

## ARBEITSKREIS DIGITAL-GAME & -GAMING FORSCHUNG

Universität Duisburg-Essen  
Institut für Soziologie

### Working Brief 2

(Quelle: [www.uni-due.de/game-research](http://www.uni-due.de/game-research))

#### **Edle Interesselosigkeit und reine Zeitverschwendung**

*Stefan Derpmann (stefan.derpmann@uni-due.de)*

- Oktober 2010 -

"Als Bernhard und Simon wieder einmal ihr Kaffeehaus betraten, Schach zu spielen, waren alle Bretter besetzt. Sie gingen daher zu zwei bewährten Spielern hin. Plötzlich rief Bernhard, der sich langweilte: »Ich wette fünf Mark, daß Westfal gewinnt!« Simon wettete auf Herrn Dyssel dasselbe. Zuerst merkten die beiden vorzüglichen Spieler gar nichts von der Wette, höchstens die Zustimmung war lauter und die Tadel schärfer. Doch bald wurden die Männer Rennpferde, auf die gesetzt war, und sie wurden es nicht nur, sondern fühlten sich auch selbst als solche. Schließlich, Strich um Strich von der edlen Interesselosigkeit des Spiels abgetrieben, sahen sie sich als Lohnarbeiter, die für fremde Unternehmer, eingespannt in kapitalistischen Betrieb, Mühe der Arbeit und Verstand vergossen. Der Zorn des Siegers war völlig klar, als ihm Simon von der gewonnenen Wette, mit einem Bruchteil, den Kaffee bezahlen wollte; seine Arbeitskraft war im Leben schon genug ausgebeutet. Das Geschäft erlaubt manchen Spaß, aber der Spaß konnte erst recht wieder zum Geschäft werden. So genau unterliegt noch das Spiel den Formen, in denen der Ernst des Lebens abläuft; man kann daraus nicht fliehen, nicht einmal in der Flucht. Auch die Widerwilligsten nimmt das Kapital auf seine Flügel; einigen scheint dies in der Tat eine Erhebung." (Bloch 1995: 27)

#### **Einleitung**

"Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus." (Adorno; Horkheimer 2002: 158) Die Sphäre des Spiels existiert bloß im Schatten der Arbeit, demgemäß "erblickt man das Spielprinzip meistens nur in den unschuldigen, mit der Arbeit verträglichen Spielen" (Bataille 2001: 325) "Das Spiel, so heißt es, übe Fähigkeiten, soziale Beziehungen und Verhaltensweisen ein, es verfallt oder verkümmert unter dem Druck der Verhältnisse in der Arbeitswelt, es werde schließlich der Arbeit immer ähnlicher." (Gebauer 1996: 23) Gleichzeitig fordert das Spiel/en – in kläglicher Form – den Zwang der Arbeit aufzuheben, und erweist sich so als "Negation des Fundaments der Notwendigkeit" (Bataille 2001: 303).

Digitale Spiele stellen die SpielerInnen vor eine Vielzahl von Aufgaben; diverse Könnensformen sind zu erlernen um Level zu bewältigen, gleichwohl werden sie ausgiebig als Begeisterungsmittel in der Freizeit genutzt. Fraglich ist hierbei jedoch: Sind digitale Spiele nun unproduktive – von Freiheit motivierte – reine Zeitverschwendung, oder verbirgt sich hinter dieser hedonistischen Umtrieblichkeit bloß die individuelle, wie gut getarnte, Rationalisierung; jenes Aneignen von

Arbeitsmethoden, "eine neue Form informatorischer Arbeit, computervermittelte Gruppeninteraktion" (Galloway 2010: 39) und infolgedessen das Leistungsprinzip der Arbeit?

Folgend sollen hier theoretische Ansätze und Annahmen, sowie erste empirische Funde konzeptuell das weitere Vorgehen vorzeichnen.

### **Gläserne Sachlichkeit und das Ende der Spielwelt**

Johan Huizinga stellt Spiel/en bekanntlich als freie Tätigkeit (vgl. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008), die allein für ihren eigenen Zweck durchgeführt wird, die räumlich und zeitlich getrennt von den Anforderungen des praktischen, alltäglichen Lebens ist, dar (vgl. Huizinga 2006: 16ff). Charakteristisch ist folglich, dass Spiele nicht gespielt werden um eine praktische Aufgabe zu erfüllen oder gewisse Könnensformen zu konstituieren, sondern um ihrer gelebten und einzigartigen Qualität willen. Seine, von Roger Caillois weitergeführte (Caillois 1982), vergleichsweise moderne Theorie begreift den Zusammenhang von Spiel und Arbeit folglich aus einer diametral entgegengesetzten Perspektive. Nützlichkeit und Vernunft stehen außerhalb dieser Spielsphäre. Beide sprechen dem Spiel/en eine Eigendynamik zu, die es ermöglicht - zumindest im Ansatz - der spezifisch arbeitsförmigen Zweckbestimmung zu entgehen.

Gunter Gebauer schlägt vor, bei Spiel/en, in diesem (augenscheinlich) idealisierenden Blickwinkel, "auf die Differenzierung zwischen idealen Entwürfen und realer Wirklichkeit zu achten (...). In dieser Perspektive stellt sich die Frage, was das reale Spiel in bezug auf die reale Arbeit erkennen läßt." (Gebauer 1996:25).

"Keine Erfüllung darf an die Arbeit sich heften, die sonst ihre funktionelle Bescheidenheit in der Totalität der Zwecke verlöre, kein Funke der Besinnung darf in die Freizeit fallen, weil er sonst auf die Arbeitswelt überspringen und sie in Brand setzen könnte. Während der Struktur nach Arbeit und Vergnügen einander immer ähnlicher werden, trennt man sie zugleich durch unsichtbare Demarkationslinien immer strenger. Aus beiden wurden Lust und Geist gleichermaßen ausgetrieben." (Adorno 2001: 243)

Das Spielen ist in postindustriellen Gesellschaften unterdessen eine dominante Freizeitaktivität (Lorber 2006; Juul 2010). Allerdings wird lediglich der Bereich Arbeit, im Gegensatz zu dem der Freizeit, von der Soziologie extensiv behandelt, obwohl hierbei "unstrittig (...) ist, daß Ausmaß, Erscheinungsformen und Bedeutungen von F[reizeit] in gegenwärtigen und zukünftigen Gesellschaften soziologisch hochrelevante Phänomene sind" (Vester 2000: 187). Freizeit ist in diesem Sinne nun "(...) als Restgröße von Arbeitszeit zu verstehen (...)" (Vester 2000: 188). Demzufolge ist Freizeit, als die Sphäre außerhalb der gesellschaftlich notwendigen Arbeit verstanden, mit Spiel/en eng verbunden. Ob nun aus der Perspektive Max Webers, der den (entwichenen) Geist des Kapitalismus und die damit Hand in Hand gehende Rationalisierung als einen Initiator respektive Beschleuniger des gesellschaftlichen Modernisierungsprozesses sieht, oder aus der Deutung Karl Marx', der die bürgerliche Gesellschaft von der 'Logik des Kapitals' beherrscht erklärt, fällt auf, dass eine solche Gesellschaft scheinbar bloß noch fremdbestimmte

Zeit in Form von Arbeit kennt. Die jeweiligen Erklärungen historischer Entstehungszusammenhänge teilen die Einsicht auf die tatsächliche Subordination der Gesellschaft unter das Prinzip des Kapitalismus, damit wird ebenfalls Freizeit dem Ernst und der Arbeit untergeordnet. Folglich lässt sich Freizeit weder (völlig) beliebig gestalten, noch denken. Freizeit und Arbeit verlaufen ineinander:

"Zwar darf das Kind noch spielend die Welt erkunden, Erwachsene hingegen sind dem Ernst des Lebens verpflichtet. Diese Auffassung gilt bis heute weithin als zeitgemäß. Sie ist begleitet von der verbreiteten Vorstellung, Spiel ließe sich über die Begrifflichkeit von Grenze und Regel erschöpfend definieren. Dass alle Formen des Spiels feste Grenzen, feste Zeiten und Regeln haben sollen, entspringt jedoch einer bürgerlich-kapitalistischen Ideologie vom Spiel, die eher beschreibt, in welchen Formen die moderne Gesellschaft Spiel zulässt, als dass sie Aussagen darüber erlaubt, in welchen Formen sich Spiel tatsächlich entfaltet." (Adamowsky 2005: 12)

Theodor W. Adorno sieht Freizeit und damit auch Spiele ebenfalls an ihren Gegensatz gekettet (Adorno 2003: 645). Arbeit und Freizeit sind, als vermeintliche Gegensätze, komplementär zu sehen. In keinem von beiden bestimmen die Menschen ihr Bewusstsein frei. Der Begriff der Freizeit verlängert die Arbeit in den privaten Bereich, schlägt demzufolge in sein Gegenteil um, ohne dass dies zu Bewusstsein gelangt (vgl. ebd.: 646). In einem "(...) gänzlich vermittelten Gesamtsystem (...)" (ebd.: 647) erstarrt, verdinglicht sich der Zusammenhang von Arbeit und Freizeit zur gesellschaftlichen Norm. In die Freizeit wird Arbeit, als 'spielerische Arbeit' bzw. Produktivität 'eingeschmuggelt'. Solange nun die Pflicht zur Arbeit besteht, bestimmt diese "Angst vor der Not" (Bataille 2001: 324) die Spielstruktur; "das Spiel, das seinem Wesen nach nutzlos ist, hat sich zu beschränken auf eine schwache Funktion der Entspannung, die selbst als vorteilhaft für die nützliche Tätigkeit angesehen wird, und in dieser Eigenschaft als nützlich." (ebd.: 327)

### **Muße - Heroische Faulheit**

Natascha Adamowsky folgend ist herauszustellen, in welcher Form die moderne Gesellschaft Spiel/en überhaupt noch zulässt: "In der bürgerlichen Gesellschaft hatte die Faulheit (...) aufgehört »heroisch« zu sein." (Benjamin 2005: 962) Freizeit verfällt zu einer Tätigkeit, die das 'Dösen', 'Blödeln' und 'Nichtstun' als 'Langeweile' verpönt, abstrafte und verbietet. Spiel unterliegt diesem Wandel ebenso, es bildet die Protostruktur in der stetig wachsenden Dominanz formaler Rationalität.

Die Antithese zur Arbeit stellt nach Adorno, nicht Freizeit, sondern Muße dar. Jedoch wird die Dimension des Spaßes, wie die der Muße gleichwohl durch das Leistungsprinzip überschattet.

"Die Muße ist ein merkwürdiger Zustand zwischen Aktivität und Passivität. Sie geht einher mit einer Distanz zum gelebten Leben, mit einem Abstandnehmen von den Sorgen des Alltags, mit einem kontemplativen Versenken in die Gegenstände, mit einem interesselosen Wohlgefallen, das uns die Welt und uns selbst im neuen Licht erscheinen lässt. Die Muße lässt sich als Abwesenheit von Arbeit, aber nicht als Abwesenheit von Tätigkeit, sondern als tätige Untätigkeit, als

distanziertes Engagement bezeichnen. (...). Jenseits von Arbeit und jenseits von Freizeit kennzeichnet die Muße einen zentralen Bereich menschlichen Lebens." (Wulf; Zirfas 2007: 9)

Im Begriff der Muße, als Statthalter und Denkmal gegen alles beherrschende Arbeitsmethoden, findet sich das Spiel in seiner idealen Form aufgehoben. "Das reale Spiel besitzt selbst nicht die Fähigkeit der Versöhnung, aber doch die Verheißung und Hoffnung. Es kann als ein Abglanz einer besseren Welt gegenüber der Wirklichkeit gelten." (Gebauer 1996: 34) Dies Glänzen, Offenhalten bzw. das Öffnen unverstellter Räume sollte der Ausgangspunkt für die kritische Exploration – der 'Suche' – des ideellen Spiels und der Möglichkeiten des realen Spiels sein.

### **Die Konzeption des methodischen Vorgehen**

"Spiele wie World of Warcraft gestatten uns eine ganz besondere Art der Gesellschaftsanalyse, denn sie erzählen vom Leben in unserer Zeit. Natürlich ist es nichts besonderes, dass populäre Medienformate die Geschichte ihrer Zeit erzählen, aber es ist faszinierend, in welchem Ausmaß und wie ungeschminkt Spiele wie World of Warcraft Zeugnis davon ablegen. Wir haben es nicht mit einem avantgardistischen Bild zu tun, aber es liefert förmlich ein avantgardistisches Lehrstück über Politik. Im Kern ist das Spiel keine simple Phantasielandschaft voller Drachen und gewaltiger Waffenarsenale. Es ist eine Fabrikhalle, ein sweat shop des Informationszeitalters, der in jeder Hinsicht maßgeschneidert für kooperative spielerische Arbeit ist." (Galloway 2010: 31f)

Im Rahmen von theoriegeleiteter, explorativer Forschung sollen in qualitativen Interviews dem Arbeitsalltag, Charakter und Bedeutung spielerischer Erfahrungen sowie dem Verhältnis von Arbeit und Spiel/ Freizeit nachgegangen werden. Sämtliche Kontakte zu den InterviewpartnerInnen sind über den Empiripartner (n!)faculty hergestellt worden. Bislang bestand Kontakt zu fünf Gesprächspartnern, diese sind im Alter zwischen 19 und 34 Jahren. Es handelte sich sowohl um Pro-GamerInnen die nicht nur wettbewerbs- bzw. sportförmig FPS, in Gilden organisiert MMORPGs, sondern (in ihrer Freizeit) auch Singleplayer Spiele spielen. Ohne Ausnahme spielen alle Befragten intensiv (min. 4 Stunden am Tag) seit ihrer Jugendzeit. Sie befinden sich entweder in einer Ausbildung, weiterhin in der Schule oder bereits in einem festen Arbeitsverhältnis. Keiner der Befragten ist erwerbslos bzw. ohne Tätigkeit.

Leitende Fragestellung der Interviews ist, Informationen über Spielverhalten, Arbeit und Selbstverständnis von SpielerInnen sowie ihren Umgang mit 'spielerischer Interesselosigkeit' und 'Zeitverschwendung' zu gewinnen. Die bislang geführten Interviews dauerten zwischen 15 und 100 Minuten, und wurden mit einem digitalen Aufnahmegerät bzw. über das Aufnahmefeature von TeamSpeak aufgezeichnet. Das erste geführte Interview mit einem der Community Manager kann als Vorgespräch und Abstimmung mit dem s.g. 'Gatekeeper' gelten. Es diente der annähernden Systematisierung des Feldes und der Erfassung weiterer relevanter Gesprächspartner (Schneeballverfahren). Hierbei ging das Interview weit über den (ansonsten) angelegten Leitfaden hinaus, und bestätigte bereits die ersten theoretischen Vermutungen. Die zweite Phase, die durch die neuen empirischen Anregungen und Konzepte veränderten Leitfäden zur Befragung zu nutzen, steht allerdings noch aus.

## Vorläufige Ergebnisse und Konsequenzen für die weitere Forschung

Auf der Basis der gesammelten Daten können bereits teilweise Schlussfolgerungen gezogen werden. Grundsätzlich trennen die Interviewpartner eSport (gewissermaßen den Pro-Anteil ihrer Spielaktivitäten) von digitalem Spiel/en. Das Spiel/en fällt immer in die Kategorie des Hobbies, wobei hier nicht ganz klar ist wie viel Zeit dem Hobby angediehen wird, da bloß beim Training, oder bei Raids auf die Zeit geachtet wird. Keiner der SpielerInnen sieht einen Zusammenhang zwischen den präferierten Spielen und ihrer Arbeitstätigkeit bzw. ihren sonstigen Tätigkeiten.

Die Singleplayer Spiele werden häufig wegen Eintönigkeit gewechselt, wobei sich diese Langeweile schnell erneut einstellt. SpielerInnen suchen in diesen Spielen etwas; "eine ganz andere Welt" (34-jähriger Spieler im Interview) in welche sie eintauchen wollen, wobei jedoch die aktuelle Grafik die "Phantasie verkümmern" (ebd.) lässt.

Multiplayer Spiele entgehen über ihre soziale Komponenten (Juli 2010) dem Problem der Gleichförmigkeit, jedoch wird das sich immer mehr elaborierende Team (größtenteils) und der Regelkanon als störend empfunden. Der Umschlag von Spiel zu Ernst wird an dieser Stelle sehr deutlich gemacht: Minimale Dispositionen und kleinstmögliche Gerichtetheit (relative Regellosigkeit in der Phase der *paidia*) bedeuten das meiste Vergnügen. Die Etablierung (*ludus*) und Zielrichtung bereitet Unbehagen. Wobei viele SpielerInnen sich dessen ungeachtet durch diese entscheidende Phase bewegen, und Teamfähigkeit, Veränderungen der Aufgabenstellung und die Tendenz der Professionalisierung innerhalb des Spiels er- und mittragen. Routinen und Strukturen von Arbeitsteilung treten hier deutlich hervor, und verbinden sich mit dem harschen Wettbewerb, der die Spiele zur Anstrengung bzw. zum eSport werden lässt.

Die angedachte Fallstudie erfordert noch eine weitläufigere Erkundung von Spiel/en und SpielerInnen. Der ‚Schritt dazwischen‘ - der Aspekt der Entwicklung von spielförmigen zu arbeitsteiligen, wettbewerbsförmigen Sinnphänomenen - soll für die weitergehenden Überlegungen zentral stehen.

## Literatur

- Adamowsky, Natascha 2005: Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Einleitung. In: Adamowsky, Natascha [Hg.] »Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet« Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld: Transcript.
- Adorno, Theodor W.; Horkheimer, Max 2002: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Frankfurt/Main: Fischer.
- Adorno, Theodor W. 2001: Minima Moralia. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. 2003: Kulturkritik und Gesellschaft I/II. Prismen. Ohne Leitbild. Eingriffe. Stichworte. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung (2008): Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und -Gaming. (WPktS 04/2008) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) [http://www.uni-due.de/soziologie/compagna\\_wppts](http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts), letzter Abruf: 09.11.2010.

- Bataille, Georges 2001: Spiel und Ernst. In: Ders.: Die Aufhebung der Ökonomie. München: Matthes & Seitz. (S.303-338)
- Benjamin, Walter 2005: Das Passagen-Werk. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bloch, Ernst 1995: Spuren. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Caillois, Roger 1982: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/Main; Berlin; Wien: Ullstein.
- Galloway, Alexander R. 2010: Außer Betrieb: Das müßige Interface [The Unworkable Interface]. Internatinal Flusser Lectures: Berlin.
- Gebauer, Gunter 1996: Das Spiel in der Arbeitsgesellschaft. Über den Wandel von Spiel und Arbeit. Paragrana Band 5. (S. 23-39)
- Huizinga, Johan 2006: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt.
- Lorber, Martin 2006: Freizeitgestaltung und interaktive Unterhaltung in Deutschland, Frankreich und Großbritannien. Köln: Electronic Arts.
- Juul, Jesper 2010: A casual revolution: reinventing video games and their players. Cambridge, Mass. [u.a.].
- Vester, Heinz-Günter 2000: Freizeit. In: Reinhold, Gerd: Soziologie-Lexikon. München/Wien: R.Oldenbourg Verlag. (S.187- 191)
- Wulf, Christoph; Zirfas, Jörg 2007: Die Muße. Vergessene Zusammenhänge einer idealen Lebensform. Paragrana Band 16. (S. 9-11)