

Diego Compagna, Stefan Derpmann (Hrsg.)

Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele

**Virtuelle Handlungsräume und
neue Formen sozialer Wirklichkeit**

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Diego Compagna / Stefan Derpmann (Hrsg.)
Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele.
Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit
Köln: Halem, 2018

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2018 Herbert von Halem Verlag, Köln

Zuerst erschienen im UVK Verlag, Konstanz, 2013 (978-3-86764-388-7)

ISBN 978-3-7445-0548-2

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Schanzenstr. 22, 51063 Köln
Tel.: +49(0)221-92 58 29 0
E-Mail: info@halem-verlag.de
URL: <http://www.halem-verlag.de>

Inhaltsverzeichnis

Vorwort..... 7

Diego Compagna / Stefan Derpmann

Offene Horizonte: Soziologische Perspektiven auf Digital Game und
Gaming 9

Teil I: Theoretische Entwürfe

Thomas Schwietring

Game over! – Sind digitale Spiele Spiele? Über die Ausweitung des
Spielbegriffs und den Nutzen alternativer Zugänge..... 25

Natascha Adamowsky

Digitale Kultur im Horizont des Spiels..... 47

Christoph Rülcker

Digitale Streifräume – Generation 2.0 und die Verlockungen des Internet 51

Stefan Heinemann

Godmode? – Überlegungen zu Grundfragen und Perspektiven einer
Videogamesethik 63

Isabelle Katzjäger

Gaming Your Identity – Das Selbst in Computerspielen..... 91

Diego Compagna

Postnukleare Handlungstheorie – Soziale Akteure, moderne Subjekte und Handlungsträgerschaft in digitalen Spielen 109

Teil II: Empirische Untersuchungen der Spielkulturen

Tanja Adamus

Virtuelle Kulturen des Agon – Die Reproduktion der gesellschaftlichen Bedeutung des Wettbewerbs im E-Sport 133

Sandra Schering

Staying Active – Der Eingriff digitaler Bewegungsspiele für Kinder in die (Sport-)Kultur 151

Tanja Witting

Vergemeinschaftungsprozesse im Kontext digitaler Spiele 173

Nicola Below

Der Handel mit virtuellen Gegenständen in virtuellen Welten – Die juristische Perspektive auf ein wirtschaftliches Phänomen 185

Matthias Bottel

Kompetenzentwicklung besonders erfolgreicher Teilnehmer in teamorientierten Onlinespielen 205

Arne Maibaum / Stefan Derpmann

Spiel und Simulation als Arenen der Technikentwicklung 227

Über die Autorinnen und Autoren 247

Offene Horizonte: Soziologische Perspektiven auf Digital Game und Gaming

„Man muß durchaus zuallererst das Prinzip der neuen Welt aufstellen: das Nützliche ist der einzige Souverän, und das Spiel wird nur geduldet, wenn es dient.“ (Bataille 2001: 328)

„Die untere Grenze, wo heiliger Ernst zu fun abgeschwächt ist, ist bei alledem nicht vollkommen zu ziehen.“ (Huizinga 2006: 32)

Letztlich war es dann doch nicht wirklich überraschend, als wir rückwirkend feststellen mussten – bzw. vielmehr durften –, das, der losen Anfragen und Absprachen mit den Autorinnen und Autoren zum Trotz, ihre in diesem Sammelband zusammengewürfelten Aufsätze ein roter Faden durchzieht, der auf die Ambivalenz von freier Welterschließung und Rückführung in soziale Ordnungsmuster hinweist. Sollte das also die Quintessenz einer soziologischen, multidisziplinären Beschäftigung mit dem Gegenstand „digitale Spiele“ sein?

Eine abschließende Zusammenfassung des Bandes haben wir nicht mehr verfasst – zu redundant und damit überflüssig erschien sie uns. Deshalb möchten wir stattdessen im Rahmen dieser Vorbemerkungen in einer sehr kleinen Nusschale das Folgende vorgreifend und sehr allgemein gehalten zusammenfassen: Der Garn des von uns ausgemachten roten Fadens setzt sich zusammen aus einer mimetischen Handlungsoption und -strategie als höchste Kunst einer magischen Weltdeutung und -konfrontation einerseits und dem als ideal figurierten Zustand von Sozialität in George Herbert Meads Grundlegung einer Theorie symbolisch vermittelter Interaktion sowie Helmut Plessners soziologisch gewendeten Folgerungen und Diagnosen seines anthropologischen Modells einer exzentrischen Positionalität andererseits. Gerade wenn Johan Huizingas widersprüchliche Definition des freien Spiels (das gemäß seiner eigenen Ausführungen nicht mehr frei sein kann) mit Plessners Auslöschung des utopischen Standpunktes im ‚selbstvergessenen‘ (also tatsächlich freien) Spiel ins Verhältnis gesetzt wird, erscheint ein aporetisches ‚nicht zum Ende kommen‘ zwangsläufig. Das ‚tatsächlich‘ freie Spiel stellt ein Rückfallen in eine magische Weltwirklichkeit dar, das ‚definitiv‘ freie Spiel hingegen ist bloß eine Chiffre (wenn es denn als

‚wirklich‘ frei gedacht wird); eine Folie also, vor der die Unzulänglichkeit vergesellschafteter Entitäten zum Vorschein kommt.

Spiel als Übung in Selbstbeherrschung

„Aber wenn man die so verstandene Kultur beurteilen will, muß man von der Tatsache ausgehen, daß sie in erster Linie auf primitiven Schrecken beruhte, deren unmittelbare Wirkung sich in der Gestalt von Verboten manifestierte.“
(Bataille 2001: 316)

Moderne Gesellschaften weisen eine offene Zukunft auf; der Kreisförmigkeit des Mythos entkommen, erschließen sich ehemals deterministische Kausalitäten „nicht mehr als schicksalhaft hinzunehmendes Ereignis, sondern müssen als Folge von Entscheidungen gedeutet werden.“ (Holzinger 2007: 17) Die ‚Entbettung‘ aus archaischen Lebensläufen, die Säkularisierung von Natur und die verselbstständigte Rationalität gestalten wesentlich die Ordnung der Gegenwart (Reckwitz 2012: 34).

Für die frühen Menschen, in vormodernen Epochen, stellt die Natur eine übermächtige Quelle von Gefahren dar, vor der zu fürchten und zu fliehen ist (Adelmann; Winkler 2012: 101). Um diesem Grauen zu entgehen und Unabhängigkeit von Natur zu erlangen, gleicht der Mensch sich der Umwelt an. Aus diesem Reflex wird ein bewusstes absichtsvolles Prinzip. Die Dekomposition der animistisch belebten Welt ist folglich ein beharrlicher Versuch der Welterschließung. Aus Mimesis wird Mimikry. Die mimetische Handlung hebt den Dualismus zwischen Subjekt und Objekt – Mensch und Welt – auf. In dieser Form scheint Natur vom Menschen beherrscht und gilt dergestalt als bezwungen. War Mimesis in der frühen magischen Phase noch bewusstlose, unintendierte Reaktion auf die Umwelt, wird sie in ihrem weiteren Vollzug zur strengen Kultur. In seinem berühmten Text *Über das mimetische Vermögen* geht Walter Benjamin auf diese mimetische Fähigkeit ein. Nach seiner Annahme ist die höchste Befähigung des Menschen das ‚Produzieren von Ähnlichkeiten‘. Diese ist schon in den frühesten Kinderspielen zu beobachten und macht nicht halt vor der Nachahmung von Menschen, sondern erstreckt sich ebenso auf das Unbelebte¹ (Benjamin 1991: 210 f.).

Bei ihrer Reflexion über die Rolle der Mimesis im fortschreitenden Zivilisationsprozess stellen Theodor W. Adorno und Max Horkheimer deutlich heraus, wie eng dieser Impuls sowohl mit der Selbsterhaltung, als auch mit der Bildung des bürgerlichen Subjekts und dessen Handlungsmodell verbunden ist:

¹ Damit sei an das Beispiel des Kindes, das einen Zug ‚spielt‘ bei Roger Caillois erinnert (Caillois 1982: 30). Das Kind wird in seinem Kern ‚Zug‘, der Zug indes wird menschlich.

„Zivilisation hat anstelle der organischen Anschmiegung ans andere, anstelle des eigentlich mimetischen Verhaltens, zunächst in der magischen Phase, die organisierte Handhabung der Mimesis und schließlich, in der historischen, die rationale Praxis, die Arbeit, gesetzt. Unbeherrschte Mimesis wird verfeimt.“ (Adorno; Horkheimer 2002: 189)

An dieser Stelle wird die Differenzbildung, die zur Selbstermächtigung führt, prägnant. Gunter Gebauer schreibt dazu: „Der Mensch ist nicht mehr bloße Natur; sein Selbst ist Ausdruck einer Differenz zur Natur, die die Bildung des Selbst erst ermöglicht und die es zugleich mit seiner Auflösung bedroht.“ (Gebauer 1992: 389)

Adorno und Horkheimer exemplifizieren dieses Prinzip an Hand des Odysseus-Mythos². Die mythische Gestalt wird von ihnen als Urbild des bürgerlichen Individuums angeführt³. Im eigentlichen Sinne können diese mythischen Gestalten als Urbild, das durch sein Gebaren und Tun die Geschehnisse der Menschen oftmals lenkt, gesehen werden. Symbolisch steht Odysseus für die Tüchtigkeit, den Fortschritt, die Herrschaft und schlechthin für Mühe. Dieses Urbild kennt ausschließlich Berechenbarkeit der magischen Mächte – somit der Natur – und erhebt Rationalität zum profunden Einfluss aller Beziehungen.

Die in ihm Mythos aufgehobene Selbsterhaltung setzt sich gegen Natur durch. Die Angst vor dem Rückfall in den Naturzusammenhang stellt den Menschen vor die Wahl, „sich der Herrschaft der Natur oder seiner eigenen Herrschaft zu unterwerfen.“ (Gebauer 1992: 393, Adorno; Horkheimer 2002: 45 f.)

Vor diesem Hintergrund tritt das Paradox dieses Zusammenhangs deutlich hervor, der Schutz vor Auslöschung des Selbst wird mit Angleichung an das Subjektlose bezahlt. Die Anerkennung des in der Natur waltenden Prinzips und die Unterwerfung unter Natur verlängert dieses bis tief in das Subjekt hinein. Der Selbstzwang dezentriert die Subjekte, bringt abhängige Momente in die ‚Ord-

² Ähnlich wie die beiden genannten Autoren der Dialektik der Aufklärung exemplifiziert Herbert Marcuse seinen theoretischen Rettungsversuch, als kritisches Korrektiv, an Hand zweier ‚Kulturhelden‘ aus dem griechischen Sagenkreis. „Und hier stoßen wir schon zu Beginn auf die Tatsache, daß der Kulturheld in den meisten Fällen der schlaue Betrüger und (leidende) Rebell gegen die Götter ist, der die Kultur um den Preis dauernden Leids schafft.“ (Marcuse 1967: 160) Dessen ungeachtet inkorporieren Orpheus und Narziß den Entwurf einer gänzlich anderen Wirklichkeit. Im Kontrast zu Odysseus und Prometheus stehen sie nicht für Tüchtigkeit, Fortschritt, Herrschaft und Mühe, sondern für Freude sowie für eine Ordnung der Erfüllung ein (Marcuse 1967: 163). Aus diesem Grund sekundiert Marcuse „wurden sie niemals die Kulturhelden der westlichen Welt“ (Marcuse 1967: 160). Der Versuch einen Umriss der beiden Urbilder zu zeichnen, nötigt zur Auseinandersetzung mit Sinnlichkeit, Spiel und Sang – diese Beschäftigung „könnte den Keim eines andersartigen Realitätsprinzips“ (Marcuse 1967: 167 f) säen.

³ „Mythen sind demnach die ersten Erscheinungsformen von Ideologie und Kultur zugleich.“ (Grenz 1974: 165)

nung der Erwartbarkeit‘ und unterläuft diese schlicht als unerkannter, integraler Fremdzwang.

„In modernen Gesellschaften besteht ein Gefälle zwischen der ständig erhobenen Forderung ein Subjekt zu sein oder als ein solches zu handeln, und den Möglichkeiten sich selbst als handelndes Subjekt zu erfahren.“ (Adelmann; Winkler 2010: 102)

Über die Kopplung und das Balancieren von Selbstkontrolle und aufwallenden starken Emotionen im Zivilisationsprozess haben Norbert Elias und Eric Dunning (2003) Erhellendes geschrieben. Die Freizeitbeschäftigungen werden – sozial gebilligt – von der Zweckrationalität entbunden. Ihnen kommt, in Form von Spiel, eine semi-religiöse Funktion zu, die eine Abfuhr des furchterregenden Drucks gestattet. Aber: „Dieses Spiel ist nur eine Entspannung im Lauf eines Lebens, das der Ernst beherrscht, der stets unendlich mehr zählt als das Spiel.“ (Bataille 2001: 326) Gleichzeitig bilden Spiele in der Freizeit exklusive Strukturen zur Formierung der Subjekte. Sie ergänzen die Kontrolle über offene und alltägliche Emotionen und ermöglichen ihren Genuss ohne Gesellschaft oder Personen gefährdende Folgen:

„Als Ergänzung zur Welt der zweckgerichteten, aufgabenorientierten und hochgradig unpersönlichen Tätigkeiten sind Freizeiteinrichtungen, ob es sich um Theater und Konzerte oder Wettrennen und Ballspiele handelt, alles andere als Vertreter einer ‚unwirklichen‘ Phantasiewelt. Der mimetische Bereich bildet einen selbstständigen und wesentlichen Teil der sozialen ‚Wirklichkeit‘.“ (Elias; Dunning 2003: 140)

Die von Plessner als ‚Spiel‘ charakterisierte Situation erinnert stark an Meads Beschreibung einer idealen Gesellschaftsform, in der in möglichst vielen Kontexten ‚I‘-Anteile in Interaktionen zur Geltung kommen können (Mead 2002: 257ff). Bei dieser skizzierten Parallelisierung gilt es zu beachten, dass die Konzepte von ‚Game‘ und ‚Play‘ in Meads Entwurf eine gänzlich andere Stellung einnehmen; was bei Plessner idealisiertes ‚Spiel‘ ist (Gebauer 1996: 25), ist bei Mead idealisierte Interaktion (Plessner 1966b; Mead 2002: 265). Wenngleich die Modellierung der Handlungsstruktur des Akteurs im Spiel bei Mead durchaus ähnliche Konnotationen aufweist, wie die von Plessner dargestellte Situation:

„Es sind vor allem zwei Phänomenbereiche, an denen Mead und Dewey ihre Konzeption des Handelns immer wieder erläutern: das Experiment und das Spiel bzw. die Kunst. Das kindliche Spiel, das beide Autoren ins Zentrum ihrer Bemühungen um pädagogische Reformen stellten, dient als Modell eines Handelns mit geringem Druck zur Eindeutigkeit der Zwecke. Das Experiment stellte für sie den anschaulichsten Fall einer Überwindung von Handlungsproblemen durch die Erfindung neuer Handlungsmöglichkeiten dar. Für sie

hatte die Fähigkeit zur Erfindung – oder Kreativität – den kontrollierten Umgang mit der Handlungsform des Spiels, einem ‚Durchspielen‘ alternativer Handlungsvollzüge, zur Voraussetzung.“ (Joas 1999: 294f)

Außerordentlichkeit

„Die eigenartige Zweideutigkeit, die die Erregung in der Freizeit umgibt, läßt sich gegenwärtig recht deutlich wahrnehmen, wenn die Menschen sich selbst neue Horizonte der Erregung eröffnen, die noch experimentellen Charakter haben.“ (Elias; Dunning 2003: 168)

Widersprüchlich nimmt sich der Spielimpuls, wie ihn Johan Huizinga in seiner berühmten Definition beschreibt, aus. Denn Huizinga stellt Spiel bekanntlich als freie Tätigkeit dar, die allein für ihren eigenen Zweck durchgeführt wird, die räumlich und zeitlich getrennt von den Anforderungen des praktischen, alltäglichen Lebens⁴ ist (Huizinga 2006: 16 f.). Charakteristisch ist folglich, dass Spiele nicht gespielt werden, um eine praktische Aufgabe zu erfüllen, sondern um ihrer eigenen gelebten Qualität willen. Dies soll *freies Spiel* heißen. Ähnlichkeiten zu Immanuel Kants Spielbegriff sind augenfällig, denn seine „Auslegung betont bereits die Freiwilligkeit des Ins-Spiel-Eintretens und die in sich kreisende Zwecklosigkeit des Spielvollzugs.“ (Neuenfeld 2005: 194) Als projektiv bewusster Wille findet spielerisches Handeln Vergnügen in der Spielaktivität.

„Ob man nun Zauberer oder Bezauberter ist, man ist selbst zugleich wissend und betrogen. Aber man will der Betrogene sein.“⁵ (Huizinga 2006: 33)

Jenseits der Abläufe der Arbeitsteilung etabliert sich eine magische Phantasiewelt, die mit ihren individuellen Reizen zur Eigenwelt avanciert. Die spielenden Subjekte versetzen sich in diese Außeralltäglichkeit. So steht in Spielen, die Möglichkeit „das System gesellschaftlicher Einschränkungen“ (Adelmann; Winkler 2010: 102) hinter sich zu lassen zentral.

⁴ „Der spielende Mensch bedarf der Freiheit von Existenznot und Sorge, aber auch der Freiheit von Absichten und Zwecken, die außerhalb des Spieles liegen, um spielen zu können.“ (Rauterberg; Paul 1990: 21)

⁵ „Das Bewußtsein ‚bloß zu spielen‘, kann vollkommen in den Hintergrund getreten sein.“ (Huizinga 2006: 30) „Hinfällig dagegen ist Huizingas Interpretation von der ‚Hermetik des Spiels‘, die zudem mit seiner eigenen dialektischen Definition des Spiels als Einheit des ‚Glaubens und Nicht-Glaubens‘ kollidiert. Seine Insistenz auf einer Einheit, in der schließlich die Spiele von Tieren, Kindern, Wilden und Künstlern nur graduell, nicht qualitativ sich unterscheiden sollen, betäubt das Bewußtsein von der Widersprüchlichkeit der Theorie und bleibt hinter Huizingas eigener Erkenntnis vom ästhetisch konstitutiven Wesen des Widerspruchs zurück.“ (Adorno 2006: 472; vgl. Derpmann 2009)

Britta Neitzel führt zur Wirkung und Funktion von Spielen eine kultursoziologische Erklärung an. Die gesellschaftliche komplementierende Funktion von Spielen besteht in ihrem Verweis darin, sozial relevante Konflikte anzugehen (Neitzel 2008: 64). Digitalen Spielen fällt damit eine nicht unerhebliche Rolle im Selbstzwanggefüge zu. Im Schatten des Wettrüstens entstanden, versprachen die ersten digitalen Spiele Freiräume (Kerr 2006: 2) und Möglichkeiten zur Reaktion auf die neuartige, technische Objektivität. Über das allgemeine Unbehagen – durch seine Bewegung zwischen imperativer Selbstverantwortung (Verpflichtungen) und begrenzter Handlungsfähigkeit (Beschränkungen) – legt sich die angstvolle Vorstellung eines kommenden ‚Maschinenzeitalters‘. „Tatsächlich sind Computerspiele, die allein gegen den Computer gespielt werden, darauf angelegt, schließlich den Spieler oder die Spielerin gewinnen zu lassen, der/die sich so der ‚Maschine‘ überlegen fühlen kann.“ (Neitzel 2008: 65)

„In die Sphäre des Probehandelns versetzt, von tatsächlichen Folgen abgetrennt, Spiel eben, erlauben sie den Subjekten sich selbst als wirksam, als handlungsfähig zu setzen.“ (Adelmann; Winkler 2012: 105)

Der Verlust der Orientierung und Routinen kann in einer (scheinbar), wie es auch Elias und Dunning beschreiben, gefahrlosen, medial vermittelten Welt, von ‚echten‘ Konsequenzen und ökonomischen Imperativen entkoppelt, lustvoll als Verwunderung und Unterhaltung erlebt werden. Trotz Mangel an sachlichem Zwang ist das Spielen jedoch nicht zweckfrei, sondern stellt in seinem Vollzug seinen jeweiligen Zweck her; und sei es die Bildung von Zweckfreiheit (Bataille 2001: 303). Trotz der Unabschließbarkeit der Verweibewegungen zwischen Spiel und Arbeit lassen sich Anteile mit Primat arretieren: Gegenwärtig unterwirft „die Welt der Arbeit“ (Bataille 2001: 329) die Prinzipien des Handelns. Spiel unterliegt diesem Wandel ebenso unleugbar. Es bildet die Protostruktur in der stetig wachsenden Dominanz formaler Rationalität – sozusagen als Konzentration des Spannungsverhältnisses der Gesellschaft (Geertz 1972).

Spiel etabliert einen zwanglosen Interaktionsraum, der rasch von gesellschaftlichen Funktionen besetzt wird. Die allmähliche Ausbildung von sozialen Formen ist in diesem Phänomen angelegt. Der praktische Nutzen holt diese freie Fläche langfristig ein und erzeugt auch hier eine Atmosphäre von Dauer und Stabilität. Dadurch verfällt das Spielen zu einer Tätigkeit, die das ‚Dösen‘, ‚Blödeln‘ und ‚Nichtstun‘ als Langeweile verpönt, abstrafte und verbietet. Die Faulheit in „der bürgerlichen Gesellschaft [hat] aufgehört ‚heroisch‘ zu sein.“ (Benjamin 2005: 962) Die Überlegungen zu einem Spielen jenseits von Selbstzweck lassen digitale Spiele per se voller Zwang erscheinen. Spiel als expressives Modell der Gesellschaft zeigt eine signifikante Korrelation zwischen Freizeit- und Erwerbskultur auf. Grundlegend sei aber daran erinnert, dass das Spielen stets eine Flucht aus dem äußeren Zwang bedeutet. Damit kündigen Spiele ein Stück

weit den Primat der Arbeit auf. Dennoch funktionalisieren die flexiblen Tugenden der Erwerbstätigkeit diese Ausflüchte, sei es als Kompensation oder als ‚Regelerweiterung‘.

Abweichende – experimentelle – oder gar utopische Facetten sind in digitalen Spielen nicht eben drängend. Moderne Multiplayer Spiele halten den Widerspruch zwischen Zwang und Potential über ihre soziale Seite aufrecht. Aber eben diese Seite ist ihr Einfallstor zur Funktionalisierung. Routinen und Strukturen von Arbeitsteilung treten hier deutlich hervor und verbinden sich mit dem harschen Wettbewerb, der die Spiele zur Anstrengung werden lässt. Der Umschlag von Spiel zu Ernst wird an dieser Stelle schnell deutlich.

EinzelspielerInnenspiele sind meist unnachgiebig in ihrer Narration und in ihrem Regelkanon. Ausnahmen sind hier *Sandbox* bzw. *Open-World-Spiele*, die durch eine bestimmte Abwesenheit von Regulierung definiert werden. Diese Spielgattung bricht, durch ihre besondere Abstimmung von Zweckform und möglichen Spielhandlungen, nicht selten die SpielerInnenerwartungen und lässt offene Daseinsbereiche im Spiel erscheinen.

Plessner stellt – genauso grundsätzlich wie allgemein – gerade im Spiel die Möglichkeit zur punktuellen und fragilen Auflösung eines – im Rahmen seiner Anthropologie einer „exzentrischen Positionalität“ (Plessner 2004b: 63; Plessner 2004a: 14) – als paradox dargestellten Selbst-Verhältnisses in Aussicht:

„Spielen ist immer ein Spielen mit etwas, das auch mit dem Spieler spielt, [...] eine gegensinnige Beziehung, die zur Bindung verlockt, ohne doch soweit sich zu verfestigen, daß die Willkür des einzelnen ganz verlorengeht. Gleichwohl besteht die Gefahr des Umschlags, in jedem Augenblick. Die lockere, bildhafte Bindung verfliegt dann, und die Eindeutigkeit schiebt sich an ihre Stelle: aus dem Spiel wird Ernst, aus dem sich Jagen, Fangen und Balgen wird Kampf, das Bild wird von der Wirklichkeit verdrängt. Solange man nur so tut, als ob ..., solange man auf die bildhaften Qualitäten der Dinge, ihr Wippen und Schwingen, ihr Rollen und Tanzen, die Schmalheit des gespannten Seils, die Glätte des Bodens, die Schiefheit der Gleitfläche, die Elastizität des Balles anspricht, ist die Bindung da. Entzieht man sich ihrer Resonanz, verwandeln sie sich in die Qualität ihres Ernstes, in Dinge des Gebrauchs und der eindeutigen Wirklichkeit.“ (Plessner 1961: 102)

Frappierend sind in diesem Zusammenhang (negativ gewendet) auch die Parallelen zwischen der Charakterisierung des ‚Mobs‘ bei Mead und der Beschreibung des Sports in einer kapitalistischen Gesellschaft bei Plessner (Mead 2002: 262 f., Plessner 1966b: 168 f.). Sowohl Plessner als auch Mead unterscheiden dabei zwischen den ‚anthropologischen Wesensmerkmalen‘ und den Verhältnissen, in denen diese mehr oder weniger ihrer ‚Natur‘ entsprechend entfaltet werden können. So lässt sich Plessners grundsätzlich positiv konnotierte Exzentrizität, die

„keine Zerklüftung und Zerspaltung meines im Grunde ungeteilten Selbst, sondern geradezu die Voraussetzung, selbstständig zu sein“ (Plessner 2004b: 63), darstellt, ganz und gar mit Meads Position bezüglich einer als notwendige Bedingung dargestellten Alienation des ‚Menschen‘ zu sich selbst, um sich als ‚Selbst‘ zu erfahren, parallelisieren:

„Der Einzelne tritt in seine eigene Erfahrung nur als Objekt, nicht aber als Subjekt ein. Als Objekt kann er aber nur auf der Grundlage gesellschaftlicher Beziehungen und Wechselwirkungen in sie eintreten, nur durch seine auf Erfahrung beruhenden Kontakte zu anderen Geschöpfen in einer organisierten gesellschaftlichen Umwelt. Es ist richtig, daß gewisse Erfahrungsinhalte (besonders kinästhetische) nur für den jeweiligen Organismus und für niemand sonst zugänglich sind und daß diese privaten oder ‚subjektiven‘ (im Gegensatz zu öffentlichen oder ‚objektiven‘) Erfahrungsinhalte normalerweise als besonders eng mit der eigenen Identität verbunden oder als besondere Formen der Selbsterfahrung angesehen werden. Dieser ausschließliche Zugang zu gewissen Erfahrungen für den jeweiligen Organismus wirkt sich aber nicht auf die von uns dargelegte Theorie des gesellschaftlichen Wesens und Ursprungs der Identität aus, sie steht zu ihr auch in keinem wie immer gearteten Widerspruch. Die Existenz privater oder ‚subjektiver‘ Erfahrungsinhalte schafft die Tatsache nicht aus der Welt, daß Bewußtsein voraussetzt, daß der Einzelne sich selbst zum Objekt wird, indem er die Haltungen der anderen Individuen ihm gegenüber in einem organisierten Rahmen gesellschaftlicher Beziehungen einnimmt, und daß der Einzelne sich seiner selbst nicht bewußt werden noch eine Identität haben könnte, wenn er nicht derart zum Objekt für sich selbst werden könnte. Getrennt von seinen gesellschaftlichen Kontakten zu anderen Individuen, würde er die privaten oder ‚subjektiven‘ Erfahrungen nicht zu sich selbst in Beziehung setzen und könnte sich seiner selbst nicht durch diese Erfahrungen bewußt werden, nämlich als ein Individuum, als Person. Um sich nämlich seiner selbst bewußt zu werden, muß er für sich selbst zum Objekt werden oder in seine eigene Erfahrung als Objekt eintreten, und nur durch gesellschaftliche Mittel – indem er die Haltungen der anderen sich selbst gegenüber einnimmt – kann er sich selbst zum Objekt werden.“ (Mead 2002: 270)

Plessner und Mead legen ein Subjektmodell vor, das sich zwar als Effekt einer Relationierung zum Sozialen konstituiert, aber dennoch zu den realen gesellschaftlichen Verhältnissen in Beziehung gesetzt werden kann. Plessner vermag dies – trotz einer ausgeprägten Affinität zu soziologischen Themenstellungen und Stellungnahmen – aufgrund einer anthropologischen Perspektive; Mead hingegen, weil auch er von einem nicht soziologischen, sondern sozialbehavioristischen Standpunkt aus argumentiert. In beiden tritt das Subjekt als Ausgangs-

lage ihrer Argumentation hervor. Plessner stellt, in Analogie zu Mead, der differenztheoretisch fundierten Argumentation der Subjektconstitution, eine ideale soziale Wirklichkeit gegenüber. Hier wird eine soziale Umwelt konstruiert, die den subjektkonstitutiven Akten in idealer Weise entspricht. Diese Möglichkeit ist gegeben, da der ‚Mensch‘ als Subjekt in potentia bereits existiert noch bevor er sich in Differenz zum Sozialen faktisch herstellt: „Entäußerung bedeutet keine Entfremdung seiner selbst, sondern – unter den heutigen Bedingungen einer hochdifferenzierten Arbeitswelt z. B., welcher die soziologische Funktionsanalyse einer Gesellschaft mehr oder weniger entspricht – die Chance, ganz er selbst zu sein.“ (Plessner 1966a: 32; vgl. Mead 2002: 239, 265 f.) Zugleich fallen die jeweiligen Gegenwartsdiagnosen allerdings problematisch aus:

„Die Sphäre der Freiheit mit der der Privatheit, und zwar in einem außersozialen Sinne, gleichgesetzt, wohlgemerkt, um sie unangreifbar zu machen, verliert jeden Kontakt zur Realität, jede Möglichkeit gesellschaftlicher Verwirklichung. Die Freiheit muß eine Rolle spielen können, und das kann sie nur in dem Maße, als die Individuen ihre sozialen Funktionsleistungen nicht als eine bloße Maskerade auffassen, in der jeder dem anderen in Verkleidung gegenübertritt.“ (Plessner 1966a: 34 f.)

„Der Wert einer geordneten Gesellschaft ist für unser Leben von entscheidender Bedeutung, doch müssen auch dem Einzelnen genug Ausdrucksmöglichkeiten vorbehalten sein, wenn wir eine ausreichend entwickelte Gesellschaft haben wollen. Es muß ein Mittel für diesen Ausdruck gefunden werden. Solange wir keine solche gesellschaftliche Struktur haben, in der sich der Einzelne gleich dem Künstler und Wissenschaftler ausdrücken kann, müssen wir mit Strukturen wie der des Mob rechnen, in denen sich jedermann gegen ein der Gruppe verhaftes Objekt auszudrücken vermag.“ (Mead 2002: 265)

Den Faden spinnen...

Im vorliegenden Band werden vielfältige Perspektiven auf Digital Game und Gaming entwickelt. Sie stellen den Gegenstandsbereich über theoretische Entwürfe (Teil I) und empirische Untersuchungen der Spielkulturen (Teil II) dar.

Der erste Teil schlägt Theorien zur umfangreichen Hinführung einer sozialwissenschaftlichen Einlassung in den Gegenstand vor. Zwischen den Disziplinen und Teilbereichen wird das Gegenstandsfeld der digitalen Spiele sichtbar.

Thomas Schwietring führt grundsätzlich in das Thema der Spielkulturen ein und weitet gleichzeitig den Spielbegriff aus. Über die Beschäftigung mit den unterschiedlichen Aspekten von Spiel plädiert er, gegen die allgemeinen

Purifizierungsbemühungen, für eine fruchtbare Entgrenzung der analytischen Perspektive und analytischen Form.

Natascha Adamowsky fragt, in Anbetracht der scheinhaften Vergänglichkeit der digitalen Medienwelten, grundlegend nach der Arrangierung von Aufmerksamkeit durch Praktiken der Darstellung, des Enthüllens und Verbergens im Virtuellen.

Christoph Rülcker entwirft ein essayistisches Panoptikum, das einerseits der Funktion des Spiele(n)s innerhalb einer „bürgerlichen Gesellschaftsform“ gewidmet ist und andererseits nach deren Transformationen, Verirrungen und – werfungen im „digitalen Zeitalter“ fragt.

Stefan Heinemann verzahnt videogamesethische Überlegungen. Ob der mangelhaften Fachdiskussion inspiriert er – im Hinblick auf den Unterschied zur typischen Medienethik – Forschungsfragen und steckt das zu etablierende Feld der Videogamesethik ab.

Isabelle Katzjäger beschreibt gewissermaßen die Übergängigkeit moderner Selbstverhältnisse im und durch das digitale Spielen vor allem hinsichtlich der hier in ausgezeichneter, „neuer“ Weise möglichen „Identitätsarbeit“.

Diego Compagna befasst sich in seinem Beitrag mit dem neuartigen, hybriden Handlungsraum, der zwischen dem menschlichen Spieler und seiner digitalen Repräsentanz im Spiel hervorgebracht wird. Neben der ausführlichen Beschreibung dieses Spannungsverhältnisses werden postnukleare Handlungsmodelle relationiert.

Der Umgang mit digitalen Spielen in der Praxis und die empirische Erforschung spielförmiger Sinnphänomene werden im zweiten Teil in das Zentrum des Interesses gerückt. Nicht aufeinander bezogene Einzeluntersuchungen und Überlegungen umfassen die Faszination und Eigenarten der verschiedenen empirischen Spielwelten und -kulturen.

In *Tanja Adamus* Beitrag werden, aus pädagogisch-soziologischer Perspektive, gegenwärtige Spielgebote, E-Sport und gesellschaftliche Aufforderungen zum permanenten Wettbewerb in einen Zusammenhang gestellt. Den bemerkenswerten Bruch der hegemonialen Kultur zeigt sie in der Darstellung spielerischer Praxis und konfrontiert diese mit der – sozial imaginierten – vermeintlich widerständischen Orientierung der E-Sportler_innen.

Sandra Schering beschreibt die Bedeutung von „Exergames“ für eine pädagogisch wertende Analyse digitaler Spiele, wobei sie hierbei ein Passant einen (nach wie vor viel zu selten bemühten) wertneutral-aufgeklärten Blick auf die Relevanz von solchen Spielen für ‚Heranwachsende‘ wirft.

Tanja Witting beobachtet – ähnlich wie an anderer Stelle, allerdings deutlich ‚kleinteiliger‘ vor dem Hintergrund jeweils ‚einzelner‘ empirischer Studien, Nadja Gärtner (2010) bzw. die Gebrüder Schmuck (2009) – die Vergesellschaftungseffekte von Wettkampf und Spiel im Medium des digitalen Spiele(n)s.

Nicola Below eröffnet in seinem Beitrag aus rechtswissenschaftlicher Sicht die realwirtschaftlichen Facetten (virtueller) interaktiver Medien. Er stellt die juristischen Herausforderungen und Diskussionen um unkörperliche Güter dar. Life Sims und MMOs präsentieren sich hierbei als sozial originelle Flächen, die das geltende Urhebergesetz in Frage stellen.

Matthias Bottel zeigt die fundamentalen Motive der Spielenden an Hand teamorientierter Onlinespiele auf. Diese werden durch Beobachtung der Herausbildung spielbezogener Kompetenzen ergänzt. Er untersucht dabei, mit der Rahmentheorie der strukturellen Kopplung, die Leitung und den Einfluss des Sozialen.

Arne Maibaum und *Stefan Derpmann* beschäftigen sich in ihrem Beitrag mit dem konstruktiven Spiel mit Technik. Am Beispiel von regelgeleiteten technologischen Wettbewerben zeigen sie die spielerischen Momente bei der Invention, Modellierung und Entwicklung komplexer Technik. Digitales Spiel wird hier, durch die entwickelten Artefakte, zur räumlichen und körperlichen Tatsache.

Literatur

- Adamowsky, Natascha (2005): Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Einleitung. In: Dies. [Hg.]: ‚Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet‘ – Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld: Transcript.
- Adelmann, Ralf / Winkler, Hartmut (2010): Kurze Ketten. Handeln und Subjektconstitution im Computerspiel. In: Ästhetik und Kommunikation. 41. Jahrg. 2012, Nr. 148. (S. 99-107)
- Adorno, Theodor W. (2006): Ästhetische Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Adorno, Theodor W. / Horkheimer, Max (2002): Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Frankfurt am Main: Fischer.
- Bataille, Georges (2001): Spiel und Ernst. In: Ders.: Die Aufhebung der Ökonomie. München: Matthes & Seitz. (S.303-338)
- Benjamin, Walter (1991): Gesammelte Schriften II. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (2005): Das Passagen-Werk. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Caillois, Roger (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt/Main; Berlin; Wien: Ullstein.
- Derpmann, Stefan (2009): Digital Game als 'Übungen zum richtigen Leben': Eine soziologische Erkundung vom Ludischen bei Adorno. (WPktS 01/2009) 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_wpks, letzter Abruf: 09.11.2012.
- Elias, Norbert / Dunning, Eric (2003): Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gärtner, Nadja / Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung, (2010): Wer sind die ‚Spieler von nebenan‘? Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtu-

- ellen Realität des Cyberspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen. (WPktS 02/2010)
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_wpkts, letzter Abruf: 23.10.2010.
- Gebauer, Gunter (1996): Das Spiel in der Arbeitsgesellschaft. Über den Wandel des Verhältnisses von Arbeit und Spiel. In: Paragrana 5 (2), (S. 23-39)
- Gebauer, Gunter / Wulf, Christoph 1992: Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft. Hamburg: Rowohlt.
- Geertz, Clifford (1972): Deep Play. Notes on the Balinese Cockfight. In: Daedalus. Vol. 101, No. 1, Myth, Symbol, and Culture (Winter). (S. 1-37) <http://jstor.org/stable/20024056>, letzter Abruf: 12.05.2013.
- Grenz, Friedemann (1974): Adornos Philosophie in Grundbegriffen. Auflösung einiger Deutungsprobleme. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Holzinger, Markus (2007): Kontingenz in der Gegenwartsgesellschaft: Dimensionen eines Leitbegriffs moderner Sozialtheorie. Bielefeld: Transcript.
- Huizinga, Johan 2006: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt.
- Joas, Hans (1999): Die Kreativität des Handelns und die Intersubjektivität der Vernunft. Meads Pragmatismus und die Gesellschaftstheorie. [Original: (1989)] In: Ders.: Pragmatismus und Gesellschaftstheorie. (2. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 281-308)
- Kerr, Aphra (2006): The business and culture of digital games. Gamework/Gameplay. London [u.a.]: SAGE.
- Marcuse, Herbert 1967: Triebstruktur und Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mead, George H. (2002): Geist, Identität und Gesellschaft. Aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. (13. Aufl.) [Original: (1934)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Neitzel, Britta (2008): Das Computerspiel als Leitmedium des 21. Jahrhunderts. In: Kaminski, W.; Lorber, M. [Hg.] 2008: Spielen in digitalen Welten. Clash of Realities 2008. München: kopaed. (S. 61-75)
- Neuenfeld, Jörg (2005): Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Modern. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Plessner, Helmuth (1961): Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens. (3. Aufl.) [Original: (1941)] München [u.a.]: Francke.
- Plessner, Helmuth (1966a): Soziale Rolle und menschliche Natur. [Original: (1960)] In: Ders.: Diesseits der Utopie. Ausgewählte Beiträge zur Kultursoziologie. (1. Aufl.) Düsseldorf: Diederichs. (S. 23-35)
- Plessner, Helmuth (1966b): Spiel und Sport. In: Ders.: Diesseits der Utopie. Ausgewählte Beiträge zur Kultursoziologie. Düsseldorf: Diederichs. (S. 160-172)
- Plessner, Helmuth (2004a): Der Mensch als Lebewesen. [Original: (1928, 1982)] In: Ders.: Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie. (3. Aufl.) Stuttgart: Reclam. (S. 9-62)
- Plessner, Helmuth (2004b): Elemente menschlichen Verhaltens. [Original: (1961)] In: Ders.: Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie. (3. Aufl.) Stuttgart: Reclam. (S. 63-93)

- Rauterberg, Matthias / Paul, Hansjürgen (1990): Computerspiele – Computerarbeit: Spielerische Momente in der Arbeit. In: Nake, Frieder (Hg.): Ergebnisse der 9. Arbeitstagung ‚Mensch-Maschine-Kommunikation‘ (Informatik Bericht Nr. 8/90). Bremen: Fachbereich Mathematik und Informatik an der Universität Bremen. (S.13-49).
- Reckwitz, Andreas (2012): Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schmuck, André / Schmuck, Patrick (2009): Einflüsse vergesellschaftender Faktoren auf posttraditionale Vergemeinschaftungsformen am Beispiel der eSport-Szene. (WPktS 06/2009) 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_wpkts, letzter Abruf: 12.05.2013.