

Aaron Trammell

## Folter, Spiel/en und die Schwarze Erfahrung

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/16786>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Trammell, Aaron: Folter, Spiel/en und die Schwarze Erfahrung. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Jg. 13 (2021), Nr. 2, S. 16–34. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16786>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Wagenlenker-Peitsche von Iotefamun, ca. 1070–945 v. Chr.

# FOLTER, SPIEL/EN UND DIE SCHWARZE ERFAHRUNG

---

## Einleitung

Dieser Essay überlegt, wie die Erfahrungen der von Sklav\_innen abstammenden Schwarzen Menschen<sup>1</sup> in Nordamerika uns dabei helfen können, eine Bestimmung von Spiel/en<sup>2</sup> zu überdenken, die weitgehend von Wissenschaftler\_innen und Philosoph\_innen einer *weißen* europäischen Tradition geprägt wurde. Dieses Verständnis des Spiel/en/s, das bekanntermaßen vom niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga, dem französischen Soziologen Roger Caillois, dem Schweizer Psychologen Jean Piaget und dem Neuseeländer Brian Sutton-Smith vertreten wurde, versteht das Spiel/en in einem überwiegend positiven Sinne und behauptet, dass bestimmte Praktiken – wie etwa die Folter – tabu sind und daher kein Spiel/en sein können. Ich argumentiere, dass diese Herangehensweise an das Spiel/en zu kurz greift und mit einem beunruhigenden globalen Diskurs verbunden ist, der die Erfahrungen von Schwarzen, Indigenen und People of Color (BIPoC) unsichtbar macht. Mit anderen Worten, indem der Begriff Spiel/en nur anhand seiner lustvollen Assoziationen bestimmt wird, beinhaltet er einen epistemischen Bias in Bezug auf den Zugang zu Freizeit. Die Einbeziehung der Folter hilft, ein vollständigeres Bild zu zeichnen, in dem die schrecklichsten Potenziale des Spiel/en/s zusammen mit seinen angenehmsten betrachtet werden, so dass das Trauma der Sklaverei in Erinnerung bleibt. Indem ich die Phänomenologie des Spiel/en/s neu (durch-)denke, möchte ich detailliert die heimtückischeren Weisen beschreiben, in denen Spiel/en als Mittel der Unterwerfung funktioniert – eine Weise, die ebenso verletzt wie heilt, und eine, die an der strukturellen Auslöschung von Schwarzen, Indigenen und Menschen of Color aus der Sphäre der Freizeit mitschuldig gewesen ist.

Diese Arbeit ist in der gegenwärtigen gesellschaftlichen Situation dringend geboten. Die weltweiten Black-Lives-Matter-Proteste sprechen explizit an, wie die Auslöschung von Schwarzen, Indigenen und Menschen of Color aus *weißen* sozialen Räumen in Nordamerika weiterhin ganze Communities durch die Androhung von Folter, Gewalt, und Schlimmerem unterjocht. Praktiken

<sup>1</sup> Ich schreibe «von Sklav\_innen abstammende Schwarze», um zu argumentieren, dass Folter – als Trauma, das von einer Generation zur nächsten weitergegeben wird – ein spezifischer Bestandteil der Schwarzen Erfahrung in Nordamerika ist. Ich möchte damit den Einstieg in eine größere Diskussion über Trauma innerhalb von Gemeinschaften von Schwarzen, Indigenen und BIPoC weltweit bieten, die rassialisierender Diskriminierung ausgesetzt waren. Obwohl diese spezifische Erfahrung ein wichtiger Teil der Analyse dieses Essay ist, möchte ich ausdrücklich sagen, dass ich nicht das Gefühl habe, dass die Abstammung von Versklavten ein essentieller Teil der BIPoC-Erfahrung in Nordamerika oder der ganzen Welt ist. Dennoch ist diese Tradition diejenige, in der ich aufgewachsen bin, und so fühle ich mich aufgerufen, sie als einen Weg anzusprechen, die Definition des Spiels zu überdenken. Anm. d. Übers.: Trammell verwendet «slave»; im deutschen Diskurs ist «Versklavte» üblich. Wo es um die gewaltförmige Institution geht, setzen wir «Sklaverei», wo es um die konkreten Menschen geht, «Versklavung».

<sup>2</sup> Anm. d. Übers.: Wegen der fehlenden Unterscheidung von «play» und «game» im Deutschen übersetzen wir – bis auf wenige Ausnahmen – «play» als «Spiel/en» und «game» als «Spiel» (bzw. «digitales Spiel»), um die von Trammell betonte Differenz zu markieren.

3 Kishonna L. Gray: *Intersectional Tech. Black Users in Digital Gaming*, Baton Rouge 2020, 4.

4 Lisa Nakamura: *Race in/for Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet* [1995], in: David Bell, Barbara M. Kennedy (Hg.): *The Cybercultures Reader*, New York 2000, 712–720.

5 David J. Leonard: *Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies*, in: *Games and Culture*, Bd. 1, Nr. 1, 2006, 83–88, hier 87.

6 Jennifer Malkowski, TreaAndrea M. Russworm: *Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies beyond the Politics of the Image*, in: dies. (Hg.): *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Indianapolis 2017, 1–16, hier 3.

7 TreaAndrea M. Russworm, Samantha Blackmon: *Replaying Video Game History as a Mixtape of Black Feminist Thought*, in: *Feminist Media Histories*, Bd. 6, Nr. 1, 2020, 93–118.

8 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 2006 [1938].

9 Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, übers. v. Sigrid von Massenbach, Stuttgart 1960 [1958], Kap. 4. Es lohnt sich, an dieser Stelle Rosa Eidelpes' historische Arbeit zu erwähnen, die eine Kritik Adornos an Roger Caillois wegen «kryptofascistischer» Tendenzen offenlegt. Adorno wirft Caillois vor, unkritisch auf eine erhabene Vorstellung einer «natürlichen Ordnung» zu verfallen (Rosa Eidelpes: *Roger Caillois' Biology of Myth and the Myth of Biology*, in: *Anthropology & Materialism*, Bd. 2, 2014, doi.org/10.4000/am.84 (15.5.2021), hier 9 [Anm. d. Übers.: Adorno schreibt an Benjamin über die «krytofascistische Naturgläubigkeit» bei Caillois (Wiesengrund Adorno an Benjamin, London, 22.9.1937, in: Theodor W. Adorno und Walter Benjamin: *Briefwechsel 1928–1940*, Bd. 1, hg. v. Theodor W. Adorno Archiv, Frankfurt/M. 1994, 276–277, hier 277)]. Obwohl ich

der Spaltung und des Ausschlusses verschärfen das Problem nur noch mehr. Aus diesem Grund argumentiere ich, dass es entscheidend ist, die Politik des Spiel/en/s in unserer gegenwärtigen Zeit neu zu denken. Ansätze, die das Spiel/en als eine an und für sich gute oder positive Tätigkeit fehldeuten, verschärfen diese Problematik, da sie letztlich in den Chor derjenigen einstimmen, die behaupten, dass die Aktivitäten derer, die Zugang zu Freizeit haben, grundsätzlich positiv, konstruktiv und förderlich seien. Wir müssen dringend den Begriff des Spiel/en/s selbst überdenken, um Raum zu schaffen für die, die vom Spiel/en unterdrückt wurden, aber auch für die, die von ihm privilegiert wurden. Auf diese Weise erkennen wir auch, wie die Politik des Spiel/en/s Voraussetzungen für toxische Gemeinschaften schafft, die unter dem Alibi des Spiel/en/s gedeihen. Gamergate, die Alt-Right-Bewegung, der Steroidgebrauch im Sport und die Schikanen bei Aufnahmeverfahren aller Art verdanken nicht zuletzt auch dem Spiel/en etwas. Die Tradition von Schwarzen Menschen, die von Versklavten abstammen, zeigt uns spezifisch, wie wir diese tragischen Momente des Spiel/en/s nutzen könnten, um eine Definition des Begriffs zu entwickeln, die inklusiver ist und Wiedergutmachung leistet.

Der Weg zu einem inklusiveren Studium des Spiel/en/s war holprig. Daher halte ich es für sinnvoll, die Untersuchung von Spielen von der des Spiel/en/s abzugrenzen. Die Game Studies, ein jüngerer Forschungsbereich, der sich auf viele kanonische Studien zum Spiel/en stützt, haben die Frage der Inklusivität dezidiert adressiert. Ich stimme mit Kishonna Grays Einschätzung überein: «[A] focus should be placed on how technology is mobilized to fulfill the project of white masculine supremacy».<sup>3</sup> Implizit wird hier Technologie als (digitales) Spiel theoretisiert. Spiele erlauben es ihren Spieler\_innen, mit den lustvollen Seiten der *white supremacy* zu flirtieren, indem sie ihnen die Handlungsmacht zu dem, was Lisa Nakamura als «Identitätstourismus»<sup>4</sup> und David Leonard als «Digital Minstrelsy» bezeichnet, verleihen.<sup>5</sup> Für diese Wissenschaftler\_innen und andere, darunter Jennifer Malkowski und TreaAndrea M. Russworm, die einen unmittelbaren und direkten Zusammenhang zwischen dem textuellen Inhalt von digitalen Spielen und der Alltagspolitik von Spieler\_innen (*gamers*) sehen, ist Repräsentation entscheidend.<sup>6</sup> Was aber, wenn diese Theoretisierungen, die die Inklusion als ein Problem von Spieler\_innen digitaler Spiele, von Games und Gaming adressieren, zu spezifisch sind? Dieser Essay will ergründen, wie diese Erkenntnisse aus der intersektionalen Analyse von digitalen Spielen und ihren Spieler\_innen (*gamers*) berücksichtigt werden können, wenn sie in erster Linie auf die Praxis des Spiel/en/s bezogen werden.

Das Problem der Inklusivität in digitalen Spielen, mit dem sich die oben genannten Arbeiten der Game Studies beschäftigen, ist symptomatisch für ein größeres Problem der Auseinandersetzung mit dem Spiel/en. Um das Problem der Inklusivität in der Forschung zum Spiel/en zu adressieren, wird sich dieser Essay mit einem weiteren Tabu auseinandersetzen – er wird *weißes* europäisches Denken mittels der Theorie und Sprache der *weißen* europäischen kritischen Theorie

herauszufordern und zu dekolonisieren versuchen. Ich bewundere die Arbeit von Theoretikerinnen wie Samantha Blackmon und TreaAndrea M. Russworm, die zeigen, wie Schwarze Frauen in der Erzählung um digitale Spiele, die doch gerade darauf abzielt, ihre Bedeutung zu marginalisieren, mit dem Konzept des «mixtape» rezentriert werden können.<sup>7</sup> Gleichwohl entscheide ich mich dafür, die weiße europäische Forschung von innen herauszufordern, indem ich mich damit befasse, wie wir mit einer Theorie der Folter ein populäres, aber tautologisches Verständnis des Spiel/en/s überdenken können. Die bedauerliche Konsequenz dieser Entscheidung ist, dass ich in diesem Essay weniger aktuelle digitale Spiele und zeitgenössische Arbeiten zur Inklusivität in den Game Studies diskutiere, als mich gezielt darauf zu konzentrieren, die Arbeit einer Linie weißer europäischer Theorie zu berichtigen, die BIPoC in ihrer eigenen Logik historisch ausgeschlossen hat. Sehen Sie es als Zeichen meiner persönlichen Hybris, dass ich es als Schwarzer nordamerikanischer Philosoph und Historiker wichtig finden könnte, mich auf diesen Argumentationsweg einzulassen.

Im Zentrum meiner Argumentation steht die Prämisse, dass Theorien des Spiel/en/s, die dieses als eine konstruktive und positive Form der Freizeitbeschäftigung betrachten, daran arbeiten müssen, dies mit der Tatsache zu versöhnen, dass Spiel/en häufig verletzend, toxisch und willkürlich ist. Historisch finden sich diese theoretischen Vorannahmen in verschiedenen Kontexten. Johan Huizinga vernachlässigt das Glücksspiel in *Homo Ludens* vollständig, was wohl mit den amoralischen Konnotationen zusammenhängt, die zu seiner Zeit mit dieser Aktivität assoziiert waren.<sup>8</sup> Roger Caillois verwendet den Begriff «Korruption», um Formen des Spiels zu diskutieren, die er als beunruhigend oder problematisch empfand.<sup>9</sup> Die Theorien zum Spiel/en von Jean Piaget und Lev Vygotsky<sup>10</sup> – und die daran anschließende pädagogische Theorie des Konstruktivismus – basieren auf der Idee, dass Spiel/en eben jener Mechanismus ist, der das Lernen strukturiert. Diese Ideen waren auch für die Game Studies von großer Bedeutung. Katie Salens und Eric Zimmermans einflussreiche Lesart von Huizingas Konzept des Zauberkreises (*magic circle*)<sup>11</sup> wurde derart häufig unkritisch zitiert, um Spiele als positive Aktivität zu beschreiben, dass Zimmerman sich zu einem präzisierenden Kommentar mit dem Titel «Jerked Around by the Magic Circle»<sup>12</sup> veranlasst sah. Eine Vielzahl von wissenschaftlichen Arbeiten über Spiele und Lernen, *serious games* sowie Spiele und Bildungskompetenz baut auf Piagets und Vygotskys Theorie von Spiel/en und Kognition auf. Aber Spiel/en ist nicht immer konstruktiv, es kann auch unterdrückend und traumatisch sein.

Einige Theoretiker\_innen haben daran gearbeitet, diese radikal verschiedenen Dimensionen des Spiel/en/s zu versöhnen. Brian Sutton-Smith argumentiert, dass Spiel/en ein Begriff ist, der eine Vielzahl von Wertigkeiten in sich birgt und für eine Vielzahl von «rhetorischen» Zielen verwendet wird.<sup>13</sup> Er argumentiert, dass der Begriff Spiel/en oft eingesetzt wird, um Perspektiven zu forcieren, die Verspieltheit mit Fortschritt (Lernen durch Spiel/en), Schicksal (Spiele des Zufalls (*play of chance*)), Körperkraft (das Spiel/en von Sport und

dieser Kritik zustimme, ist meine Haltung gegenüber den politischen Überzeugungen von Caillois und den anderen in diesem Essay angesprochenen Spielforscher\_innen ambivalent. Ich glaube, dass die Theoretisierung des Spiel/en/s durch sie nur insofern problematisch ist, als sie eine moralische Haltung gegenüber dem Konzept einnehmen. Indem wir die Art und Weise, wie Spiel/en quälend, «korrupt» oder sogar schmerzhaft sein kann, in unser kollektives Wissen aufnehmen, zügeln wir faschistische, rassistische und sexistische Tendenzen, die die weiße Kultur oder «Zivilisation» gegen eine «barbarische» natürliche Ordnung stellen.

Anm. d. Übers.: In der von Matthes & Seitz herausgegebenen Neuauflage wird Kapitel 4 mit «Entartung der Spiele» betitelt, was in Anm. 117 mit der «Bedeutungsverengung» des deutschen Begriffs «Korruption» aus der Erstübersetzung legitimiert wird (Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, übers. u. m. Nachwort v. Peter Geble, Berlin 2017 [1958], 286f.). Da Geble der – um es in seinen eigenen Worten zu sagen – «Bedeutungsverengung» gerade dieses Begriffs durch Nationalsozialismus und Holocaust offenbar nicht Rechnung tragen will, orientieren wir uns an Massenbachs oben genannter Erstübersetzung.

<sup>10</sup> Jean Piaget: *Play Dreams & Imagination in Childhood*, New York 1962; Lew Semjonowitsch Vygotsky: *Igra i ee rol v umstvennom razvitii rebenka*, in: *Voprosy psichologii* [Problems of psychology], Bd. 12, Nr. 6, 2015 [1966], 62–76.

<sup>11</sup> Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of play. Game design fundamentals*, Cambridge 2004.

<sup>12</sup> Eric Zimmerman: *Jerked around by the magic circle – clearing the air ten years later*, in: *Gamasutra*, 7.2.2012, [gamasutra.com/view/feature/135063/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_.php](http://gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php) (15.5.2021).

<sup>13</sup> Brian Sutton-Smith: *The ambiguity of play*, Cambridge 1997.

Wettbewerb), Identität (Rituale der Gruppenidentität), Imagination (Spiel/en und Kreativität), mit dem Selbst (spielerische Hobbys, die zur Individuation führen) oder mit Frivolem (Spiel/en als unproduktive Freizeitaktivität) verbinden.<sup>14</sup> Bei der Annäherung an das Spiel/en durch eine <rhetorische Linse> behandelt Sutton-Smith jedoch alle oben genannten Rhetoriken als gleichwertig in ihrer Wirkung. Im Gegensatz dazu argumentiere ich in diesem Essay, dass Spiel/en selbst ein Machtverhältnis ist. In dem Moment, in dem man sich auf das einlässt, was Judith Butler einen performativen Akt nennt,<sup>15</sup> und spielt oder eine Aktivität als Spiel/en bezeichnet, beschwört man die Macht des Spiel/en/s. Wie später en détail erläutert wird, wird dieser Akt durch eine unbehagliche und brutale Grammatik strukturiert, die den\_die Spieler\_in als Subjekt (be-)setzt und das Spiel und alle anderen Spieler\_innen in ihm als Objekte. Eine radikale Phänomenologie des Spiel/en/s konzentriert sich darauf, wie Spiel/en Schmerz (im Gegensatz zu Lust) produzieren kann, um auf diese Weise BIPoC-Narrative zu rezentrieren, die die traumatischen und gewalttätigen Aspekte von Spielen und Spiel zum Mittelpunkt haben.

Das Trauma der Sklaverei wird in Nordamerika nicht nur durch Geschichten, sondern auch in einigen Formen des Spiel/en/s erinnert. Eines der mythischesten und umstrittensten Spiele, das junge Schwarze Kinder in den Antebellum- (bzw. Vor-Bürgerkriegs-)USA spielten, war <Hide the Switch>. Bei diesem Spiel mussten die Spieler\_innen nach einer versteckten Rute suchen, wobei das Kind, das diese fand, die anderen Spieler\_innen auspeitschen durfte, während diese die Schläge parieren mussten. Die Persistenz dieses Spiels in der Kultur der Versklavten macht es zu einer Herausforderung für Historiker\_innen, scheint es doch im Spiel/en des Spiels die martialischen Bedingungen der Knechtschaft zu bekräftigen. Für dieses Problem sind verschiedene Erklärungen angeboten worden: Einige sagen, dass das Spiel den Kindern erlaubte, die Vermeidung von Bestrafung zu üben, während andere vorschlugen, dass das Spiel versklavten Schwarzen Kindern einen kurzen Moment der Befreiung erlaubte – indem es ihnen ermöglichte, im Rollenspiel den «master» zu spielen.<sup>16</sup> Beide Erklärungen sind letztlich unbequem, da sie versuchen, die gewalttätigen Erfahrungen Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, mit den unvermeidlich heiteren Konnotationen des Spiel/en/s zu versöhnen. Gewalt, insbesondere Folter, wird entweder auf eine karnevaleske Umkehrung der Machtdynamik reduziert, bei der das Opfer zum Unterdrückenden wird, oder Gewalt wird auf Disziplin reduziert – eine Taktik, um in ihrer Unvermeidlichkeit zu leben.

Ich bestimme Folter im Rahmen der Foucault'schen Tradition. Als Praxis ist sie eine langfristige Form der Disziplinierung, die Techniken des Zwangs einsetzt, um Menschen zu unterwerfen. Diese Definition spielt für die Argumentation dieses Essays eine Schlüsselrolle. Ich gehe davon aus, dass es ein Fehler ist, andere, <unschuldigere> Konnotationen von Folter – Kitzelfolter, BDSM – von der oben genannten Folter zu unterscheiden. Denn selbst in den unschuldigsten und lustvollsten Akten des Spiel/en/s disziplinieren wir Leute um uns herum

<sup>14</sup> Ebd., 8–11.

<sup>15</sup> Judith Butler: *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York, London 1990, xxxiii.

<sup>16</sup> Wilma King: *Stolen Childhood. Slave Youth in nineteenth-century America*, Bloomington 2011, hier 117f.

und bringen sie auf subtile Weise dazu, sich an unausgesprochene Regeln zu halten. In diesem Zusammenhang definiere ich Lust in einem affektiven Sinn. Lust treibt Begehren an. Lust wird oft dem Schmerz, einem anderen Affekt, oder dem Qualvollen gegenübergestellt. Folter und Spiel sind beides Praktiken. Sie erzeugen Lust und/oder Schmerz, die beide Affekte sind.

Ich wende mich hier der brutalen, disziplinarischen und militaristischen Folter zu, weil ich den Eindruck habe, dass sie in der Forschung zu Spiel und Spiel/en untertheoretisiert und tabu(-isiert) ist. Die Beziehung zwischen Folter und Lust ist in Arbeiten, die die soziale Praxis in BDSM-Communities weltweit untersuchen, hingegen besser theoretisiert worden. Die Forschung von J. Tuomas Harviainen zeigt, wie BDSM als Spiel/en betrachtet werden kann,<sup>17</sup> doch sie – und andere ähnliche Untersuchungen – vermeiden es, militärische und disziplinarische Folter in ihre Konzeptionen einzubeziehen.<sup>18</sup> Das liegt daran, dass BDSM hier als eine Form des einvernehmlichen Spiel/en/s aufgefasst wird. Meiner Ansicht nach zäumt diese Definition das Pferd jedoch von hinten auf. Ein Ansatz, der Folter als etwas versteht, das immer disziplinierend ist, würde die Einwilligung (*consent*) selbst als eine Strategie der Entschärfung der barbarischen Tendenzen der Folter lesen.

Wir müssen darüber nachdenken, wie militärische und disziplinarische Folter mit ihren Konnotationen von Schmerz – und nicht etwa Lust (oder lustvollem Schmerz) – als Spiel/en in einer umstrittenen Grammatik verstanden werden sollte, die es erlaubt, Folter in der BDSM-Szene als Spiel/en zu verstehen. Darüber hinaus plädiere ich für einen Ansatz zur Bestimmung von Spiel/en, der überwindet, was ich als grundlegendes Tabu ansehe: Spiel/en darf lustvoll sein, aber nicht qualvoll. Und doch ist so vieles im Spiel/en qualvoll, von BDSM über das Auswendiglernen langer Listen von Regeln bis hin zum Ausreizen der eigenen körperlichen Grenzen oder zum simplen Spielen von *Monopoly*. Dieses scheinbare Paradoxon – dass Folter sowohl Spiel/en ist als auch nicht – kann aufgelöst werden. Folter *ist* Spiel/en, und sie verrät viel darüber, wie Spiel/en funktioniert, um Menschen zu unterwerfen und zu disziplinieren.

Eine Herangehensweise an das Spiel/en, die anerkennt, wie es häufig als Folter erlebt wird, könnte uns helfen, besser zu verstehen, wie die Verwendung des Begriffs historisch gleichzeitig dazu diente, BIPOC, Frauen, Trans und nicht-binäre Menschen von historisch *weißen* und männlichen Räumen des Spiel/en/s auszuschließen.<sup>19</sup> Wird Spiel/en nur als lustvolle Praxis theoretisiert, werden marginalisierte Menschen, die stattdessen beschreiben, wie qualvoll ihre Erfahrung war, als Spielverderber\_innen dargestellt.<sup>20</sup> Eine inklusive Phänomenologie des Spiel/en/s muss anerkennen, dass Spiel/en sowohl einschließt (durch Lust) als auch ausschließt (durch Folter).

Obwohl das obige Beispiel mithilfe jeder von Sutton-Smiths Rhetoriken des Spiel/en/s interpretiert werden kann, bezieht sich das Unbehagen, das ich in Bezug darauf festgestellt habe, auf die Beziehung zwischen Spiel/en und kultureller Identität. <Hide the Switch> existiert vor allem in einer mündlich überlieferten

<sup>17</sup> J. Tuomas Harviainen: Sado-masochist role-playing as liveaction role-playing: a trait-descriptive analysis, in: *International Journal of Role-Playing*, Nr. 2, 2011, [ijrp.subcultures.nl/?page\\_id=226](http://ijrp.subcultures.nl/?page_id=226) (15.5.2021).

<sup>18</sup> Margot Weiss: *Circuits of pleasure. BDSM and the circuits of sexuality*, Durham 2011, 211.

<sup>19</sup> Mahi-Ann Rakkomkaew Butt und Thomas Apperley haben argumentiert, dass Ansätze zur Inklusivität im Gaming oft die Assimilation an einen problematischen heteronormativen männlichen Status quo voraussetzen. Ich würde dem hinzufügen, dass die assimilativen Normen der Inklusivität Schwarzen Menschen häufig nahelegen, sich ebenfalls an einen Status quo der *white supremacy* anzupassen, Mahli-Ann Rakkomkaew Butt, Thomas Apperley: «Shut up and Play»: Vivian James and the Presence of Women in Gaming Cultures, in: Josh Harle, Angie Abdilla, Andrew Newman (Hg.): *Decolonising the Digital. Technology As Cultural Practice*, Sydney 2018, 39–47, [ojs.decolonising.digital/index.php/decolonising\\_digital/article/view/ShutUpAndPlay](https://ojs.decolonising.digital/index.php/decolonising_digital/article/view/ShutUpAndPlay), hier 39 (15.5.2021).

<sup>20</sup> Russworm bringt dies in ihrem Essay über die Geschichte digitaler Spiele gut auf den Punkt, in dem sie erklärt, wie diese Geschichte selbst ein Projekt der *white supremacy* ist (oder in ihren Worten «White. White. White»). Die Geschichten von BIPOC-Entwickler\_innen und -Designer\_innen werden in historischen Projekten, die *weiße* Designer\_innen und Entwickler\_innen von Spielen in den Mittelpunkt stellen, oft ausgeblendet, vgl. TreaAndrea Russworm: *Video Game History and the Fact of Blackness*, in: *ROMchip*, Bd. 1, Nr. 1, 2019, [romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/85](http://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/85) (15.5.2021).

Geschichte der Versklavung, die über Generationen von Schwarzen weitergegeben wurde, und wird vom Raum des Spiel/en/s des heutigen Spielplatzes getrennt gehalten. Es lässt sich am besten als Artefakt einer vergangenen Ära betrachten, die besser in der Vergangenheit belassen bleibt. Die soziale Repression von *«Hide the Switch»* ist zugleich ein Prozess, durch den die Dynamiken des Spiel/en/s sowohl kulturell kontrolliert als auch reguliert werden. Ähnlich wie die hyperwachsamen Polizei-Überwachung Schwarzer Menschen im Amerika des frühen 21. Jahrhunderts werden auch die Spiele Schwarzer Kinder unterdrückt und überwacht. Klein und unsichtbar trägt diese Überwachung des Spiel/en/s zur aktuellen kulturellen Auslöschung von BIPoC bei. Weil die Brutalität der Sklaverei nicht geteilt werden kann, bleibt uns ein Konzept des Spiel/en/s, das sich auf Folter nur insoweit bezieht, als diese als lustvoll verstanden wird.

Die obigen Provokationen können nur dann Bestand haben, wenn wir zugestehen, dass Foltern eine Form von Spiel/en (*play*) ist. Dieses Problem ist philosophisch, nicht kategorisch. Da es vielfältige Gründe für und gegen die Kategorisierung disziplinarischer Folter als Spiel/en gibt, widmet sich die erste Hälfte der folgenden Auseinandersetzung diesen Gründen und entwickelt einen logischen Rahmen für die Einbeziehung disziplinarischer Folter als einer Form des Spiel/en/s. Die zweite Hälfte befasst sich mit der Beziehung zwischen Folter und der Erfahrung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, und fragt danach, was dies zu unserem heutigen Verständnis von Spiel und Spiel/en beitragen könnte.

### **Folter ist Spiel**

Zehn Kinder gehen auf einen Spielplatz und sprechen beiläufig miteinander. Eines der Kinder tippt eines der anderen an und schreit: «Du bist es!» Das auf diese Weise markierte Kind stürzt sich auf ein anderes und versucht verzweifelt, sich von dem Stigma zu befreien. Bald stiebt die Gruppe auseinander und es kommt zu einem Tumult. Das Spiel heißt «Fangen», und schon seine grundlegende Grammatik deutet darauf hin, dass selbst unschuldiges Spiel/en durchaus eine gewalttätige Aktivität sein kann. Das Spiel teilt die Spieler\_innen in Subjekte und Objekte ein. Sobald ein\_e Spieler\_in getaggt wurde, wird sie\_er dazu bewegt, diese Rolle wieder abzuschütteln, indem sie\_er eine\_n andere\_n taggt. Das Prinzip dieses Ablaufs ist also, dass ein\_e Spieler\_in in der Sprache des Spiels auf den Status eines Anderen reduziert wurde, sogar auf den eines Objekts – ob es ihr\_ihm gefällt oder nicht, sie\_er ist *«es»*. Die Ausdrucksweise *«es»* impliziert hier: weniger als menschlich. *«Es»* war fundamental für die Terminologie der Bigotterie und der *white supremacy* in Amerika seit der Zeit vor dem Amerikanischen Revolutionskrieg 1776. Die eigentliche Grundlage von *«es»* setzt Menschsein mit Objektsein gleich, insofern *«es»* der grundlegenden Rechte beraubt wird, die anderen Subjekten zugestanden werden – nämlich das Recht der Einwilligung. Weder willigt man ein, Fangen zu spielen, noch gibt man



seine Einwilligung, beim Fangen <es> zu werden. In dieser einfachsten Form des Spiel/en/s wird deutlich, dass Spiel/en keine Beziehung zwischen Subjekten ist. Es ist vielmehr eine Beziehung zwischen Subjekt und Objekt.

Das kritische Scharnier, an dem die Beziehung zwischen Folter und Spiel/en hängt, ist die Frage der Einwilligung. Spiel/en ist, wie viele zeitgenössische Spielwissenschaftler\_innen und Designer\_innen argumentiert haben, eine grundlegend einvernehmliche Beziehung.<sup>21</sup> Da die Einwilligung für viele Definitionen von Spiel/en zentral ist, bleiben wir bei dem einleitend erläuterten Paradoxon, dass einvernehmliche Folter unter eine Definition von Spiel/en fällt, während nicht-einvernehmliche Folter dies nicht tut. Die Beispiele zur Rechtfertigung dieser Unterscheidung sind fast immer formaler Art. Sie sprechen eher von einem Begehren, was Spiel/en *sein sollte*, als von einer Beobachtung dessen, was Spiel/en *ist*. Wird Einwilligung denn ausgehandelt, wenn wir mit einem Computer spielen oder wenn wir mit uns selbst spielen? Der Aushandlungsprozess des Spiel/en/s ist nicht so einfach, wie er auf den ersten Blick erscheinen mag. In der Tat zwingt uns dies, uns mit der Gewalt zu versöhnen, die im Zentrum unzähliger sozialer Beziehungen liegt.

Die einvernehmliche Beziehung, die durch Spiel/en strukturiert wird, wird oft durch einen anderen Begriff charakterisiert: Das Spiel/en gilt als ausgehandelt. Miguel Sicart führt aus: «We play by negotiating the purposes of play, how far we want to extend the influences of the play activity, and how much we play for the purpose of playing or for the purpose of personal expression».<sup>22</sup> Hier nistet Sicart die Idee des Aushandelns in das Konzept des Spiel/en/s (*play*) ein und baut auf der Arbeit von Jesper Juul auf, der die Idee des Aushandelns stattdessen im Begriff des Spiels (*game*) verortet hat. Für Juul haben alle Spiele aushandelbare Konsequenzen, wobei die Aushandlung als Schlüsseldifferenz gilt zwischen dem, was ein Spiel, und dem, was Krieg ist. In beiden Fällen, ungeachtet dessen, ob Aushandlung nun als grundlegend für Spiel/en oder für Spiele betrachtet wird, spiegelt dies ein breiteres Verständnis beider Phänomene des Einverständnisses wider. Die Idee des Aushandelns geht davon aus, dass der\_die Spieler\_in die Ideen, Positionen und die Souveränität des\_der anderen Spieler\_in respektiert. Wenn Spieler\_innen aushandeln, behandeln sie sich als menschliche Gefährt\_innen und nicht als Objekte. Und doch wird Spiel/en oft nicht ausgehandelt. David Leonard argumentiert, dass in Sportvideospiele, in denen der\_die vermutlich *weiße* Spieler\_in eingeladen wird, die Rolle eines\_einer Schwarzen Sportler\_in zu übernehmen, ohne gezwungen zu sein, das Trauma der Schwarzen Erfahrung zu durchleben, Spiel/en nicht ausgehandelt wird.<sup>23</sup> Die Schwarze Community hat in diese Form des Identitätstourismus nicht eingewilligt, dennoch ist diese Form von digitalem Blackfacing eine leider weit verbreitete Form des Spiel/en/s. Und mit Blick auf den größeren Zusammenhang des Abschnitts: Aushandlung ist eher ein Ideal als eine aktuell beobachtete Realität von Spiel und Spiel/en.

Andere stimmen darin überein, dass nicht alles Spiel/en einvernehmlich ist. Ich möchte in diesem Zusammenhang Forschungsarbeiten würdigen, die

<sup>21</sup> Salen, Zimmerman: *Rules of Play*, 474; Jaakko Stenros, Sarah Lynne Bowman: *Transgressive Role-Play*, in: Sebastian Deterding, José Zagal (Hg.): *Role-playing Game Studies*. Transmedia Foundations, New York 2018, 411–424, hier 417.

<sup>22</sup> Miguel Sicart: *Play Matters*, Cambridge, London, 2014, 16.

<sup>23</sup> David J. Leonard: *High tech blackface: Race, sports, video games and becoming the other*, in: *Intelligent Agent*, Bd. 4, Nr. 4, 2004, [intelligentagent.com/archive/Vol4\\_No4\\_gaming\\_leonard.htm](http://intelligentagent.com/archive/Vol4_No4_gaming_leonard.htm) (15.5.2021).

zeigen, wie die durch den *<magic circle of play>* gefeierten, angenommenen Normen des Einverständnisses oft von *weißen Männern* übertreten werden. In ihrem autoethnografischen Schreiben zu diesem Thema erklärt Emma Vossen:

Unfortunately, because of contemporary practices surrounding game play, most video game play that I have participated in has contained practices that were not consensual or enjoyable, such as harassment, gender-based insults, or trash talk.<sup>24</sup>

Um besser verstehen zu können, wie Spiel/en als Machtinstrument eingesetzt wird, müssen wir damit beginnen, Darstellungen des Spiel/en/s anzuerkennen, die in einer Definition, die Freiwilligkeit in den Vordergrund stellt, verloren gehen würden.

Meine Argumentation beruht auf drei Prämissen. Erstens argumentiere ich in Anlehnung an die Arbeit von Johan Huizinga, dass Spiel/en freiwillig ist, wenn man der\_die Spieler\_in ist.<sup>25</sup> Zweitens stimme ich den jüngsten Arbeiten von Miguel Sicart und den klassischen Untersuchungen von Clifford Geertz zu, dass Spiel/en eine Weise des Seins ist.<sup>26</sup> Und drittens gehe ich von einer merkwürdigen Verknüpfung in Roger Caillois' Werk aus, wo dieser im Kontext der Beobachtung von Insekten schreibt: «Die Herren zwingen ihre Sitten ihren Gefangenen auf», womit er impliziert, dass das «Rauschspiel/en» nicht immer eine freiwillige Praxis ist.<sup>27</sup> Wenn also Spiel/en für den\_die Spieler\_in freiwillig ist, aber nicht notwendigerweise für den\_die Gespielte\_n, dann ist Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung und nicht eine Subjekt-Subjekt-Beziehung. Wenn Spiel eine Subjekt-Objekt-Beziehung ist, folgt daraus, dass Folter eine Form des Spiel/ens ist, selbst in ihren brutalsten und ekelhaftesten Formen.

<sup>24</sup> Emma Vossen: The Magic Circle and Consent in Gaming Practices, in: Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, Emma Vossen (Hg): *Feminism in Play*, Cham 2018, 205–220, hier 206.

<sup>25</sup> Huizinga: *Homo Ludens*, 16.

<sup>26</sup> Sicart: *Play Matters*; Clifford Geertz: «Deep Play»: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf, in: ders.: *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*, Frankfurt/M. 1972, 202–260.

<sup>27</sup> Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, 61. Anm. d. Übers.: Die englische Übersetzung der Passage lautet «The masters impose their habits upon the slaves», Roger Caillois: *Man, play and games*, übers. v. Meyer Barash, Urbana, Chicago 2001, 52. Auch in der deutschen Version wird die Relation der von Caillois aufgerufenen Insekten kurz vor der zitierten Stelle explizit mit einer Metapher der Sklaverei verbunden.

<sup>28</sup> Huizinga: *Homo Ludens*, 16.

### **Spiel/en ist freiwillig (für den\_die Spieler\_in)**

Der erste Punkt, der angesprochen werden muss, ist die Freiwilligkeit des Spiel/en/s. Seit Johan Huizinga *Homo Ludens* geschrieben hat, ist die Idee, dass Spiel/en freiwillig ist, Teil der Spielforschung (*play theory*). Huizinga schreibt:

Alles Spiel ist zunächst und vor allem *ein freies Handeln*. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Höchstens kann es aufgetragenes Wiedergeben eines Spiels sein. Schon durch diesen Charakter der Freiheit sondert sich das Spiel aus dem Lauf eines Naturprozesses heraus. Es fügt sich ihm an und legt sich wie ein schönes Kleid über ihn hin. Freiheit muß hier natürlich in dem weiteren Sinne verstanden werden, in dem das Problem vom Determinismus unberührt bleibt. Man würde ja sagen können: Diese Freiheit besteht nicht für das junge Tier und das Kind; sie müssen spielen, weil ihr Instinkt es ihnen befiehlt und weil das Spiel zur Entfaltung ihrer körperlichen und selektiven Vermögen dient. [...] Das Kind und das Tier spielen, weil sie Vergnügen daran haben, und darin eben liegt ihre Freiheit.<sup>28</sup>

Wenn Huizinga hier argumentiert, dass Spiel/en immer und im Wesentlichen eine freiwillige Handlung ist, bezieht er sich auf Tier- und Kinderspiel/e. Er

betrachtet gezielt diese Kategorien, da Kinder, wie er schreibt, noch nicht die rationalen Fähigkeiten entwickelt haben, die wir erwachsenen Menschen zuschreiben. Er gibt zu bedenken, dass die Subjektivität von Kindern und Tieren möglicherweise anders sei als die von Erwachsenen und sie daher durch den Instinkt zum Spiel/en getrieben würden. Hierbei ist zu bedenken, dass Vergleiche mit Tieren seit Langem eine Taktik der *white supremacy* sind, um BIPOC zu entmenschlichen. Ich mache diesen Vergleich, weil die Schwarze Erfahrung der Erfahrung des Spiel/en/s bemerkenswert ähnelt, wie ich später eingehender erläutern werde. Wir können diese Ähnlichkeiten – wenn auch in einer anderen Form – in Huizingas Vergleich von Kindern und Tieren finden.

Trotz dieser Vergleiche ist es hier wichtig zu beachten, dass Huizingas Gedanke der Freiwilligkeit auf der Annahme basiert, dass alle Teilnehmer\_innen eines Spiels Spieler\_innen sind. Was aber, wenn jemand entscheidet, dass er\_sie nicht spielen will? Bleiben wir beim oben genannten Beispiel des Fangens. In diesem Fall wird jemand, der\_die sich als Spielverderber\_in verhält und beschließt, nicht zu spielen, mit der Markierung dennoch zum <es>. Die Annahme, dass Spielen freiwillig ist, vernachlässigt all die Fälle, in denen das Spiel/en für den\_die Einzelne\_n nicht freiwillig ist. Was hieran hervortritt, ist eine radikal subjektive Vorstellung des Spiel/en/s statt einer Konzeption, die immer schon durch eine Reihe von veränderlichen sozialen Beziehungen und Erfahrungen eingeschränkt ist. Der\_die Spielverderber\_in spielt immer noch mit, auch wenn er\_sie sich nicht auf das Spiel einlässt.<sup>29</sup> Indem wir anerkennen, dass Spiel/en nur für das Individuum freiwillig ist, das es initiiert, entmystifizieren wir den\_die Spielverderber\_in und zeigen, wie seine\_ihre Gewalt gegen das Spiel Ergebnis der Gewalt eine\_r anderen Spieler\_in gegen ihn\_sie und seine\_ihre Empfindungen sein kann.

Spiel/en ist für diejenigen, die ihm unterworfen sind, nicht freiwillig. Dennoch wird hier in allen Fällen – dem des Kindes, des Anderen und des Tieres – Lust als primäre Erklärung dafür angeboten, was Individuen zum Spiel/en antreibt. In der Lust finden wir eine gemeinsame Verbindung zwischen den Handlungen von Subjekten und den Handlungen von Objekten. Wenn wir verstehen wollen, wie Objekte spielen, müssen wir wie Miguel Sicart die Beziehung zwischen Spiel und Lust berücksichtigen.

### **Spiel/en ist eine Seinsweise**

Miguel Sicart entfernt sich von einem instrumentellen Verständnis von Spiel/en, in dem Spiel/en als Aktivität definiert wird, und postuliert stattdessen, dass Spiel/en eine Seinsweise ist, die (bis zu einem gewissen Grad) in allen Aktivitäten existiert.<sup>30</sup> Sicarts Arbeit markiert eine deutliche Abkehr von Huizingas Ansatz, den Katie Salen und Eric Zimmerman in die Game Studies eingeführt hatten und dem zufolge Spiel in rituellen, vom Alltag abgegrenzten Räumen gedeiht.<sup>31</sup> Obwohl die Undurchlässigkeit des Zauberkreises

<sup>29</sup> In seiner Lektüre von Huizinga beschreibt der Spielforscher Peter McDonald die Figur der\_ des Spielverderber\_in als Schlüssel zum Verständnis der freien und befreienden Dimensionen, die Huizinga in seiner Theorie des Spiel/en/s betonen wollte. Damit Spiel/en wirklich befreiend ist, muss man in Huizingas Philosophie die Freiheit haben, die Regeln zu überschreiten und das Spiel zu verderben, vgl. Peter McDonald: *Homo Ludens: A Renewed Reading*, in: *American Journal of Play*, Bd. 11, Nr. 2, 2019, 247–267, hier 257.

<sup>30</sup> Sicart: *Play Matters*, 6.

<sup>31</sup> Salen, Zimmerman: *Rules of Play*, 95.

oft in Frage gestellt worden ist, bieten diese Zweifel den vielleicht besten Beweis für Sicarts Philosophie: Spiel/en existiert in allen Dingen, aber es tritt vor allem zutage in Ereignissen, in Spielobjekten (wie *games*) und in besonderen Räumen.

Sicarts radikale Philosophie des Spiel/en/s fordert dazu auf, zentrale Fragen der Spielforschung zu überdenken. Es ergibt keinen Sinn, Arbeit und Freizeit gegenüberzustellen, wenn wir Spiel/en in beiden Konzepten verorten können. Auch hilft Sicarts Ansatz, Definitionen von Spiel wie die von Jesper Juul neu zu bewerten, die zwar umfassend sind, aber auch zeigen, wie viele Ausnahmen und Grauzonen den allgemeinen Sprachgebrauch des Wortes prägen.<sup>32</sup> Sicart schlägt vor, dass Spiele *<play objects>* sind und somit Objekte, die sich auf andere beziehen, sofern mit ihnen gespielt wird.<sup>33</sup>

Mit Blick auf die Definition von Spiel/en schlägt Sicart dann mehrere Merkmale vor, die diese Seinsweise annehmen kann: Spiel/en ist kontextabhängig, argumentiert er, und variiert je nach den gegebenen Umständen. Ebenso ist es karnevalesk, also eine Art und Weise, traditionelle Auffassungen von Status und Macht herauszufordern. Sicart legt auch dar, dass das Spiel/en aneignend ist, dass es sich an fast jede Situation anhängen und sie transformieren kann. Schließlich, und das ist für diese Ausführungen rund um die Folter am wichtigsten, versteht Sicart das Spiel/en als lustvoll:

It is pleasurable but the pleasures it creates are not always submissive to enjoyment, happiness, or positive traits. Play can be pleasurable when it hurts, offends, challenges us and teases us, and even when we are not playing. Let's not talk about play as fun but as pleasurable, opening us to the immense variations of pleasure in this world.<sup>34</sup>

Diese Substitution von Spaß durch Lust ist hilfreich, um zu verstehen, wie Spiel/en in der Welt existiert. Wenn wir auf Lust im Gegensatz zu Spaß fokussieren, wenden wir uns von der Rhetorik des Spiel/en/s als Fortschritt ab, die dazu neigt, Spiel/en als eine positive Aktivität zu sehen. Diese Denkweise hilft zu erklären, warum manche Formen des Spiel/en/s, wie BDSM, das nicht immer Spaß macht, dennoch Formen des Spiel/en/s sind. Wenn man dieser Argumentation folgt, sollte dann auch brutale, disziplinarische Folter als Spiel/en betrachtet werden? Einige mögen hier die Grenze ziehen. Doch ich halte eine solche Herangehensweise an das Spiel/en für naiv. Obwohl es in der Forschung eine starke Tendenz gibt, die Phänomenologie des Spiel/en/s durchweg positiv zu verstehen, wissen wir aus feministischen Ansätzen wie dem oben genannten von Vossen, dass dies bei Weitem nicht der Wahrheit entspricht. Daher argumentiere ich dafür, dass brutale, disziplinarische Folter unglücklicherweise immer eine Form des Spiel/en/s ist – ich denke, dass dies völlig mit Sicarts Begriffsdefinition im Einklang steht. Für meine Argumentation unterscheide ich zwischen Spieler\_innen und Gespielten. Diese Unterscheidung ist insofern bedeutsam, als sie uns auffordert zu überdenken, wie wir andere in sozialen Spielsituationen<sup>35</sup> klassifizieren.

<sup>32</sup> Jesper Juul: *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.

<sup>33</sup> Sicart: *Play Matters*, 14.

<sup>34</sup> Ebd., 3.

<sup>35</sup> Anm. der Übers.: Trammell spricht hier von *multiplayer games* – im Kontext seiner Argumentation sind hiermit alle sozialen Spiele gemeint, an denen mehr als ein\_e Spieler\_in teilnehmen.

**Für den\_die Gespielte\_n ist Spiel/en nicht unbedingt freiwillig**

Die Unterscheidung zwischen Spieler\_innen und Gespielten wird in der Spielforschung marginalisiert und streng überwacht. In der Einleitung zu *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch* wird sie von Roger Caillois am deutlichsten in den Fokus gerückt, wenn er die historischen Umstände von Huizingas Werk bespricht. Caillois führt die merkwürdige Auslassung von Spielen (*games*) in Huizingas Werk über das Spiel/en auf ihren fragwürdigen Ruf in der Gesellschaft des frühen 20. Jahrhunderts zurück. Als Huizinga versuchte, eine Theorie des Spiel/en/s zu entwickeln, die zeigen sollte, wie die gesamte zivilisierte Gesellschaft mit dem Konzept zusammenhing, war er gezwungen, Spiele wegen ihrer engen Assoziation mit dem Straßenleben und dem Glücksspiel auszulassen. Caillois argumentiert, dass Huizinga seine Behauptung vom Ursprung der Kultur im Spiel/en untergraben hätte, wenn er moralisch zweifelhafte Spiele in seine Theorie einbezogen hätte.<sup>36</sup> Folglich untergräbt der moralisch im Graubereich anzusiedelnde Akt des Glücksspiels selbst die Idee des Zivilisierten, die Huizingas Konzept vom Spiel/en voraussetzt. Mit anderen Worten: Spiele – oder wie es dieser Essay sieht: die Gespielten – werden als unsichtbarer und damit belangloser/unbedeutender Teil des Phänomens Spiel/en betrachtet.

Caillois' Arbeit setzt diesen Modus der Diskurskontrolle fort. In seinen Ausführungen zum Krieg als Spiel erkennt Caillois die brutalsten und amoralischsten Eigenschaften des Krieges unter folgendem Vorbehalt an: Krieg ist ein Spiel (*game*), argumentiert Caillois, wenn dieser aber brutal ist, handelt es sich um korrumpiertes Spiel/en (*play*):

Die der Gewalttätigkeit auferlegten Einschränkungen kommen außer Gebrauch. Die Operationen bleiben nicht mehr auf Grenzprovinzen, Festungen und das Militär beschränkt. Sie werden nicht mehr nach einer Strategie geführt, die manchmal den Krieg selbst als ein Spiel erscheinen ließ. Dieser entfernt sich also vom Turnier und vom Duell, mit einem Wort von dem geregelten Kampf im geschlossenen Feld, um seine totale Form in den massiven Zerstörungen und den Massakern ganzer Bevölkerungen zu finden.<sup>37</sup>

Für den\_die Gespielte\_n ist Spiel/en nicht unbedingt freiwillig. Caillois war sich dessen bewusst: In der obigen Passage argumentiert er, dass brutale Momente des Krieges eine <korrumpierte> Form des Wettbewerbs sind. Wo Huizinga sich vorbehält, dass Momente grotesker und extremer Kriegsführung aufhörten, Spiel/en zu sein,<sup>38</sup> gewinnt Caillois eine Diskussion über Spiel/en und Spiele zurück, die frei ist von den seiner Einschätzung nach etwas willkürlichen Abgrenzungen in Huizingas Werk, gemäß derer z. B. das Glücksspiel kein Spiel/en sein konnte.

Das Objekt der gewaltsamen Vernichtung im Kriegs-Spiel (*game of war*) hat sich nicht freiwillig gemeldet. Ebenso wenig wie das Objekt des Missbrauchs in <Hide the Switch>. In beiden Beispielen ist das Spiel grausam und korrumpiert geworden. Obwohl es Versuche gegeben hat, die Gewalt von Spiel/en unsichtbar zu machen, will ich betonen, dass es wichtig ist zu erkennen, dass Spiel/en nicht immer eine freiwillige Aktivität ist. Wenn wir das vernachlässigen, was Caillois

<sup>36</sup> Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, 11.

<sup>37</sup> Ebd., 64.

<sup>38</sup> Huizinga: *Homo Ludens*, 102.

als die korrupten Aspekte von Spiel/en bezeichnet, beteiligen wir uns an einem diskurspolizeilichen Akt, der darauf zielt, BIPOC aus dem Diskurs über Spiel/en und Spiele zu entfernen.

### **Spiel/en als Subjekt-Objekt-Beziehung**

Die obigen Ausführungen sind der Versuch, drei Prämissen zu begründen, die zu der Schlussfolgerung führen, dass Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung ist. Ich argumentiere, dass Spiel/en für die Spieler\_innen (nicht jedoch die Gespielten) freiwillig ist, dass Spiel/en eine Weise ist, in der Welt zu sein (und nicht eine Aktivität), und dass Spiel/en für die Gespielten nicht unbedingt freiwillig ist. Aus diesen Gründen denke ich, dass es ein starkes Argument dafür gibt, dass Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung konstituiert.

Was man gegen dieses Argument einwenden könnte, ist, dass der\_die Gespielte nicht notwendigerweise eine Objektposition einnimmt und somit Spiel/en nicht notwendigerweise eine Subjekt-Objekt-Beziehung darstellt. Wenn sich z.B. beim Fangen beide Teilnehmer\_innen bereitwillig auf das Spiel einlassen, dann ist Spiel/en eine Subjekt-Subjekt-Beziehung und damit eine einvernehmliche Beziehung.

Dieses Gegenbeispiel ist wichtig, da es ein naheliegendes Missverständnis in Zusammenhang mit dieser Argumentation aufzeigt. Ich behaupte nicht, dass ein\_e Spieler\_in in diesem Beispiel seine\_ihre Subjektivität oder die Einwilligungsfähigkeit einbüßt, wenn mit ihm\_ihr gespielt wird. Stattdessen behaupte ich, dass keine der beiden Eigenschaften für eine Definition von Spiel/en notwendig ist. Andererseits ist es für eine Definition des Spiel/en/s, die Spiel/en als einen grundlegenden Teil des Seins verortet, notwendig anzuerkennen, dass Spiel/en nicht notwendigerweise eine Beziehung ist, die die Einwilligung voraussetzt. Wenn wir spielen, verwandeln wir andere und die Welt um uns herum in Objekte des Spielens. Die destruktiven und gewalttätigen Aspekte des Spiel/en/s müssen angesprochen werden, wenn wir den Begriff verstehen wollen.

Die Definition von Spiel/en als Subjekt-Objekt-Beziehung stellt uns vor ein neues Paradoxon, mit dem wir uns auseinandersetzen müssen. Wenn Spiel/en eine Subjekt-Objekt-Beziehung ist, wie soll man dann seine eigene subjektive Erfahrung mit der Tatsache versöhnen, dass man durch das Spiel/en als Objekt behandelt wird? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir uns der Philosophie zuwenden, die sich mit dem Phänomen des doppelten Bewusstseins und der Schwarzen Erfahrung beschäftigt.

### **Folter und die Schwarze amerikanische Erfahrung**

W. E. B. Du Bois schrieb *Die Seelen der Schwarzen*,<sup>39</sup> um die einzigartige Erfahrung Schwarzer Amerikaner\_innen zu erläutern. Er erklärt Blackness, indem er sich der Metapher des Schleiers bedient, mit deren Hilfe er die Schwarze

<sup>39</sup> W.E.B. Du Bois: *Die Seelen der Schwarzen*, Freiburg 2003 [1903].

Erfahrung zu verstehen versucht, bei der ein Individuum in seiner Identität zwei Perspektiven miteinander aussöhnen muss – die Projektion dessen, wie man in der Gesellschaft erscheint (wie der Schleier anderen erscheint), und zugleich das historische und gemeinschaftliche Selbstverständnis (das Leben hinter dem Schleier). Du Bois bezeichnet dies als doppeltes Bewusstsein: «Es ist sonderbar, dieses doppelte Bewusstsein, dieses Gefühl, sich selbst immer nur durch die Augen anderer wahrzunehmen, der eigenen Seele den Maßstab der Welt anzulegen, die nur Spott und Mitleid für einen übrig hat.»<sup>40</sup> Die Tiefe der Erfahrung, auf die sich Du Bois dabei bezieht, ist Ergebnis der Entmenschlichung, die durch die Sklaverei und ihre Folgen verursacht ist. In den USA müssen Schwarze bis heute ständig über Stereotypen verhandeln, die sie auf Objekte reduzieren. Die Schwarze amerikanische Erfahrung, die des doppelten Bewusstseins, ist also eine, in der man sowohl die Position des Subjekts als auch die des Objekts einnehmen und verhandeln muss.

Um zu zeigen, wie sich die Erfahrung der Folter zur Erfahrung Schwarzer Amerikaner\_innen verhält, müssen wir Folter sowohl auf einer gesellschaftlichen als auch auf einer individuellen Ebene betrachten. Indem dieser Aufsatz Folter in diesen beiden Modalitäten untersucht, regt er eine Diskussion zum Spiel/en an, die Schwarze in unseren Gesprächen über Spiel/en und Spiele in den Mittelpunkt stellt, und deutet in Richtung einer radikalen Rekonstitution von Folter innerhalb all unserer Begriffe von *Spiel/en* und *Spiel*.

### Staatlich geförderte Folter

Als Teil der Institution der Sklaverei ist Folter ein disziplinierender Mechanismus in diesem Projekt der Entmenschlichung. So wie Huizingas und Caillois' Denken über den Krieg bestimmte Formen des zerstörerischen und barbarischen Spiel/en/s als korrupt (oder nicht <zivilisiert>) kategorisierte, ringt die Philosophie der Folter mit denselben Grenzen. William Schulz vermerkt dies, wenn er in seinem Sammelband *The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary* Folter definiert:

Somehow inflicting pain on a creature is less acceptable, less «civilized» than doing away with them altogether. That is why we go to great lengths to make sure that the process of capital execution is as sterile and painless as possible. If we actually appeared to be enjoying another's suffering, if we indulged too openly that part of us that revels in revenge on those who do us wrong, we would see something about ourselves mighty important to keep hidden. The State is meant to be a projection of our values, a mirror of our best selves, and hence, though the State may do away with criminals, it may not gloat in their demise.<sup>41</sup>

Natürlich bezieht sich diese Kritik vor allem auf staatlich unterstützte Folter, wie im Falle der US-Militärangehörigen, die Iraker\_innen im Gefangenenlager von Abu Ghraib folterten. In der Kriegsführung wird sogar die Folter kontrolliert (*policed*), auch wenn die Grenzen oft überschritten werden. Genauso wie

<sup>40</sup> Ebd., 35.

<sup>41</sup> William F. Schulz: Introduction, in: ders. (Hg.): *The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary* Foreword by Juan E. Méndez, Philadelphia 2007, 1–9, hier 8.

Huizinga und Caillois versuchten, Spiele auszuschließen, die gegenüber verletzlichen Gruppen Gewalt ausüben oder diese ausbeuten, zeigen Schulz und Méndez, wie Folter in ähnlicher Weise in Definitionen der Kriegsführung überwacht wird. Aller Anschein von Zivilisiertheit muss sowohl im Spiel/en als auch im Krieg aufgegeben werden, wenn es um Folter geht. Trotz dieser unglücklichen Schlussfolgerung liegt die Praxis der Folter im Kern von beiden.

Michel Foucaults *Überwachen und Strafen* beginnt mit einer Diskussion der Folter. Das Buch, das hauptsächlich für seine Auseinandersetzung mit dem Panoptismus bekannt ist, beginnt mit der Vignette eines Mannes, der Mitte des 18. Jahrhunderts in Frankreich ausgeweidet und gevierteilt wurde. Der Akt wird detailliert beschrieben, gerade um den Kontrast zwischen dem Gesehenen und dem Ungesehenen zu unterstreichen:

Dann nahm ein Scharfrichter, die Ärmel bis über die Ellenbogen hinaufgestreift, eine etwa anderthalb Fuß lange, zu diesem Zweck hergestellte Zange aus Stahl, zwickte ihn damit zuerst an der Wade des rechten Beines, dann am Oberschenkel, darauf am rechten Ober- und Unterarm und schließlich an den Brustwarzen.<sup>42</sup>

Folter, die früher ein Akt des öffentlichen Spektakels war und einen sozialen und Verhaltensdruck auf gesellschaftliche Körper ausübte, war im späten 20. Jahrhundert, als Foucault sein Buch schrieb, in den meisten westlichen Gesellschaften unsichtbar geworden.

Die kritische Erkenntnis aus *Überwachen und Strafen* ist, dass die Bedrohung durch Folter, obwohl sie unsichtbar gemacht wurde, in einer Vielzahl von sozialen Institutionen als Modus der sozialen Kontrolle fortbesteht. So wie die Architektur von Benthams Wachturm darauf ausgelegt ist, die Anwesenheit der Wächter zu verbergen, die das Verhalten der Gefangenen jederzeit überwachen können<sup>43</sup> – und damit auch die allgegenwärtige Bedrohung durch die Folter zu verbergen –, müssen wir darüber nachdenken, ob Spiele (*games*) auch als vergleichbarer Disziplinarapparat fungieren, die die Möglichkeit der Folter in ihrem Spiel/en (*play*) verbergen. Ist es möglich, dass ein leiser Hauch von Gefahr unter der oberflächlichen Assoziation mit Spaß lauert, wenn wir ein Spiel herausfordern oder beginnen? Schließlich könnte das Objekt der Herausforderung, wenn es ablehnt, als störrisch oder als Spielverderber\_in abgestempelt werden. Manche Spiele – Spiele, die in Relation zu der Erfahrung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, stehen – mögen <Hide the Switch>.

### Intime Folter

Natürlich ist Foucaults Schreiben über Folter nicht nur auf ein Denken über den Staat beschränkt. In der *Geschichte der Sexualität* kehrt er zu dem Thema zurück; dort merkt er an, dass die Folter mit und neben der Beichte als ein Weg zum Verständnis der Sexualität eines anderen Körpers verwendet wird. Folter und Geständnis sind Mechanismen, um Menschen die Wahrheit zu entlocken: «Seit

<sup>42</sup> Michel Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt/M. 1977 [1975], 10.

<sup>43</sup> Ebd., 201.



dem Mittelalter begleitet wie ein Schatten die Folter das Geständnis und hilft ihm weiter, wenn es versagt: schwarze Zwillingbrüder». <sup>44</sup> Für Foucault bezieht sich Wahrheit in diesem Sinne insbesondere auf die Wahrheit der eigenen Sexualität. Page Du Bois setzt sich mit der Folter in diesem persönlicheren, intimen Sinn auseinander. <sup>45</sup> Sie erklärt, wie Folter als Methode eingesetzt wurde, um die Wahrheit aus den Versklavten herauszubekommen. Intime Folter bezeichnet insbesondere die Art und Weise, in der die Wahrheit von Menschen erzwungen wird, die als Objekte betrachtet werden – als weniger als Menschen.

Der Körper der\_des Versklavten wird als Erweiterung des Körpers des *master* gesehen, erklärt Page Du Bois, wenn sie das Phänomen der Folter auf die Schwarze Amerikanische Erfahrung bezieht. In ihrem Essay «Torture and Truth» greift sie auf einen aristotelischen Begriff der Folter zurück, um zu zeigen, wie Schwarze Versklavte durch den Apparat der Folter auf einen Objektstatus reduziert wurden:

<The slave is part of the master – he is, as it were, a part of the body, alive but yet separated from it> ([Aristotle] *Politics* 1255b).

Thus, according to Aristotle's logic, representative or not, the slave's truth is the master's truth; it is in the body of the slave that the master's truth lies, and it is in torture that his truth is revealed. The torturer reaches through the master to the slave's body, and extracts the truth from it. <sup>46</sup>

Durch den Bezug auf Aristoteles weist Du Bois scharfsinnig auf zweierlei hin: sowohl auf die Assoziation der\_des Versklavten (und damit Schwarzer Menschen generell) mit dem Körper – dem Körper, der durch ein traditionelles Verständnis des kartesischen Dualismus zum Objekt gemacht wird – als auch auf seine intime Beziehung zum *master*. Die\_Der Versklavte ist das Objekt (Körper) in einer Beziehung, in der der *master* das Subjekt (Geist) ist. Page Du Bois' Verständnis von Folter und Wahrheit wird in der Beziehung zwischen Spieler\_in und Gespieltem gespiegelt, in der der\_die Spieler\_in die Rolle des Subjekts und der\_die Gespielte die Rolle des Objekts einnimmt.

In Bezug auf die Frage, welche Wahrheit durch die intime Beziehung der Folter (und des Spiel/en/s) herausgeholt wird, wird BDSM zu einer interessanten Praxis, insofern als die aus der Praxis abgeleitete Wahrheit die der eigenen Sexualität ist. Das BDSM-Spiel/en, wie es von vielen in der Game-Studies-Community theoretisiert wird, <sup>47</sup> ist weit entfernt von der Erfahrung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen. In den Arbeiten von Page Du Bois ist es schwierig, ein Beispiel für Folter zu finden, das in ähnlicher Weise rehabilitiert worden ist. Folter, so Du Bois, sei immer ein gewaltsamer Ausdruck. Praktiken rund um Safe Words in der BDSM-Community eröffnen Spieler\_innen den Raum, Folter zu praktizieren – wenn auch eine sanftere und sozial angemessenere Form der Folter als diejenige, die vom Militär ausgeübt wird –, ohne sich gegenseitig zu verletzen. Dieser Aufsatz versteht Safe Words als Intervention, die das gefährliche, toxische und schädliche Potenzial des Spiel/en/s einhegen soll. In den Räumen des

<sup>44</sup> Michel Foucault: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I*, Frankfurt/M. 1977 [1976], 63.

<sup>45</sup> Page Du Bois: *The Slave's Truth*, in: William F. Schulz (Hg.): *The Phenomenon of Torture: Readings and Commentary*, Philadelphia 2007, 13–15.

<sup>46</sup> Page Du Bois, *The Slave's Truth*, 14; Anm. der Übers.: In der deutschen Übersetzung von Eckart Schütrumpf lautet das Aristoteles-Zitat: «[D]er Sklave ist aber ein bestimmter Teil des Herrn, gleichsam ein belebter, aber losgelöster Teil seines Körpers», Aristoteles: *Politik*, Hamburg 2012, 1255b (Buch 1, Kap. 6), 14.

<sup>47</sup> Wie in der Einleitung erwähnt, haben das «dark play» und das oft damit verbundene BDSM-Spiel/en sowohl die Game Studies als auch einige zeitgenössische Wissenschaftler\_innen fasziniert, die sich mit play auseinandersetzen. Diese Darstellungen des Spiel/en/s haben im Allgemeinen die gemeinsame Prämisse, dass Spiel/en freiwillig und einvernehmlich ist. Wie Jaakko Stenros bemerkt, setzt die Kategorie des dark play voraus, dass Spiel/en meistens «positiv» ist, Jaakko Stenros: *Guided by Transgression. Defying Norms as an Integral Part of Play*, in: Kristine Jørgesen, Faltin Karlsen (Hg.): *Transgression in Games and Play*, Cambridge, London 2019, 13–25, hier 13. Mein Ansatz zum Spiel/en zielt darauf ab, diese Forschung zu vertiefen, indem ich behaupte, dass Spiel/en selten freiwillig ist. Vgl. dazu auch Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderroth, Ashley ML Brown (Hg.): *The Dark Side of Gameplay. Controversial Issues in Playful Environments*, New York, London, 2015; Kristine Jørgesen, Faltin Karlsen (Hg.): *Transgression in Games and Play*, Cambridge, London 2019.

toxischen Spielens (*game play*) allerdings, die von Theoretikerinnen wie Vossen<sup>48</sup> und Gray<sup>49</sup> hervorgehoben werden, existiert kein Safe Word, um minorisierte Menschen aus übergriffigen Gesprächen mit *weißen* Männern herauszuholen. Unglücklicherweise unterstützt dies nur die oben ausgeführte These, dass Spiel/en keine freiwillige Aktivität ist und dass wir, wenn wir mit seinen traumatischen Aspekten in Berührung kommen, uns mit der Arbeit an Wiedergutmachung beschäftigen, die die geteilten Geschichten des Schmerzes anerkennen muss.

### Blackness in Game und Play neu zentrieren

Eine der bedeutendsten Stimmen des Schwarzen Feminismus, bell hooks, beginnt ihren Essay «Understanding Patriarchy» mit einer Anekdote über ein Murmelspiel.<sup>50</sup> In der Geschichte bittet eine vierjährige hooks wiederholt darum, sich dem Spiel ihres Bruder und Vaters anschließen zu dürfen. Ihr Vater schimpft immer wieder mit ihr und sagt «Nein», bis die Anspannung so groß wird, dass der Vater ein Brett von der Tür abbricht und sie schlägt, wiederholt rufend: «Du bist nur ein kleines Mädchen. Wenn ich dir sage, dass du etwas tun sollst, dann will ich, dass du es auch tust».<sup>51</sup> Selbstverständlich ist die Geschichte hier eine Illustration der intersektionalen Beschaffenheit der Unterdrückung und dessen, wie das, was hooks «imperialistisches, kapitalistisches, weiß-vorherrschaftliches Patriarchat» nennt, verinnerlicht wird.<sup>52</sup> Mit Blick auf den Zweck dieses Essays erinnert uns hooks' Geschichte an genau jene Art von Geschichten, die in der *weißen* europäischen Definition des Spiel/en/s verloren gehen, in der es als lust- und nicht als schmerzzeugend angesehen wird. hooks' Erfahrung ist eine aufrichtige Nacherzählung, wie Spiel/en Affekte von Trauma, Schmerz und Missbrauch erzeugen kann. In gewisser Weise ist dies eine Erinnerung daran, wie das fortgesetzte und geteilte Trauma der Sklaverei die Schwarze Community bis heute verfolgt.

Lassen Sie mich ein weiteres Beispiel dafür anführen, wie eine Definition von Spiel/en, die dessen belastende und schmerzhaft Tendenzen einbezieht, dazu beiträgt, die Erfahrung von Minorisierten wieder in den Mittelpunkt zu stellen. Jeremy O. Harris' Stück *Slave Play* erzählt von drei Paaren, die sich in eine Sexualtherapie begeben, weil die Schwarzen Partner\_innen sich nicht mehr zu ihren *weißen* Gefährt\_innen hingezogen fühlen. Das Stück rückt die Dimension *race* in den Vordergrund des Gesprächs, indem es das Unbehagen der *weißen* Charaktere bei der Erwähnung der *race* ihrer Partner\_innen in den Vordergrund stellt und, was vielleicht noch provokanter ist, die *weißen* Charaktere die Rolle der *master* oder *mistresses* in einem buchstäblichen BDSM-Sklav\_innen-Spiel übernehmen lässt.<sup>53</sup> In einer Aufführung des Stücks, die als «Black Out»-Aufführung bekannt ist, bat Harris darum, dass nur sich als Schwarz identifizierende Leute das Stück besuchen, um die *weißen* Normen des wohlhabenden Broadways zu untergraben. Gegenüber dem *American Theater* erklärt er: «For me it was about Black work begetting Black work and

<sup>48</sup> Vossen: The Magic Circle and Consent in Gaming Practices.

<sup>49</sup> Kishonna L. Gray: Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live, in: *New Review of Hypermedia and Multimedia*, Bd. 18, Nr. 4, 2012, 261–276.

<sup>50</sup> bell hooks: Das Patriarchat verstehen, Teil 1, in: *Archipel*, Nr. 283, 2019, [forumcivique.org/artikel/bell-hooks-das-patriarchat-verstehen/](http://forumcivique.org/artikel/bell-hooks-das-patriarchat-verstehen/) (15.5.2021).

<sup>51</sup> Ebd.

<sup>52</sup> Ebd.

<sup>53</sup> Jeremy O. Harris: *Slave Play*, New York 2018.

Black audiences».<sup>54</sup> Diese Entscheidung zog sofort eine Kontroverse in der konservativen Theatergemeinde nach sich – der sich vermutlich als *weiß* identifizierende Kritiker des *National Review*, Kyle Smith, witzelte: «It would be illegal to refuse to sell tickets based on this or that race»,<sup>55</sup> was geradezu ein Unbehagen gegenüber Diskriminierung – die BIPOC alle gut kennen – zeigt. Motive wie Rollentausch und Trauma-Übertragung, die hier dem *weißen* Theaterpublikum auferlegt werden, verdeutlichen, dass eine Rezentrierung dessen, wie Spiel/en sich mit den Erfahrungen von BIPOC überschneidet, selten die gleichen lustvollen Effekte erzeugen wird, wie etwa die *gameplay loops* von Spielen wie *Mario Kart*<sup>56</sup> und *Dungeons & Dragons*.<sup>57</sup>

In ««Deep Play»: Bemerkungen zum balinesischen Hahnenkampf» argumentiert Clifford Geertz, dass Hahnenkämpfe, egal wie gewalttätig und brutal sie für Außenstehende erschienen, für die Balines\_innen ein Weg waren, sich selbst als Kultur zu verstehen.<sup>58</sup> Er verweist auf die niederländische Besatzung von 1908, um zu zeigen, wie die Gewalt des Kolonialismus europäische Bräuche mit sich brachte, die den Hahnenkampf – der zuvor im Zentrum allen Dorflebens stand – an den Rand der Gesellschaft drängten.<sup>59</sup> In ähnlicher Weise wurden auch Spiele der Versklavten an den Rand unserer Gesellschaft gedrängt. Sie existieren nur noch in einer Handvoll Geschichtsbücher und durch die mündlichen Erzählungen der Nachkomm\_innen der Versklavten.

*White supremacy* verschwört sich, um Weißsein unsichtbar und Blackness zugleich beschämend zu machen. Kishonna Gray erzählt, wie die Erfahrung Schwarzer Gamer\_innen heute den Schmerz einschließt, ihre *race* online zu offenbaren. Sie erklärt, wie die Frage «Are you black?» in einer Spielesitzung von *Gears of War*<sup>60</sup> eine\_n Gamer\_in dazu veranlasste, ihr\_sein Schwarzsein herunterzuspielen und zu kontern: «Why? Are you white?» Von diesem Punkt an entwickelten sich die Dinge nur noch in Richtung *race*-Shaming, mit Provokationen wie «N\*\*\*\*, N\*\*\*\*», die das Trauma betonten, dass das Schwarzsein des\_der Spieler\_in in den Augen der anderen Spieler\_innen beschämend war.<sup>61</sup> Ansätze zum Spiel/en, die Partien wie diese als konstruktiv für Sozialisierung und Lernen interpretieren, und zugleich suggerieren, dass der Rassismus, der im parallel zum Spiel laufenden Chat auftritt, von diesem irgendwie getrennt ist, beteiligen sich am Projekt der *white supremacy* und machen sich mitschuldig. Die in diesem Aufsatz vorgeschlagene Herangehensweise an Spiel/en ist antirassistisch, weil sie in den Vordergrund rückt, dass die schmerzhaftesten Dynamiken des Spiel/en/s oft parallel zu seinen lustvollsten Aspekten existieren.

Spiel/en reduziert Menschen auf Objekte, weil Spiel/en gewalttätig ist. Dies zu akzeptieren, erlaubt uns, Spiele, die vor allem am Rande der westlichen Gesellschaft existieren, wieder in den Mittelpunkt zu holen und sie mehr wertzuschätzen. Wir geben dem Kolonialismus und der *white supremacy* nach, wenn wir annehmen, dass Spiel/en immer Affekte der Lust hervorbringen muss. Trotz der Gewalt des Spiel/en/s birgt die genauere Analyse seiner gefährlichen Tendenzen das Potenzial, wichtige Erkenntnisse aufzudecken.

<sup>54</sup> Diep Tran: How «Slave Play» got 800 Black People to the Theatre, in: *American Theatre. A Publication of Theatre Communications Group*, 23.9.2019, [americantheatre.org/2019/09/23/how-slave-play-got-800-black-people-to-the-theatre/](http://americantheatre.org/2019/09/23/how-slave-play-got-800-black-people-to-the-theatre/) (23.5.2021).

<sup>55</sup> Kyle Smith: Broadway Blackout, in: *National Review*, 18.09.2019, [nationalreview.com/corner/broadway-blackout](http://nationalreview.com/corner/broadway-blackout) (23.5.2021).

<sup>56</sup> *Super Mario Kart*, Nintendo, JP 1992.

<sup>57</sup> *Dungeons & Dragons*, Gary Gygas und Dave Arneson, TSR, USA 1974.

<sup>58</sup> Clifford Geertz: «Deep Play».

<sup>59</sup> Ebd., 219.

<sup>60</sup> *Gears of War*, Epic Games, Microsoft Game Studios, USA 2006.

<sup>61</sup> Gray: Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts, 267f.

«Hide the Switch» zwingt Spielforscher\_innen dazu, zu überdenken, was und wer aus den Räumen ausgeschlossen wurde, die Spiele und Spiel/en eröffnen. Gezeigt wird, wie die traumatische Erinnerung Schwarzer Menschen, die von Versklavten abstammen, nicht als Spiel/en im Sinne bisheriger Theoriebildung gelesen werden kann und daher auch nicht in *weiße* Erinnerungsinstitutionen wie Museen passt, die Spiel/en feiern wollen. Wir erwarten von unseren Spielen, dass sie sicher und einvernehmlich sind, aber wir haben vergessen, dass gerade dies nicht immer der Fall ist. Es ist im Gegenteil eine privilegierte Position, anzunehmen, dass Spiele sicher und einvernehmlich seien. Spiel/en ist häufig gewalttätig. Spiel/en zwingt uns dazu, uns damit auseinanderzusetzen, dass wir immer unsere eigene Erfahrung mit der von anderen verhandeln müssen. Das ist es, was die Brutalität von «Hide the Switch» offenbart. Sie zeigt, dass die Folter ein ebenso alltägliches Phänomen ist wie Spiel/en und dass alle zu ihren grausamen Lüsten fähig sind. Dies zu vergessen hieße, die Erfahrung des Spiel/en/s zu ästhetisieren und uns den kulturellen Normen der *white supremacy* zu ergeben.

---

Überarbeitete Fassung von: Aaron Trammell: Torture, Play, and the Black Experience, in: G|A|M|E. The Italian Journal of Game Studies, Nr. 9, 2020, [gamejournal.it/torture-play](http://gamejournal.it/torture-play) (15.5.2021). Übersetzung aus dem Englischen von Christine Hanke, Felix Raczkowski, Kofi Shakur.