

Thu06Feb

FEMINIST GAMING GROUP + WASTELAND (a QT UR EA event)

THICK PRESENT, POROUS COMMUNITIES

In *Die Erfindung der Nation/ Imagined Communities* (1983) skizziert Benedict Anderson, wie die Verbindung von Kapitalismus und Buchdruck dem Phantasma einer einheitlichen, nationalen Gemeinschaft im 18. Jahrhundert zum Durchbruch verhalf. Das machtvolle Gefühl der Zugehörigkeit zu einem abstrakten Kollektivkörper gab der Idee der Nation seine Wirkmächtigkeit.

Heute hat diese Vorstellung in ihrer reaktionären und rassistischen Ausprägung weltweit wieder Konjunktur. Zugleich befinden sich demokratische Institutionen, die gesellschaftliche Formen des Zusammenlebens organisieren, im Prozess der Auflösung. Vorstellungen von Gemeinschaft sind porös und umkämpft. Sie erscheinen kompromittiert von völkisch-nationaler Propaganda und ausgehöhlt durch die Kapitalisierung sozialer Beziehungen. Wenn das Gutenbergzeitalter das Konzept der Nation hervorgebracht hat, sind es heute die Technologien des Plattformkapitalismus, die unsere Phantasien von möglichen Gemeinschaften maßgeblich beeinflussen. Medial vermittelte Beziehungen sind zum Kerngeschäft der Informationsökonomie geworden. Communities werden als Sehnsuchtsorte gebrandet, die in Klicks und Likes vermessen und entlang von Ähnlichkeit und Aufmerksamkeit organisiert werden.

Besonders erfolgreich dabei sind Gaming- und Streaming-Plattformen. Die Allgegenwart und Diversität von Spielen macht das Game zum neuen Schlüsselmedium einer dichten Gegenwart. Games bringen uns dazu, unsere Handlungen nach ihren Regeln zu optimieren und dabei Spaß zu haben. Sie organisieren soziale Interaktionen und strukturieren sie nach eigenen Vorgaben. McKenzie Wark findet dafür ein eindringliches Bild. In seinem Essay "Gamer Theory" (2007) beschreibt er eine Welt, die zum totalen Spielraum geworden ist. Dieser globale *gamespace* stellt eine Idealversion der kapitalistischen Wirklichkeit da, die nach den Kriterien der Rationalisierung und Monetarisierung programmiert ist. Oft werden hier die kolonialistischen Motive von Exploration, Expansion, Extraktion und Extermination reproduziert.

Wie sind die Gemeinschaften beschaffen, die aus diesen Logiken hervorgehen? Wenn Wettbewerb, Akkumulation, Krieg und Heldentum die Storylines der Blockbuster-Spiele bestimmen und Breitbart-Apologeten sich in den Echokammern der Gamer-Foren die Treue schwören, braucht es dringend Alternativen: *gamespaces* für anti-patriarchale Kollaborationen, queere Repräsentationen und anti-koloniale Gegen-Narrative.

Denn Spiele können mehr. Games versorgen uns mit überlebenswichtigen Horizonten. Wir können in sie eintauchen, uns verlieren und wieder zu uns kommen. Ähnlich wie ein guter Rave versorgen sie uns mit positiven Affekten und stellen einen intensiven Kontakt zur Gegenwart her. Sie ermöglichen das Erleben von Intimität und Gemeinschaft, das im Real Life der heteronormativen Gesellschaft rar geworden ist. Ohne Zweifel, in Zeiten von Instabilität und Überforderung verschafft der simple Flow von Reiz und Reaktion eine heilsame Auszeit. Wo, wenn nicht in der immersiven Umgebung des Spiels, können wir unsere Identität hinter uns lassen, multiple Rollen annehmen und Abenteuer erleben, draufgehen und wieder von vorn anfangen? Das wirkt über die ästhetische Dimension hinaus: Gemeinsam geschaffene reale Fiktionen können wirkmächtige politische und pädagogische Werkzeuge sein, um den Horizont des Vorstellbaren zu erweitern. Die spielerische Aneignung der Wirklichkeit gehört zu den Überlebenstechniken, die wir für das 21. Jahrhundert brauchen.

Text: Nada Schroer

In ihrem Vortrag **GUILT OF THE CUNT** analysiert Eloïse Bonneviot problematische Narrative, stereotype Repräsentationen sowie geschlechterspezifisches Verhalten in Computer Games und diskutiert Formen der Gemeinschaftsbildung in der Game Culture.

Mit der **FEMINIST GAMING GROUP** schafft sie einen Safe Space für alle Gaming-Anfänger*innen, die sich als Frauen, LGBTQI* oder Allies verstehen. Mit dem Ziel, eine eigene Agency beim Gaming zu entwickeln und ein respektvolles Gameplay zu kultivieren, ist die Feminist Gaming Group eine Plattform, um gemeinsam durch die Welten großer Multiplayer Spiele zu navigieren.

Eloïse Bonneviot (*1986 in Paris) lebt und arbeitet in Berlin und Amsterdam. Sie beschäftigt sich mit der obsessiven Beziehung zu Objekten und ihren Protokollen. Welche Verhaltenweisen und Rituale lösen sie aus? Bei ihren Untersuchungen steht besonders die Frage der Verbindung in einer Zeit der ökologischen und politischen Krise im Vordergrund. Jüngste Aktivitäten umfassen: *Actually the dead are not dead*, Bergen Assembly 2019 (Bergen, NO) mit Anne de Boer und *Feminist Gaming Group* im Kreuzberg Pavillon (Berlin, DE); *Sortir du désenchantement du numérique*, Espace Multimédia Gantner (Bourogne, FR) mit Anne de Boer. Sie ist Mitbegründerin von *The Mycological Twist* (2014), *HARD-CORE* (2011) und *Bizoux.online* (2017).

Vor dem Horizont ökologischer Katastrophen verhandelt die Installation **WASTELAND** des Kollektivs **SEXES** das Verhältnis von individuellem Wohlergehen, temporären Gemeinschaften und planetarischem Bewusstsein. Mit dem Siegeszug der darwinistischen Evolutionstheorie wurde das Wissen um mehr-als-menschliche Beziehungen, Symbiose und Mutualismus an den Rand gedrängt, während die Figur des autonomen Subjekts disziplinübergreifend das Denken dominiert. Wir wissen längst, dass der gnadenlose Egoismus, der daraus resultiert, den Planeten langsam aber sicher in eine Einöde verwandelt. Die Fähigkeit zu antworten (response-ability), wird vor diesem Hintergrund zu einer Frage des Überlebens. Wie kann eine nicht-anthropozentrische Gegenseitigkeit wieder zum integralen Bestandteil gesellschaftlicher Prozesse werden?

SEXES wurde 2016 von **Marco Buetikofer**, **Lotte Meret Effinger** und **Florian Meyer** gegründet und residiert im Netz. Das Kollektiv arbeitet interdisziplinär und amorph an der Schnittstelle von Kunst, Design und Musik. Im Fokus der Arbeit steht die Beziehungen zwischen Materie, Identität und Macht. Kultur ist das Medium, in welchem die Menschheit mit sich selbst kommuniziert. **SEXES** bietet eine Plattform für radikale Beiträge zu diesem Diskurs. Neben der Produktion und Veröffentlichung von Musik, Textbeiträgen und Kleidung, waren ihre Installationen zuletzt unter anderem in Het Bos, Antwerpen (BE, 2018), bei Waldburger Wouters, Brüssels (BE, 2018) und dem Studio For Artistic Research, Düsseldorf (DE, 2016) zu sehen.

Diese Veranstaltung ist Teil des Programms zur Ausstellung QT UR EA.
Kuratiert von Madalina Stanescu in Zusammenarbeit mit Nada Schroer und den Künstlern Mary-Audrey Ramirez und LUKAS 8K.