

1 Einleitung

Vieles ist in den vergangenen Jahrzehnten über digitale Spiele gesagt und geschrieben worden; aus unterschiedlichen Blickwinkeln und Motivationen heraus. Verschiedene akademische Disziplinen haben sich an Analysen des Mediums versucht, und aus diesen Bemühungen sind die vielfältigen Game Studies erwachsen, die mit ihren interdisziplinären Ansätzen ein immer tiefer gehendes Verständnis für diese neuen Formen des Spielens hervorbringen.

Der Vielzahl an Perspektiven zum Trotz begleitet mich allerdings schon seit mehreren Jahren die Verwunderung darüber, wie selten in all den Auseinandersetzungen mit digitalen Spielen jene zu Wort kommen, durch deren alltägliche Praxis die Spiele sich überhaupt erst entfalten können: die Spielerinnen und Spieler. Ohne sie wäre das Medium völlig bedeutungslos. Und doch werden zwar ihre Zahlen statistisch erhoben und ihre Reaktionen psychologisch vermessen, aber sie werden viel zu selten gebeten, ihre eigenen Eindrücke, ihren Umgang mit dem Medium, ihre Faszinationen und Ablehnungen zu beschreiben.

Digitale Spiele werden immer wieder als Leitmedium unserer Zeit beschrieben.¹ Und auch wenn mir derartige Kategorisierungen wenig konkrete Bedeutung zu haben scheinen, sind sie doch ein Verweis darauf, wie sehr diese Spiele den Alltag von Millionen von Menschen prägen. Der enorme Erfolg des Mediums ist Beweis genug dafür, dass hier Wünsche erfüllt, Bedürfnisse befriedigt werden. Diese Wünsche und Bedürfnisse können

1 Siehe Neitzel, Britta/Nohr, Rolf/Wiemer, Serjoscha: »Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen«, in: Leitmedien. Konzepte-Relevanz-Geschichte 2009, S. 231–256, hier S. 231. oder Forscher erklären Videospiele zum neuen Leitmedium, Welt, <https://www.welt.de/spiele/article10960980/Forscher-erklaeren-Videospiele-zum-neuen-Leitmedium.html> vom 25.11.2010.

uns viel über die Gesellschaften erzählen, in denen Spiele als Freizeitgestaltung unzähliger Menschen verwurzelt sind. Spielerinnen und Spieler nach ihren Erlebnissen und Erfahrungen zu fragen, bedeutet also nicht nur, die Spiele besser zu verstehen, sondern auch die sozialen Welten um sie herum. Und darauf lässt sich das zentrale Anliegen der hier präsentierten Forschung herunterbrechen: auf die Beantwortung der Frage, welche Bedürfnisse beim digitalen Spielen befriedigt werden und was die Existenz dieser Bedürfnisse und die Verschiebung ihrer Befriedigung in digitale Räume über den sozialen Kontext, über die Gesellschaften verraten, in die das Spielen eingebettet ist.

Auf die Frage nach seiner Motivation zu forschen meinte Pierre Bourdieu im Gespräch mit Loïc Wacquant:

»Mein Ziel besteht darin, mit zu verhindern, dass beliebig über die soziale Welt gesprochen werden kann. [...] Ich schreibe, damit die Leute, und zunächst einmal jene, die das Wort haben, die Wortführer, nicht in Bezug auf die soziale Welt Lärm produzieren können, der den Anschein von Musik vermittelt.«²

In Gesprächen und Diskussionen, bei Elternabenden und wissenschaftlichen Kongressen, auf Facebook und Twitter und in ganz privaten Unterhaltungen über meine Arbeit und Forschung begegne ich allzu regelmäßig Beschreibungen und Analysen des digitalen Spielens, die sich durch ein paar Gespräche mit Spielenden, durch einige Momente der unvoreingenommenen Beobachtung, von der Hand weisen ließen. Aber es besteht oft kein Interesse, bezogene Positionen mit den Erfahrungen der Beurteilten abzugleichen – woran das liegen könnte, diskutiere ich in Kapitel 4. Und doch erscheint es für eine kritische, sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Gegenwart unumgänglich, ein derart Aufmerksamkeit bindendes Phänomen zu hinterfragen und verstehen zu lernen. Die so oft vorgebrachten, substanzlosen Positionierungen schaden weniger dem Ruf des Mediums, als der tatsächlich kritischen Auseinandersetzung mit demselben.

Der Hauptfokus dieses Buches liegt auf den oben erwähnten Bedürfnissen der Spielerinnen und Spieler, die – oft gegen Widerstände ihres sozialen Umfeldes ankämpfend – viel Zeit und Energie in virtuelle Spielwelten investieren.

2 Bourdieu, Pierre/Wacquant, Loïc: Reflexive Anthropologie. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996, hier S. 85.

Sie nutzen, so meine These, die einzigartige Form der Erfahrungen, die ihnen das Medium anbietet, um unangenehmen Aspekten und unbefriedigenden Limitierungen ihres Alltags ein Stück weit zu entkommen und sich in gänzlich anderen Möglichkeitsräumen – wenn auch nur temporär und im vermeintlichen, sozialen Abseits – in neuer Weise zu entfalten.

Ausgehend von Felderfahrungen mit Spielenden und deren sozialem Umfeld (Kapitel 2 und 3), führt die Argumentation über Theorien von Devianz und Stigma (Kapitel 4) zu Überlegungen zu alternativen Räumen und Gegenorten (Kapitel 5). Die von Michel Foucault beschriebenen Machtdynamiken und ihr Einfluss auf Raum und Körper helfen zu erklären, warum es immer wieder Facetten der Ermächtigung sind, die zum Spielen animieren. Aber Raum-Theorien gelangen in der Beschreibung von digitalem Spiel an ihre Grenzen, beschränkt sich die Räumlichkeit digitaler Welten doch auf ganz bestimmte Aspekte des Erlebens. Es sind die Mischformen, die Zustände des Dazwischens, die dem Medium viel von seiner Anziehungs- und Sprengkraft verleihen. Und um diese Gedankengänge weiter zu verfolgen, bieten sich posthumanistische Theorien wie die von Barbara Becker und Rosi Braidotti als Wegweiser an, die etwa über Miguel Sicart und Gordon Calleja bereits in den Game Studies Fuß gefasst haben.

In den, den Hauptteil abschließenden Kapiteln 6 und 7 beschreibe ich zunächst beispielhaft, welchen Machtstrukturen gemäß der Beschreibungen der Spielenden im digitalen Raum ausgewichen wird und wo diese Bedürfnisse außerhalb der Spiele entstanden sind. Hier geht es um eingeeengte Jugendliche, verdrängte Formen von Männlichkeit und den wachsenden Zwang zur Selbstoptimierung. In Lebenswelten, in denen persönliche Freiheiten an vielen Ecken zu schwinden scheinen, bieten digitale Spiele überschaubare Welten der Selbstbestimmung. Ihre Beschaffenheit als Zwischenräume, als ontologische Niemandsländer, die Tatsache, dass sie sich vom binären System von echt und unecht, real und fiktiv nicht recht fassen lassen, machen sie zu Nischen, die für die Blicke und Kontrollmechanismen vieler Machtsysteme nicht einsehbar, nicht erreichbar sind. Und so bieten digitale Spiele Entfaltungsräume für das Experimentieren mit und das Entwickeln von eigener Identität – in Lebensrealitäten, in denen Identität und Individualität kontinuierlich an Bedeutung zu gewinnen scheinen.

Abschließend stelle ich die Frage, welche neuen Formen von Macht die vermeintlichen Gegenorte beherrschen und wer von den beschriebenen Bewegungen profitiert, um mit der offenen Frage zu enden, ob digitale Spiele durch ihre subversiven Elemente zum kritisch widerständigen Denken animieren, oder ob sie als Opium für das Volk Räume der Abweichung bereitstellen, an

denen Spielende ein bisschen toben dürfen, bevor sie wieder als funktionierende Elemente in das System eingegliedert werden.

All diese Überlegungen sind aus einem bunten Knäuel aus wissenschaftlichen, pädagogischen und privaten Erfahrungen mit dem Medium und den sozialen Zusammenhängen um dieses herum gesponnen. Sie wurden schon vor ersten Veröffentlichungen in ganz unterschiedlichen Kontexten – von Fachtagungen über Fortbildungen für Lehrende bis hin zu Gesprächsrunden mit Spielenden – zur Diskussion gestellt und bleiben doch eine Momentaufnahme in einem fortlaufenden Prozess. Sie bemühen sich bewusst darum, Anknüpfungspunkte für weitere Forschungen und Überlegungen aufzuzeigen, ohne in alle Fragen tief einzutauchen. Und sie verstehen sich nicht als eine Präsentation von Wahrheiten, sondern als Angebot von Denkmustern, die dabei helfen können, das digitale Spiel und die sozialen Welten, in die es eingebettet ist, besser zu verstehen.

An der Stelle, wo das affektive Erleben der Spielenden, wo Motivation und Antrieb analysiert werden sollten, klafft in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalem Spiel eine gewaltige Lücke, in die nur einige wenige Arbeiten als Ankerpunkte für ein noch aufzubauendes Gerüst hineinragen. Problematisch ist diese Auslassung vor allem deshalb, weil hier viel Wissen über die zugrundeliegenden Dynamiken aktueller Konflikte freigelegt werden kann, die weit über digitale Spiele als Unterhaltungsmedium hinaus relevant sind. Die hier angestellte Auseinandersetzung mit Spielen als Orten der Ermächtigung in individuellen Momenten der Ohnmacht und ihrer Einbettung in größere soziale Kontexte legt den Finger auf Bruchstellen im gesellschaftlichen Gefüge. Sie mahnt dazu, den Blick vom Phänomen – vor allem dort, wo es als problematisch wahrgenommen wird – auf dessen Verwurzelung, auf mögliche Ursachen zu wenden; und auch dazu, in Zeiten sich beschleunigender Digitalisierung nicht die Menschen aus den Augen zu verlieren. Ihre Ängste, Vorstellungen, Träume und Bedürfnisse sind nach wie vor nicht nur das Produkt sozialer Verhältnisse, sondern auch der Motor von deren Veränderung.

Digitale Spielkultur und die Diskussionen, die sie umgeben, sind, wie ich zeigen werde, ein bedeutender Schauplatz sozialer Machtkämpfe um Deutungs- und Entscheidungshoheiten in einer sich immer schneller verändernden Welt. Sie zu analysieren bedeutet auch, digitalisierte Gesellschaften besser zu verstehen und bietet den Kultur- und Sozialwissenschaften über die Praxis des Spielens hinaus Ankerpunkte in den weiterhin rasant an Relevanz gewinnenden, flüchtigen virtuellen Welten.