

Timo Rouget

Arno Görgen, Tobias Unterhuber (Hg.): Politiken des (digitalen) Spiels: Transdisziplinäre Perspektiven

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24133>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rouget, Timo: Arno Görgen, Tobias Unterhuber (Hg.): Politiken des (digitalen) Spiels: Transdisziplinäre Perspektiven. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 3, S. 487–488. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24133>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Arno Görgen, Tobias Unterhuber (Hg.): **Politiken des (digitalen) Spiels: Transdisziplinäre Perspektiven**

Bielefeld: transcript 2023 (Game Studies, Bd.4), 360 S.,
ISBN 9783839467909, EUR 49,-

„[H]eute morgen dachte ich, man müsste [...] einen ordentlichen ein-führenden Sammelband zu Games & Politik machen, der Politik nicht als [I]n-Game-Diskurs betrachtet[,] sondern eher, welche Rolle Games in der Politik spielen“ (S.36). Dieser Tweet von Arno Görgen stellt den selbstzi-tierten Ausgangspunkt des Sammel-bandes *Politiken des (digitalen) Spiels* dar, der den gesellschaftspolitischen Stellenwert von Computerspielen in seiner Breite darlegen möchte. In 24 Beiträgen geht es in der Anthologie um spiele-rische Prävention gegen Rechtsextremismus, Benachteiligung von Frauen in der Gaming-Branche, die sogenannte ‚Killerspieldebatte‘, Gamification oder *crunching* als konventionalisierte Form des Arbeitsmissbrauchs. Ein Drittel des Bandes besteht aus Analysen in üblicher Länge von etwa 20 Seiten, zwei Drittel aus kürzeren Beiträgen und Interviews von unter zehn Seiten.

Vor allem die Einleitung umreißt ein hochaktuelles und mannigfaltiges weites Feld auf hohem Niveau, indem sie potenzielle Sphären des Politischen rund um digitale Spiele identifiziert und argumentiert, „Spielen als Medium und Technik der Subjektivierung als politische[n] Akt“ (S.26) zu verstehen.

Dieses Gebiet wird in seiner Breite aber von den einzelnen Beiträgen leider nicht strukturiert bearbeitet, da

statt einer Systematik das Ziel verfolgt wird, „möglichst viele verschiedene Stimmen und Perspektiven in diesem Band [zu] vereinen“ (S.37). Dement-sprechend entpuppt sich das Sammelwerk als wildes Potpourri größtenteils lesenswerter Aufsätze, die aber kaum miteinander in einen produktiven Dia-log treten oder größere Kontextuali-sierungen wagen. Überaus lesenswert ist der Aufsatz von Manuel Günther, der aufzeigt, wie digitale Rollenspiele aus einem widerständigen Akt, einem Missbrauch von Forschungsgeräten an der Universität, heraus entstanden sind. Aurelia Brandenburg zeichnet nach, wie innerhalb der Debatte um Rassismuskorrekturen in *Kingdom Come: Deliverance* (2018) vor allem Männer journalistische Diskurshoheit beanspruchten. Oder Stefan Udelhofen kontextualisiert auf innovative Weise Internetcafés in ihrer Funktion und Bedeutung als Spielorte in den 1990er und frühen 2000er Jahren medien- und zeitgeschichtlich.

Als zentrales Thema zahlreicher Beiträge entpuppt sich die GamerGate-Kontroverse aus dem Jahr 2014, „eine lautstarke Social-Media-Kampagne, die unter dem Deckmantel der Kritik an vermeintlich korrupten Spielejournalist_innen und Entwickler_innen misogynen, antifeministischen und queerfeindliche Angriffe rechtfertigt“

(S.153f.). Vollständig unterrepräsentiert sind allerdings die Spiele selbst: Auf die Bedeutung einer Reihe wie *Democracy* (2005-), die einen als Staatsoberhaupt konkrete politische Entscheidungen fällen lässt, oder einer Gesellschaftssatire wie die *Grand-Theft-Auto*-Serie (1997-) wird nicht eingegangen. Und das irritiert, hat sich der Band doch zum Ziel gesetzt, „eine Topografie des Politischen in Spielen“ (S.14) zu leisten. Stattdessen schreibt Regine Strätling einen Aufsatz über das Spiel als politische Praxis bei den Situationist:innen um Guy Debord, in dem Videospiele schlichtweg keine Rolle spielen. Damit ist auch erklärt, warum im Titel des Bandes das Wort ‚digital‘ in Klammern gesetzt wurde, wenngleich dies höchst widersprüchlich im Vergleich zum eindeutigen Tenor der restlichen Beiträge erscheint.

Die kürzeren Vorstellungen und Interviews in den restlichen zwei Dritteln des Buchs enthalten Skizzen, Projektvorstellungen oder Stiftungspräsentationen, von denen einige Werbecharakter aufweisen. Der Bericht von Lorenz Prager und Alexander Preisinger sticht hier allerdings heraus: Sie beleuchten, wie Indie-Spiele die Politik Österreichs satirisch verarbeiten – obschon die besprochenen Games von zweifelhafter Qualität sind. Anne Sauer gibt eindrücklich die Herausforderung wieder, wie Euthanasie in einem KZ spielerisch erfahrbar gemacht werden kann. In den Interviews ist dann nachzulesen, was die Tätigkeitsfelder der Stiftung „Digitale Spielkultur“ sind oder welche Projekte die Bundeszen-

trale für politische Bildung in Bezug auf Games durchführt. Es drängt sich dabei jedoch die Frage auf, weshalb diese kurzen Formate bei einem derart zentralen Thema mit zig unbearbeiteten Fragestellungen in der Überzahl sind. In einem Artikel heißt es über die journalistische Berichterstattung zu Videospiele, dass diese zu affirmativ sei: „[M]ir fehlt das kritische Nachfragen“ (S.59). Dieser Ball kann getrost auf das letzte Drittel des Sammelbandes zurückgespielt werden: Fallen schon keine kritischen Fragen, wäre doch ein Aufsatz notwendig gewesen, der die Stiftungs- und Behördenarbeit in Deutschland für Computerspiele auf den Prüfstein stellt anstatt das Buch als PR-Forum für Informationen zu nutzen, die man überall im Web nachlesen kann. Dieser Vorwurf richtet sich aber dezidiert nicht an alle Beiträge: Bemerkenswert ist etwa das Interview mit Natalie Lawhead, die nicht nur offen über Geschlechterdiskriminierung in der Gaming-Branche, sondern dezidiert über sexuellen Missbrauch während ihrer Arbeit als Netzkünstlerin und Game-Designerin spricht.

„Spiele sind politisch“ (S.1) – so lautet der erste Satz der Einleitung. Dies ist unbestritten, und dem Sammelband gelingt es auch, die Breite der politischen Bedeutung von Videospiele aufzufächern. Doch die Politizität der Spiele selbst bleibt im Großen und Ganzen unbearbeitet, womit ein Systematisieren oder Kartografieren des weiten Feldes nach wie vor aussteht.

Timo Rouget (Frankfurt am Main)