

Eugen Pfister / Tobias Unterhuber (Hrsg.)

**„The revolution will
(not) be gamified“ –
Marx und das Computerspiel**

PAIDIA-Sonderausgabe

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

E. Pfister/T. Unterhuber (Hg.):

„The revolution will (not) be gamified“ – Marx und das Computerspiel

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

Die Drucklegung erfolgte mit freundlicher Unterstützung durch die Philologisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2022

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Herausgeber bzw. Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Titelbild: Johanna Lindner: Marx seizes the Controller (2022); nach einer Fotografie von John Jabez Edwin Mayall (1875)

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-176-3

Inhaltsverzeichnis

Eugen Pfister und Tobias Unterhuber

**Einleitung: „The revolution will (not) be gamified“ –
Marx und das Computerspiel** 7

Tobias Unterhuber

All work, all play? 24
Ein Streifzug durch die Geschichte von Arbeit und Spiel

Jonas Frick

Die Zukunft selbst bestimmen 42
Politische Simulationen und Gegenkultur

Regina Seiwald

“Down with the Commies!” 61
Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games

Christian Toth und Kyra Riedschy

**Wie Spieler*innen die als Lebens- und Alltagssimulation
getarnte Kapitalismussimulation *Sims 4* revolutionieren** 83

Reinke Schwinning

„Auf zum letzten Gefecht!“ 105
Musikalische Repräsentation von Marxismus,
Kommunismus und Revolution in Videospiele

Laura Laabs

Von fleißigen Bienen und aufmüpfigen Alpakas 137
Aspekte der Arbeit im und am Echtzeitstrategiespiel *Age of Empires II*

F. Schönberg

The House Always Wins 162
Die kulturelle Logik der Postapokalypse

Andreas Fischer und Tom Uhlig

- Arbeit als Spiel – Spielen als Arbeit** 174
Thesen zum neuen Verhältnis von Erwerbsarbeit und Videospiele

Tim Glaser

- Dota 2 und die Konvergenz von spielerischer Arbeit und effizientem Spiel** 191
E-Sport, paratextuelle Industrien und Plattformisierung

Alesha Serada / übersetzt von Elisabeth Heeke

- Sind Free-to-play-Spiele böse?** 214
Neue Gedanken zur Ausbeutungsdebatte

Claudius Clöver und Lies van Roessel

- Praktiken des Free-to-play-Spielens** 229
Wie sich Spieler:innen kostenlose Spiele und Ingame-Käufe aneignen

Eugen Pfister

- Karl am Controller** 255
Buchrezension: Jamie Woodcock: *Marx at the Arcade*

Christoph Lürig

- Designziele, Entwicklung und Resonanz des VR-Spiels *Liquid Marx*** 259

Tobias Unterhuber

- „Die Veränderung kann nur von innerhalb der Branche kommen“** 270
PAIDIA im Gespräch mit einem/r Games-Arbeiter*in

- Liste der Autorinnen und Autoren** 279