

Tatenlosigkeit im dauernden Spielgebot

Derpmann, Stefan

Veröffentlichungsversion / Published Version

Arbeitspapier / working paper

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Derpmann, S. (2013). *Tatenlosigkeit im dauernden Spielgebot*. (Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, 04/2013). Duisburg: Universität Duisburg-Essen Campus Duisburg, Fak. für Gesellschaftswissenschaften, Institut für Soziologie. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-428816>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



**KULTUR- UND
TECHNIKSOZIOLOGISCHE STUDIEN**

no 04/2013





Working Papers
kultur- und techniksoziologische Studien

<http://www.uni-due.de/wpkts>
no 04/2013

Herausgeber:
Diego Compagna, Stefan Derpmann
Layout:
Vera Keyzers

Kontaktadresse:
Universität Duisburg-Essen
Institut für Soziologie
Diego Compagna
diego.compagna@uni-duisburg-essen.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:
<http://www.uni-due.de/wpkts>

ISSN 1866-3877
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright

This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the usual academic conventions. You may also download them for your own personal use. This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.) without the author's explicit permission.

Please note that if you copy this paper you must:

- include this copyright note
- not use the paper for commercial purposes or gain in any way

You should observe the conventions of academic citation in a version of the following form:

Autor (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Eds.: Diego Compagna / Stefan Derpmann, University Duisburg-Essen, Germany, at: <http://www.uni-due.de/wpkts>

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright

Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der üblichen akademischen Regeln zitiert werden. Es kann für den persönlichen Gebrauch auch lokal gespeichert werden. Es darf nicht anderweitig publiziert oder verteilt werden (z.B. in Mailinglisten) ohne die ausdrückliche Erlaubnis des/der Autors/in.

Sollte dieses Paper ausgedruckt oder kopiert werden:

- Müssen diese Copyright Informationen enthalten sein
- Darf es nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden

Es sollten die allgemein üblichen Zitationsregeln befolgt werden, bspw. in dieser oder einer ähnlichen Form:

Autor/in (Jahr): Titel. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Stefan Derpmann, Universität Duisburg-Essen, Deutschland, in: <http://www.uni-due.de/wpkts>

Vorwort

In der Reihe "Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien" (WPktS) soll einerseits Nachwuchswissenschaftler_innen, die eine sehr gute Seminar- oder Abschlussarbeit in einem vornehmlich kultur- *und* techniksoziologischen Rahmen verortet haben, die Möglichkeit gegeben werden diese in Form eines Aufsatzes einer breiteren wissenschaftlichen Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Andererseits soll die Reihe aber auch als Plattform für den inhaltlichen Austausch mit Kolleg_innen dienen und steht insofern auch (Nachwuchs-)Wissenschaftler_innen anderer Universitäten und Instituten für die Veröffentlichung ihrer Arbeiten offen.

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes - zu beiden Seiten hin gleichermaßen konstitutives - angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer kulturellen Einfärbung von Technik sowie - vice versa - eines Abfärbens von technikhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Darüber hinaus schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik von je spezifischen Ent- und Rückbettungsdynamiken gekennzeichnet. Die vorliegende Working Paper Reihe möchte mit jeder Ausgabe einen kleinen Beitrag zur Klärung dieses verschlungenen Verhältnisses leisten.

Die Reihe WPktS erscheint seit 2008; jede Ausgabe kann Online (<http://www.uni-due.de/wppts>) als PDF-Dokument abgerufen werden.

Die Herausgeber

Köln und Essen, im Januar 2012

Tatenlosigkeit im dauernden Spielgebot

Stefan Derpmann

Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie / stefan.derpmann@uni-duisburg-essen.de

Keywords

Arbeit, Freizeit und Spiel, work hard - play hard, Exploration, Ludische Muße

Abstract

In nachfolgendem Text werden Grundmuster moderner Erfahrung - Arbeit; sachliche Zwänge zum Konkurrenzkampf in der Gegenwart - im Hinblick auf ihren Abrieb auf Digital Game skizziert. Die Annäherung an diese Phänomene ist inspiriert von den grundlegenden Schriften Johan Huizingas, Roger Caillois und George Herbert Mead sowie dem Versuch diese ‚klassischen‘ Ansätze zu Spiel mit der Kritischen Theorie der Gesellschaft in einen Zusammenhang zu stellen. Das Zusammenspiel dieser Ansätze, so wird hier argumentiert, eröffnet einen Blick auf die vermeintlich verdinglichte Vorfindlichkeit der Orientierungsmuster und die – umso beständigere - soziale Leistung durch die Orientierungsmittel. Gleichzeitig sollen Digital Games nicht bloß als Orientierungs- und Begeisterungsmittel dargelegt, sondern auch an ihre Widerständigkeit, Dynamik und Heterogenität herangetreten werden. – Spiel als Nische, in dem keine sachlichen Zwänge vorherrschen, können die Fremd- und Selbstzwänge unterlaufen.

Schlimmste Mühen

“Video games won’t be as widely accepted as film unless we find ways to allow participation by those who don’t want to be challenged by their entertainment, and who don’t want to have to work to be entertained.” (Pulsipher 2009)

(Agon) „Heute regiert wieder das Realitätsprinzip“ (Theweleit; Theweleit 2005: 32): Ob betrieblich oder privat, die Tugenden der Wettbewerbsskultur schlagen auf jede gesellschaftliche Ebene der organisierten Moderne ein. Unter üblicherweise wirtschaftlichen Imperativen verändern sich der Status, die Zweckform und das Modell von Spiel. Die Schleppnetzfisherei der „global post-industrial neo-liberal“ (Kerr 2006: 1) Kulturproduktion - Digital Games und deren Vertrieb - erzeugt gleichsam fragwürdige Unterhaltungswerte. Diese verwirklichen den antithetischen¹ Charakter des Spiels, nämlich einen Wettstreit der bloß Gewinnen oder Verlieren kennt: „Die Agonie des Agonales.“ (Theweleit; Theweleit 2005: 32) bestimmt den Entwicklungsprozess der gesellschaftlich nützlichen Spiele und die ebenfalls gesellschaftlich nützliche Motivation der Spielenden. Und doch: Spielformen sind beharrlich vielfältig und hochunterschiedlich. Entscheidend ist, dass sie sich

¹ „Überall findet man die Spuren dieses primitiven Dualismus (...).“ (Huizinga 2006: 65)

hin und wieder den dominanten Sachverhalten entziehen, oder zumindest Aussichten jenseits eines Nützlichkeitsanspruch anbieten. Die formale Freiheit, als zentrales Kennzeichen, soll als Relation einen zweiten Blick auf die von der Alltagswelt vermeintlich abgeteilten Lebensbereiche ermöglichen.

„So spricht man von (...) dem Spiel eines Räderwerkes, um mit diesem Ausdruck (...) die mangelhafte Einpassung eines Mechanismus zu bezeichnen.“ (Caillois 1982: 14) Im Folgenden soll demgemäß die Skizze einer Kluft zwischen Wirklichkeit und Potential als ‚Spielraum‘ gegenwärtiger sozialer Maßstäbe gezeichnet werden. Die Deutlichmachung der Richtung verweist gleichzeitig auf ‚das anders Mögliche‘ – Spiele, die in ihrer Form, mit nicht geringer Kraft, auf freies Spiel hinweisen sowie die alltägliche Lebenswelt problematisieren.

Zweckbestimmung der Nicht-Arbeitszeit

„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 2012: 328)

(1) Johan Huizinga stellt Spielen bekanntlich als freie Tätigkeit, die allein für ihren eigenen Zweck² durchgeführt wird, die räumlich und zeitlich getrennt von den Anforderungen des praktischen, alltäglichen Lebens ist, dar (Huizinga 2006: 16ff). 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 Wille³ findet spielerisches Handeln Vergnügen in der Spielaktivität. Jenseits der Abläufe der Arbeitsteilung etabliert sich die Zauberwelt, die mit individuellen Reizen zur Eigen- und Ausweitung der Handlungswelt wird. Bezeichnend ist dadurch, dass Spiele nicht gespielt werden um eine praktische Aufgabe zu erfüllen, sondern um ihrer gelebten Qualität willen. Dies soll freies Spiel heißen.

² Hier lassen sich Parallelen zu einer Beschreibung ästhetischer Praxis ziehen. Andreas Reckwitz schreibt: „Sie sind als Praktiken damit paradoxerweise durchaus nicht zweckfrei, sondern so teleologisch wie jedes Handeln: Ihr Zweck ist die Generierung zweckfreier ästhetischer Ereignisse.“ (Reckwitz 2012: 25) Spielen ist folglich zweckfreie Zweckmäßigkeit.

³ „Das Bewußtsein «bloß zu spielen», kann vollkommen in den Hintergrund getreten sein.“ (Huizinga 2006: 30)

Huizingas kulturhistorische Beschreibungen sowie die von Roger Caillois (1982) daraus gegründete Sozialtheorie begreifen den Zusammenhang von Spiel und Arbeit aus einer diametral entgegengesetzten Perspektive. Das Spiel wird in ihren Theorien als die Grundlage des Sozialen gesehen und akzentuiert. Beide sprechen dem Spiel eine Eigendynamik zu, die es ermöglicht - in kläglicher Form - einer spezifischen, sekundären Zweckbestimmung zu entgehen: Spiel erweist sich in dieser Form als eine „Negation des Fundaments der Notwendigkeit“ (Bataille 2001: 303).

(2) George Herbert Mead unterscheidet Spiel von der Arbeit sowie von der Kunst. Kennzeichen und Alleinstellungsmerkmal von Spiel ist seine absolute Spontanität. (Mead 2003: 419) Daraus ergibt sich zum einen, dass beim Menschen kein Bewusstsein eines Ziels vorhanden ist und zum anderen aber ein Mangel an Vollkommenheit innerhalb seiner Bewegung und resultierenden Körperhaltung. Angesichts zu Kunst gibt es hier keine leitende Technik die Anwendung findet. Die Bewegung, die soziale Ungezwungenheit und die allgemeine persönliche Entwicklung, die sich unter günstigen Umständen aus dem Spiel ergeben, können von den Spielenden im Wesentlichen nicht ausgesucht werden. Das heißt, die Aufmerksamkeit der Spielenden ist nicht auf die Intention ihrer Spiele gerichtet; sie spielen ohne über den grundlegenden Sinn ihrer Spielhandlungen nachzudenken -- ansonsten wären die Momente der Spontanität, die Faszination sowie der Wert des Spiels verlustig. Die drei genannten ‚allgemeinen Arten menschlicher‘ Tätigkeiten: Arbeit, Kunst und Spiel können mittelbar in einer Wechselbeziehung zueinander stehen. Die Arbeit oder die Kunst können zuweilen im Spiel münden. (Mead 2003: 420)

(3) Johan Huizinga vermerkt zum Ende seiner Ausführungen schließlich den „Verlust an Spielformen im Gesellschaftsleben“ (Huizinga 2006: 211) in der Gegenwartskultur. Die neue Ausrichtung, nämlich die Durchsetzung einer reinen Rivalitätsleidenschaft⁴, statt der Eröffnung neuer Spielmäßigkeiten jenseits des Reiches der Notwendigkeiten, lässt ihn düstere Töne anschlagen:

„Das neunzehnte Jahrhundert scheint für die Spielfunktionen wenig Platz zu lassen. Tendenzen, die diese Funktion auszuschließen scheinen, haben mehr und mehr überhand genommen. Schon im achtzehnten Jahrhundert waren der nüchterne, prosaische

⁴ Es sei an die eigenständige Disziplin *Spieltheorie* verwiesen, deren Augenmerk auf der Beschreibung abhängiger Konfliktsituationen liegt.

Nützlichkeitsbegriff – der für die Idee des Barock tödlich war – und das bürgerliche Wohlfahrtsideal über den Geist der Gesellschaft gekommen. Gegen Ende dieses Jahrhunderts begann die industrielle Umwälzung mit ihrer stets steigenden technischen Auswirkung diese Tendenzen zu verstärken. Arbeit und Produktion wurden zum Ideal und bald zum Idol. Europa zieht das Arbeitskleid an.“ (Huizinga 2006: 208)

Trotzdem ist das Spielen in postindustriellen Gesellschaften weiterhin eine dominante Freizeitaktivität (Lorber 2006; Juul 2010). Allerdings wird lediglich der Bereich Arbeit, im Gegensatz zu dem der Freizeit, von der Soziologie extensiv behandelt. „Das mag daran liegen, daß die Lebenswelt so unmißverständlich gespalten wird in Arbeitswelt und den Rest, der mit dem Begriff ‚Frei-zeit‘ völlig nichtssagend gekennzeichnet wird. Freizeit könnte auch Nicht-Arbeitszeit heißen.“ (Keller 1996: 496) Gleichsam ist hierbei „unstrittig (...), 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 Spielen bestimmt 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 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 gesellschaftlich nützlicher Arbeit kennt. Die jeweiligen Erklärungen historischer Entstehungszusammenhänge teilen die Einsicht auf die tatsächliche Subordination der Gesellschaft unter die Zwecke der Funktionszusammenhänge, damit wird ebenfalls Freizeit dem Ernst und der Arbeit untergeordnet. Folglich lässt sich Freizeit nicht nachhaltig zweckfrei gestalten.

„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 alles 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)

(4) 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. Denn: „Arbeit und Spiel (oder Freizeit) müssen gemeinsam betrachtet werden.“ (Gebauer 1996: 26)

„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)

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 und in Frage steht. In die Freizeit wird Arbeit, als ‚spielerische Arbeit‘ bzw. Produktivität eingeschmuggelt. Damit ist Zusammenhang von Arbeit und Freizeit in der späten Moderne heteronom: 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.“ (Bataille 2001: 327)

(5) Paula Keller notiert: „Arbeiten und Spielen werden gewöhnlich als voneinander Getrennte [Gegenstände von Untersuchungen] wahrgenommen, die kein Verhältnis haben.“ (Keller 1996: 497) Fritz Böhle moniert hingegen die Thematisierung von Eigenarten der Arbeit aus der Perspektive des Spielens und diskutiert „die Ähnlichkeit von Arbeit mit dem Spiel.“ (Böhle 2006: 249) Gunter Gebauer schlägt vor bei Spielen aus diesem offenbar idealisierenden Blickwinkel⁵, „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).

„Die Spielmetapher will den schroffen Gegensatz ‚Spiel : Arbeit‘ aufheben. Sie will zeigen, daß jede organisierte Arbeit Elemente des Spielerischen enthalten muß, auch wenn dies eine puritanische Arbeitsethik mit ihren zentralen Kategorien von Pflicht, Leistung, An-

⁵ Als utopisches Moment in einer schlechten Gegenwart.

strenge, Rationalität, Planbarkeit, Verlässlichkeit usw. verleugnen möchte.“ (Neuberger 1992: 77)

Die Sphäre des Spiels existiert bloß noch im Schatten der Arbeit, demgemäß „erblickt man das Spielprinzip meistens nur in den unschuldigen, mit der Arbeit verträglichen Spielen“ (Bataille 2001: 325).

(6) 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 Zweckfreiheit 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 und ihrer Produktionsbedingungen?

(7) „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)

„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)

„Die Reaktion auf die Realität ist hier offensichtlich.“ (Caillois 1982: 43) Spiel mag nun älter als die Kultur sein (Huizinga 2006: 9); Kultur mag - Johan Huizinga folgend - nicht aus der Not geboren sein, jedoch haben sich die „Grenzen der Nützlichkeit“ (Bataille 2001: 307) auf die Spielsphäre hin ausgebreitet. „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)

Muße - Heroische Faulheit

„In der Passagenarbeit muß der Kontemplation der Prozeß gemacht werden. Sie soll sich aber glänzend verteidigen und behaupten.“ (Benjamin 2005: 1036)

In seiner Passagenarbeit bringt Walter Benjamin die Möglichkeiten in der ‚ausweglosen‘ Moderne gegen die gegenwärtige Wirklichkeit in Stellung. Der Raum des Spiels ist - möglicher - Austragungsort dieses Widerstreits. In Spielen ist eine von Gesellschaft unregulierte, individuelle und persönliche Art sich mit Etwas zu beschäftigen aufgehoben. Zugleich Selbstvergegenwärtigung und Selbstvergessenheit, ist ihr Ausgang ist nicht auf bloße Brauchbarkeit, Verwertbarkeit und Nützlichkeit im gesellschaftlichen Setting reduziert, und vermeintlich mit subversiver Kraft aufgeladen.

„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)

Die Antithese zur Arbeit stellt nach Adorno, nicht Freizeit, sondern Muße dar⁶. Der für dieses Vorhaben unerlässliche Begriff der Muße lässt sich in ein Handlungsfeld einspannen:

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

Natascha Adamowsky folgend ist zu allererst herauszustellen, in welcher Form die modernen Gesellschaften Spielen überhaupt noch zulassen. Trotz der Unabschließbarkeit der oben illustrierten Verweibewegung 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. Dadurch verfällt

⁶ Jedoch wird die Dimension des Spießes, wie die der Muße gleichwohl durch das Leistungsprinzip überschattet.

Freizeit zu einer Tätigkeit, die das ‚Dösen‘, ‚Blödeln‘ und ‚Nichtstun‘ als Langeweile verpönt, abstrafte und verbietet. Infolgedessen hat die Faulheit in „der bürgerlichen Gesellschaft (...) aufgehört »heroisch« zu sein.“ (Benjamin 2005: 962)

Im Begriff der Muße, als Statthalter und Denkmal gegen die Dominanz der Daseinsvorsorge, findet sich das Spiel in seiner idealen Form aufgehoben. Dies soll der Ausgangspunkt für die kritische Exploration – der ‚Suche‘ – des ideellen Spiels und der Möglichkeiten des realen Spiels sein.

Exkurs: Orpheus und Narziß

„Die orphische und narzißtische Welterfahrung negiert die Erfahrungsform, die die Welt des Leistungsprinzips aufrechterhält.“ (Marcuse 1968: 164)

Ähnlich wie Theodor W. Adorno und Max Horkheimer exemplifiziert Herbert Marcuse seinen theoretischen Rettungsversuch als kritisches Korrektiv einer an Hand zweier ‚Kulturheroen‘ aus dem griechischen Sagenkreis. Im eigentlichen Sinne können diese mythischen Gestalten als Urbild, das durch sein Gebaren und Tun die Geschicke der Menschen oftmals lenkt, gesehen werden.

„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 1968: 160)

Dessen ungeachtet inkorporieren, die von Marcuse namentlich genannten 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 (Marcuse 1968: 163) ein. Aus diesem Grund, sekundiert Marcuse, „wurden sie niemals die Kulturhelden der westlichen Welt“ (Marcuse 1968: 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 1968: 167f) säen.

„Der orphische Eros verwandelt das Dasein: er überwindet Grausamkeit und Tod durch Befreiung. Seine Sprache ist Gesang, sein Werk ist Spiel. Das Leben des Narziß ist das der Schönheit und sein Dasein ist Kontemplation. Diese Urbilder haben Bezug zur ästhe-

tischen Dimension, als derjenigen, in welcher ihr Realitätsprinzip gesucht werden, in der es Gültigkeit haben muß.“ (Marcuse 1968: 170)

Als-ob!

Der Begriff der Muße zielt deutlich am Begriff der Wettkampfspiele (Agon) vorbei, die Grenzziehung zu den Glücksspielen (Alea) bzw. Hazardspielen (Benjamin 2005: 632, Buland 2005: 127) fällt ob ihrer inneren Ambivalenz schwieriger, und wird bei rauschhaft ludischem Spiel (Illinx) schlicht unmöglich.

(Alea) Rainer Buland beschreibt – ganz im Sinne von Georges Bataille – den starken Spieler als Abenteurer, der aus Lust am Risiko auch gerne seinen privaten Ruin wagt. „Der Abenteurer löst das Arbeitsverhältnis auf oder geht es niemals ein.“ (Buland 2005: 127) Als harte, männlich überzeichnete, Figur wird diese vom Glück am Glück angetrieben. Demnach: „Der Glücksspieler ist weniger ein Spieler, dem es um den Reiz des Spiels geht, als vielmehr ein Draufgänger, ein Abenteurer, der dem Reiz des Risikos erlegen ist“ (Buland 2005: 134).

(Mimikry) Laut Roger Caillois liegt die Hauptanziehungskraft für Mimicry im Spiel mit den Rollen in dem Vergnügen als ob „man der oder jener oder auch dieses oder jenes sei“ (Caillois 1982: 15). „Mit Hilfe des Als-ob werden Raum und Zeit, also wesentliche Bedingungen des Spiels geschaffen, damit das Spiel stattfinden kann.“ (Wulf 2005:166) Der Spielende entäußert sich zeitweilig, täuscht über seine soziale Stellung hinweg und setzt „das Eigentliche seiner Persönlichkeit“ (Caillois 1982: 30) frei.

„Neue Erfahrungen werden gemacht, bei denen Zufall und Kontingenz eine wichtige Rolle spielen. Um spielen zu können, bedarf es eines Spielwissens. Dieses ist kein theoretisches, sondern ein körperliches, performatives, praktisches Wissen, das in mimetischen Prozessen erworben, erinnert und gestaltet wird.“ (Wulf 2005:172)

Im Spiel der Mimesis entsteht eine kreative, durch Phantasie geprägte Wirklichkeit neben der Wirklichkeit. Spielzüge und -regeln verlieren ihre verfügende Kontrolle⁷. Ein Spiel ohne feste Regeln, welches sich durch seine Vermittlung etabliert, regt freilich die Hoffnung vom

⁷ „Mit einer Ausnahme weist die mimicry alle Züge des Spiels auf: Freiheit, Konvention, Aufhebung des Realen, begrenzten Raum und begrenzte Zeit. Dennoch läßt sich in diesem Falle keine fortgesetzte Unterwerfung unter gebieterische und genaue Regeln beobachten.“ (Caillois 1982: 31)

Finden eines utopischen Potentials und Spielraum an.

„Im Spiel kehrt sich der Mensch nach außen und erweitert sein Handlungsrepertoire.“ (Wulf 2005: 170f) Spiele sind „nicht nur Mimesis der sozialen Welt, sondern auch der inneren Verarbeitung der Welt.“ (Gebauer; Wulf 1992: 171) Dem Spiel wird dergestalt mit der wichtigen Funktion der innerweltlichen Nachordnung verknüpft. Die sekundären Effekte realisieren die sozialen Rollen, das Rollenspiel bleibt nicht folgenlos. Spiel „bringt eine andere Welt zur Erscheinung und transformiert die Welt der realen Dinge in eine Welt der Abenteuer. (...). Es bedarf einer vorgängigen realen Welt, um eine Phantasiewelt erzeugen zu können, die die reale Welt umdeutet.“ (Wulf 2005:165f) Diese Phantasiewelt ist freilich angewiesen auf die Wirklichkeit der kapitalistischen Vergesellschaftung, die aber immer schon den verleugneten Selbstanspruch dieser Gesellschaft ideologisch legitimiert. Aus dem Selbstzweck wird ein Mittel, das Spiel wird zivilisatorisch festgesetzt.

Abseits der Wege

“I love exploring. Pretty much the only way I can muster the willpower to get myself off my ass, away from the computer, and out to get some exercise in the great outdoors is to hop on my bicycle and aim to go somewhere I’ve never been before. Even a generic suburban neighborhood can provide a surprising amount of varied scenery and unexpected adventure if you simply venture off the main thoroughfares and go wherever your fancy takes you.” (Elgin: 2009)

„Während die Exploration von den Gelegenheiten abhängt, die die Umwelt bietet, ist das Spiel davon eher unabhängig.“ (Sutton-Smith 1978: 62) Digitale Spielplätze sind inzwischen nahezu unabhängig von ihrem direkten sozialen Setting und gesellschaftlichen Lebensbedingungen, in ihnen sind Gelegenheiten die ansonsten die reale Objektwelt bietet implementiert. Digitale Spiele überschreiten damit gewisse Elemente herkömmlicher Spiele und ortsgebundener Explorationen. Sie unterliegt potentiell nicht der mindesten Beschränkung durch Ressourcen oder einer nutzenorientierter ‚Außenwelt‘.

Der Akteur ist bei dem Konzept der ludischen Muße gleich dem Flaneur; dieser konnotiert eine Konstellation „von Spuren, Erlebnissen und den neuen Dimensionen, die sich ergeben, wenn man sich flanierend durch die Warenwelt bewegt.“ (Mertens 2008: 172) Dabei liest er den zerstreuten Dingen ihre Tradition und ihre historischen Bedingungen ab,

macht sie mitteilbar, entlarvt sie damit als ‚zweite Natur‘ und ermöglicht ihre Hinterfragung.

„Das ist flanieren: die Widerstandsbewegung des durch Autonomie-Ästhetik Sozialisierten gegen den Strukturwandel, der durch die Massenmedien vollzogen wird.“ (Mertens 2008: 173) Der so Erlebende ist Melancholiker, Voyeur, Detektiv und Verdächtiger zugleich. Er interpretiert die Möglichkeiten des Raumes, und sucht nach Spuren die zum »Abenteuer« führen.

„Wer Spuren verfolgt, muß nicht nur aufmerken, er muß sich vor allem schon viel gemerkt haben. (...) Die Erfahrungen dessen, der einer Spur nachgeht, resultieren aus einem Arbeitsvorgang nur ganz entfernt oder sind überhaupt ganz von ihm gelöst. (...) Sie haben keine Folge und kein System. Sie sind ein Produkt des Zufalls und tragen ganz die wesenhafte Unabschließbarkeit an sich, die die bevorzugten Obliegenheiten des Müßiggängers auszeichnet. Die grundsätzlich unabschließbare Sammlung von Wissenswürdigem, dessen Verwertbarkeit vom Zufall abhängt, hat ihr Prototyp im Studium.“ (Benjamin 2005: 963)

Mathias Mertens hat völlig recht damit, zu dieser Gelegenheit auf die Parallelen zum Web 2.0 hinzuweisen (Mertens 2008: 173). Ähnliches bezeichnet auch Hajo Diekmannshenke in seinem Text Die Spur des Internetflaneurs (2000), dort stellt er die Spurensuche anhand von Einträgen in elektronischen Gästebüchern, Chatlogs und Foren dar. Besonders fällt ihm die schriftlich-asketische ‚Rückbesinnung‘ in der ‚katholischen‘ Multimedialität auf (Diekmannshenke 2000: 139). Bei beiden Autoren fällt allerdings auf, dass bloß die reine Bewegung, nicht aber deren Potential, in der Moderne Inanspruchnahme findet: „Die Allermeisten flanieren aber nicht. Sie cruisen. Was man aus der Perspektive Benjamins bestenfalls als Pseudo-Flanieren beschreiben könnte.“ (Mertens 2008: 173) Hierbei wird der ‚expressive Individualismus‘, der sich nur über Status innerhalb der Warenwelt begründet, in Stellung gebracht. „Müßiggang hat wenig Repräsentatives, wird aber weit mehr als die Muße ausgestellt. Der Bürger hat begonnen, sich der Arbeit zu schämen. Er, für den sich die Muße nicht mehr von selbst versteht, stellt seinen Müßiggang gern zur Schau.“ (Benjamin 2005: 963) Die aktuellen Konzepte des (Pseudo-)Flaneurs fallen dergestalt hinter Benjamins Notiz zurück. Sie bewegen sich zwischen ‚Selbstverwirklichung‘ (Sich präsentieren) und ‚Dabei(-gewesen-)sein‘.

Die in digitalen Spielen vorfindlichen Elemente der Exploration sind theoretisch bereits überdeutlich konnotiert. Richard Bartle definiert mit ihnen eine von vier Klassen der

Spielmotive⁸. Explorer versuchen möglichst viel zu entdecken oder zu erkunden. Dazu zählen Gegenden in der virtuellen Welt, ‚Quests‘ als auch die Funktionsweise der Spielmechanik. (Bartle 1996) Die Vertiefungen durch Nick Yee Typen der Motivation lassen sich von der explorativen Seite bei dem Unterpunkt „Discovery“ (Yee 2007) finden. Yee bezieht sich ebenfalls auf das Auffinden von Orten, Gegenständen und Wissen über Dinge die anderen SpielerInnen unbekannt sind. Bemerkenswert wird diese Spielform unter dem Oberbegriff Immersion geführt, deren Unterkategorien Role-Playing (als Mimikry), Customization (als pseudo-flanieren) und Escapism (als eine Vermischung Beider, deren Einfluss bei digitalen Spielen als eher gering eingestuft werden kann (Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2008: 26)) in gewisser Weise bereits oben besprochen wurden.

Aus dieser Sicht, versucht sich ein Explorer auf eigentümliche Weise Vorteile gegenüber den anderen Spielenden zu verschaffen. Die soziale Abhängigkeit von Koordination wird zweifellos agonal unterstrichen. Er scheint wieder im Spannungsverhältnis der Gesellschaft eingerückt. In der folgenden Konzeption soll dieser Erklärung abgesprochen werden.

Ludische Muße

Zentral steht die Erfahrung „das System gesellschaftlicher Einschränkungen“ (Adelmann; Winkler 2010: 102) hinter sich zu lassen. Der Verlust der Orientierung wird in einer gefahrlosen Welt lustvoll erlebt. Abseits der Wege im Spiel kann der Spielende sein Spielhandlungen⁹ verändern. Er bricht wahrhaftig mit den Gewissheiten des Regelsystem, seiner MitspielerInnen und der Erzählung des Spiels.

“Such side tracks may not offer much in the way of gameplay rewards, but you’ll find little details that will bring a smile to anyone with the heart of an explorer. Look, there’s a pond behind the hill, at the base of an old tree. Stop by and your faithful horse will pause for a drink of the cool water while you watch the large fish moving below the surface. Or notice an eagle following your path while you gallop full-speed across an open plain; daringly stand atop your horse’s back, make a leap of faith, and grab... the surprisingly robust birds of this place can carry you for some time before they tire, providing even more amazing

⁸ “Achievement within the game context”, “Exploration of the game”, “Socialising with others” und “Imposition upon others” (Bartle 1996)

⁹ Das cheaten, modden usw. usf. sei hier bloß der Vollständigkeit halber erwähnt.

views. Say, I wonder, would that also work with...? Yup, returning to the pond and diving in, you find you can also grab the fish, which take you for a brief wild ride through the depths of their little aquatic world." (Elgin, Ben: 2009)

Gamejournalist Ben Elgin beschreibt hier seine Spielere Erfahrung und -handlungen in dem Spiel *Shadow of the Colossus*. Lose im Genremix zwischen Action-Adventure und Open-World verortet, steuert der Spielende einen jungen Mann aus Drittpersonansicht durch eine einsame, aber abwechslungsreiche Umgebung. In dieser mysteriösen Welt hat er die Aufgabe 16 Kolosse, die das weite Land tyrannisieren, zur Strecke zu bringen, um das Leben eines Mädchens zu retten. Ist die Story auch banal, schlägt sie die SpielerInnen schnell in ihren Bann. Die verschiedenen Kolosse müssen ausfindig gemacht, deren jeweilige Bewegungsmuster studiert und deren Schwachstellen sichtbar werden. Der Spieler wird nur in bestimmten Situationen durch Bildschirmanzeigen aus der Spielwelt gerissen. Die Varietät der Aufgaben, das Gefühl der Einsamkeit und die ständige Suche zeichnen dieses Spiel, ebenso wie seinen indirekten Vorgänger *ICO*, aus. Beide brechen spielerische und erzählerische Erwartungen und laden - losgelöst von Aufgaben - zur Erkundung der Spielwelt ein. Spielende mit Blick auf den eigentlichen, linearen Zweck des Spiels verpassen die Möglichkeiten leicht.

Eben auf diese, in 2D Spielen überdeutlichen, Richtungen („Go right!“) spielt Jason Rohrer's *Passage* an. Die meisten digitalen Spielwelten sind unverkennbar oder gar unsichtbar eingegrenzt. Kein Spieler wird gezwungen Mario nach rechts zu bewegen, jedoch bieten sich nichts anderes ob der gegebenen Spielelemente an. Auch *Passage* kann ebenso linear gespielt werden. Schnurrt der Spielende seinen Weg ab, gelangt er nach wenigen Minuten an das Ende des Spiels. Die schlichte Grafik erzeugt bei SpielerInnen diesen scheinbar nostalgischen Drang nach rechts zu gehen. Als metaphorische Lebenslinie ist der Bildausschnitt sehr schmal, die Umgebung verschwommen (Rohrer 2007). Bricht der Spielende mit den Mustern der übrigen Spiele, kann er jedoch südlich und nördlich sehr viele Geheimnisse entdecken.

Sweat shop des Informationszeitalters

„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)

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

Abweichendes oder gar utopisches ist 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. Die oben genannten Exemplare dieser Spielgattung brechen durch ihre besondere Abstimmung von Zweckform und möglichen Spielhandlungen die SpielerInnenerwartungen und lassen offene Daseinsbereiche im Spiel erscheinen.

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. 2001: Minima Moralia. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Adorno, Theodor W. 2003: Kulturkritik und Gesellschaft I/II. Prismen. Ohne Leitbild. Eingriffe. Stichworte. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- 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, letzter Abruf: 09.11.20102
- Bartle, Richard 1996: Hearts, clubs, diamonds, spades. Players who suit MUDs. In: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> (letzter Abruf: 09.11.2012).
- 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 am Main: Suhrkamp Verlag.
- Böhle, Fritz 2006: High-Tech-Gespür: Spiel und Risiko in der erfahrungsgeliteten Anlagensteuerung. In: Gebauer, Gunter; Poser, Stefan; Schmidt, Robert (Hg.) 2006: Kalkuliertes Risiko: Technik, Spiel und Sport an der Grenze. Frankfurt am Main; New York: Campus.
- Buland, Rainer 2005: Wenn der Mensch nach dem Glück greift. Über Gewinner und Verlierer. In: Stiftung Deutsches Hygiene-Museum (Hg.): Spielen. Zwischen Rausch und Regel. Begleitbuch zur Ausstellung »Spielen«. Die Ausstellung. 22. Januar – 31. Oktober 2005. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag. (S.126-135)
- 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_wppts, letzter Abruf: 09.11.2012.
- Diekmannshenke, Hajo 2000: Die Spur des Internetflaneurs. Elektronische Gästebücher als neue Kommunikationsform. In: Thimm, Caja (Hg.): Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen; Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Elgin, Ben 2009: Shadow of the Colossus. In: Telebunny.net, <http://telebunny.net/toastywiki/index.php/Games/35-ShadowOfTheColossus>, letzter Abruf 09.11.2012.
- Galloway, Alexander R. 2010: Außer Betrieb: Das müßige Interface [The Unworkable Interface]. Internatinal Flusser Lectures: Berlin.
- Gebauer, Gunter; Wulf, Christoph 1992: Mimesis. Kultur – Kunst - Gesellschaft. Hamburg: Rowohlt.
- 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.
- Mead, George Herbert 2003: Das Verhältnis von Spiel und Erziehung (1896). In: Joas, Hans (Hg.): George Herbert Mead. Gesammelte Aufsätze. Band 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. (S.419-429)
- Mertens, Mathias 2008: Cruising, Pseudo-Flanieren und das Computerspiel des expressiven Individualismus. In: Kaminski, Winfred; Lorber, Marting (Hg.): Clash of Realities 2008. Spielen in digitalen Welten. München: kopaed. (S. 167-178)
- Neuenfeld, Jörg 2005: Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Modern. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Neuberger, Oswald 1992: Spiele in Organisationen, Organisationen als Spiel. In: Küpper, Willi (Hg.): Mikropolitik. Opladen: Westdeutscher Verlag. (S. 53-86).
- Pulsipher, Lew 2009: Opinion: Are Games Too Much Like Work? In: Gamasutra. The Art & Business of Making Games, http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=25122#.UJuJ9m9mJUk, letzter Abruf 09.11.2012.
- 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).
- Rohrer, Jason 2007: What I was trying to do with Passage. In: <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>, letzter Abruf 09.11.2012.
- Theweleit, Klaus; Theweleit, Daniel 2005: Spielen Sie schon oder kämpfen Sie noch? Die Agonie des Agonalen. In: Stiftung Deutsches Hygiene-Museum (Hg.): Spielen. Zwischen Rausch und Regel. Begleitbuch zur Ausstellung »Spielen«. Die Ausstellung. 22. Januar – 31. Oktober 2005. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag. (S.32-43)
- Vester, Heinz-Günter 2000: Freizeit. In: Reinhold, Gerd: Soziologie-Lexikon. München; Wien: R. Oldenbourg Verlag. (S.187- 191)
- Wulf, Christoph 2005: Mimesis und Imagination, Gesellschaft und Performativität. In: Adamowsky, Natascha (Hg.) »Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet« Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld: Transcript.
- Wulf, Christoph; Zirfas, Jörg 2007: Die Muße. Vergessene Zusammenhänge einer idealen Lebensform. Paragrana Band 16. (S. 9-11)
- Yee, Nick 2007: Motivations of play in online games. In: Journal of CyberPsychology and Behavior 9. (S. 772-775)

Spiele

- ICO: Team ICO, SCE, 2001
- Passage, Jason Rohrer, Jason Rohrer, 2007.
- Shadow of the Colossus: Team ICO, SCEA, 2005.
- World of Warcraft: Blizzard Entertainment, Vivendi, 2004