cops Fight Each Other in 'Grand Theft Auto 5'? In VICE Magazin.
<https://www.vice.com/en/article/e9n9ka/why-wont-the-cops-fight-each-other-in-grand-theft-auto-5>
 (Zugriff: 02.02.2022)

Bittanti, Matteo: Interview: Alan Butler And The Aesthetics Of The Video Game Re-Enactment. 2017.
 Online verfügbar: <https://www.gamescenes.org/2017/05/interview-alan-butler-.html> (Zugriff: 06.04.2020)

Bittanti, Matteo: Interview: Larry Achiampong And David Blandy. 2016,
<https://www.gamescenes.org/2016/05/interview-larry-achiampong-and-david-blandy.html> (Zugriff: 14.05.2020)

Bojahr Philipp / Herte, Michelle: Spielmechanik, in: Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies), Wiesbaden 2018

Bojahr, Philipp: Krieg, Spiel, Spielverderber. Überlegungen zum Regelbruch im analogen und digitalen Kriegsspiel, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016

Bonnet, Alastair: Situationist Strategies and Mutant Technologies. In: Angelaki. Journal of the Theoretical Humanities 2, 1999

Brack, J. Allen: Inside Blizzard. Regarding last weekend's Heartstone grandmasters tournament, <https://news.blizzard.com/en-us/blizzard/23185888/regarding-last-weekend-s-hearthstone-grandmasters-tournament> (Zugriff: 05.09.2021)

Bröckling, Ulrich: Disziplin. Soziologie und Geschichte militärischer Gehorsamkeitsproduktion. München 1997

Burrill, Derek: Die Tryin'. Videogames, Masculinity and Culture. New York 2008

- Caillois, Roger: University of Illinois Press, Man, Play and Games, Urbana and Chicago 2001
- Campbel, Gordonl: The Hermit in the Garden. From Imperial Rome to Ornamental Gnome. Oxford 2013
- Camus, Albert: The Myth Of Sisyphus And Other Essays. 1955
- Caplan, Anne: Sentimentale Urbanität: Die gestalterische Produktion von Heimat. Bielefeld 2015
- Carbo-Mascarell, Rosa: Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice. 2016, S.1.
Online verfügbar:
https://www.academia.edu/19340588/Walking_Simulators_The_digitisation_of_an_aesthetic_practice
(Zugriff: 31.07.2019)
- Chalk, Andy: Ubisoft executive says politics in games is 'bad for business', In: PC Gamer, 2018,
<https://www.pcgamer.com/ubisoft-executive-says-its-games-are-not-political/> (Zugriff: 04.2020)
- Chase, Mallorie: Revisiting Constant's New Babylon: City Surfaces and Saturation. Santa Barbara 2015, S. 5-6,
https://lisbonconsortium.files.wordpress.com/2012/12/1-mallorie-chase_constants-new-babylon.pdf
(Zugriff: 22.03.2020)
- Jackson Chin, Gabriel / Wells, Gabriel: The 'Blue Wall of Silence' as Evidence of Bias and Motive to Lie: A New Approach to Police Perjury. Pittsburgh 1998
- Chtcheglov, Ivan: Formular für einen neuen Urbanismus. In: Frank Eckardt (Hg.): Schlüsselwerke der Stadtforschung. Wiesbaden 2017
- von Clausewitz, Carl: Vom Kriege. Erstveröffentlichung 1832, Berlin 2010
- Connor, Jak: Red Dead Redemption 2 NPC system explained by Rockstar devs. 2018,
<https://www.tweaktown.com/news/63303/red-dead-redemption-2-npc-system-explained-rockstar-devs/index.html> (Zugriff: 25.03.2020)
- Darby, Kris: Where is the Game?: Walking Simulators as Pedestrian Performances. S.2, Online verfügbar:
https://www.academia.edu/37134740/Where_is_the_Game_Walking_Simulators_as_Pedestrian_Performances (Zugriff: 16.10.2022)

Darley, Andrew: Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres. New York 2000

Debord, Guy: Rapport über die Konstruktion von Situationen (Auszug), 1957,
<http://www.medienkunstnetz.de/quellentext/53/> (Zugriff: 15.12.2021)

Der Derian, James: Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media Entertainment Network. 2001

Desatoff, Sam: Report: Battle royale revenue to surpass \$5 billion by 2020 [DFC Intelligence], 2019,
<https://gamedaily.biz/article/1199/report-battle-royale-revenue-to-surpass-5-million-by-2020-dfc-intelligence#:~:text=According%20to%20DFC's%20numbers%2C%20this,Knives%20Out%2C%20and%20Apex%20Legends.> (Zugriff: 12.03.2021)

Dirkes, Jonas: Cyberpunk 2077. Massive Vorwürfe gegen Entwickler - Crunchtime weiter in Kritik. In:
<https://www.ingame.de/news/cyberpunk-2077-crunchtime-mitarbeiter-vorwuerfe-release-verschiebung-datum-termin-cd-projekt-red-warschau-polen-90067224.html> (Zugriff: 17.08.2021)

Dyer-Witheford, Nick / de Peuter, Greig: Games of Empire. Global Capitalism and Video Games. Minnesota 2009

Eggers, Michael: Texte, die alles sagen: Erzählende Literatur des 18. und 19. Jahrhunderts und der Theorien der Stimme, Würzburg 2003

Elsaesser, Thomas: American Graffiti und Neuer Deutscher Film, in: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Hamburg 1986

Engels, Friedrich: Über historischen Materialismus. In: Die Entwicklung des Sozialismus von der Utopie zur Wissenschaft. London 1892

Felzmann, Sebastian: Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele. 2010,
<https://books.openedition.org/ksp/5139> (Zugriff: 19.06.2020)

Fisher, Mark: Capitalist Realism. Is there no Alternative. New Alresford 2009

Flückinger, Barbara: Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer, Marburg 2008

Gundolf S. Freyermuth: Game Studies und Game Design, in: Klaus Sachs-Hombach, u.a. (Hg.): Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Herbert von Halem, Köln 2015

Fuchs, Mathias: Ludische Mobilmachung. Zur Vollständigen Gamifizierung oder: Du musst Spielen!, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016

Galloway, Alexander: Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Minnesota 2006, S. XI

Galloway, Alexander: Counter-gaming, 2014,
<http://cultureandcommunication.org/galloway/counter-gaming> (Zugriff: 13.10.2020)

Galloway, Alexander: Gaming. On Algorithmic. Minnesota 2006, S.107
 Culturehttp://art.yale.edu/file_columns/0000/1536/galloway_ar_-_gaming_-_essays_on_algorithmic_culture.pdf
 (Zugriff: 20.01.2018)

Ganteföhr, Martin: Operation Pixelkrieg. In: Die Zeit (2007),
<https://www.zeit.de/online/2007/51/Pixelkrieg> (Zugriff: 29.07.2020)

Gerber, Andri: Architectonics of Game Spaces. Or, why you should Play and Design Video Games to become a better Architect, in: Andri Gerber / Ulrich Götz: Architectonics of Game Spaces - The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real. transcript Verlag. 2019 Bielefeld

Gerhardt, Volker: Politik als Ausnahme. Der Begriff des Politischen als dekontextualisierte Antitheorie. In: Reinhard Mehring (Hg.): Carl Schmitt Der Begriff des Politischen. Ein kooperativer Kommentar. Berlin 2003

Grabarczyk, Pawel: "It's like a walk in the park" - on why walking simulators are so controversial. Online verfügbar: <https://philpapers.org/rec/GRAILA-5> (Zugriff: 31.07.2019)

Grayson, Nathan: Twitch Forces U.S. Army To Stop Tricking Viewers With Fake Giveaways. 2020. Online verfügbar:
<https://kotaku.com/twitch-forces-u-s-army-to-stop-tricking-viewers-with-f-1844405124> (Zugriff: 17.1.2021)

Großklaus, Götz: Medien-Zeit, Medien-raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne. Frankfurt am Main 1995

Goffman, Erving: The Presentation of Self in Everyday Life. New York 1959

Golub, Philip S.: Der permanente Ausnahmezustand. In den USA und Großbritannien wurde die Macht der Exekutive auf Kosten der Bürgerrechte ausgebaut. In: *Le Monde Diplomatique*, 2006, <https://monde-diplomatique.de/artikel/!377869> (Zugriff: 28.01.2022)

Günzel, Stephan: *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Campus Verlag, Frankfurt a.M. 2012

Günzel, Stephan: *Krieg im Computerspielraum - zwischen analoger und digitaler Navigation*. In: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt / New York 2016

Hall, Charly: Tom Clancy's *The Division 2* 'is not making any political statements'. *polygon* 2018, <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements> (Zugriff: 16.10.2022)

Hall, Charlie: '3,000-player battle royale. *Harry Potter and the quest to save Salomé*, 2017, <https://www.polygon.com/features/2017/5/2/15501212/elite-dangerous-harry-potter-salome> (Zugriff: 03.06.2021)

Hardey, David: *Biopower Play*, in: Nick, Greig de Peuter: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minnesota 2009

Haug, Wolfgang Fritz / Haug, Frigga / Jehle, Peter / Küttler, Wolfgang (Hg.): *Historisch-kritisches Wörterbuch des Marxismus*. Hamburg 1983-1989

Hart, Casey: *Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars*. <http://gamestudies.org/1702/articles/hart> (Zugriff: 16.10.2022)

Hawranke, Thomas: *Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen*. 2018, https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/3788/file/Hawranke_Thomas_Modding.pdf (Zugriff: 25.05.2020)

Hernandez, Patricia: *There's no such thing as a game without politics or an agenda*, <https://kotaku.com/theres-no-such-thing-as-a-game-without-politics-or-an-a-5939367> (Zugriff: 05.09.2021)

Hernandez, Patricia: *Joining Red Dead Online's most hardcore posse isn't easy*. 2019, <https://www.polygon.com/2019/7/15/20694591/reaper-lords-red-dead-online-gta-online-posse-horse-show-join-recruiting> (Zugriff: 05.07.2021)

Higgins, Charlotte / Armitstead, Claire: Author Tom Clancy dies in Baltimore hospital at age 66, In: The Guardian, 2013, <https://www.theguardian.com/books/2013/oct/02/tom-clancy-dies-aged-66> (Zugriff: 04.10.2020)

Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W.: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Amsterdam 1947

Huizinga, Johan: Homo Ludens. A Study of the Play in Culture, London 1944

Jameson, Fredric: Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Andreas Huyssen, Klaus R. Scherpe (Hg.): Postmoderne Zeichen eines kulturellen Wandels. Hamburg 1986

Jenkins, Henry: Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans, <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/collective%20intelligence.html> (Zugriff: 24.07.2020)

Jones, Steven: The Meaning of Video Games. Gaming and Textual Strategies. Routleg, New York 2008

Juul, Jasper: A Dictionary of Video Game Theory, 2005, <http://www.half-real.net/dictionary/#emergentgameplay> (Zugriff: 28.07.2020)

Kagen, Melissa : Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch. <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen> (Zugriff: 23.10.2019)

Katya, Sonia: Semiotic Disobedience. In: Washington University Law Review, Vol. 84, Nr. 2, 2006

Kim, Matt: Blizzard/Netease Chinese Social Media Account Takes China's Side, <https://www.ign.com/articles/2019/10/10/verified-chinese-blizzard-account-doubles-down-on-political-policy> (Zugriff: 05.09.2021)

Klengel, Robin / Stumpf, Michael / Windisch-Graetz, Franz-Josef: „Not That Into Politics“, Wien 2020. <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

Klengel, Robin / Stumpf, Michael / Windisch-Graetz, Franz-Josef: „Wait a moment before kill ...“ Wien 2020. <https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-moment-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

Knorr, Alexander: Die Deutungsoffenheit der Quelle,

https://www.researchgate.net/publication/253295272_Die_Deutungsoffenheit_der_Quelle (Zugriff: 24.07.2020)

Kočubej, Larisa: Reise nach Moskau. Politik und Propaganda in Russisch- sowjetischen Spielen vor dem Zweiten Weltkrieg, in: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016

Lethen, Helmut: Der Schatten des Fotografen. Bilder und Wirklichkeit. Berlin 2013

Lommel, Michael / Queipo, Isabel / Volker: Einleitung, in: Michael Lommel Lommel, Isabel Maurer Queipo, Volker Roloff (Hg.): Surrealismus und Film. Von Fellini bis Lynch. Transcript. Bielefeld 2008

Lowood, Henry: High-performance play. The making of machinima. Stanford 2006

Lukacs, Georg: History & Class Consciousness. 1923 (verfasst, publiziert: 1967)

Lund, Nicholas: Birdwatching like it's 1889: my bird odyssey in Red Dead Redemption 2. 2019, <https://www.theguardian.com/games/2019/jan/11/red-dead-redemption-2-birdwatching-birds> (Zugriff: 15.12.2021)

Martin, Gareth Damian: The Pervers Ideology of The Division, <https://killscreen.com/previously/articles/the-perverse-ideology-of-the-division/> (Zugriff: 28.07.2020)

McCoy, Alfred W.: Decriminalizing the drug war? In: LeMonde Diplomatique, 2019

Mischkulnig, Lydia: Die Schlachten Reise im Sugoroku. Krieg und Kriegspropaganda im japanischen Gesellschaftsspiel. In: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016

Mill, Stuart: Are All Gamers Actually Marxists? The crisis at the heart of triple-A games publishing is emblematic of the crisis facing capitalism. 2019.

<https://medium.com/swlh/are-all-gamers-actually-marxists-9b106939d818> (Zugriff: 25.08.2021)

Milmo, Cahal: Ronald Reagan 'prepared for historic Cold War meeting by reading Tom Clancy, In: The Independent, 2015, thriller <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/ronald-reagan-prepared-historic-cold-war-meeting-reading-tom-clancy-thriller-a6790036.html> (Zugriff: 04.10.2020)

Müllner, Leonhard: Not That Into Politics, Wien 2020.

<https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/> (Zugriff: 02.10.2022)

Müllner, Leonhard: „Wait a moment before kill ...“ Wien 2020.

<https://www.malmoe.org/2020/12/18/wait-a-moment-before-kill/> (Zugriff: 02.10.2022)

Müllner, Leonhard: Im Spiegelkabinett des Hyperrealismus, Wien 2020.

<https://www.malmoe.org/2020/10/02/im-spiegelkabinett-des-hyperrealismus/> (Zugriff: 02.10.2022)

Muriel, Daniel / Crawford, Garry: Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games, London 2018

Murray, Soraya: On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space. New York 2018

Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York 1997

Mohdin, Aamna: Reagan to Thatcher: Read a Tom Clancy thriller to understand the Soviet Union, In: Quarz, 2015,

<https://qz.com/583822/reagan-to-thatcher-read-a-tom-clancy-thriller-to-understand-the-soviet-union/> (Zugriff: 04.10.2020)

Payne, Matthew Thomas: War Bytes. The Critique of Militainment in Spec Ops: The Line. 2014,

<http://www.mattpayne.com/wordpress/wp-content/uploads/2020/01/War-Bytes.pdf>, (Zugriff: 10.03.2021)

Pfister, Eugen: Von Kriegen und Spielen. In: Krieg und die Spiele. WASD. Bookazine für Gameskultur (2018)

Pfister, Eugen: On Political Communication in Digital Games. Spiele.Kultur.Wissenschaft (2018)

<https://spielkult.hypotheses.org/1614#more-1614> (Zugriff: 29.07.2020)

Piekarz, Mark: Hot War Tourism. The Live Battlefield and the Ultimate Adventure Holiday? Coventry 2007, Online verfügbar:

https://www.researchgate.net/publication/290831556_Hot_War_Tourism_The_Live_Battlefield_and_the_Ultimate_Adventure_Holiday (Zugriff: 23.06.2022)

Pilon, Mary: The secret history of Monopoly: the capitalist board game's leftwing origins. In: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-left-wing-origins> (Zugriff: 01.03.2021)

Prescott, Shaun: Breaking the Game: The Beauty of a Game World's Outer Limits. In: The Lifted Brown, 30.06.2014. Online verfügbar: <https://www.theliftedbrow.com/liftedbrow/breaking-the-game-the-beauty-of-a-game-worlds> (Zugriff: 19.1.2021)

Rauch, Eron: Bridging Worlds: Workified Games I, In: <https://videogametourism.at/content/bridging-worlds-workified-games-i> (Zugriff: 18.08.2021)

Rauscher, Andreas: Playing Situationism, Ludic Spaces in Transmedia Contexts. 2015, S.48, (https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/1781/Navigationen_16_1_41-52_Rauscher_Playing_Situationism.pdf?sequence=1&isAllowed=y, Zugriff: 02.05.2020)

Rauscher, Andreas. Vom Magischen Kreis zum Environmental Storytelling. In: Klaus Sachs-Hombach, u.a. (Hg): Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Herbert von Halem, Köln 2015

Revell, Tobias: Speedrunning or Playing the Playing the Game. 2018 <https://tobiasrevellworkalong.blogspot.com/2018/04/speedrunning-or-playing-playing-game.html> (Zugriff: 26.07.2019)

Roberts, K.E.: Gullfire Over Leningrad: The Glider Navigation Sequence in 'Escape from New York', 1981. 2017, <https://wearthemutants.com/2017/02/14/the-glider-navigation-sequence-in-escape-from-new-york-1981/> (Zugriff: 19.03.2022)

Pöttsch, Holger / Hammond, Philip: Approaching the War/Game Nexus. Special Issue - War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play, Game Studies, <http://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond> (Zugriff: 11.03.2021)

Rooks, Isaac: Panopticon. The Panda Cam & Animal Surveillance. In: Spectator. Technologies of Knowing, 2016 S. 43, online verfügbar: https://www.academia.edu/35163939/Pandopticon_The_Panda_Cam_and_Animal_Surveillance (16.10.2022)

- Saarinen, Teemu: Toxic Behaviour in Online Games. 2017,
<http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201706022379.pdf> (Zugriff: 16.10.2022)
- Salen, Katie / Zimmerman, Eric: Rules of Play: Game Design Fundamentals, Cambridge 2003
- Schädler, Ulrich: Prekäre Ordnung. Kriegsspiel. Panoramablick auf ein schwieriges Kompositum. In: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016
- Schama, Simon : Der Traum von der Wildnis. Natur als Imagination. München, 1995
- Sharrett, Christopher: Genocidal Spectacles and the Ideology of Death. In: Murray Pomerance (Hg.): Bad. Infamy, Darkness, Evil, and Slime on Screen. New York 2004
- Schleiner, Anne-Marie : Cracking the Maze. Game Plug-ins and Patches as Hacker Art, 1998,
<http://switch.sjsu.edu/archive/CrackingtheMaze/note.html> (Zugriff: 15.10.2022)
- Schneider, Frank A. / Grenzfurthner, Johannes / Friesinger Günther (monochrom):
 Context Hacking. How to Mess with Art, Media, Law and the Market. 2013, online verfügbar:
<http://www.monochrom.at/context-hacking-essay/> (Zugriff: 25.11.2021)
- Schwingeler, Stephan: Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material. Bielefeld 2014
- Seyama, Jun'ichiro / Nagayama, Ruth: The Uncanny Valley. Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces. In: Presence 16, 2007
- Seville, Adrian: Das veränderliche Antlitz des Feindes. Eine Studie zu Chambrelents Jeu de la victoire aus dem Jahr 1919. In: Strouhal, Ernst (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016
- Sirani, Jordan: Top 10 Best-Selling Video Games of All Time. Minecraft and GTA V have dominated the last decade, but where do they rank among the all-time bestsellers? 2022,
<https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>
 (Zugriff: 16.10.2020)
- Sloan, Robin J.S.: Nostalgia. Videogames as Playable Game Criticism. 2016,
<https://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames/> (Zugriff: 24.06.2020)

Staudigl, Daniel: Das internationale Recht (oder der Mangel desselben) in Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands. <https://spielkult.hypotheses.org/2475> (Zugriff: 11.06.2020)

Strank, Willem: Platform, in: Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies, Wiesbaden 2018

Švelch, Jaroslav: Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games. Cambridge, London 2018

Tassi, Paul: The Enduring Mystery Of How 'GTA 5' Has Sold 120 Million Copies, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/02/15/the-enduring-mystery-of-how-gta-5-has-sold-120-million-copies/#1438006d1c7b> (Zugriff: 28.07.2020)

Taylor, T.L.: Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture In: Structures of Participation in Digital Culture, J. Karaganis (Hrsg.), 2007

Taylor, Ivy: Ubisoft Massive COO: "We don't want to take a stance in current politics". 2018, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-10-17-ubisoft-massive-coo-we-dont-want-to-take-a-stance-in-current-politics> (Zugriff: 30.07.2020)

Teo, Mark D.: The Urban Architecture of Los Angeles and Grand Theft Auto. Perth 2015, https://www.academia.edu/18173221/The_Urban_Architecture_of_Los_Angeles_and_Grand_Theft_Auto (Zugriff: 01.05.2020)

Tierney, Patrick: Bethesda Games Are Nothing Without Their Modding Communities. 2019. Online verfügbar: <https://www.thegamer.com/bethesda-games-nothing-without-modding-communities/> (Zugriff: 22.10.2021)

TreeFitty: IGTA5, 2016 <https://www.igta5.com/landmarks-and-other-buildings>, (Zugriff: 01.05.2020)

Tuma, René / Schnettler, Bernt / Knoblauch, Hubert: Videographie. Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen. Berlin 2013

Unterhuber, Tobias: Heterotopie und Spiel – eine Annäherung, 2013, <http://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-annaherung/> (Zugriff: 07.07.2020)

Unterhuber, Tobias: All work, all play? – Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel. In: Marx und das Computerspiel, 2021

<https://www.paidia.de/all-work-all-play-ein-streifzug-durch-die-geschichte-von-arbeit-und-spiel/>
(Zugriff: 18.03.2022)

Vego, Milan: Kriegsspiele in der deutschen Reichswehr und Wehrmacht 1919- 1945, In: Ernst Strouhal (Hg.): Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele. Frankfurt / New York 2016

Vella, Daniel: No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime,
<http://gamestudies.org/1501/articles/vella> (Zugriff: 03.05.2020)

Vogel, Klaus Anselm: Sphaera terrae - das mittelalterliche Bild der Erde und die kosmographische Revolution. Göttingen 1995

Vogrinič, Ana: The Novel-Reading Panic in the 18th Century in England. An Outline of an Early Moral Media Panic, 2008, <https://hrcak.srce.hr/file/49661> (Zugriff: 23.10.2020)

de Vugt, Geertjan : Philia and Neikos: Huizinga's "Auseinandersetzung" with Carl Schmitt, Amsterdam 2017

Wheeler, L. Isaac: Snake Plissken, True Cyberpunk Hero. 2015,
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-movies-anime/snake-plissken-true-cyberpunk-hero/>
(Zugriff: 19.03.2022)

Woodcock, Jamie: Marx and the Arcade. Chicago 2019, S.54

Wright, T. Steven: The unlikely origin of Counter-Strike surfing. In:
<https://www.eurogamer.net/articles/2019-02-15-meet-the-guy-who-accidentally-invented-surf-maps-in-counter-strike> (Zugriff: 19.03.2021)

Zendle, David / Meyer, Rachel / Over, Harriet: Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase, <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.190049>
(Zugriff:09.08.2020)

Zimmermann, Eric: Do Independent Games Exist?,
<https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/59924e1337c581f4bdf9a38a/1502760467970/indiegames.pdf> (Zugriff: 30.09.2020)

Žižek, Slavoj: Robespierre, or, the Divine Violence' of Terror. In Slavoj Žižek (Hg.): Virtue and Terror: Maximilien Robespierre, London / New York 2007