

GAME STUDIES ALS KRISENWISSENSCHAFT

Zum Verhältnis von Spiel, Spielforschung und Krise

Max Kanderske und Claudius Clüver

1. EINLEITUNG

Spiele unterhalten eine enge strukturelle Beziehung zur Krise. Denn wie Krisensituationen sind auch Spielsituationen – folgt man etwa der Definition Roger Caillois' (1986) – durch ihren ungewissen Ausgang charakterisiert. In der spielerischen Praxis gilt es, den durch das Spiel aufgespannten Möglichkeitsraum auf einen gewünschten Endzustand, häufig den des Gewinnens, zu verengen. Aus dieser Perspektive stellt sich Spielen als eine Form fortlaufenden Krisenmanagements dar, in die sich jene entscheidungs- und zeitkritischen Zuspitzungen einschreiben, die die ursprüngliche Bedeutung des Begriffes *Krisis* ausmachen. Dabei ist gegenwärtig die alltägliche Erfahrung, dass Krisen kaum noch punktuelle Zuspitzungen sind, sondern eher ausgedehnte Zustände, ohne dass sie weniger problematisch geworden wären. Diese neue Form der Krise als Dauerzustand findet ihre Entsprechung in Spielen, die durch Fortsetzungen und Erweiterungen immer größer werden, in offenen Spielwelten, die als fortlaufender Service angeboten werden statt als abgeschlossenes Werk; und die nicht zuletzt ihrer Eigenlogik entsprechende technologische, ökonomische, ökologische und identitäre Krisen hervorbringen. Spiele werden so zu Medien, die Krisen erfahrbar machen und gleichzeitig spezifische Seinsweisen der Krise ausprägen, mithin eine genuin ludische Krisenepistemologie produzieren.

Kommentierte Adorno bereits in den 50er Jahren die Allgegenwart von Krisendiskursen lakonisch mit den Worten „Welcher Lebensbereich möchte heute nicht seine eigene Krise haben?“ (Adorno 1956), so hat die

Schlagzahl der Krisenereignisse und -diagnosen seit dem Jahrtausendwechsel noch einmal beträchtlich zugenommen. Andreas Reckwitz und Hartmut Rosa (2021, 12) sprechen angesichts der jüngsten „Ballung gesellschaftlicher Krisenmomente“ gar von einer Krise der Spätmoderne an sich, die letzten Endes nur durch die Entwicklung einer neuen Gesellschaftsform beendet werden könne. Die Spielforschung sieht sich dabei vor die Herausforderung gestellt, die Wechselwirkungen der eigenen Untersuchungsgegenstände mit den global gewordenen Wirtschafts-, Klima- und Umweltkrisen zu benennen, die unsere Lebenswelt sowohl materiell als auch atmosphärisch grundieren und dabei vor keinem spielerischen *magic circle* halt machen. Gleichzeitig fordert die gegenwärtige Hochkonjunktur des Krisenbegriffs¹ dazu auf, das eigene Fach und seine Erkenntnisinteressen, Forschungsmethoden und Gegenstände durch die Linse des Krisenförmigen zu analysieren und kritisch zu bewerten. Kurzum: Die Game Studies müssen zu einer ‚Krisenwissenschaft‘ werden² – wenn sie es aufgrund der bereits angesprochenen Strukturähnlichkeiten von Spiel und Krise nicht ohnehin längst sind.

Ist die Krise – nicht zuletzt aufgrund ihrer Allgegenwart und damit verbundenen Vielgestaltigkeit – kaum trennscharf zu definieren, so lassen sich doch drei durch den Krisenbegriff üblicherweise abgedeckte Ebenen identifizieren, wie Bösch et al. in ihrer Einleitung zum *Handbuch Krisenforschung* festhalten:

„[Wir fassen Krisen] in einem generischen Zugriff als die breite öffentliche Wahrnehmung bedrohlicher gesellschaftlicher Herausforderungen, die unmittelbare grundlegende Entscheidungen und Veränderungen zu ihrer Lösung verlangen. Die Definition verbindet damit reale Probleme, deren Perzeption und eine Handlungsebene.“

(Bösch et al. 2020, 5)

-
- 1 Beispielhaft sei hier auf die 2022 stattgefundenene Onlinetagung „Hurra die Welt geht unter“ – Katastrophen und Krisen in der Populärkultur“ verwiesen; auf Heft 4 (54) des Arts & Cultural Studies Review mit dem Titel „Playing While the World Burns: Games in a Time of Crisis“; und auf folgenden CfP zum „Post-Gamer Turn“: <https://postgameturn.wordpress.com/>.
 - 2 Als Vorbild kann dabei die Soziologie dienen, die sich seit jeher als „Krisenwissenschaft“ versteht. Siehe z.B. Kiess, Johannes/Preunkert, Jenny/Seeliger, Martin/Steg, Joris (Hrsg.) (2023): Krisen und Soziologie.

Spiele können dabei auf allen drei Ebenen ansetzen: Sie können 1) Krisen mediatisieren bzw. repräsentieren und sich so in die öffentliche Krisenwahrnehmung einschreiben; 2) selbst Teil der gesellschaftlichen Herausforderungen werden oder genuin spielerische Krisen produzieren; und 3) als Werkzeug zur Entscheidungsfindung und Mittel der aktiven Krisenbewältigung dienen.

Es wundert daher nicht, dass ein zentraler Zugang zu spielerischen Krisen sich aus einem narratologisch-medienwissenschaftlich konturierten Krisenverständnis speist: Krisen sind grundsätzlich von Medien abhängig. Bevor eine Situation als Krise verhandelt werden kann, muss sie zuvor als solche identifiziert und kommuniziert werden. Krisen werden allerdings nicht bloß medial repräsentiert, sondern konstituieren sich medial, in Medien und durch Medien und das auch und gerade in materieller Hinsicht. Die Industrialisierungsprozesse, die gegenwärtig das Klima verändern, hätten ohne technische Medien kaum organisiert und gesteuert werden können. Und ohne den Einsatz mediengestützter Mess-, Verrechnungs- und Visualisierungspraktiken wäre das wissenschaftliche Aggregat einer als global erkannten Klimakrise undenkbar. (vgl. Gabrys 2016) Ähnliches gilt für die globale Gesundheitskrise der Pandemie, die ohne entsprechende Kommunikationstechnik auch nur als lokale Krankheitswelle (und vielleicht durch das anschließende Ausbleiben gewisser Produkte in den Supermarktregalen) erfahrbar geworden wäre. Die Bedingungen unterschiedlicher Medien schaffen also unterschiedliche Krisenverwirklichungen. Die Weise der Krisenverwirklichung im Spiel zu analysieren, muss dementsprechend zentrales Anliegen der vorliegenden Ausgabe sein.

Das Erleben der unterschiedlichen, dauerhaften und sich überlagernden Krisen der (auch) nichtspielerischen Wirklichkeit wird inzwischen mit Begriffen wie *Polykrise* (Tooze 2022), *Permakrise* (Zuleeg et al. 2021) und *Dauerkrise* benannt. Realweltliche Krisen sind spielwissenschaftlich zum einen relevant, weil sie auf die materiellen Bedingungen von Spielproduktion und -konsum durchschlagen oder durch diese sogar befeuert werden können. So wurden digitale Spiele während den Social-Distancing-Zeiten zur Möglichkeit, Kultur und Sozialität zumindest ansatzweise aufrechtzuerhalten, und die digitale Spielkultur ist in der letzten Krisenzeit von Hard-

ware-Lieferengpässen und gestiegenen Energiekosten bestimmt. Zum anderen können Krisen in Spielen thematisiert werden und werfen auf diese Weise manchmal sogar ihren Schatten voraus – PLAGUE INC. (2012) lieferte Metaphern zur Kommunikation über COVID-19, ARMA II (2009) wurde und wird als Propagandamittel in verschiedenen Konflikten eingesetzt.³

Während wir diese Ausgabe konzipierten, standen wir unter dem Eindruck einer (sehr langsam) abklingenden Coronavirus-Pandemie. Während viele andere Möglichkeiten der Freizeitgestaltung eingeschränkt wurden oder ganz entfielen, gewannen digitale und analoge Spiele an Bedeutung. Denn wie jüngere Arbeiten belegen, können Spiele sowohl als außerhalb der Krise liegender, eskapistischer Fluchtpunkt als auch als praktisches Werkzeug der Krisenbewältigung und Selbstsorge dienen (Marston/Kowert 2020; Walsdorff et al. 2021). Dabei traten während der Pandemie insbesondere die verbindenden, gemeinschaftstiftenden Qualitäten von Online-Games in den Vordergrund. Die Pandemie machte sichtbar, dass reale Krisen intensiv in spielerische Kulturen einbrechen, aber auch dass gerade innerhalb spielerischer Kulturen neue Bewältigungsstrategien und Formen von Resilienz entstehen.

Angesichts dieser Befunde erscheint eine eingehende Auseinandersetzung mit der Figur der Krise längst überfällig. Die zweite Ausgabe der Spiel|Formen lädt daher dazu ein, die Vielfalt krisenförmiger Phänomene, die in Spielen und um Spiele herum existieren, in den Blick zu nehmen. Um die Beiträge der Ausgabe innerhalb dieses weitläufigen Feldes verorten zu können, sollen im Folgenden einige einschlägige Berührungspunkte zwischen Spiel und Krise umrissen werden.

3 Siehe dazu <https://www.gamespot.com/articles/arma-2-footage-was-once-used-in-an-ira-documentary---and-its-still-being-used-today/1100-6483713/>;
Und wesentlich aktueller im Ukrainekrieg: <https://www.derstandard.de/story/2000133671349/vermeintliche-kriegsvideos-aus-der-ukraine-sind-eigentlich-ein-videospiel>.

2. SPIELE(N) ALS KRISE

Die Geschichte des Spielens und der Spiele lässt sich nicht zuletzt als eine Geschichte gesellschaftlicher und individueller Krisen lesen, als deren Ausgangspunkt Spiele oder eine gewisse Art zu Spielen angenommen wurden. Dabei treten zunächst ökonomische und moralische Aspekte in den Vordergrund, wie die von Stephen E. Kidd im Zuge seiner sprachhistorischen Forschungen zum griechischen Begriff „Kubeia“, der sowohl das Würfeln, als auch Glücksspiel im Allgemeinen bezeichnet, zusammengetragenen Positionen bezeugen: „Lysias speaks of people ‚dicing away their patrimony‘ and Isocrates of youth ‚dicing‘ in gambling halls; Xenophon’s Socrates shakes his head about ‚dicing‘ and Aeschines rails against his opponent’s history of ‚gambling with dice‘; and the list goes on.“ (Kidd 2017, 1)

Diese Kritik aktualisiert und erweitert sich im Kontext der protestantischen Arbeitsmoral und des kapitalistischen Wirtschaftens: Der mit der Industrialisierung aufkommenden Bürgerschaft wird das Spielen an sich als von ökonomischen Zwecken befreiter Zeitvertreib suspekt. (Vgl. Weber 2016, 157f.) Das eskapistische Spiel lenkt vom ‚Ernst des Lebens‘, d.h. von der Erwerbsarbeit ab oder führt im schlimmsten Fall – beim Glücksspiel – dazu, dass die Früchte jener Arbeit buchstäblich verspielt werden. Ein Übermaß an Spiel kann dabei als gesellschaftliche Krise gerahmt werden, die es durch legale und religiöse Interventionen einzudämmen gilt, oder als individuelle Krise des Spielsüchtigen, wie sie etwa in Dostojewskis Roman „Der Spieler“ (1867) dargestellt wird. Mit dem Aufkommen der modernen Psychotherapie verschiebt sich der Fokus von den moralischen Aspekten hin zu Fragen der körperlichen und geistigen Gesundheit: Spielsüchtige werden als Kranke therapiert, nach der „Glücksspielsucht“ (2001) nimmt die WHO 2017 auch „Spielsucht“ im Allgemeinen offiziell in die „International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems“ (ICD) auf. Sowohl Glücksspielsucht als auch Computerspielsucht werden dabei im öffentlichen Diskurs als drohende Volkskrankheiten verhandelt, an die sich konkrete Fragen nach schädlichen Medienwirkungen und -designmustern anschließen.

Im Kontext digitaler Spiele zielen die Krisenbefunde von Sucht und Bewegungsmangel auf die Tätigkeit des ‚Zockens‘ an sich ab. Unabhängig von konkreten Titeln oder Genres wird hier *quantitativ* argumentiert, nämlich mit einem ‚zu viel an Spiel‘ und einem daraus resultierenden Defizit an anderen Aktivitäten. Die im Nachgang der Schulamokläufe der 2000er Jahre insbesondere von konservativen Politikern lancierte „Killerspieldebatte“ entzündete sich hingegen an einer einem spezifischen Genre zugeschriebenen *Qualität*: dem vermeintlich gewaltfördernden Effekt von Egoshootern. Unabhängig vom tatsächlichen oder angenommenen Anteil der Spiele an den genannten Krisen illustrieren diese Beispiele die Notwendigkeit einer diskursanalytischen Perspektive darauf, wie Spiele zum Austragungsort von Krisenpolitik und -management werden – häufig zum Leidwesen der Spielenden, die eine Einschränkung der eigenen spielerischen Freiheiten befürchten. Denn beim Krisenmanagement greifen Staaten neben Aufklärungs- und Präventionskampagnen regelmäßig zu gesetzgeberischen Mitteln, wie die bereits erwähnten Abstands- und Altersvorgaben bei der Glücksspielgesetzgebung oder die jüngst in China eingeführten Spielzeitbeschränkungen für Jugendliche eindrucksvoll belegen.⁴ Jede Reglementierung setzt dabei zunächst eine Kategorisierung bzw. Klassifizierung der fraglichen Spiele voraus.⁵ Legendär geworden ist in diesem Zusammenhang die praktische Demonstration des Flipperspielers Roger Sharpe: Durch gekonnte Bedienung des Automaten erbrachte Sharpe vor Gericht den Beweis, dass es sich um ein *game of skill* (im Gegensatz zur streng reglementierten Kategorie der *games of chance*) handelte und er wirkte so die Legalisierung des Pinballspiels in den USA.⁶ Dass insbesondere neue Spiel- und Monetarisierungsformen definatorische Krisen nach

4 Siehe <https://www.rnd.de/digital/china-verbietet-online-spiele-fuer-jugendliche-nur-noch-drei-stunden-pro-woche-2R4UCVHS4FDNLKKTQBQNYMR7OWU.html>.

5 Beispielhaft für solche Klassifizierungssysteme sind hier etwa die Altersbewertung und Kennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK) in Deutschland zu nennen.

6 Siehe <https://www.spiegel.de/geschichte/pinball-wie-roger-sharpe-die-flipper-automaten-rettete-1976-a-78e084d7-3bd3-4592-99a0-3d7d14d196ed>.

sich ziehen, ist dabei eher der Normalfall als die Ausnahme, wie gegenwärtig der langwierige und international keineswegs einheitlich ablaufende Prozess der Klassifizierung von Lootboxen als Glücksspiel zeigt.

Für die Game Studies sind diese Krisendiagnosen und ihre Diskursivierung als Arbeitsaufträge zu verstehen: nicht nur im Sinne einer kritischen Einordnung, sondern auch als Anlass zur Reflexion der eigenen Analysekatégorien. So wirft beispielsweise die Debatte um gesetzliche Abstandsvorgaben für Spielhallen ein Schlaglicht auf legale, soziale und stadtplanerische Fragen des Spielens, die sich das Fach üblicherweise kaum stellt.

3. SPIELE ALS (VERMEINTLICHE) ANTWORTEN AUF KRISEN

Wo die Krise allgegenwärtig scheint – Reinhart Koselleck erklärte die Krise gar zum Signum der Moderne – weitet sich auch der Suchbereich geeigneter Mittel zur Krisenbekämpfung und -prävention aus. Bemerkenswerterweise führt dies dazu, dass Spiele mittlerweile regelmäßig auf beiden Seiten der Gleichung auftauchen: als (eine) Ursache und als mögliche Lösung des krisenhaften Zustandes.

Als Form bildschirmbasierter sesshafter Mediennutzung steht das Spielen digitaler Spiele – neben dem Fernsehen und der Computerarbeit – im Verdacht, Treiber der ‚physical inactivity crisis‘⁷ des globalen Nordens zu sein. Gleichzeitig werden Games seitens der Industrie und der auf Nobilitierung der eigenen Untersuchungsgegenstände bedachten Teile der Game Studies als probates Gegenmittel gegen Bewegungsmangel und Übergewicht in Stellung gebracht, sei es in Form lokativer AR-Spiele wie POKÉMON GO⁸ (2016), die die Nutzer*innen zur Bewegung durch den (städtischen) Raum veranlassen, oder in Form sog. Exergames wie BEATSABER (2018) oder WII SPORTS (seit 2006), deren zentrale Spielhandlung in der aktiven Bewegung des Körpers vor dem Bildschirm besteht. Ähnlich verhält es sich beim Diskurs um die sog. Bildungskrise, für deren Symptome –

7 Siehe Global status report on physical activity 2022. Online: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240059153>.

8 Siehe dazu LeBlanc/Chaput 2017.

kurze Aufmerksamkeitsspanne, eingeschränkte Lesefähigkeit und dergleichen mehr – digitale Spiele zumindest mitverantwortlich gemacht werden, während die Anhänger von Serious Games und Gamification sie als Ausweg aus der Misere in Stellung bringen. Dabei konstituiert sich die Dichotomie von Spielen als Krisenursache und Mittel zu ihrer Bekämpfung nicht zwangsläufig entlang ihrer tatsächlichen gesellschaftlichen Effekte, sondern häufig entlang wirtschaftlicher Interessen. Denn Krisen sind zeitkritisch; die diskursive Rahmung einer gesellschaftlichen Entwicklung als Krise impliziert die Forderung nach raschem Handeln und damit nach für die Industrie lukrativen Investitionen.⁹

Insbesondere die Gamifizierung, das heißt die Übertragung spieltypischer Vergleichs- und Motivationssysteme wie Erfahrungspunkte, Ranglisten u.Ä. in spielferne Kontexte¹⁰ soll als generalisiertes Mittel zur Effizienzsteigerung gegen Produktivitätskrisen im Großen ebenso helfen, wie bei der Selbstoptimierung im Kleinen.¹¹ Während solche Vereinnahmung des Spielens im Rahmen des neoliberalen Projekts der Optimierung von Produktion und Reproduktion leicht als ‚Bullshit‘ (Bogost 2011; 2014) zu entlarven sind, weist ein wachsender Literaturkorpus auf tatsächlich positive Auswirkungen des Spielens auf das persönliche Wohlbefinden hin¹², sei es zur Bewältigung von Verlust und Trauer (Harrer 2018), zum Umgang mit Traumata (Holmes et al. 2009) oder jüngst bei der Bewältigung der persönlichen Einschränkungen durch die Coronakrise (Walsdorff et al. 2021). Angesichts dieser Befunde ergibt sich für die Game Studies eine Form interdisziplinärer Sorgfaltspflicht: Nur in Zusammenarbeit mit Soziologie, Pädagogik, Sportwissenschaft und (Medien-)Psychologie lässt sich zu einer realistischen Bestimmung des Verhältnisses von Spiel(en) und dem,

9 So zielt die seitens wirtschaftlicher Akteure propagierte Rede von der „childhood obesity crisis“ auf den großflächigen Verkauf von Exergames im Rahmen staatlicher Krisenbekämpfungsprogramme ab, wie Carolyn Vander Shee und Deron Boyles (2010) zeigen konnten.

10 Eine präzise Definition findet sich bei Deterding et al. 2011.

11 Jane McGonigal, eine der prominentesten Verfechter:innen von Gamification als Mittel zur Selbsthilfe, entwickelte ihre Methode bezeichnenderweise während einer persönlichen Gesundheitskrise.

12 Beispielhaft seien hier auch die Sammelbände von Kowert (2020): Video Games and Well-being; sowie Aguilar Rodríguez et al. (Hrsg.) (2022): Mental Health | Atmospheres | Video Games genannt.

was als Krise verhandelt wird, gelangen, ohne interessengeleitete Krisen- und Krisenbewältigungsdiskurse fortzuschreiben.

Die gewählten Beispiele der jüngeren Vergangenheit sollen dabei nicht darüber hinwegtäuschen, dass Spielen als Praxis des Krisenmanagements eine weitaus ältere – und vorwiegend militärische – Geschichte besitzt. So wurde das aus dem Wehrschach weiterentwickelte preußische KRIEGSSPIEL (1824) ebenso zur Taktikschulung eingesetzt (vgl. Nohr/Böhme 2009), wie jene schlicht als „Sandkasten“ bekannten Geländemodelle, mit denen sich konkrete Militäroperationen simulieren und somit spielerisch vor- und nachbereiten ließen. Die spielerische Reflexion militärischer Fragen setzt sich bis heute fort, wobei der dabei betriebene Aufwand mit der Größe des Konflikts zu skalieren scheint. Thomas Schelling, Vater der spieltheoretisch grundierten Theorie nuklearer Abschreckung¹³ formulierte 1964 gar einen „Uninhibited Sales Pitch for Crisis Games“ – denn der grundsätzlich agnostische Charakter jener Krisen, um deren Erforschung es ihm zu tun war, bilde sich ausschließlich im Spiel zweier widerstreitender Parteien ab und könne von einem einzigen, kooperierenden Team nicht adäquat nachvollzogen werden (Schelling 1991).

Emblematisch für diesen Einsatz von Spielen steht der Film WARGAMES (1983), in dem ein Strategierechner des US-Militärs eigenmächtig den dritten Weltkrieg zu beginnen droht. Die Krise kann letztendlich beendet werden, indem dem Rechner die perfide Struktur des nuklearen „Gleichgewichts des Schreckens“ spielförmig vor Augen geführt wird – anhand von TicTacToe, einem Spiel also, das bei optimaler Spielweise keine Sieger kennt. Dabei steht die durch den Computer mit dem trockenen Kommentar „A strange game. The only winning move is not to play.“ bedachte Patt-situation quer zur üblichen Zeitstruktur der Krise. Schrieb Rainer Leschke, dass der Begriff der Krise sich – ebenso wie der des Ereignisses – einem klaren Vorher und Nachher verdanke (vgl. Leschke 2013, 10), so scheint das „Nachher“ sowohl angesichts der anhaltenden nuklearen Bedrohung¹⁴ als

13 Siehe Schelling, Thomas C. (1960): *The Strategy of Conflict*.

14 Man denke an die vom Bulletin of Atomic Scientists regelmäßig aktualisierte Domsday Clock, auf der es seit ihrer Erstveröffentlichung sprichwörtlich „kurz vor Zwölf“ ist.

auch im Hinblick auf die gegenwärtigen, auf Dauer gestellten Krisen abhandeln gekommen zu sein.¹⁵

Neben den am Schnittpunkt von Spieltheorie und Geostrategie beheimateten Ansätzen, die sich gegenwärtig etwa in Einschätzungen zum Russisch-Ukrainischen Krieg aktualisieren (siehe z.B. Hadfield 2022), wurde und wird auch im Kunst-, Design- und Wissenschaftsbereich spielerisch der Umgang mit der Krise erprobt. So sah Buckminster Fuller in seinem WORLD GAME (vormals WORLD PEACE GAME) ein Mittel zur Bekämpfung der durch widerstreitende Nationalinteressen ausgelösten Krisen wie Krieg und Welthunger.¹⁶ Das von ihm im Sinne einer „anticipatory design science“ erdachte Spiel lässt sich als Vorläufer gegenwärtiger Rollen- und Planspiele sehen, die sich aus politikwissenschaftlicher Perspektive mit der Erforschung von Krisenzuständen befassen, wie beispielsweise das zwischen 1995 und 2009 an der FU Berlin jährlich ausgerichtete KRISENSPIEL.¹⁷

In Aska Mayers Beitrag in dieser Ausgabe werden Spiele ebenfalls auf ihr Potenzial der Krisen-Bewältigung geprüft. Hier geht es jedoch um digitale Spiele als psychisch-narrative Bewältigungsmechanismen für Krisenzustände. Mayer schließt dabei an empirische und theoretische Arbeiten an, die den Konsum fiktionaler Krisenereignisse in Literatur und Film als Hilfsmittel bei der (emotionalen) Bewältigung realer Krisen positionieren. Während dieser Zusammenhang grundsätzlich auch für das digitale Spiel gelte, halte mit der Technik aber auch ein neues Störungspotential in Form von Bugs und Computerabstürzen Einzug.¹⁸ Dieses führe, so Mayer, insbesondere im Kontext postapokalyptischer Krisennarrative, die technologisches Versagen thematisieren, zu einer Metalepse, die den Spielenden die Fragilität der technischen Welt vor Augen führe und so den beruhigenden Effekt spielerischer Krisenbewältigung unterlaufe.

15 Im Sinne der begrifflichen Schärfe ließe sich hier einwenden, dass die Klimakrise, ebenso wie einige andere der bereits genannten Krisen, aufgrund ihrer kontinuierlich eskalativen Struktur eigentlich als Katastrophen zu bezeichnen wären. Uns interessiert hier jedoch weniger die Ontologie der Krise, als vielmehr ihre Diskursivierung – was medial als Krise verhandelt wird, ist in diesem Sinne auch eine Krise.

16 Siehe Paolo Pedercinis Beitrag „Simcities und Simkrisen“ in diesem Band.

17 Siehe <http://www.cctv-berlin.org/krisenspiel/index.htm>.

18 Bereits Paul Virilio bemerkte, dass mit der Erfindung der Eisenbahn gezwungenermaßen die Erfindung des Zugunglücks einhergehe.

Auch auf abstrakter Ebene wurden Spiele und das Spielen verschiedentlich aufgrund der ihnen zugeschriebenen Fähigkeit, Zustände des Ungleichgewichts auszugleichen, als Werkzeug der Krisenbekämpfung konzipiert: Ob als Mittel zur Sublimierung widerstreitender Triebe bei Schiller¹⁹ oder als Antwort auf Krisen des Überflusses, die es durch spielerische Exzesse zu bändigen gilt (vgl. Bataille 2020). Insbesondere der von Bataille angenommene Zusammenhang von Spiel und Verausgabung fordert gegenwärtig die Frage heraus, was geschieht, wenn Spiele zunehmend zweckrational gespielt werden, sie mithin von einem Mittel zur Verschwendung zu einem Mittel weiterer Akkumulation werden.²⁰ Die Glosse Claudius Clüvers und Max Kanderskes diskutiert in diesem Zusammenhang die Faszination der Spieleindustrie für Kryptowährungen und NFTs, die nicht nur die ökologische Krise durch ihren hohen Energieverbrauch und die Produktion von Elektronikschrott intensivieren, sondern durch das *play2earn* Modell auch den exzessiven Charakter des Spiels und letztendlich die Spiel/Arbeit-Dichotomie selbst unterlaufen.

4. ÖKONOMISCHE UND ÖKOLOGISCHE KRISEN DES SPIELS

Es existiert eine reiche Geschichtsschreibung der ökonomischen Krisen der Spielebranche, angefangen beim ‚vergessenen Video Game Crash‘ von 1977, über den Atari Schock 1983, für den emblematisch die Vernichtung großer Mengen Cartridges des bei Kritik und Publikum durchgefallenen E.T.-Spiels steht, bis hin zum Aussterben der Arcade-Spielhallen im außer-japanischen globalen Norden. Viele dieser Krisen werden dabei als klassische Überproduktionskrisen erzählt, die von zu vielen konkurrierenden Heimkonsolen oder einem Überangebot an Spielen befeuert werden. Bereits Karl Marx benennt im kommunistischen Manifest die Strategien der bürgerlichen Gesellschaft, um jener „Epidemie der Überproduktion“ Herr

19 Siehe den Beitrag von Julia Böhm in dieser Ausgabe.

20 Zur Erstarrung von Sammelkartenspielen zu Spekulationsobjekten siehe bspw. Winslow 2023.

zu werden, die aus vorhergehenden Handels- bzw. Wirtschaftskrisen erwächst: „Einerseits durch die erzwungene Vernichtung einer Masse von Produktivkräften; andererseits durch die Eroberung neuer Märkte und die gründlichere Ausbeutung alter Märkte.“ (Marx/Engels 1990, 468). Es wundert daher nicht, dass auch die Spielebranche regelmäßig zu den Werkzeugen von Massenentlassung und Studiofusion greift, sich mittels Heimkonsolen und Handhelds neue Spielorte- und -märkte erobert und mit exploitativen Monetarisierungsmodellen bereits erschlossene Märkte intensiver ausbeutet.²¹

Auch das heute durchgesetzte, plattformisierte Vertriebsmodell für digitale Spiele resultierte unmittelbar aus einer seitens der Industrie als Krise gerahmten Situation in Form der beinahe ubiquitären Verfügbarkeit von Spielkopien in den p2p-Tauschnetzen des frühen Internets. Die während der letzten Jahre innerhalb der Branche zu beobachtenden Konsolidierungsdynamiken illustrieren, dass auch bei Krisennarrativen die Sprecher*innenposition entscheidend ist. Stellt sich für die Firmen die Oligopolisierung des Marktes als überlebenswichtige Strategie dar, so sehen die Kartellämter darin eine potenzielle Krise des freien Wettbewerbs, die es zu verhindern gilt – wie jüngst im Falle der Übernahme Activision-Blizzards durch Microsoft.²²

Diese Krisengeschichtsschreibung ist aus historisch-materialistischer Perspektive hochspannend, tariert sich doch mit jeder Disruption das Verhältnis zwischen Produzent*innen und Konsument*innen, zwischen Industrie und Arbeiter*innen, aber auch zwischen etablierten Studios und Indieprojekten neu aus. So konstatierten bereits vor fast 20 Jahren Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter (2006) – ausgelöst durch eine Reihe von Blogposts, in denen die frustrierte Partnerin eines überarbeiteten

21 Aus materialistischer Perspektive ist dabei interessant, dass der Mangel an höherwertigem Kleingeld als ein entscheidendes Hemmnis bei der Ausbeutung des nordamerikanischen Arcade-Marktes gesehen wird, während die 100 Yen-Münze in Japan den Verkauf aufwändiger Spielererlebnisse ermöglichte. Siehe dazu Crecente 2011.

22 Siehe dazu: <https://www.polygon.com/23546288/microsoft-activision-blizzard-acquisition-deal-merger-ftc-latest-news>.

Spielentwicklers die Arbeitsbedingungen bei EA anprangerte – eine „Crisis of Video Game Labor“. Dass auch diese Krise längst zu einem Dauerzustand geworden ist, belegen die anhaltenden Debatten um Gewerkschaftsbildung²³ und die als „crunch“ berüchtigten Überstunden auf der Zielgerade des Entwicklungsprozesses. Dabei erlaubt eine am Schnittpunkt von Production Studies und Game Studies angesiedelte Forschung nicht nur die Kritik ausbeuterischer Arbeitspraktiken, sondern auch die Auseinandersetzung mit dahinter liegenden Identitäts- und Rechtfertigungsdiskursen, wie etwa der Differenzierung in „bad“ und „good crunch“ (Cote/Harris 2023).

Neben dieser ökonomischen Perspektivierung hat sich in den letzten Jahren auch ein Zugang etabliert, der Spiele im Kontext der (globalen) ökologischen Krise thematisiert. Bücher wie Alenda Y. Changs (2019) *Playing Nature – Ecology in Video Games*²⁴ gehen dabei über bloße Repräsentationsfragen hinaus und diskutieren neben dem Veränderungspotential sog. Environmental Games auch die beträchtlichen materiellen Vorbedingungen des Spielens. Das spielökologische Argument für mehr Nachhaltigkeit speist sich ebenso aus staatlich geförderten Studien zum spielerischen Energieverbrauch²⁵, wie aus Theorien zur Medienmaterialität – man denke an die Mediengeologie Jussi Parikkas – und aus den Platform Studies, die so als ein über medienarchäologische Liebhaberei weit hinaus gehender ökologisch-kritischer Zugang aktualisiert werden.

5. KRISEN DES SPIELBEGRIFFS

Handelte es sich bei den Krisensimulationen während des Kalten Krieges bereits um „serious games“ avant la lettre, so verdankte sich auch die erste umfassende Formalisierung des Begriffs buchstäblich der Arbeit an der

23 Siehe <https://www.polygon.com/2021/3/1/22297644/games-labor-movement-next-generation>.

24 Auf der Seite des ZKM ist ein Vortrag Chens zu sehen: <https://zkm.de/de/veranstaltung/2021/11/playing-nature-ecological-crisis-and-video-games>.

25 Siehe z.B. Mills et al. (2019).

nuklearen Krise²⁶: Denn der Politikwissenschaftler Clark C. Abt, Autor des 1970 erschienenen Werkes *Serious Games*, war zuvor an der Entwicklung der computergestützten Kriegssimulation T.E.M.P.E.R.²⁷ (Raytheon, 1961) beteiligt gewesen. Abt, der *Serious Games* als „[...] games [that] have an explicit and carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement.“ (Abt 1970, 9) definierte, dachte bereits über das allgemeine Bildungspotential von Spielen nach, wobei er neben Computersimulationen auch konkrete Beispiele für pädagogische Sport- und Brettspiele einbezog. Mit dem Oxymoron der ‚Serious Games‘ manifestiert sich bei Abt dabei eine Krise des Spielbegriffs, die bis dahin in der Latenz gehalten wurde. Denn obwohl Spiele und Spielzeug zu diesem Zeitpunkt bereits als Lernmittel eingesetzt und somit in den Dienst des sprichwörtlichen „Ernst des Lebens“ gestellt wurden – man denke etwa an die pädagogische Intention hinter den als „Froebelgaben“ bekannt gewordenen Bauklötzen – standen Spiel und Ernst, ebenso wie Spiel und Arbeit, traditionell in begrifflicher Opposition. So positionierte etwa Johan Huizinga in *Homo Ludens* das Spiel als urtümliche Handlungsform und anthropologische Konstante, während er ‚Ernst‘ als ein lediglich sekundäres, nämlich in Abgrenzung zum Spiel entwickeltes, begriffliches Negativum bewertete. (Huizinga 2013, 56) Die seit der Jahrtausendwende anhaltende Popularisierung von *Serious Games* wird zum einen von einem kritisch-spielwissenschaftlichen Diskurs begleitet, der auf Fragen der kategorischen (Un-)Vereinbarkeit von Spiel und Ernst abzielt und mit aus klassischen Spieldefinitionen bekannten Kategorien wie „Freiwilligkeit“ und „Zweckfreiheit“ operiert. Ergänzt wird dieser Diskurs um eine pragmatisch-pädagogische Perspektive, die den nicht von der Hand zu weisenden Nutzen von Spielen in Bildungskontexten betont und nach den Bedingungen für das Funktionieren spielerischen Wissenstransfers fragt.²⁸ Dabei stellt sich

26 Für eine genauere Aufarbeitung des Begriffsursprungs siehe Djaouti et al. (2011). Für eine auf digitale Spiele bezogene Analyse von Gamification und *Serious Games* siehe Raczkowski (2019).

27 Technological Economic Military Political Evaluation Routine.

28 Stellvertretend sei hier der Band *Serious Games, Exergames, Exerlearning: Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers* genannt, daraus insbesondere Ganguin, Sonja/Hoblitz, Anna (2014): *Serious Games – Ernstes Spielen. Über das Problem von Spielen, Lernen und Wissenstransfer.*

nicht nur die Frage, ob es sich bei Serious Games noch um Spiele handelt, sondern auch – invers dazu –, ob Spielen nicht immer schon ein ernsthafterer Zeitvertreib war, als die Spiel-Ernst-Opposition es suggeriert.²⁹

Der Spielbegriff wird nicht nur in Abgrenzung zum Ernst gedacht, sondern auch in Relation zu Natur und Kultur bzw. Technik. Wie Nils Bühler in dieser Ausgabe mittels einer genealogischen Diskursanalyse zeigt, gingen die kulturtheoretischen Beschäftigungen mit dem Spiel im 20. Jahrhundert, sei es durch Buytendijk, Huizinga oder Caillois, von einer Art spielerischem Naturzustand aus. Diese humanistisch-naturalisierten Spielbegriffe geraten jedoch mit dem Aufkommen technisierter Spiele in eine existenzielle Krise, wie Bühler anhand des Diskurses um die Gefahren digitaler Spiele in den 80er Jahren illustriert, dessen zentrales Argument die wahrgenommene Bedrohung des ambivalenten, „natürlichen Spielens“ durch eine vereindeutigende Computertechnik war.

Der Beitrag Julia Böhms in diesem Band nimmt eine jüngere Begriffskrise in den Blick, die sich an der Frage entzündete, ob Spiele durch Subtraktion etablierter Spielmechaniken ihren Spielcharakter verlieren. Wie Böhm zeigt, führte der zwar aus dem Egoshooter hervorgegangene, jedoch völlig ohne die genreüblichen Handlungsmuster wie Zielen, Schießen, Punktevergleich u.Ä. auskommende *Walking Simulator* zu einer angeregten Debatte um seinen ontologischen Status als Spiel, aus der ein auf ästhetische Erfahrungen ohne expliziten Herausforderungs- oder Wettkampfcharakter erweiterter Spielbegriff hervorging.

6. IDENTITÄTS- UND DIVERSITÄTSKRISEN

Aber nicht nur der Spielbegriff destabilisiert sich. Auch der Begriff des Spielers³⁰ bzw. Gamers steckt, seitdem die latente Misogynie beträchtlicher Teile der männlichen Spielerschaft im Zuge der Gamergate-Kontroverse

29 Dabei gibt es durchaus Ansätze, die das Spielen als grundsätzlich ernsthafte Tätigkeit verstehen, siehe z.B. Baatz 1993.

30 An dieser Stelle bewusst in der maskulinen Form belassen.

2014 explizit wurde,³¹ in der Krise – einer Krise, die sich diagnostisch-distanziert als „Tod einer Identität“ (House 2020; Plunkett 2014) beschreiben lässt oder die, aktivistisch gewendet, in den Schlachtruf „Death to Gamers“ (Williams 2014) mündet. Dabei war kurz nach Beginn der Kontroverse bereits klar, dass die vorgeblich mit Fragen journalistischer Integrität befasste Debatte auf den Erhalt männlicher Hegemonie und damit der männlichen Deutungshoheit über Spiele abzielte: „What is actually going on is an attempt to retain hegemony. Make no mistake: this is the exertion of power in the name of (male) gamer orthodoxy—an orthodoxy that has already begun to disappear.“ (Golding 2014) Der „Tod des Gamers“ und die immer noch andauernden Verwerfungen innerhalb des Feldes erinnern dabei an Gramscis (1991, 354) berühmt gewordene Definition der Krise, während der „das Alte stirbt und das Neue nicht zur Welt kommen kann“. Denn angesichts des gegenwärtigen „anti-woken“ Backlashes muss man festhalten, dass die Krise maskuliner spielerischer Identität mitnichten aufgelöst, sondern vielmehr in einen breit geführten, reaktionären Kulturkampf integriert wurde. Die Krise des *gamers* führt dabei zu einer Renaissance des Spieler*innenbegriffs (Eng.: *player*), den Autorinnen wie Emma Vossen (2018) und Amanda Cote (2020) verwenden, um zwischen jenen, die spielerische Praktiken ausüben, jenen, die sich als *gamer* identifizieren und der Repräsentation hegemonialer *Gamer* im Kontext politischen und wirtschaftlichen Marketings zu differenzieren.

Sexismus und Misogynie bleiben nicht auf den Kreis der Spielenden beschränkt, sondern scheinen die Spielkultur auf allen Ebenen zu durchdringen. So teilten Spieleentwicklerinnen und Modderinnen, aber auch E-Sportlerinnen³² im Zuge von #Metoo ihre erschütternden Erfahrungsberichte und große Studios wie Blizzard-Activision und Riot Games sind mittlerweile für ihre, durch Gerichtsakten und Investigativberichte eindeutig

31 Diese Formulierung bezieht sich nur auf die Sichtbarwerdung im öffentlichen Diskurs. Vielen Spielerinnen wurde und wird der misogynen Zug der männlichen Spielerschaft in unzähligen alltäglichen Spielerfahrungen schmerzvoll bewusst.

32 Siehe <https://esportsresearch.net/2020/07/09/esports-and-the-crisis-of-masculinity-in-games/>.

belegte, toxische Firmenkultur berührt.³³ Zwar haben Forscherinnen sich der Problematik angenommen, etwa Amanda Cote mit ihrem Buch *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games* oder Megan Condis (2018) mit *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, jedoch steht eine konsequente Aufarbeitung der Sexismus- und Diversitätsprobleme *innerhalb der akademischen Spielforschung* nach wie vor aus. Wie David S. Heinemann in diesem Zusammenhang treffend bemerkt, ist die Homogenität und überwiegende Männlichkeit innerhalb des Faches und die damit einhergehende „cultural inaccessibility“ (Vossen 2018), die viele Forscher*innen erleben, immer noch „Game Studies’ Elephant in the Room“ (Heinemann 2020).³⁴

7. KRISEN IN SPIELEN

Rainer Leschke bestimmt die Krise „zunächst einmal [als] eine dramaturgische Kategorie und d.h., Krisen werden erzählt.“ (Leschke 2013, 29) Das Krisennarrativ eignet sich dabei aufgrund der dramaturgischen Zuspitzung auf wenige zeitkritische Entscheidungen bei gleichzeitiger Offenheit des Situationsausgangs in besonderer Weise für die spielerische Bearbeitung, wie die große Anzahl von Spielen belegt, die historische oder fiktive Krisen thematisieren. Der Beitrag Phillip Brandes' in dieser Ausgabe nimmt diese narratologische Perspektivierung als Ausgangspunkt einer Analyse der ZELDA-Reihe (seit 1986), in deren Erzählstruktur er die vormoderne Praxis des Wiedererzählens identifiziert. Brisant ist dabei, dass das Wiedererzählen in digitalen Spielen, die neben der Erzählung auch rekurrierende grafische und klangliche Motive enthalten, die Frage nach dem Verhältnis von veränderlichen und unveränderlichen Elementen neu stellt, die ohnehin kaum trennscharfe Unterscheidung von Stoff und Form mithin in eine Krise stürzt.

33 Siehe dazu etwa die exzellenten journalistischen Beiträge von Cecilia D’Anastasio (2018) „Inside the Culture of Sexism at Riot Games“ oder Colin Campbells (2018) „Gaming’s Toxic Men, Explained.“

34 Die nächste Ausgabe der Spiel|Formen wird sich als Tagungsband der Fachtagung Gender & Spielkultur dezidiert mit den in diesem Abschnitt angesprochenen Identitäts- und Diversitätsthemen auseinandersetzen.

Der ludomusikologische Beitrag Reinke Schwinnings fragt demgegenüber danach, wie die Krisenerzählung im Spiel sinnlich-atmosphärisch – nämlich über den bisher unterbelichtet gebliebenen Kanal der Spielmusik – erfahrbar gemacht wird. Seine Analysen ausgewählter Spielmusiken bilden dabei nicht nur die Grundlage einer Typologisierung verschiedener Formen musikalischer Kriseninszenierung, sondern lassen Musik und Sound auch als relevante Kategorien bei der Bewertung realweltlicher Krisennarrative in den Vordergrund treten.

Hoben die letztgenannten Beiträge auf die narrative bzw. auditive Repräsentation von Krisen in Spielen ab, so ergibt sich die von Ian Bogost als Simulationsfieber charakterisierte Krise erst im Abgleich zwischen Spielsystem und Vorverständnis der Spielenden:

„Previously, I have argued that videogames represent in [sic!] the gap between procedural representation and individual subjectivity. The disparity between the simulation and the player’s understanding of the source system it models creates a crisis in the player; I named this crisis **simulation fever**, a madness through which an interrogation of the rules that drive both systems begins. The vertigo of this fever—one gets *simsick* as he might get seasick—motivates criticism.“

(Bogost 2007, 332f; Herv.i.O.)

Als praktische Demonstration des Simulationsfiebers ist dabei der in diesem Heft in deutscher Übersetzung vorliegende Vortrag Paolo Pedercinis (Molleindustria) zu verstehen. Pedercini analysiert nicht nur die Differenz zwischen tatsächlicher Stadtplanung und der SIMCITY (seit 1989) zugrundeliegenden Simulation, sondern positioniert die Entwicklung von Städtebauspielen und – auf allgemeinerer Ebene – das Wissen um Designprinzipien als Werkzeuge für das Verständnis und die Kritik komplexer Systeme und ihrer simulativen Repräsentationen.

Eine aus der Interaktion verschiedener Spieler*innen resultierende Ingame-Krise schalten Irena Brehm, Beate Ochsner, Henrika Röhr, Anna-Marie Rönsch, Ramona Schön, Markus Spöhrer und Harald Waldrich in ihrem Beitrag produktiv, indem sie eine durch „Trolling“ ausgelöste Störung des spielerischen Ablaufs einer Runde AMONG US (2018) analysieren. Dabei verstehen sie die als *breaching* im Sinne Harold Garfinkels bewusst herbeigeführte Krise, während der Routinen und Regelvertrauen suspendiert

sind, nicht nur als ethnomethodologische Forschungspraxis zur Untersuchung *normaler* Spielabläufe, sondern auch als eine Spielpraxis, die das Spielen selbst zu einem Erkenntnismedium werden lässt. (Brehm et al. in diesem Band, S. 14)

8. SPIELFORSCHUNG IN DER KRISE

Auch die Spielforschung selbst bleibt nicht von Krisen verschont, wie die im vorletzten Abschnitt beschriebene Diversitätskrise illustriert. So lässt sich der mittlerweile zum Gründungsmythos erstarrte „Streit“ zwischen Ludologie und Narratologie als produktive – und möglicherweise gekonnt inszenierte – Krise lesen (Raczkowski 2020). Marc Ouellette und Steven Conway (2020) attestieren der gegenwärtigen Spielforschung, sich in einer ‚hausgemachten‘ Krise zu befinden, da das Fach sich methodologisch im Kreis drehe und durch eine mangelnde Bereitschaft zur Paradigmatisierung bei der weiteren Institutionalisierung selbst im Wege stehe. Ähnlich sieht es Alex Gekker, der in seinem programmatischen Beitrag „Against Game Studies“ (2021) gleich drei Krisenherde identifiziert: Auf ontologischer Ebene beobachtet er zunehmend Hybridformen zwischen Spielen und Nicht-Spielen, was den akademischen Versuch, das Spiel als losgelöste und damit eine eigene Disziplin rechtfertigendes Medienobjekt zu positionieren, strategisch unklug erscheinen lasse. Methodologisch unterstreicht er die Notwendigkeit, interdisziplinäre Ansätze zu integrieren, um der Komplexität und Reichhaltigkeit spielerischer Phänomene gerecht zu werden. Und politisch sieht er – im Anschluss an feministisch konturierte Kritiken des Faches (vgl. Vossen 2018) – eine zunehmende Kanonisierung der Untersuchungsgegenstände, die mit einer Fetischisierung (männlicher) spielerischer Expertise einhergehe und häufig in Gatekeeping münde. Gekkers Krisendiagnose einer Verengung in Bezug auf Gegenstände, Methoden und Forschungspersonal des Faches setzt dabei eine Argumentationslinie fort, die Sebastian Deterding bereits 2017 mit seinem Befund eines „Pyrrhussieges der Game Studies“ begann: Zwar hätten sich die Game Studies mittlerweile institutionell etablieren können, so Deterding, jedoch

mitnichten als fachübergreifendes, interdisziplinäres Dach, sondern lediglich als ein auf eine Subdisziplin der Kulturwissenschaft reduzierter Zugang innerhalb des wachsenden Feldes der Spielforschung.

Glücklicherweise gibt es verschiedene Ansätze, zur Überwindung dieser fachlichen Krisen. Eine elegante Lösung, um die beschriebenen Homogenisierungstendenzen zu vermeiden, besteht dabei in einer radikalen Erweiterung des Spielbegriffs. Als *Play- und Game Studies*³⁵ wird die kulturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spiel zur Betrachtung jeglichen spielerischen Geschehens. Die Beschäftigung mit spielerischen Praktiken jenseits geregelter *Games* stellt dabei nicht bloß die Hinzunahme eines ‚Randbereichs‘ dar, der sich dem disziplinären Kerngeschäft der Erforschung regelbasierter Spiele unterordnen lässt. Vielmehr geht es um eine bewusste Dezentrierung von *Games*, die die Voraussetzung dafür bildet, verschiedenste Phänomene durch die Linse des spielerischen Vollzugs begreifen zu können. (vgl. Adamowsky 2014, insb. 340; Clüver, Kanderske/Schemer-Reinhard/Walsdorff 2020, 7; Sicart 2014)

Gleichzeitig lässt sich das neu gewonnene Interesse an Materialitäten³⁶, sowie an Praktiken des Spielens, des Spieldesigns und der Spielentwicklung als Kurskorrektur verstehen, die angesichts der fachlichen Neigung, sich im Stile der Filmwissenschaft auf die bloße Analyse des repräsentationalen Gehaltes von Spielen zu beschränken, längst überfällig war.

Abseits dieser auf die disziplinäre Zukunft ausgerichteten Diskurse schwelt eine wenig beachtete Krise, die die Vergangenheit, konkret die Auseinandersetzung mit historischen Medientechnologien betrifft. Unter dem Schlagwort der „Game Preservation Crisis“ finden sich in den letzten Jahren vermehrt warnende und mahnende Beiträge, die eklatante Mängel bei der Sammlung, dem Erhalt und der Pflege von historischem Spielgerät beklagen und vor den Folgen für die historische Spielforschung warnen.³⁷ Um Sichtbarkeit für diese Problematik – sowohl in Bezug auf digitale Spiele

35 Noch konsequenter wäre die Kontraktion zu *Play Studies*.

36 Stellvertretend stehen hier etwa Kanderske et al. (Hrsg.) (2020): *Spiel|Material. Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, 20(1) und Beil et al. (Hrsg.) (2022): *Playful Materialities: The Stuff That Games Are Made Of*.

37 Siehe dazu Kaltman 2016; Monnens et al. 2009; sowie Andersen 2011.

im engeren Sinne, als auch auf das freie Spiel der Medienkunst im Allgemeinen – herzustellen, findet sich in der vorliegenden Ausgabe der Spiel|Formen eine Bildstrecke des ZKM (Zentrum für Kunst und Medien), die die Herausforderungen medienarchivarischer Arbeit illustriert.

Angesichts der Game Preservation Crisis erscheint Bruno Latours (2002) Einsicht, dass erst die Krise uns die Existenz des Gerätes wieder bewusst macht, in neuem Licht: Verwies Latour damit ursprünglich auf das epistemische Potential der Störung im Sinne einer Krisis technischer Abläufe, die im Moment ihres Auftretens die Frage nach der Funktionsweise medialer „Black Boxes“ aufwirft, so führt uns die Präservationskrise jene im alltäglichen Gebrauch als selbstverständlich erlebte Anwesenheit des Spielgeräts vor Augen, die nun zu einer (historischen) Abwesenheit zu werden droht. Streng genommen weist die „Präservationskrise“ dabei über die bloße Hardwareebene hinaus: Die historisch perspektivierte Spielforschung ist unabhängig vom Dysfunktional-werden und Verschwinden historischen Geräts mit der Frage nach der tatsächlichen Spielpraxis konfrontiert. Denn als Alltagshandlung par excellence blieb das Spielen über weite Strecken der Geschichte undokumentiert. Während sich die Präservationskrise des Spielgeräts mit der Digitaltechnik weiter verschärft, bricht jedoch für die praxeologische Erforschung der jüngeren Geschichte digitaler Spiele ein „goldenes Zeitalter“ an: Mit Let's Plays, Speed Runs, E-Sport-Aufzeichnungen u.Ä. haben sich seit den 2000er Jahren Formen der (Selbst-)Dokumentation etabliert, die detaillierte Einblicke in den spielerischen Alltag gewähren.

Dieses Editorial begann mit der banal anmutenden Einsicht, dass Krisen sich im Moment ihrer Diskursivierung konstruieren. Wenn der Begriff angesichts der aktuellen Allgegenwart von Krisendiskursen auch ausgehöhlt erscheinen mag, ja sogar von Krisenmüdigkeit die Rede ist, so halten wir ihn dennoch für produktiv und – das soll betont werden – hoffnungsvoll. Denn die Offenheit des Ausgangs unterscheidet die Krise von der Katastrophe und macht sie zu jenem epistemologisch produktiven Möglichkeitsraum, der in der abgedroschenen Rede von der „Krise als Chance“ impliziert wird. Wenn wir mit diesem Heft also an der Diskursivierung verschiedener Spiel- und Spielforschungskrisen mitwirken, dann stets mit der

Absicht, sie in eben diesem Sinne produktiv zu schalten. Denn indem die Krise Regeln und Routinen suspendiert, lädt sie während dieses Zwischenzustandes auch zu *freiem Spiel* mit den Teilen des in die Krise geratenen Systems ein.

9. QUELLEN

LITERATUR

- Adamowsky, Natascha (2014): Game Studies und Kulturwissenschaft. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noel (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln, Herbert von Halem, S. 337–67.
- Adorno, Theodor W. (1956): Aufklärung ohne Phrasen. Zum Deutschen Volkshochschultag. Zum Deutschen Volkshochschultag 1956 – Ersatz für das „Studium generale“? In: *Die Zeit*, Nr. 41 v. 11.10.1956.
- Andersen, John (2011): Where Games Go to Sleep: The Game Preservation Crisis, Part 1. In: *Game Developer*. Online: <https://www.gamedeveloper.com/business/where-games-go-to-sleep-the-game-preservation-crisis-part-1> [Zugriff: 12.05.2023].
- Bataille, Georges (2020): *Der Fluch der Ökonomie*. Hrsg. v. Surya, Michel/Trzaskalik, Tim. Berlin: Matthes & Seitz.
- Baatz, Ursula: (1993): Das Spiel ist Ernst, der Ernst ist Spiel. Ein Versuch über unendliche Spiele. In: Dies./Müller-Funk, Wolfgang (Hrsg.): *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie*. Berlin: Dietrich Reimer, S. 5-20.
- Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Schmidt, Hanns Christian/Rusch, Raven (Hrsg.) (2022): *Playful Materialities: The Stuff That Games Are Made Of*. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839462003>.

- Bösch, Frank/Deitelhoff, Nicole/Kroll, Stefan/Thiel, Thorsten (2020). Für eine reflexive Krisenforschung – zur Einführung. In: Bösch, Frank/Deitelhoff, Nicole/Kroll, Stefan (Hrsg.): *Handbuch Krisenforschung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 3–16. doi.org/10.1007/978-3-658-28571-5_1.
- Bogost, Ian (2014): Why Gamification is Bullshit. In: Walz, Steffen P./Deterding, Sebastian (Hrsg.): *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge, MA: The MIT Press, S. 65–79.
- Bogost, Ian (2011): Gamification is Bullshit. In: *The Atlantic*. Online: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/08/gamification-is-bullshit/243338/> [Zugriff: 12.05.2023].
- Bogost, Ian (2007): *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>.
- Caillois, Roger (1986): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Berlin: Ullstein.
- Campbell, Colin (2018): Gaming's toxic men, explained. In: *Polygon*. Online: <https://www.polygon.com/2018/7/25/17593516/video-game-culture-toxic-men-explained> [Zugriff: 12.05.2023].
- Clüver, Claudius/Kanderske, Max/Schemer-Reinhard, Timo/Walsdorff, Finja (2020): Spiel|Material. Zur Einführung. In: *Navigationen-Zeitschrift für Medien-und Kulturwissenschaften*, Jg. 20, Nr. 1, S. 7–20.
- Condis, Megan (2018) *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press.
- Cote, Amanda C./Harris, Brandon C. (2023): The cruel optimism of „good crunch“: How game industry discourses perpetuate unsustainable labor practices. In: *New Media & Society*, Jg. 25, Nr. 3, S. 609–627. <https://doi.org/10.1177/14614448211014213>.
- Cote, Amanda (2020): *Gaming Sexism: gender and identity in the era of casual video games*. New York, NY: New York University Press.
- Crecente, Brian (2011): How One Coin Saved Arcades In Japan and Another Killed Them in the U.S. In: *Kotaku*. Online: <https://kotaku.com/how->

one-coin-saved-arcades-in-japan-and-another-killed-5767303
[Zugriff: 12.05.2023].

D’Anastasio, Cecilia (2018): Inside the culture of sexism at Riot Games. In: *Kotaku*. Online: <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483> [Zugriff: 12.05.2023].

Deterding, Sebastian (2017): The pyrrhic victory of game studies: Assessing the past, present, and future of interdisciplinary game research. In: *Games and Culture*, Jg. 12, Nr. 6, S. 521–543. <https://doi.org/10.1177/1555412016665067>.

Deterding, Sebastian/Dixon, Dan/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart (2011): From game design elements to gamefulness: defining „gamification“. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (MindTrek ’11). New York, NY: Association for Computing Machinery, S. 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

Djaouti, Damien/Alvarez, Julian/Jessel, Jean-Pierre/Rampnoux, Olivier (2011): Origins of serious games. In: Ma, Minhua/Oikonomou, Andreas/Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): *Serious games and edutainment applications*. London: Springer, S. 25–43.

Dyer-Witheford, Nick/de Peuter, Greig (2006): „EA Spouse“ and the crisis of video game labour: Enjoyment, exclusion, exploitation, exodus. In: *Canadian Journal of communication*, Jg. 31, Nr. 3, S. 599–617.

Gabrys, Jennifer. *Program earth: Environmental sensing technology and the making of a computational planet*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Ganguin, Sonja/Hoblitz, Anna (2014): Serious Games – Ernstes Spielen. Über das Problem von Spielen, Lernen und Wissenstransfer. In: Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hrsg.): *Serious Games, Exergames, Exerlearning*. Bielefeld: transcript, S. 165–184. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839421666.165>.

- Golding, Dan (2014): The End of Gamers. Online: <https://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers> [Zugriff: 12.05.2023].
- Gekker, Alex (2021): Against game studies. In: *Media and Communication*, Jg. 9, Nr. 1, S. 73–83.
- Gramsci, Antonio (1991): *Gefängnishefte*, Bd. 2. Hamburg: Argument-Verlag, S. 354.
- Harrer, Sabine (2018): *Games and Bereavement: How Video Games Represent Attachment, Loss and Grief*. Bielefeld: transcript.
- Hadfield, Amalia (2022): Ukraine war: what game theory can tell us about how negotiations might go. Online: <https://theconversation.com/ukraine-war-what-game-theory-can-tell-us-about-how-negotiations-might-go-179784> [Zugriff: 12.05.2023].
- Heineman, David S. (2020): Game studies' elephant in the room. In: *New Media & Society*, Jg. 22, Nr. 6, S. 1116–1121. <https://doi.org/10.1177/1461444820922164>.
- Holmes, Emily A./James, Ella L./Coode-Bate, Thomas/Deepröse, Catherine (2009): Can playing the computer game „Tetris“ reduce the build-up of flashbacks for trauma? A proposal from cognitive science. In: *PloS one*, Jg. 4, Nr. 1, e4153. doi.org/10.1371/journal.pone.0004153.
- Houe, Nina Patricia (2020): The Death of Gamers: How Do We Address The Gamer Stereotype?. In: *2020 DiGRA International Conference: Play is Everywhere*. Online: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-death-of-gamers-how-do-we-address-the-gamer-stereotype/>. [Zugriff: 12.05.2023].
- Huizinga, Johan (2013 [1956]): *Homo ludens*. Hamburg: Rowohlt.
- Kaltman, Eric (2016): Current Game Preservation is Not Enough. Online: <https://eis-blog.soe.ucsc.edu/2016/06/current-game-preservation-is-not-enough/> [Zugriff: 12.05.2023].
- Kanderske, Max/Clüver, Claudius/Walsdorff, Finja/Schemer-Reinhard, Timo/Bender, Hendrik/ Adamowsky, Natascha/Rauscher, Andreas

- (Hrsg.) (2020): *Spiel|Material. Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 20, Nr. 1. Siegen: universi.
- Kidd, Stephen E. (2017): How to Gamble in Greek: The Meaning of *Kubeia*. In: *The Journal of Hellenic Studies*, Nr. 137, S. 119–34.
- Kiess, Johannes/Preunkert, Jenny/Seeliger, Martin/Steg, Joris (Hrsg.) (2023): *Krisen und Soziologie*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Kowert, Rachel (Hrsg.) (2019): *Video Games and Well-being: Press Start*. Berlin: Springer Nature.
- Latour, Bruno (2002): Ein Kollektiv von Menschen und nichtmenschlichen Wesen. Auf dem Weg durch Dädalus' Labyrinth. In: ders.: *Die Hoffnung der Pandora*. Berlin: Suhrkamp, S. 211–264.
- Leschke, Rainer (2013): Medientheorie und Krise. In: Fenske, Uta/Hülk, Walburga/Schuhen, Gregor (Hrsg.): *Die Krise als Erzählung: Transdisziplinäre Perspektiven auf ein Narrativ der Moderne*. Bielefeld: transcript, S. 9–32. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839418352.9>.
- LeBlanc, Allana G./Chaput, Jean-Philippe (2017): Pokémon Go: A game changer for the physical inactivity crisis? In: *Preventive medicine*, Nr. 101, S. 235–237.
- Levine, Robert A./Schelling, Thomas C./Jones, William M. (1991): *Crisis Games 27 Years Later: Plus C'est Deja Vu*. Santa Monica, CA: RAND Corporation. Online: <https://www.rand.org/pubs/papers/P7719.html>.
- Marston, Hannah R./Kowert, Rachel (2020): What role can videogames play in the COVID-19 pandemic?. In: *Emerald Open Research*, Jg. 2 Nr. 34. doi:10.35241/emeraldopenres.13727.2.
- Marx, Karl/Engels, Friedrich (1990 [1848]): Das Manifest der kommunistischen Partei. In: dies.: *MEW/Marx-Engels-Werke*, Band 4. Berlin: Dietz, S. 460–493.
- Mills, Evan/Bourassa, Norman/Rainer, Leo/Mai, Jimmy/Shehabi, Arman/Mills, Nathaniel (2019): Toward greener gaming: Estimating national energy use and energy efficiency potential. In: *The Computer Games Journal*, Nr. 8, S. 157–178.

- Monnens, Devin/Vowell, Zach/Ruggill Judd E./McAllister Ken S./Armstrong, Andrew (2009): Before it's too late: A digital game preservation white paper. In: Lowood H. (Hrsg.): *American Journal of Play*, Jg. 2, Nr.2, S. 139–166.
- Nohr, Rolf F./Böhme, Stefan (2009): *Die Auftritte des Krieges sinnlich machen. Johann CL Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel*. Braunschweig: Appelhans.
- Ouellette, Marc A./Conway, Steven (2020): The Game Studies Crisis: What Are the Rules of Play? In: *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, Jg. 11, Nr. 1, S. 145-159. <https://doi.org/10.7557/23.6360>.
- Plunkett, Luke (2014): We Might Be Witnessing The 'Death of An Identity'. In: *Kotaku*. Online: <https://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079> [Zugriff: 12.05.2023].
- Raczkowski, Felix (2020): Papier und Polygon. Theming und Materialität in Game Studies und Game Design. In: *Navigationen-Zeitschrift für Medien-und Kulturwissenschaften*, Jg. 20, Nr. 1, S. 1–33.
- Raczkowski, Felix (2019): Digitalisierung des Spiels – Games, Gamification und Serious Games. Berlin: Kadmos.
- Reckwitz, Andreas/Rosa, Hartmut (2021): *Spätmoderne in der Krise: Was leistet die Gesellschaftstheorie?*. Berlin: Suhrkamp.
- Schelling, Thomas C. (1960): *The Strategy of Conflict*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Sicart, Miguel (2014): *Play Matters*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Tooze, Adam (2022): Welcome to the World of the Polycrisis. In: *Financial Times*. Online: <https://www.ft.com/content/498398e7-11b1-494b-9cd3-6d669dc3de33> [Zugriff: 12.05.2023].
- Vander Schee, Carolyn J./Boyles, Deron (2010): 'Exergaming,' corporate interests and the crisis discourse of childhood obesity. In: *Sport, Education and Society*, Jg. 15, Nr. 2, S. 169-185. DOI: 10.1080/13573321003683828.
- Vossen, Emma (2018): *On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse* Phil. Diss. Waterloo:

University of Waterloo. Online: <https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649>.

Walsdorff, Finja/Clüver, Claudius/Kanderske, Max (2021): Digital Biedermeier. (Self-)care in Animal Crossing: New Horizons. In: *Journal of Games, Self, & Society*, Jg. 3, Nr. 1. Open Access: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/journal-of-games-self-society-vol-3-no-1/>.

Williams, Ian (2014): Death to the Gamer. In: *Jacobin*. Online <https://jacobin.com/2014/09/death-to-the-gamer/>.

Winslow, Levi (2022): Japanese Store Is Banning Adults From Buying Pokémon Cards. Online: <https://kotaku.com/pokemon-card-clay-burst-snow-hazard-pack-japan-1850391066> [Zugriff: 12.05.2023].

Weber, Max (2016 [1904/05]): *Die protestantische Ethik und der „Geist“ des Kapitalismus*. Hrsg. v. Klaus Lichtblau und Johannes Weiß. Wiesbaden: Springer VS.

Zuleeg, Fabian/Emmanouilidis, Janis A./Borges de Castro, Ricardo (2021): Europe in the Age of Permacrisis. Online: <https://www.epc.eu/en/Publications/Europe-in-the-age-of-permacrisis~3c8a0c> [Zugriff: 12.05.2023].

SPIELE

Bohemia Interactive (2009): ARMA II

Innersloth (2018): AMONG US

Fuller, Buckminster (1960): WORLD GAME

Maxis (seit 1989): SIMCITY

Ndemic Creations (2012): PLAGUE INC.

Nintendo (seit 1986): THE LEGEND OF ZELDA

Raytheon Corporation (1961): T.E.M.P.E.R.

Reißwitz, Bernhard von (1824): KRIEGSSPIEL

FILME

Badham, John (1983): WARGAMES

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Max Kanderske ist Doktorand an der Professur für *Science, Technology & Media Studies* (Prof. Tristan Thielmann) der Universität Siegen und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt A03 – „*Navigation in Online-/Offline-Räumen*“ des Sonderforschungsbereichs „Medien der Kooperation“. Seine Forschungsinteressen umfassen STS, Mediengeografie, historische Praxeologie (mit Fokus auf navigatorische Praktiken) sowie Play & Game Studies. Er veröffentlichte u.a. zur (Selbst)Sorge im Kontext des Digitalen Biedermeier (mit Claudius Clüver und Finja Walsdorff), zu Praktiken des Quantified Play (mit Pablo Abend) und zur Domestizierung von Haushaltsrobotern.

Kontakt: max.kanderske@gmail.com.

Claudius Clüver ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur *Design interaktiver Medien* (Prof. Kristian Wolf), Abteilung *Mediendesign und Raumgestaltung* an der Bergischen Universität Wuppertal. Das Thema seines Dissertationsprojektes ist die *Geschichte des Spiels in der Schachtel* – die Geschichte moderner Spiele als Ware. Seine Forschungen berühren dabei Mediengeschichte, die Geschichte der Pädagogik sowie ökonomische Theorie. Bisherige Veröffentlichungen sind u.a. zum Konzept Digital Biedermeier und Sorge in Computerspielen erschienen (mit Max Kanderske und Fina Walsdorff) sowie zu Praxistheorie und Free-to-Play-Games (mit Lies van Rüssel).