

COMPUTERSPIELKULTUR ALS POLITISCHER SCHAUPLATZ

Dr. Tobias Unterhuber

Überblick

- Politik und Spiele
- GamerGate und seine Folgen
- Begründungen
 - *Spiele(en) und Männlichkeit*
 - *Spezifische Medialität*

POLITIK UND
SPIELE |



Politik und Spiele

- Sowohl Inhalt und Form des Spiels als auch die Situationen, *in* denen und die Bedingungen, *unter* denen gespielt wird, sind Ergebnis einer Verkettung zahlreicher kultureller, ökonomischer und sozialpsychologischer Prozesse. Man könnte auch sagen: Im »schwarzen Kasten« Spiel ereignet sich, ohne daß wir es sonderlich bemerken, Politik.
- Georg Seeßlen und Christian Rost, *Pac-Man & Co: Die Welt der Computerspiele*. 1984, S. 42.

Arno Görgen, Tobias Unterhuber (Hg.)

POLITIKEN DES (DIGITALEN) SPIELS

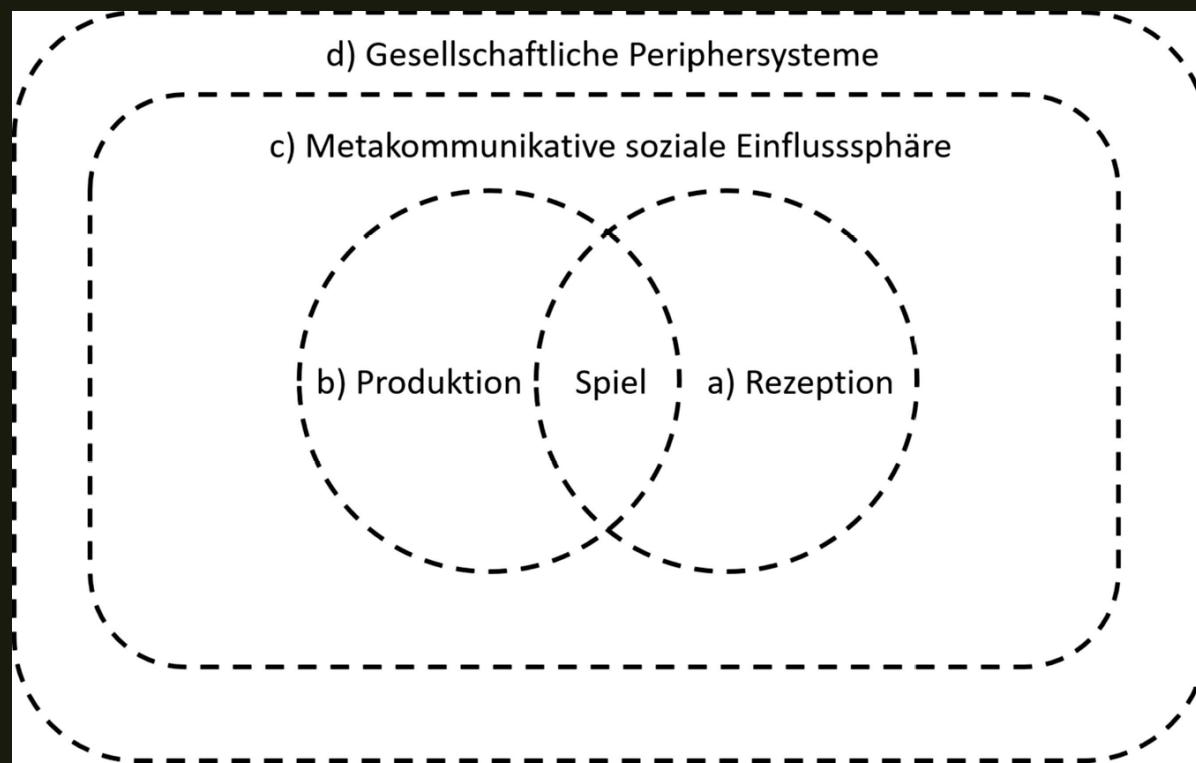
Transdisziplinäre
Perspektiven

[transcript]



GAME STUDIES
KULTUR UND GESCHICHTE

Politik und Spiele



Arno Görgen/Tobias Unterhuber: Politiken des (digitalen) Spiels, 2023, S. 15

Politik und Spiele

- A) Rezeption (Spieler*innen, Wahrnehmungsformen/Rezeption, Spielformen)
- B) Produktion (Entwickler*innen, Publisher, Finanzierung, Distribution, kulturelle & politische Umstände)
- C) Metakommunikative soziale Einflusssphäre (Recht, Politik, Wirtschaft)
- D) Gesellschaftliche Peripheriesysteme (Telekommunikation Einzelhandel, Wissenschaft)

TECH

THE DIVISION 2 AND THE SEVERING OF POLITICS FROM VIDEO GAMES

By Simon Parkin

March 15, 2019



The Division 2, according to its publisher, is about political dissension in much the same way that the Pirates of the Caribbean ride, at Disneyland, is about robbery on the high seas. The Division 2 / Ubisoft

Ghost Recon lands Ubisoft in trouble with Bolivian government

Wildlands sparks diplomatic incident over depiction of drug problem, with possibility of legal action



News by Matthew Handrahan, Editor-in-Chief
Published on March 3, 2017

+ Follow Ubisoft

≡ VICE NEWSLETTERS

Games

Ubisoft Game Used Black Lives Matter Fist as Symbol of Terrorist Organization

By Matthew Gault August 31, 2020, 11:46am

by claim to promote an egalitarian utopia to gain popular support.

SKIP VIL

„JUST A GAME“

„Just a game“

- <https://youtu.be/dySGPUsYan8?si=Z66Sr51QzatOzsKv&t=271>

Politik und Spiele

- Medien als Mittel der Welterschließung/Welterfahrung
- Wahrnehmungsprägend/-bestimmend
- Explizite politische Botschaften
- Implizite politische Botschaften
- „Just a game, bro“-Argumentationen ignorieren kulturelle und gesellschaftliche Bedeutung von Medien

Politisierung



GAMERGATE |



Depression
Quest

an interactive
(non)fiction
about living with
depression

GamerGate I: Rache & „Ethics in Games Journalism“

- Zoey Quinn als erstes Opfer und Ausgangspunkt
- Total Biscuit
- Namensgebung

GamerGate II: Anti- Feminismus

- Breitbart
- Anti-feministische Allianz
- Großangriff auf die GDC

Business

'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over.

'Game culture' as we know it is kind of embarrassing -- it's not even culture. It's buying things, spackling over memes and in-jokes repeatedly, and it's getting mad on the internet.



Leigh Alexander, Contributor
August 28, 2014

⌚ 7 Min Read

GamerGate III: Von 4Chan ins Weiße Haus

- Steve Bannon und Milo Yiannopoulos
- Alt-Right Pipeline und Trump-Bewegung

GamerGate

IV: Die Folgen

- Populismus & Populärkultur
- Gamification of Harrasment
- Verschwörungsideologie und rechte Politik
- Strategien bis heute wirksam
- Ähnliche Versuche im deutschsprachigen Raum
- Prägt Spieldiskurs bis heute

BEGRÜNDUNGEN





SPIEL(EN) UND MÄNNLICHKEIT



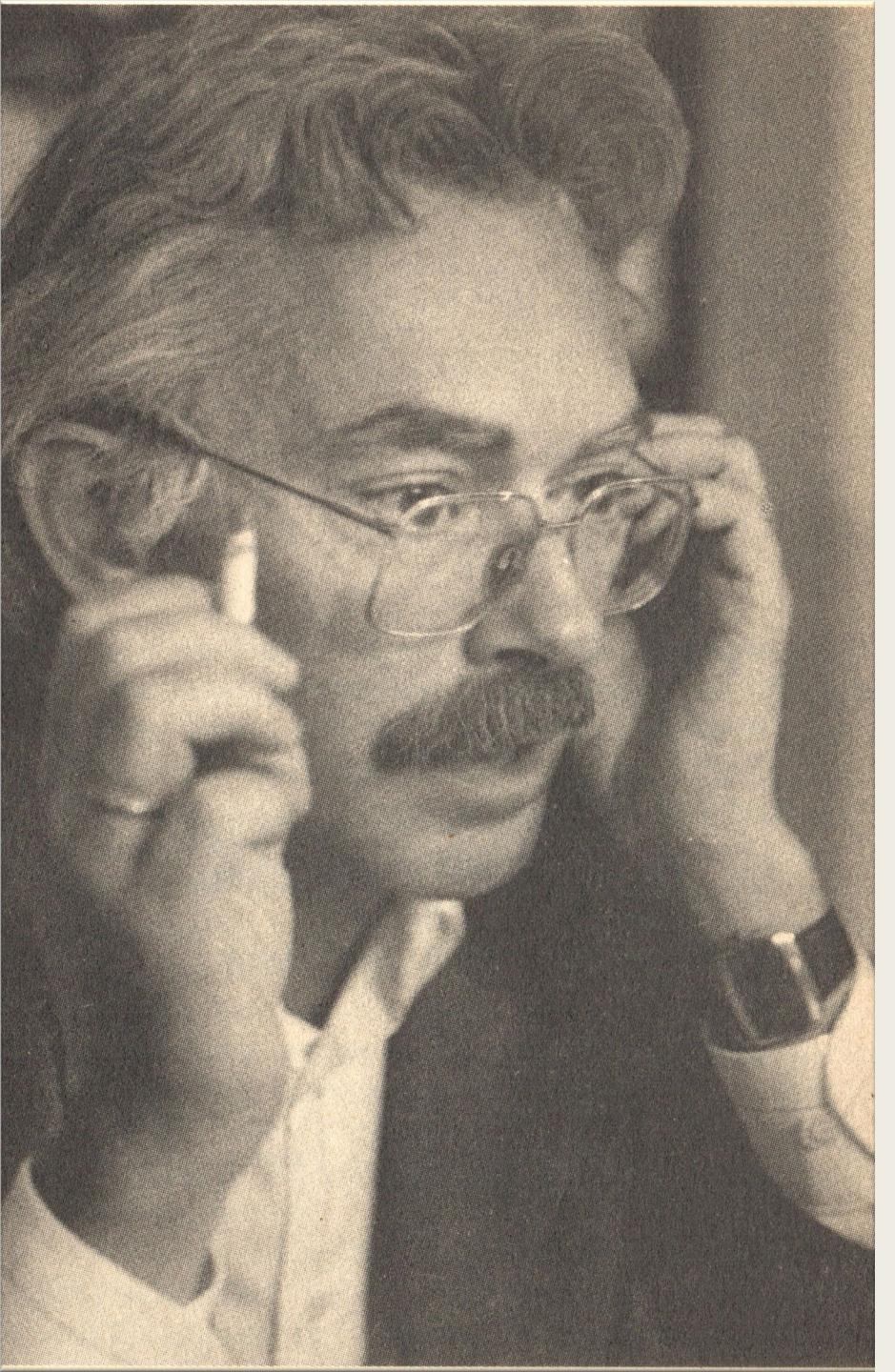
Kultureller Formgeber

- Die Geschlechterdifferenz kann sich im funktionalen System Literatur behaupten, indem sie Wahrnehmung und Kommunikation im sichtbaren Körper strukturell verbindet und damit jene Leistung stabilisiert, die dem Kunstsystem vorrangig zugeschrieben wird. In diesem Kontext universalisiert sie sich zu einer komplexen Semantik, über die das soziale Geschlecht zum „kulturellen Formgeber“ schlechthin mutiert: Natur/Kultur, Geist/Materie, Rationalität/Emotionalität bilden Gegensätze, die dem asymmetrischen Geschlechterverhältnis Plausibilität verleihen. (Günter 2008, S. 45f.)
- Zwar geht also in der funktional differenzierten Gesellschaft die Repräsentationsfunktion verloren, dafür übernimmt die Geschlechterdifferenz die Aufgabe der Bewältigung von Mehrdeutigkeit durch Reduktion von Komplexität und hierarchische Ordnung der Elemente. Die in Bezug auf Repräsentation funktionslos gewordene Geschlechterdifferenz koppelt sich in den verschiedenen Systemen an die Leitdifferenzen an und dirigiert so die Anschlusskommunikation insofern, als die unterscheidungstheoretisch beobachtbaren Pole der asymmetrischen Differenzen nicht länger neutral erscheinen, sondern untrennbar mit Wertungen verbunden werden. (Ebd., S. 46)



Mediengeschlecht

- Vor diesem Hintergrund [dem Gendering des Literatur-Systems] werden die Verbreitungsmedien als universelle (d.h. selbstverständlich auch geschlechtsneutrale!) beschworen, die einen unbegrenzten Zugang unabhängig vom Geschlecht ermöglichen. (Ebd., S. 47)
- Das [die veränderte Vorstellung des Körpers in einer Massengesellschaft] bedeutet auch, dass das Geschlecht, dessen Träger vorher der Körper war, nun auf das Medium übergeht, denn wenn das Geschlecht der Mitteilenden in der anonymen Massenkommunikation nicht mehr am anwesenden Körper identifiziert werden kann, „dann verschiebt sich die Lektüre des Geschlechtskörpers auf eine Lektüre des ‚Geschlechtsmediums‘.“ (Ebd., S. 48)



Natur und Frau

- Die Natur im Aufschreibesystem von 1800 ist **Die-Frau**. (Kittler 2003, S. 35)
- Die Gleichung **Frau = Natur = Mutter** [...] dagegen erlaubt es, Kulturisation mit einem unvermittelten Anfang anzufangen. Eine Kultur auf seiner Grundlage hat eine andere Sprache von Sprache, eine andere Schrift von Schrift. Sie hat, kurz gesagt, Dichtung. Denn nur unter der Bedingung, Phonetik und Alphabet auf kurzgeschlossenem Instanzenweg aus einer Naturquelle zu empfangen, kann bei den Empfängern ein Sprechen aufkommen, das seinerseits Ideal von Natur heißt. (Ebd., S. 38)
- [D]iese Stimme [der Mütter] tut Unerhörtes. Sie sagt kein Wort, geschweige denn einen Satz. Diskurse, die andere geschrieben haben, lesend auszusprechen ist das Lernziel der Kinder, nicht jedoch der Mütter. So genau trifft einmal mehr Lacans Definition Der Frau oder (wenn Historiker das lieber lesen) Toblers Definition der Natur. Sie spricht nicht, sie macht sprechen. (Ebd., S. 45)



Frau und Spiel

- Spiel ist älter als Kultur, denn so ungenügend der Begriff der Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, dass diese sie das Spielen lehrten. (Huizinga, 1994, S. 9)
- Die großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens sind alle bereits vom Spiel durchwoben. Man nehme die Sprache, dieses erste und höchste Werkzeug, das der Mensch sich formt, um mitteilen, lehren, gebieten zu können, die Sprache mit der er unterscheidet, bestimmt, feststellt, kurzum nennt, d.h. die Dinge in das Gebiet des Geistes emporhebt. Spielend springt der sprachschöpfende Geist immer wieder vom Stofflichen zum Gedachten hinüber. Hinter einem jeden Ausdruck für etwas Abstraktes steht eine Metapher, und in jeder Metapher steckt ein Wortspiel. So schafft sich die Menschheit immer wieder ihren Ausdruck für das Dasein, eine zweite erdichtete Welt neben der Welt der Natur . (Ebd., S. 12f.)



Mensch Mann und Spiel

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller



Frühe Computerspielkultur

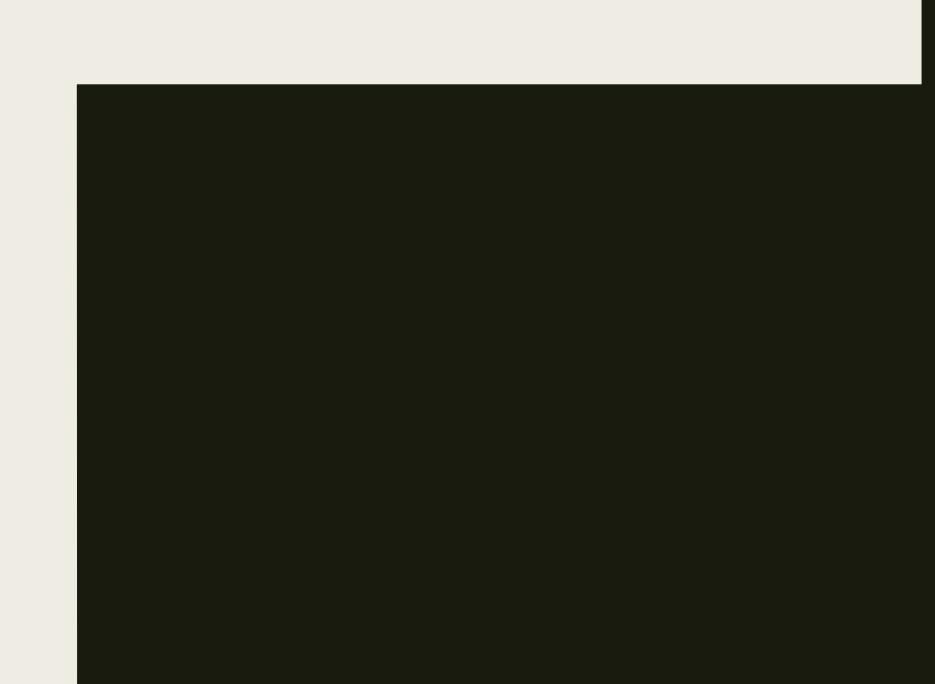
- „Ich kenn‘ jemanden, der *Atari* spielt, der ein Mädchen ist.“ (Seßlen, S. 69)
- „Es hieß mal, man dürfte nur in der Bundesliga spielen, wenn mindestens ein Mädchen im Club ist. Das ist aber wieder abgeschafft worden, weil keiner ein Mädchen gehabt hat.“ (S. 68)
- „Es gibt schon Clubs, die Mädchen haben, aber das ist sehr selten. Es gibt einen Club in Berlin, in dem sind nur Mädel. Das war in einem Bundesligaheft dringestanden.“ (S. 69)
- „Mädchen finden, *Atari* spielen ist nix. Ich finde auch, für ein Mädel ist das nix.“ (Ebd.)
- „Daß sie sich nicht dafür interessieren, möchte ich ja nicht behaupten. Aber die finden das halt nicht so gut. Für ein Mädchen ... ich selber finde das schon nicht gut, wenn ein Mädchen das macht.“ (Ebd.)

Computerspielkultur heute

- https://youtu.be/dySGPUsYan8?si=zuBnVzlhCe_teh0I&t=843

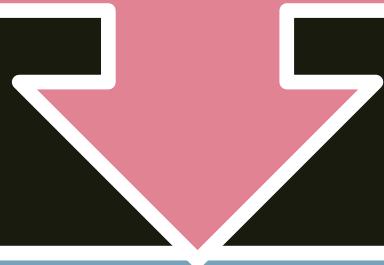
Computerspielkultur heute

- Inhärent männliche Prägung des Mediums und der Computerspielkultur
- Geek Masculinity
- Gamer-Identität
- Differenz Mainstream/Außenseitertum
- Große Reichweite
- ABER: Warum ist die Computerspielkultur so ein politischer Schauplatz?



SPEZIFISCHE MEDIALITÄT

Grundfrage: Welche Affordanzen,
Eigenheiten, Eigenschaften bringt ein
Medium mit sich und wie
unterscheidet sich dadurch von
anderen Medien?



Wie beeinflussen mediale Struktur
und Form Inhalte und Botschaft?

Spezifische
Medialität



Agency

- Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices. We expect to feel agency on the computer when we doubleclick on a file and see it open before us or when we enter numbers in a spreadsheet and see the totals readjust. However, we do not usually expect to experience agency within a narrative environment.
- Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*, 2017 [1997] S. 162.



Agency

- Agency, then, goes beyond both participation and activity. As an aesthetic pleasure, as an experience to be savored for its own sake, it is offered to a limited degree in traditional art forms but is more commonly available in the structured activities we call games. Therefore, when we move narrative to the computer, we move it to a realm already shaped by the structures of games.
- Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*, 2017 [1997] S. 159.



Spiel als Technik und Medium der Subjektivierung

Tatsächlich scheinen sich Spiele als Technik und Medium für die Erforschung, Erprobung und Gestaltung unserer Selbstverhältnisse anzubieten, weil in ihnen grundlegende, das subjektive Erleben strukturierende Parameter *willkürlich* gesetzt werden können und sich damit individuell arrangieren und verändern lassen: Raum- und Zeitstrukturen, aber auch die Konfiguration von Regelvorgabe und Wahlmöglichkeit. Die spezifische Setzung dieser Parameter scheint allein dem Zustandekommen von Spiel verpflichtet zu sein. Solange dieser Zweck erfüllt ist, lassen sie sich modifizieren. So bieten sie die Möglichkeit, die habituellen Routinen und Automatismen des Alltags schon durch minimale, freiwillige und intentional vorgenommene Verschiebungen der Handlungsparameter zu durchbrechen und dadurch neue Weisen, sich zu sich selbst zu verhalten, und neue Einsichten über sich selbst zu schaffen. Spiele erlauben dergestalt alternative Selbstverhältnisse, unterschieden von denjenigen der Alltagsroutinen, weil ihre Strukturen (scheinbar) beliebig modifiziert werden können – anders als die Strukturen des Alltags. Die sich zumeist den Zugriff des Einzelnen entziehen. Im Spiel lassen sich im Rahmen einer begrenzten Spielzeit und eines begrenzten Spielraums die Regeln, die unser Verhalten leiten, intentional manipulieren.

- Christian Moser u. Regine Strätling: „Sich selbst aufs Spiel setzen“. 2016, S. 16f.

"Penny is such an insightful, provocative, and bold commentator. *Unspeakable Things* is essential for anybody who truly believes in equality and freedom."IRVINE WELSH

LAURIE PENNY



UNSPEAKABLE THINGS

SEX
LIES
AND
REVOLUTION

Kampfplatz Fantasie

- Throughout human history, the most important political battles have been fought on the territory of the imagination, and what stories we allow ourselves to tell depend on what we can imagine"
- Laurie Penny: *Unspeakable Things* 2014, S. 1

HERZLICHEN DANK!