



ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENWISSENSCHAFT
WWW.ZFMEDIENWISSENSCHAFT.DE

SPIELEN. CALL FOR PAPERS 25 (2/2021; erscheint im Oktober 2021)

Im Umfeld von Computerspielen hat sich Spielen als selbstverständliche Form der Mensch-Maschine-Interaktion und als prägende ästhetische und gesellschaftliche Praxis etabliert. Neben der Gamification von Arbeitszusammenhängen und von Militärtechniken sind in letzter Zeit Praktiken des Spielens zu beobachten, die sich jenseits dieser kybernetischen Kontrolle etablieren und gleichzeitig auf deren Regeln, Ästhetiken und Infrastrukturen Bezug nehmen. In digitalen Kulturen gewinnt Spielen eine gesellschaftliche Relevanz, die nicht mehr nur bedeutet, sich den Entgrenzungen neoliberaler Arbeitsformen oder der Verwertungslogik des Military-Entertainment-Komplex zu unterwerfen, sondern es auch ermöglicht, Widerstand gegen diese Machtformen zu leisten, alternative Zukünfte zu explorieren oder auch Strategien affektiver Mobilisierung zu entwickeln.

Aus spezifischen Zugriffen auf Games etwa scheinen Taktiken des politischen Protests eigene Dynamik und Agency zu gewinnen. Neue Formen des politischen Aktivismus, die auf digitale Spiele Bezug nehmen, bedienen sich dabei ähnlicher Ästhetiken und Infrastrukturen und verändern sowohl Praktiken politischen Widerstands als auch deren Orte: Über Spiele werden Proteste jenseits des Zugriffs staatlicher Autorität organisiert und koordiniert, Protestformen spielen auf Computerspiele an oder werden von ihnen inspiriert, Demonstrationen werden in virtuelle Umgebungen getragen (u.a. #BlackLivesMatter-Manifestation in The Sims, Pokémon Go zur Koordination von HongKong-Protesten, spielerische Proteste an Universitäten in der Türkei – vgl. Prinz et al. 2020, Davies 2020, Hanke 2013). Solche Schauplätze ludischen Widerstands in digitalen Kulturen wären mit Blick auf Konvergenzen von Spiel und Straße sowie auf neue Formen der Handlungsmacht zu untersuchen und stellen die Fragen nach dem Politischen des digitalen Spielens neu.

Die politischen Dimensionen des Spekulierens, der Modellierung und Prognostik wiederum treten etwa an der Klimadebatte sowie der Covid-19-Pandemie deutlich zu Tage, während sie für das digitale Spiel eher implizit und mit Blick auf das Genre der Simulation oder das Format der Serious Games verhandelt werden (Frasca 2003, Galloway 2006, Raczkowski 2019). Zielt die Erzeugung von Wissen aus dem (Noch-)Nicht-Wissen oft auf «firmative» Absicherung und Schließung, so umfasst die Praxis der Spekulation doch auch Dimensionen der Affirmation einer radikalen Unbestimmtheit, die die Veränderbarkeit von Zukunft in Aussicht stellen (uncertain commons 2013, Cortiel/Hanke/Hutta/Milburn 2020). Spiele sind Medien der Aushandlung dieser Offenheit, die sie zugleich erzeugen und begrenzen müssen. Diese Aushandlung hat in digitalen Spielen

Modellcharakter, der im Hinblick auf den offenen Ausgang des Spiels zu wissenschaftlichen, ökonomischen und populärkulturellen Spekulationen ins Verhältnis zu setzen wäre. Wo konvergieren diese mit spielerischen Spekulationen, worin unterscheiden sie sich, wie stellen spielerische spekulative Praktiken offene Zukünfte in Aussicht?

Und schließlich begegnen uns in den Communities und auf den Plattformen digitaler Spiele Formen der Politisierung der Neuen Rechten, die mittels Strategien der Affizierung mobilisierendes Potential entfalten. Die Game Studies als junge Disziplin haben sich explizit in der Abgrenzung zu Vorwürfen, Spiele würden die Grenzen der Realität verschieben (Egoshoooter-Debatte), konstituiert und fokussieren gerade im deutschsprachigen Kontext auf Eigensinn und Medialität der Artefakte und spielimmanenter Praktiken. Spätestens seit der #Gamergate-Debatte sind antifeministische, rassistische und homophobe Praktiken im Umfeld von Games zu verzeichnen (Eickelmann 2017), deren womögliche Verschränkungen mit Spielstrukturen die medienwissenschaftliche Forschung bisher noch nicht in den Blick genommen hat. Nachdem die rassistischen Angriffe in Christchurch und Halle auch über Gaming Plattformen gestreamt und weiterverbreitet wurden, scheint es jedoch umso notwendiger, komplementär zu den angloamerikanischen sozial- und kulturwissenschaftlichen Community-Forschungen nach einer explizit medienwissenschaftlichen Reflexion und Positionierung zu solcher Erzeugung von «Alt-Right-Affekten» (Strick 2018) im Umfeld digitaler Spiele zu fragen. Die Ausgabe der ZfM stellt vor dem Hintergrund dieser Themenfelder die Frage nach dem Politischen des Spielerischen und lädt dazu ein, über Praktiken des Spielens nachzudenken, die Agency, spekulative Verfahren und Affizierungen ermöglichen oder praktizieren. Welche Bedingungen im Medium Computerspiel und welche spezifischen Ausgestaltungen und Zugriffe sind dabei jeweils auszumachen? Was ermöglichen Ansätze der medienwissenschaftlichen Spielforschung für eine Analyse dieser neuen politischen und epistemischen Praktiken sichtbar zu machen? Und welche neuen Erkenntnisse lassen sich hieraus zu digitalen Spielen und Spielen als kultureller Praxis gewinnen?

Cortiel, Jeanne / Hanke, Christine / Hutta, Jan Simon / Milburn, Colin (Hg.): *Practices of Speculation. Modeling, Embodiment, Figuration*, Bielefeld, 2020 (i.E.).

Davies, Hugh: Spatial Politics at Play: Hong Kong Protests and Videogame Activism, in: *Proceedings of DiGRA Australia 2020*.

Eickelmann, Jennifer: »Hate Speech« und Verletzbarkeit im Digitalen Zeitalter. Phänomene mediatisierter Missachtung aus Perspektive der Gender Media Studies, Bielefeld, 2017.

Frasca, Gonzalo: Simulation Versus Narrative. Introduction to Ludology, in: Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader*, London, New York 2003, 221-235.

Galloway, Alexander R.: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, London 2006.

Hanke, Christine: Den Platz lesen. Çapulcu-Figuren des Protests in der Türkei, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft. Heft 9: Werbung*, Jg. 9 (2013), Nr. 2, S.114-123, aktualisiert online in: ZfM, Web-Extras <http://www.zfmedienwissenschaft.de/online/den-platz-lesen> (30.07.20).

Prinz, Mick / Good Gaming / Well Played Democracy: Black Lives Matter in Videospieldwelten. Solidarität vs. unverbildeter Rassismus, in: *Belltower. Netz für digitale Gesellschaftskritik*, 17.6.2020, <https://www.belltower.news/solidaritaet-vs-unverbildeter-rassismus-black-lives-matter-in-videospielwelten-100525/> (30.07.20).

Rackowski, Felix: *Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification und Serious Games*, Berlin, 2019.

Strick, Simon: Alt-Right-Affekte. Provokationen und Online-Taktiken, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft. Heft 19: Klasse*, Jg. 10 (2018), Nr. 2, S. 113–125.

uncertain commons: *Speculate This!* Durham, NC, 2013.

Schwerpunktredaktion: Felix Rackowski, Christine Hanke

Einreichung kompletter Beiträge im Umfang von ca. 25.000 Zeichen werden bis Ende Februar 2021 erbeten an redaktion@zfmedienwissenschaft.de

Stylesheet und weitere Hinweise unter <http://www.zfmedienwissenschaft.de/service/submission-guidelines>