

Markus Spöhrer

Braxton Soderman: Against Flow: Video Games and the Flowing Subject

2022

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18087>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Spöhrer, Markus: Braxton Soderman: Against Flow: Video Games and the Flowing Subject. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 39 (2022), Nr. 1, S. 77–79. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18087>.

Nutzungsbedingungen:

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

<http://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:

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

Braxton Soderman: Against Flow: Video Games and the Flowing Subject

Cambridge: MIT Press 2021, 329 S., ISBN 9780262045506, USD 40,-

„Flow“, so stellt Braxton Soderman in seiner Monografie heraus, ist eines der meist-zitierten und applizierten Konzepte in den Game Studies. Es wird seit Mihaly Csikszentmihalyis Einführung des Begriffs in den 1970er Jahren auch mittlerweile in zahlreichen anderen wissenschaftlichen Disziplinen und Industrien sowie Marketingkontexten inflationär gebraucht (vgl.

Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play. San Francisco: Jossey-Bass, 1975). Wenngleich Flow-Erzeugung beziehungsweise das Flow-Gefühl uneindeutig als eine der charakteristischsten Eigenschaften und Bedingungen von digitalen Spielen gilt und mittlerweile eine Konstante in Designprozessen ist, so ist das Konzept doch, überraschenderweise, nur selten kritisch hinsichtlich seiner historischen, theoretischen und vor allem ideologischen Implikationen hinterfragt worden.

Letzteres ist konsequenterweise das zentrale Anliegen von *Against Flow*: Das Buch untersucht Flow als Ideologie. Braxton Soderman zufolge ist hierbei die Ausgangslage, dass „while Csikszentmihalyi envisioned flow as a politics of enjoyment that would challenge a rampant consumerist culture and teach people that a different, unalienated future was possible, flow is often used in the video game industry today to intensify playful consumption“ (S.14). Aus dieser kapitalismus-beziehungsweise konsumkritischen Perspektive heraus erläutert der Autor, dass die *flowing subjects*, die in der Game-Forschung oftmals ausschließlich als Spieler_innen konstruiert werden, die lediglich einen psychologischen Flow-Zustand erfahren können, vielmehr von der Videospieleindustrie als Medienkonsumierende positioniert und hergestellt werden. Über diese Zurichtung der Spieler_innen durch die formalen oder diskursiven Strukturen digitaler Spieldispositive könne eben jene hochgradig vermarktbar Ideologie der aktiven Konsumtion vorangetrieben

werden. In dieser Hinsicht habe Flow in der Videospieleindustrie geradezu ein Monopol herausgebildet. Für Soderman ist Flow im digitalen Spielprozess allerdings kein unausweichlicher oder forcierter Zustand. Vielmehr kann Flow auch Gegenstand gegenwärtiger subversiver Praktiken – so zum Beispiel im Designbereich – sein und durch Sodermans Kritik gilt dies auch im wissenschaftlich-theoretischen Bereich. Basierend auf dieser Prämisse folgt jedes seiner Kapitel einer kritischen, theoretischen Reflexion, die als eine dem ‚unkritischen‘ (vgl. S.22) Forschungsmainstream entgegengesetzte Lesweise des Flow-Konzepts verstanden werden soll: Neben den genannten Punkten konzipiert der Autor Flow im zweiten Kapitel beispielsweise als Form des „coping with the adverse effects of alienation“ (S.21), anstatt lediglich als angenehmen, lustfördernden Zustand. Das vierte Kapitel widmet sich der Frage, wie gegenwärtige Konzepte von Flow, die zum Beispiel tiefe Immersion und Gedankenlosigkeit als charakteristische Merkmale anführen, dazu führen, die kritische Distanz zu verschleiern beziehungsweise zu verhindern. Letztendlich beschäftigt sich der Autor im letzten Kapitel mit dem Konzept der *playfulness* in Relation zum Flow und analysiert diese als problematische Haltung innerhalb des ‚ludischen‘ Kapitalismus.

Abschließend bietet Soderman Möglichkeiten an, wie sich eine kritische Flow-Theorie im Design- und Vermarktungsprozess applizieren lässt und einen reflexiven und kritischen Umgang mit Tendenzen ubiquitärer

Medien erlaubt. Sodermans kritische Theorie des Flows lässt sich somit hervorragend an die gegenwärtigen Diskussionen und Diskurse um Serious Games oder Serious Gaming anschließen. Soderman beschreibt die komplexen Beziehungen zwischen Spiel und Arbeit, Produktivität und Spaß sowie der Kapitalisierung,

Workification und Ökonomisierung von Spielprozessen und deren kapitalistisch-ideologischen Implikationen und Subjektivierungen, die gegenwärtig zunehmend einer kritischen Reflexion in den Medienwissenschaften unterzogen werden.

Markus Spöhrer (Konstanz)