



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Computerspiele als neoliberale Übungsplätze und ihre
Problematisierung als Zeitverschwendung

verfasst von | submitted by
Joseph Ruttinger BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Ass.-Prof. Dr. Thomas Waitz M.A.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	4
Aufbau & Überblick.....	7
Danksagung.....	12
1 Zeitverschwendung als mediale Problematisierung.....	12
1.1 Die vielfältige Problematisierung von Computerspielen als Zeitverschwendung.....	12
1.2 <i>Waste, wasting</i> und kapitalistischer Wert	20
1.3 Zeit, Kapital und seine Verschwendung.....	25
1.4 Zwischenstand – <i>Early Game</i>	33
2 Zeitverschwendung als neoliberale Problematisierung.....	33
2.1 Zeitverschwendung als Qualität	33
2.2 Die kulturelle Ordnung des Neoliberalismus.....	38
2.3 <i>Guilty pleasures</i> und das sich-Freimachen von sozialer Verschuldung	43
2.4 Zwischenstand – <i>Mid Game</i>	46
3 Computerspiele als Übungsplätze neoliberaler Subjektivitäten	47
3.1 <i>Dota 2</i> und die Möglichkeit zur Optimierung	47
3.2 Meritokratie	49
3.3 Wettbewerb	53
3.4 Teamarbeit	55
3.5 Bewertung und Ökonomie in <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	57
3.6 Der strategische Umgang mit Ökonomie, Raum und Zeit	59
3.7 Zwischenstand – <i>Late Game</i>	63
4 Kollektives schamvolles Spiel, Alibis und gouvernementale Adjustierung.....	64
4.1 Spielzeitmessung und Kollektiverung.....	64
4.2 Die Ökonomisierung der Zeitlichkeit von Computerspielen	67
4.3 Kindlichkeit, Anforderungen an Erwachsene und queere Scham.....	72
4.4 Legitimiertes und schamfreies Computerspielen.....	79
4.5 Endstand.....	84
Schluss	85
Literatur-, Quellen- und Computerspielverzeichnis.....	90
Literatur- und Quellenverzeichnis	90
Computerspielverzeichnis	94
Anhang.....	95
Abstract: Deutsch.....	95
Abstract: Englisch.....	96

Einleitung

Laut einer vom europäischen Zusammenschluss der Computerspielindustrie (Video Games Europe) herausgegebenen Statistik, spielten in Europa im Jahr 2022 53% der 60.000 Befragten 6–64-jährigen regelmäßig Videospiele bzw. Computerspiele.¹ Umgerechnet ergebe das ca. 126,5 Mio. Spielende allein in Europa. Die durchschnittliche Spieler*in ist laut dieser Statistik 32 Jahre alt und verbringt etwa 9 Stunden pro Woche mit Computerspielen.² Gehen wir davon aus, dass sich die Statistik auf die gesamte europäische Bevölkerung übertragen lässt, spielen mehr als die Hälfte der Europäer*innen regelmäßig Computerspiele.³

Dieses Maß an gesellschaftlicher Aufmerksamkeit gegenüber Computerspielen scheint mit der gegenwärtigen Position von Computerspielen als Waren und ihrem Anteil an der globalen Unterhaltungsindustrie zu korrespondieren. Computerspieljournalist*innen berichten vom wirtschaftlichen Profit der Computerspielindustrie, die inzwischen mehr Einnahmen als die Sektoren Film, Musik und Sport verzeichne.⁴ Folglich handle es sich beim Computerspielen als Ware und Praxis – so vielseitig sie auch ist – um kein subkulturelles Phänomen und um kein Nischenprodukt,⁵ sondern um eine sich zunehmend ausdifferenzierende und von Formen der Ökonomisierung betroffene Aktivität. Dennoch wird Computerspielen als Praxis medial zu

¹ In dieser Arbeit verwende ich die Bezeichnung Computerspiele als Überbegriff für alle digitalen Spiele, die auf eine „Rechner-Architektur“ als Basis angewiesen sind und synonym zu Videospiele bzw. *video games*. Mit Computerspielen sind hier alle Spiele gemeint, deren Spielmechaniken auf programmierten Code und auf elektronische Geräte, wie persönlichen Computern (PC), Konsolen, Mobiltelefonen, Tablets oder anderen Gadgets. für ihre Berechnung angewiesen sind. Der Vorteil des Begriffs Computerspiel liegt für diese Arbeit im Verweis auf die programmierte Beschaffenheit und technische Voraussetzung, während die Bezeichnung Videospiele das Bildhafte und die sinnliche Wahrnehmung betont. Vgl. Beil, Benjamin, „Computerspiele“, *Handbuch Medienwissenschaft*, hg. v. Jens Schröter, Stuttgart: Metzler, 2014, S. 343.

² Vgl. Video Games Europe (VGE), „All About Video Games. European Key Facts 2022“, Brüssel/Stockholm, 2022, https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe_Key-Facts-2022_FINAL.pdf (zugegriffen am 28.05.2024).

³ Mit dem Verweis auf eine Statistik, die zugunsten der Spielindustrie eine gesellschaftliche Mehrheit an Spieler*innen markiert, trage ich, gemäß der Normalismustheorie von Jürgen Link, zu Vorstellungen von Normalität und einer normalisierten Gesellschaft samt ihren hierarchischen Ausschlüssen bei. Da die Statistik einen ersten Überblick über die gesellschaftliche Situierung von Computerspielen leistet, habe ich mich dazu entschieden, sie trotzdem an den Anfang der Arbeit zu stellen. Zum Normalismus: Vgl. Link, Jürgen, *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1996.

⁴ Vgl. Kaldus, Angelika, „Video Games Industry Is Bigger Than Film, Sports and Music“, *Gamepressure.Com*, 2021, <https://www.gamepressure.com/newsroom/gaming-market-grows-beyond-cinema-sports-and-music/z03265> (zugegriffen am 28.05.2024).

⁵ Vgl. *Why video games aren't a waste of time* / Deborah Mensah-Bonsu / TEDxLondon, R.: TEDx Talks, 23.11.2023, <https://www.youtube.com/watch?v=6hceniC3FZw> (zugegriffen am 16.06.2025).

unterschiedlichen Zwecken als Zeitverschwendung aufgerufen: um sich vom Computerspielen zu distanzieren,⁶ um es zur Lösung von gesellschaftlichen Problemen zu erklären,⁷ um einen Wettbewerb der Zeitverschwendung zu etablieren,⁸ um nostalgische Affekte für die Vermarktung zu generieren⁹ und um Computerspiele gegenüber der Zuschreibung der Zeitverschwendung zu verteidigen.¹⁰ Wie steht es also um den gesellschaftlichen Status des Computerspielens sowie sein Verhältnis zu Zeit und wie lässt sich diese Frage medienwissenschaftlich untersuchen?

Für die Soziologen Garry Crawford und Daniel Muriel bieten Computerspiele eine Perspektive, um die Entwicklungen gegenwärtiger Gesellschaften zu untersuchen. Die zunehmende Institutionalisierung von Praktiken, Erfahrungen und sozialen Bedeutungen rund um Computerspiele, führe zu einer wachsenden und sich verfestigenden Computerspielkultur.¹¹ Gesellschaftliche Aspekte ließen sich zunehmend in Bezug auf Computerspiele verstehen. Denn Computerspiele würden breitere soziale Probleme nicht nur reflektieren, sondern prägen soziale Angelegenheiten und treiben ihre Transformation voran. Erkennbar sei dies etwa an einer fortschreitenden Gamifizierung von gesellschaftlichen Bereichen, wie Bildung, Arbeit, Therapie, Wirtschaft, Kriegsführung, Wissenschaft und soziale Beziehungen.¹²

Aus medienwissenschaftlicher Sicht ist die Frage nach der gesellschaftlichen Bewertung von Computerspielen genauso lohnenswert, unterscheidet sich jedoch durch eine grundlegende Annahme. Medien bieten nicht nur Reflexion, Prägung und Transformation von sozialen Problemen, sondern bringen sich über ihre eigensinnige Logik in das Übermittelte,

⁶ Vgl. [deleted], „Why Video Games are the Biggest Waste of Time“, *r/StopGaming*, 16.07.2022, www.reddit.com/r/StopGaming/comments/w05bjn/why_video_games_are_the_biggest_waste_of_time (zugegriffen am 09.08.2025).

⁷ Vgl. Restrepo-Ortega, Laura, „Best Online Games To Waste Time | Updated 2025“, *Gamesville*, ohne Datum, <https://www.gamesville.com/time-wasting-games> (zugegriffen am 06.08.2025).

⁸ Vgl. dedg3, „SteamTime: wasted hours on steam“, 2015, <https://www.steamtime.info/> (zugegriffen am 20.06.2024); Vgl. Whistler, Caspian, „A Profound Waste of Time“, *A Profound Waste of Time*, ohne Datum, <https://apwot.com> (zugegriffen am 23.06.2025).

⁹ Vgl. Whistler, Caspian, „A Profound Waste of Time: A Gaming Magazine“, *Kickstarter*, 14.11.2022, <https://www.kickstarter.com/projects/caz/a-profound-waste-of-time-a-gaming-magazine> (zugegriffen am 27.09.2025).

¹⁰ Vgl. „Why video games aren't a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“.

¹¹ Indem ich als Autor Computerspiele als wissenschaftlichen Gegenstand verhandle bin ich Teil der Computerspielkultur, deren Diskurse ich hier untersuche.

¹² Vgl. Crawford, Garry/Daniel Muriel, *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, London: Routledge 2018, S. 5.

Gespeicherte und Verarbeitete ein.¹³ Diese Annahme unterscheidet Medienwissenschaft von einer soziologischen Perspektive, welche *die Welt* als soziale Konstruktion versteht. Aus medienwissenschaftlicher Sicht werden unsere Vorstellungen *der Welt* von Medien geprägt und soziale Prozesse sind den medialen Logiken nachgelagert. Mit der hier angestrebten medienkulturwissenschaftlichen Perspektive fokussiere ich mich auf die medialen Funktionsweisen, Verfahren und Logiken, die an den Verhandlungen unserer Vorstellung *der Welt* beteiligt sind.¹⁴

Diese Arbeit zielt darauf ab, die gesellschaftlichen und kulturellen Vorbehalte gegenüber Computerspielen in westlichen Gesellschaften und seinem intensiven Verhältnis zu Zeit auf ihre Möglichkeitsbedingungen hin zu befragen. Ich möchte zeigen, dass es sich bei Zeitverschwendung um keine natürliche Zuschreibung handelt – auch wenn sie im Bereich des Selbstverständlichen zu liegen scheint. Weiters möchte ich Computerspiele auf Funktionsweisen hin untersuchen, die Zeit als knappe Ressource vermitteln und zu der Vorstellung von Zeit beitragen, die der Bezeichnung der Zeitverschwendung zugrunde liegt. Letztlich geht es mir auch darum, die gesellschaftlichen oder individuellen Folgen oder Effekte der Zeitverschwendung zu ergründen. Dabei möchte ich ein potenziell schamvolles Computerspielen ausloten, das über mein eigenes Unbehagen hinaus geht und an breitere gesellschaftliche, kulturelle und ökonomische Verhältnisse geknüpft zu sein scheint.

Ausgehend von der Beobachtung, dass der gesellschaftliche Status des Computerspielens das Produkt von ambivalenten Aushandlungsprozessen ist, frage ich nach den gesellschaftlichen Bedingungen für die „Problematisierung“¹⁵ vom Computerspielen als Zeitverschwendung, nach den widerständigen Potenzialen des Computerspiels und welche Rolle Computerspiele als heterogenes mediales Feld bei den Aushandlungsprozessen einnehmen.

Die zentralen Forschungsfragen dabei lauten: Wie wird die Problematisierung vom

¹³ Vgl. Waitz, Thomas, „Ordnung schaffen mit Medien. Über die Produktivität von Müll und Schmutz“, *Müll: Interdisziplinäre Perspektiven auf das Übrig-Gebliebene*, hg. v. Christian Lewe/Tim Othold/Nicolas Oxen, Bielefeld: transcript 2016, S. 41–64, hier S. 43.

¹⁴ Waitz, Thomas, „Schmutz und Schund. Seminar-Begleittext“, *E-Learningplattform Moodle der Universität Wien*, 2022.

¹⁵ Foucault, Michel, „Geschichte der Sexualität. Gespräch mit François Ewald“ (1982), *Ästhetik und Kommunikation* 57/58, 1985 (Orig.: 1982), S. 157–164, hier S. 158; zit. n. Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 42.

Computerspielen als Zeitverschwendung plausibel gemacht? Wie sind Computerspiele als Agenturen einer neoliberalen Ordnung an ihrer Problematisierung beteiligt und was sind die Folgen davon? Wie die Fragen an Gegenständen angewandt werden und welche Ergebnisse dabei hervorgebracht werden, verdeutliche ich in dem folgenden Überblick über den Aufbau der Arbeit.

Aufbau & Überblick

Im ersten Kapitel werde ich die Bezeichnung der Zeitverschwendung als mediale Problematisierung anhand von Gegenstandsbeispielen im Bereich Computerspiel untersuchen. Mit Hilfe von medienwissenschaftlichen Theorien beschreibe ich die Problematisierung von Zeitverschwendung als Effekt von medialen Anordnungen. Als mediale Bewertung ist Zeitverschwendung auf Medien angewiesen, die als Vermittler und gouvernementale Verbindungspunkte zwischen Einzelnen und Gesellschaft fungieren können sowie den Zugriff zu Wissensvorräten und die Regulierung des Selbst ermöglichen.¹⁶ Die Problematisierung vom Computerspielen als Zeitverschwendung verbindet Computerspielen mit diskursiven Aspekten, wie dem achtsamen Umgang mit den eigenen Ressourcen oder verantwortungsvollem Verhalten als Teil einer Gesellschaft.

Vor dem Hintergrund einer kapitalistischen Gesellschaftsordnung begreife ich Verschwendung als diskursive Kategorie und Produkt von systematisch ordnenden Klassifizierungsprozessen. So gesehen kann Verschwendung, wie Schmutz und Abfall, als eine relationale Kategorie verstanden werden, die an den Maßstab eines Ordnungssystem gebunden ist und die Ordnung herausfordert.¹⁷ Indem Tätigkeiten als Zeitverschwendung markiert werden, erhalten sie eine negative Wertigkeit, weil sie uns daran hindern, Wertvolles herzustellen.¹⁸ Die Problematisierung des Computerspielens als Zeitverschwendung impliziert dabei immer arbeitswissenschaftliche Wissensvorräte von linearer, vermessener Zeit sowie Strategien

¹⁶ Vgl. Seier, Andrea, *Mikropolitik der Medien*, Kaleidogramme 173, Berlin: Kadmos 2019, S. 15f.

¹⁷ Vgl. Douglas, Mary, *Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu*, Berlin: Dietrich Reimer 1985 (Orig.: 1966), S. 52f.

¹⁸ Vgl. Reno, Joshua, „Your Trash Is Someone’s Treasure: The Politics of Value at a Michigan Landfill“, *Journal of Material Culture* 14/1, 01.03.2009, S. 29–46, hier S. 30.

davon, effizienter und produktiver mit Zeit umzugehen.

Computerspielen produziert, so argumentiere ich, neben einem intensiven Verhältnis zu Zeit auch Spielerfahrung. Dabei handelt es sich um eine Form von Kulturkapital,¹⁹ das sich nicht einfach in andere Kapitalarten übersetzen lässt. So gesehen verhält sich Computerspielen widerständig gegenüber kapitalistischen Tauschprozessen. Auf diesem widerständigen Verhältnis beruhen Zeitverschwendung und Unproduktivität als Zuschreibungen. Zeitverschwendung verdeckt soziale Ungleichheiten und reproduziert kulturelle Hierarchien, indem seine kapitalistische Bewertungslogik über die Koppelung an Wissensvorräte im Bereich der Selbstverständlichkeiten situiert wird.

Im zweiten Kapitel werde ich mit der erläuterten medienkulturwissenschaftlichen Perspektive anhand der Spieleplattform *Gamesville*²⁰ analysieren, wie Zeitverschwendung unter Bezug auf diskursive Wissensvorräte und zugunsten kapitalistischer Verwertung als Qualität und als vermeintliche Lösung anderer Probleme hergestellt wird. Diese affirmative Problematisierung steht im Zusammenhang mit neoliberalen Denkweisen, wie der Selbstregierung durch Zeitmanagement, und bietet, wie ich zeige, nur Lösungen innerhalb dieser Rationalität, auf die auch Zeitverschwendung als Bewertung von Verhaltensweisen zurückzuführen ist.

Um im Verlauf dieser Arbeit zeigen zu können, wie Computerspiele und die Problematisierung von Zeitverschwendung an spezifisch neoliberalen Subjektivierungsprozessen beteiligt sind, ziehe ich Wendy Browns Verständnis des Neoliberalismus zurate. Demnach handle es sich beim Neoliberalismus nicht nur um politische Maßnahmen, sondern um eine kulturelle Transformation, die sich in allen Bereichen des Lebens als spezifische Rationalität und Subjektivierung, ausgerichtet auf die Steigerung des eigenen Marktwertes, in jeglicher Hinsicht festsetze.²¹ In Bezug auf Computerspielen, so argumentiere ich, ordnet die neoliberale Rationalität über Spielmechaniken die möglichen Spielweisen sowie Spieler*innen in Gewinner*innen und Verlierer*innen ein und ermöglicht ihnen eine Selbstadjustierung

¹⁹ Zum Begriff „kulturelles Kapital“: Vgl. Bourdieu, Pierre, „Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital“, *Die verborgenen Mechanismen der Macht*, hg. v. Margareta Steinrücke, Schriften zu Politik & Kultur 1, Hamburg: VSA 1992, S. 49–79, hier S. 53.

²⁰ „Gamesville | Wasting Your Time Since ‘96“, *Gamesville*, ohne Datum, <https://www.gamesville.com/> (zugegriffen am 06.08.2025).

²¹ Vgl. Brown, Wendy, *Die schleichende Revolution: Wie der Neoliberalismus die Demokratie zerstört*, übers. v. Jürgen Schröder, 1. Aufl., Berlin: Suhrkamp 2015, S. 31–50.

entlang neoliberalen Maßstäben. Dabei werde demokratisches Denken über ökonomisierte Sprache, wirtschaftliches Kalkül und neoliberale Rationalität mit Schwerpunktsetzung auf eine wertsteigernde Selbstbestimmung des Individuums abgebaut.²²

Teil der Lösungsvorschläge für das Problem der Zeitverschwendung ist ein widerständiger Umgang mit gesellschaftlichen Normen, dem Freimachen von *guilty pleasures*. Als Konsumhaltung suggeriert *guilty pleasure* einen selbstüberwachten Umgang mit gesellschaftlich abgestuften kulturellen Artefakten.²³ Diesen widerständigen Umgang mit dem eigenen Medienkonsum nehme ich zum Anlass, um die gouvernementale Ordnung von Konsumpraktiken mit neoliberalen Formen der Verschuldung in sozialen Bereichen in Verbindung zu bringen. Dabei werde ich deutlich machen, wie die widersprüchliche neoliberale Rationalität zugleich Lösung als auch Quelle von unvereinbaren Problemen ist.

Im dritten Kapitel zeige ich, dass mit dem Neoliberalismus als analytische Linse, die Ausdehnung der kapitalistischen Marktlogik und die damit einhergehenden anti-demokratischen kulturellen Transformationen²⁴ bis in gegenwärtige Systeme und Kulturtechniken des Computerspiel(en)s nachverfolgt und in den darin angelegten Handlungsoptionen und Subjektivierungsweisen wiedergefunden werden können.

Meine These ist, dass der Bewertung vom Computerspielen als Zeitverschwendung eine Ordnung zugrunde liegt, die nicht nur an kapitalistische Vorstellungen von Wert geknüpft ist, sondern ihr Denkmuster und Handlungsaufforderung sich mit dem der neoliberaler Durchdringung gesellschaftlicher und kultureller Bereiche deckt. Als Ware eines ausschließlich neoliberal-kapitalistischen Kontexts²⁵ lassen sich Computerspiele als Agenturen neoliberaler Ordnung verstehen,²⁶ die ihre medialen Spuren in den Spielmechaniken, Spielwelten und darin potenziell hergestellten Erfahrungen hinterlassen und darin wiederum Spuren einer neoliberalen Rationalität auffindbar sein können.

²² Vgl. Brown, Wendy, *Die schleichende Revolution*, S. 43–50.

²³ Vgl. McCoy, Charles Allan/Roscoe C. Scarborough, „Watching “bad” television: Ironic consumption, camp, and guilty pleasures“, *Poetics* 47, 12.2014, S. 41–59.

²⁴ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 32–41.

²⁵ Vgl. Foust, Joshua, „The habitus of misogyny: Bourdieu and the institutionalization of sexist abuse in the video games industry“, *Media, Culture & Society* 4/46, 23.12.2023, S. 762–776, hier S. 4.

²⁶ Zum Konzept der „Agenturen von Ordnung“ siehe: Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 43.

Diese These werde ich anhand der Analyse der zwei Computerspiele *Dota 2*²⁷ und *The Elder Scrolls V: Skyrim*²⁸ ausarbeiten. Mit dem Fokus auf neoliberale Subjektivierung und dem Verhältnis zu Zeit zeige ich, dass Computerspiele programmierte Spielmechaniken aufweisen können, die auf folgende neoliberale Aspekte ausgerichtet sind: Meritokratie, leistungsorientierter Wettbewerb, Konkurrenzdenken, individualisierte Teamarbeit, strategisches Zeitmanagement, Selbstoptimierung und Wertsteigerung.²⁹ Die jeweiligen Spielwelten können über diese Aspekte zu gouvernementalen Übungsplätzen³⁰ für neoliberale Subjektpositionen werden. Somit kann mit Computerspielen ein strategisches Verhältnis zu Zeit eingeübt werden, das auch ihrer Problematisierung als Zeitverschwendung zugrunde liegt.

Ausgangspunkt des vierten Kapitels bildet folgendes Spannungsverhältnis: Obwohl bestimmte Computerspiele uns ermöglichen, neoliberale Aspekte spielerisch einzuüben, sind Praktiken des Computerspielens nicht reibungslos, mit neoliberal-kapitalistischen Anforderungen, Verhaltens- und Konsumweisen vereinbar. Diesem Widerspruch füge ich die Dimension hinzu, dass die Praxis des Computerspielens zunehmenden Formen von kapitalistischer Ökonomisierung, wie der Verwertung von Nutzer*innendaten oder kreativen Spielformen, ausgesetzt ist.³¹ So erzeugt das Spielen von Computerspielen Daten, die von der Industrie genutzt werden, um Aufmerksamkeit und Gemeinschaftsgefühl zu generieren, wie ich anhand einer Community-Statistik zeigen werde. Über Community-Statistiken und kollektive Spielzeitmessung können Spieler*innen sich und ihr Spielverhalten zur Community in ein affiziertes Verhältnis setzen und ihr Verhalten selektiv danach ausrichten. Diese Daten werden aber auch abgeschöpft und in kapitalistische Verwertungsprozesse eingespeist.

Anhand des Computerspiels *Magic: The Gathering Arena*³² zeige ich, wie der potenzielle Spielfortschritt über die Spielmechaniken zeitlich gezügelt und dadurch Echtgeld-Bezahlungen angereizt werden. Bei der zeitlichen Zügelung des Spielfortschritts handelt es sich somit um eine Ökonomisierung des Computerspielens, die zugunsten von kapitalistischem Profit die

²⁷ *Dota 2*, Design: IceFrog/Valve, Valve 2013.

²⁸ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Design: Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks 2011.

²⁹ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 199.

³⁰ Vgl. Nohr, Rolf F./Serjoscha Wiemer, „Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts“, *Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts*, LIT 2008, S. 19f.

³¹ Vgl. Kücklich, Julian, „Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry“, *Fibreculture Journal* 5, 2005, (zugegriffen am 16.04.2024).

³² *Magic: The Gathering Arena*, Design: Richard Garfield, Wizards of the Coast 2019.

Klassengesellschaft reproduziert.³³ Dabei werden Spieler*innen mit drohenden Bestrafungen versucht davon abzuhalten ihren Spielfortschritt direkt in Kapital zu verwandeln.

Trotz der kapitalistischen Transformation des Spielens in Kapital und dem Einüben von neoliberalen Aspekten durch das Spielen, gilt Spielerfahrung als verschwendete Zeit, weil es nicht widerstandsfrei in andere Formen des Kapitals transformiert werden kann. Diese Spannung kann zu Scham führen, weil das Spielen nicht mit ökonomisch, sozial und kulturell vorherrschenden Erwartungen der Produktivität vereinbar ist oder wenn das Spielen nicht durch soziale oder professionelle Alibis legitimiert werden kann.³⁴ Durch das aus neoliberaler Sicht verschwenderische Verhältnis zu Zeit kann das Computerspielen als queer und widerständig gegenüber heteronormativen Lebensentwürfe verstanden werden.³⁵ Anhand einer Community-Statistik von *Baldur's Gate 3*³⁶ werde ich zeigen, dass im affizierten und ironischen Umgang von medialen Programmen und der Computerspielindustrie mit gemessener Spielzeit und der Bezeichnung der Zeitverschwendung sich eine Form der „Mikropolitik der Scham“³⁷ entfaltet. Denn die Funktionalisierung von kollektiven Erfahrungen, geteilter Scham und ihren gemeinschaftsstiftenden Potenzialen über das Computerspiel sind Ausdruck davon, wie Scham gouvernemental wirksam werden kann. Ich komme zu dem Schluss, dass sich innerhalb neoliberal-kapitalistischer Systeme das Problem der Zeitverschwendung und damit zusammenhängende Schamgefühle beim Computerspielen nicht lösen lässt. Es bleibt zu fragen, ob und in welcher Form Schamgefühle im Zusammenhang mit Computerspielen auch in alternativen ökonomischen Systemen, etwa im internationalen Sozialismus oder Kommunismus, als Mechanismen sozialer Selbstregulation bestehen könnten.

Damit Scham innerhalb der Ordnung situationell abgewendet werden kann, bedarf es

³³ Zur Produktion von Klassenverhältnissen in Computerspielen: Vgl. Serada, Alesha, „Sind Free-to-play-Spiele böse? Neue Gedanken zur Ausbeutungsdebatte“, *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* 21.01.2021, <https://paidia.de/sind-free-to-play-spiele-boese-neue-gedanken-zur-ausbeutungsdebatte/> (zugegriffen am 11.03.2025).

³⁴ Vgl. Deterding, Sebastian, „Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult Play“, *Games and Culture* 13/3, 01.05.2018, S. 260–279, hier S. 269.

³⁵ Vgl. Goetz, Christopher, „Coin of Another Realm: Gaming's Queer Economy“, *Game Studies* 18/3, 2018, <https://gamestudies.org/1803/articles/goetz> (zugegriffen am 14.06.2023).

³⁶ *Baldur's Gate 3*, Design: Larian Studios, Larian Studios 2023.

³⁷ Seier, Andrea, „Schamoffensive. Zur Mikropolitik der Betroffenheit bei Didier Eribon“, *Eribon revisited – Perspektiven der Gender und Queer Studies*, hg. v. Karolin Kalmbach/Elke Kleinau/Susanne Völker, Wiesbaden: Springer 2020, S. 65–84, hier S. 68.

normativen und individuellen oder institutionalisierenden Legitimationsanstrengungen, die die Grenzen neoliberaler Logik jedoch nicht übersteigen können. Gibt es keine offizielle Legitimation für das Spielen, muss es Abwechslung und Entspannung vom (Arbeits-)Alltag bringen und, wie ich anhand eines Vortrags³⁸ über die sozialen und ökologischen Verbesserungspotenziale von Computerspielen zeige, auch die Welt verbessern, damit es nicht als Zeitverschwendung erscheint und zu Schamgefühlen führt. Diese Arbeit wird somit selbst als ein Versuch erkennbar, innerhalb der Ordnung Computerspielen aufzuwerten und Spielerfahrung gegen einen akademischen Abschluss einzulösen. Dies scheint aber nur zugunsten der Reproduktion von neoliberal geprägten Vorstellungen von produktiver Lebensführung, optimierbaren Lebensläufen, effizienter Zeitnutzung und Steigerung des eigenen Werts möglich zu sein.³⁹

Danksagung

Danke an Thomas Waitz, der mich beim Schreiben betreut und wieder aufgebaut hat, als es nicht mehr weiterging.

Danke an Johanna für ihre Geduld, ihr offenes Ohr und ihre Unterstützung in jeglicher Hinsicht.

Danke an meine Freund*innen und an meine Familie für das Interesse, für den guten Zuspruch und für das gemeinsame Computerspielen.

1 Zeitverschwendung als mediale Problematisierung

1.1 Die vielfältige Problematisierung von Computerspielen als Zeitverschwendung

Zeitverschwendung ist, so meine These, keine eindeutige Zuschreibung und wird auf

³⁸ „Why video games aren’t a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“.

³⁹ Zu neoliberalen Anforderungen an Humankapitalien: Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 36.

unterschiedliche Weisen für verschiedene Zwecke medial instrumentalisiert. Dies zeigt sich in den teilweise ironischen, defensiven, affirmativen oder *therapeutischen* Weisen, wie mit der Bezeichnung vom Computerspielen als Zeitverschwendung umgegangen wird. Interessant für die vorliegende Arbeit sind nicht nur die medialen Formen, sondern auch die Rationalität, die der strategischen Verwendung von Zeitverschwendung zugrunde liegt. Nachdem ich einen Umriss der vielfältigen Anwendungen der Zeitverschwendung gegeben habe, werde ich meine medienkulturwissenschaftliche Methode an einem ersten Gegenstand entfalten.

Beispielhaft für den widersprüchlichen Umgang mit der Bezeichnung der Zeitverschwendung ist das seit 2018 erscheinende und über Crowd-Funding finanzierte Computerspiel-Magazin *A Profound Waste of Time*⁴⁰, bei dem Zeitverschwendung zugunsten des Magazins als Ware zum Teil der potenziellen Vermittlung von nostalgischen Affektionen gemacht wird.

Ein anderes Beispiel, bei dem von einem ironischen Umgang mit Zeitverschwendung gesprochen werden kann, ist die Internetseite *www.steamtime.info*,⁴¹ wo die Gesamt-Spielzeit eines Spieler*innen-Profil auf der Spieleplattformen *Steam*⁴² unter dem Titel „wasted hours on steam“ abgerufen werden kann. Die Internetseite erstellt aus den gesammelten *Steam*-Profilen eine Bestenliste, geordnet nach den Profilen, die die meiste Spielzeit akkumuliert haben. (Siehe Kapitel 1.3)

Dem Gegenüber lassen sich affirmative Positionen verorten, die Zeitverschwendung als Chance und ihre regenerative Wirkung gegenüber den Anforderungen spätkapitalistischen Lebens betonen. Die Spieleplattform *Gamesville*⁴³ hebt in ihrer Selbstbeschreibung („Wasting Your Time Since ‘96”)⁴⁴ die positiven Potenziale der Zeitverschwendung hervor, die mit den Spielen der Plattform entfesselt werden können.⁴⁵ (Siehe Kapitel 2)

An defensiven Positionen gegenüber der Bezeichnung von Zeitverschwendung lassen sich strategische Legitimierungsversuche des Spielens und der Arbeit mit Spielen erkennen.

⁴⁰ Whistler, „A Profound Waste of Time“.

⁴¹ dedg3, „SteamTime: wasted hours on steam“.

⁴² Valve Corporation, „Steam Store“, *STEAM*, 2003, <https://store.steampowered.com/> (zugegriffen am 27.09.2025).

⁴³ „Gamesville | Wasting Your Time Since ‘96“.

⁴⁴ Ebd.

⁴⁵ Vgl. Restrepo-Ortega, „Best Online Games To Waste Time | Updated 2025“.

Deborah Mensah-Bonsu argumentiert in ihrem TEDx-Konferenz-Vortrag unter dem Titel „Why video games aren't a waste of time“, für die Produktivität von Computerspielen in politischen und ökologischen Fragen.⁴⁶ (Siehe Kapitel 4.4)

Aus medienwissenschaftlicher Sicht können die bis jetzt beschriebenen Anwendungen von Zeitverschwendung auf das Computerspielen als spezifische Problematisierungen verstanden werden. Diese diskursiven Verhandlungen von Zeitverschwendung lassen sich in Anlehnung an den Philosophen Michel Foucault als „Problematisierung“ bezeichnen:

„Problematisierung bedeutet nicht die Repräsentation eines präexistenten Objekts und auch nicht die diskursive Erschaffung eines nichtexistierenden Objekts. Es ist das Ensemble diskursiver und nichtdiskursiver Praktiken, das etwas ins Spiel des Wahren und Falschen eintreten lässt und es als Gegenstand des Denkens konstituiert.“⁴⁷

Es geht mir also nicht darum zu beweisen, ob die jeweilige Zuschreibung von Zeitverschwendung gerechtfertigt, wahr oder falsch ist, sondern die medialen Mittel zu untersuchen, mit denen sie gerechtfertigt wird und die damit zusammenhängende Rationalität herauszuarbeiten. Das möchte ich zunächst anhand des Computerspiel-Magazins *A Profound Waste of Time* veranschaulichen. Meine These dabei ist, dass das Magazin, vor allem über sein Werbevideo, Zeitverschwendung in einer widersprüchlichen Weise – ausgerichtet auf eine nostalgische Affizierung von potenziellen Leser*innen – mit Computerspielen zusammenbringt. Bei der Affizierung handelt es sich um kein Zwangsverhältnis, sondern um eine medial angelegte Dimension, die bestimmte Haltungen zum Problematisierten ermöglicht. Diese Dimension möchte ich unter Bezug auf den Medienwissenschaftler Thomas Waitz als mediale Produktivität verstehen. Durch die Frage nach der Problematisierung können die Produktivität und seine mediale Verfertigung in den Fokus gerückt werden.⁴⁸

In dem Text *Ordnung schaffen mit Medien. Über die Produktivität von Müll und Schmutz*⁴⁹ untersucht Waitz die Problematisierungen von Schmutz in Fernsehprogrammen und Fernsehen als Schmutz. Die von Waitz vorgeschlagene Vorgehensweise lässt sich, wie ich

⁴⁶ „Why video games aren't a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“.

⁴⁷ Foucault, „Geschichte der Sexualität. Gespräch mit François Ewald“, S. 158; zit. n. Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 42.

⁴⁸ Vgl. ebd.

⁴⁹ Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“.

zeigen möchte, auch auf Zeitverschwendung als Kategorie und Computerspiele als mediale Untersuchungsgegenstände übertragen. Grundlage für diesen Fokuswechsel ist meine Annahme, dass Verschwendung, ähnlich wie Abfall oder Schmutz, eine Entwertung bezeichnet. Wobei die als kulturellen Selbstverständlichkeiten getarnten Werturteile, die in der bildhaften Rede von Abfall und Schmutz verdeckt liegen können,⁵⁰ auch in der Bezeichnung der Zeitverschwendung, nämlich der adäquate Umgang mit Zeit, auffindbar sind.

So setzt sich die mediale Anordnung des Computerspiel-Magazins *A Profound Waste of Time* aus einem über die Website *Kickstarter* finanzierten Print-Magazin zusammen, dessen Inhalt Texte und Illustrationen zum kulturellen Bereich der Computerspiele umfasst. Im *Kickstarter*-Video betont der Herausgeber und Graphikdesigner Caspian Whistler die Notwendigkeit einer angepassten Herangehensweise beim gegenwärtigen Unterfangen ein Computerspiel-Magazin zu veröffentlichen. Im Fall des Magazins entspreche dies der Übertragung der für Computerspiele charakteristischen Koppelung von Kunst und Design auf das Magazin.⁵¹ In der ersten Sequenz des Werbevideos wird vor einem schwarzen Hintergrund ein rotes Spielmodul in einen erstmals 1989 veröffentlichten grauen *Game Boy*⁵² hineingesteckt.⁵³ Die darauf folgende Einstellung zeigt den eingeschalteten *Game Boy* in Nahaufnahme, während gleichzeitig auf dem Bildschirm der Schriftzug „A PROFOUND WASTE OF TIME“ in grüner 2-bit Farbgebung erscheint.⁵⁴ Auf der Ton Ebene ist ruhige Synth-Piano-Musik im Hintergrund und ein Voice-Over-Kommentar Whistlers im Vordergrund zu hören: „A lot of really beloved and great gaming magazines have sort of died out.“⁵⁵

Die Bedeutung von „A Profound Waste of Time“ ist dabei nicht eindeutig. Sie kann sowohl als Bekräftigung der Abwertung, oder als tiefgründige Form der Verschwendung verstanden werden. Weiters ist nicht eindeutig, ob damit das Lesen oder Produzieren eines Computerspiel-Magazins oder Computerspiele(n) als Ware und Praxis gemeint sind. Diese Mehrdeutigkeit unterstützt die ambivalenten Affektionen mit der das Magazin als Ware

⁵⁰ Vgl. Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 43.

⁵¹ Vgl. Whistler, „A Profound Waste of Time“.

⁵² *Game Boy*, Design: Nintendo, Nintendo Japan 1989.

⁵³ Vgl. Whistler, „A Profound Waste of Time“, ab 0:00-0:07.

⁵⁴ Vgl. ebd., ab 0:08.

⁵⁵ Ebd., ab 0:00-0:10.

beworben wird.

Eine potenzielle nostalgische Affizierung lässt sich dabei an der spezifischen Anordnung von ästhetischen, diskursiven und medialen Elementen festmachen. Teil dieser Konstellation sind die ästhetische Aneignung des *Game Boy*, das Spielmodul in roter Farbe, das an *Pokémon Rote Edition*⁵⁶ erinnert, der aufleuchtende Schriftzug und der sprachliche Hinweis auf die vermeintlich vielen vom Markt genommenen Computerspiel-Magazine, die zu einem früheren Zeitpunkt Teil des Computerspiel-Diskurses bzw. Dispositivs waren. Der Medienwissenschaftlerin Katharina Niemeyer folgend lässt sich dabei ein Zusammenfall von zwei Formen von Nostalgie, die von Niemeyer begrifflich gefasst wurden, beobachten: Einerseits handelt es sich um eine Form von „media nostalgia“, die über die Medialität, die Ästhetik, das Design, die ikonischen Farben der medialen Elemente und den Umgang mit dem *Game Boy* und dem Spielmodul hervorgerufen wird. Andererseits ist eine „mediated nostalgia“ analysierbar, die über das Betrauern vergangener Spiele-Magazine und den Schriftzug „A Profound Waste of Time“ vermittelt wird.⁵⁷ Dabei handelt es sich nicht um eine zufällige Konfigurationen des Werbevideos, sondern um eine ästhetisch-mediale Konstruktion. Denn Nostalgie sei nicht einfach als Sehnsucht oder Erinnerung an die Vergangenheit, sondern als „a particular affective mode or modulation of remembering“⁵⁸ zu verstehen, so betonen die Medienwissenschaftler*innen Mirjam Kappes und Manuel Menke. Die erlebte oder wahrgenommene Erfahrung eines Verlusts sei das basale Element einer nostalgischen Affektion⁵⁹ und zentral für die Fabrikation von potenzieller Nostalgie, wie ich zeigen möchte. Im Werbevideo wird über die Betonung von Zeitverschwendung und den vergangenen Magazinen Verlust auf Bild- und Ton Ebene vermittelt und eine nostalgische Affizierung ermöglicht. Denn Computerspielen als verschwenderisch aufzufassen, beinhalte eine Anerkennung des Verlusts von Energie sowie des finanziellen und zeitlichen Aufwands, der nicht in die Zirkulation von Waren, Reichtum oder andere Formen von Kapital überführt

⁵⁶ *Pokémon Red Version*, Design: Game Freak, Nintendo 1996.

⁵⁷ Vgl. Niemeyer, Katharina, „Digital Nostalgias“, *The Routledge Handbook of Nostalgia*, London: Routledge 2024, S. 493, hier S. 494.

⁵⁸ Kappes, Mirjam/Manuel Menke, „Media Studies and Nostalgia“, *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Routledge 2024, S. 122.

⁵⁹ Vgl. ebd.

werden kann.⁶⁰

Die Widersprüchlichkeit dabei liegt darin, dass es sich bei dem Magazin um eine Ware handelt, die selbst oder ihr Gegenstand als enorme oder tiefgründige Zeitverschwendung bezeichnet werden. Im Rahmen der *Kickstarter*-Werbekampagne wird Computerspielen als Zeitverschwendung in einer Weise problematisiert, die eine nostalgische und widersprüchliche Haltung zu Computerspielen ermöglicht. Denn die medialen Komponenten der *Kickstarter*-Kampagne fungieren dabei als archivalische Speichermedien und Werkzeuge der Erinnerung, die ältere mediale Formen wiederbeleben, emulieren, referenzieren, neu mischen und dabei Zeitverschwendung zugunsten des Verkaufs in ein mehrdeutiges, widersprüchliches und affektgeladenes Verhältnis mit der Vergangenheit bringen.⁶¹

Indem Medien nicht nur referenzieren und repräsentieren, sondern auch problematisieren, sind sie Teil der Aushandlung von gesellschaftlichen Vorstellungen von Ordnung, Unordnung,⁶² und, wie ich versuche zu zeigen, Wert und Wertlosigkeit. Wenn *A Profound Waste of Time* sich selbst oder eben Computerspiele als Zeitverschwendung aufruft, werden dabei Wertvorstellungen in widersprüchlicher Weise thematisiert und Werturteile markiert. So verhandeln sie in „nicht-abschließender Weise das soziale Feld wie auch die eigene Situiertheit innerhalb dieses Feldes“.⁶³ Computerspielmagazine, Blogartikel und Spieleplattformen verhandeln oder verteidigen hier nicht nur den Status des Computerspielens, sondern auch ihre eigene Position als gesellschaftlich legitimierte oder vermeintlich veraltete bzw. fehlplatzierte mediale Praktiken innerhalb dieser Ordnung. Dabei hinterlassen, so Waitz, Medien als „Agenturen von Ordnung“⁶⁴ ihre eigensinnigen Spuren an dem von ihnen Bearbeiteten.⁶⁵ In der medialen Problematisierung von Ordnung oder Unordnung werde die eigene dispositive Vernetzung neuverhandelt sowie „Bedeutung, Wirkungsweise und soziale Strukturierungsfunktion“⁶⁶ aktualisiert.⁶⁷ Wenn ich im Rahmen der vorliegenden Arbeit den

⁶⁰ Vgl. Goetz, „Coin of Another Realm“.

⁶¹ Vgl. Niemeyer, Katharina/Emily Keightley, „The commodification of time and memory: Online communities and the dynamics of commercially produced nostalgia“, *New Media & Society* 22/9, 09.2020, S. 1639–1662, hier S. 13.

⁶² Vgl. Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 47.

⁶³ Ebd., S. 43.

⁶⁴ Ebd.

⁶⁵ Vgl. ebd.

⁶⁶ Ebd., S. 47.

⁶⁷ Vgl. ebd.

neoliberalen Kapitalismus als vorherrschende Ordnung⁶⁸ und Zeitverschwendung als unordentliche Herausforderung verstehe, so werden mediale Problematisierungen vom Computerspielen als Zeitverschwendung, unabhängig davon, ob Zeitverschwendung zur Abwertung oder affirmativ verwendet wird, zur „Gelenkstelle zwischen Einzelnen und Kollektiven“ und zur „Instanz, mit der Subjekte und Kollektive produziert werden“⁶⁹. Denn dort, wo Medien gesellschaftliche Vorstellungen sowie ihre eigene Situiertheit verhandeln, zeige sich „die gouvernementale Funktion von Medien“, wie Waitz unter Bezugnahme auf Markus Stauff hervorhebt.⁷⁰ Medien seien, so Stauff daran beteiligt die Gestaltung und Strukturierung von sozialen Beziehungen und Verhaltensweisen als notwendig und zugleich als machbar erscheinen zu lassen“.⁷¹ Dieses Verständnis von Medien erlaubt es mir, Problematisierung als medial-gesellschaftlichen Prozess zu verstehen, bei dem über mediale Anordnung und diskursive Einbettung affizierte Subjektpositionen sowie Handlungsweisen ermöglicht werden.

Als Machttypus entfalte Gouvernementalität dort seine Wirksamkeit, wo „Selbst- und Fremdregierung“⁷² ineinandergreifen, so erklärt die Medienwissenschaftlerin Andrea Seier in Bezug auf Foucault.⁷³ Das, was dabei regiert werden soll, sei dabei nicht schon immer beständig, sondern werde erst durch Regierungspraktiken, „durch spezifische Bearbeitungen, Vergegenständlichungen, Organisationen und Kategorisierungen“⁷⁴ hervorgebracht.⁷⁵ So ermöglicht die spezifische mediale Anordnung des *A Profound Waste of Time*-Magazins und ihrem Paratext, dem Werbevideo, eine nostalgische Affizierung entlang der zeitverschwenderischen Praktiken. Dadurch können Rezipient*innen eine affizierte Haltung oder subjektive Koppelung zur Bezeichnung des Computerspielens als Zeitverschwendung und Diskursen um normierte Handlungsanweisungen, wie die adäquate Nutzung von Medien oder Ressourcen, wie Zeit und Energie, einnehmen. In dieser Beteiligung von Medien an der

⁶⁸ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. Kapitel 4. Politische Rationalität und Governance (E-Book).

⁶⁹ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 16.

⁷⁰ Vgl. Stauff, Markus, „Zur Gouvernementalität der Medien Fernsehen als ›Problem‹ und ›Instrument‹“, *Politiken der Medien*, hg. v. Daniel Gethmann/Markus Stauff, Berlin: Diaphanes 2005, S. 89–110, hier S. 90; zit. n. Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 43.

⁷¹ Stauff, „Zur Gouvernementalität der Medien“, S. 90.

⁷² Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 29.

⁷³ Vgl. ebd.

⁷⁴ Ebd., S. 33.

⁷⁵ Vgl. ebd.

„Gestaltung und Strukturierung von sozialen Beziehungen und Verhaltensweisen als notwendig und zugleich als machbar“⁷⁶ zeigen sich die gouvernementalen „Politiken der Medien“,⁷⁷ wie sie Stauff formuliert.

Für die hier angestrebte medienkulturwissenschaftliche Perspektive ist somit das Verhältnis zwischen Medien, der gesellschaftlichen Ordnung, den Subjektivierungsprozessen und den zeitweiligen gouvernementalen Momenten, in denen dieses Verhältnis produktiv wird, interessant. Dabei stütze ich mich auf die Medienwissenschaftlerin Andrea Seier, die „Medien als eigenständige, gesellschaftliche und kulturelle Praxis“ beschreibt, die „gesellschaftliche Ordnungen, (Selbst-)Wahrnehmungen, Verständigungen und Artikulationen ebenso problematisiert wie realisiert“. ⁷⁸ In diesem Sinne handelt es sich hier, wenn von Medien die Rede ist, nicht um abgeschlossenen Einheiten, sondern um „Dispositive“ nach Foucault, die sich überlagern, verstreut und kurzfristig wirksam werden.⁷⁹ Foucault bezeichnet mit Dispositiv

„eine entschieden heterogene Gesamtheit, bestehend aus Diskursen, Institutionen, architektonischen Einrichtungen, reglementierenden Entscheidungen, Gesetzen, administrativen Maßnahmen, wissenschaftlichen Aussagen, philosophischen, moralischen und philanthropischen Lehrsätzen, kurz: Gesagtes ebenso wie Ungesagtes, das sind die Elemente des Dispositivs. Das Dispositiv selbst ist das Netz, das man zwischen diesen Elementen herstellen kann.“⁸⁰

Damit lässt sich in dieser Arbeit ein Computerspiel-Dispositiv untersuchen, das sich durch seine Heterogenität in Bezug auf Medialität und sich daraus ermöglichenden Spielweisen charakterisiert, auf unterschiedliche Weisen mit Zeitverschwendung in Verbindung gebracht wird und Aushandlungs- sowie Ökonomisierungsprozessen ausgesetzt ist.

An den eingangs vorgestellten Konfigurationen von Zeitverschwendung habe ich skizziert, dass es sich um keine eindeutige Kategorie handelt. In der Auseinandersetzung mit *A Profound Waste of Time* habe ich die mediale Bewertung als Ausdruck von gouvernementaler Macht,

⁷⁶ Stauff, „Zur Gouvernementalität der Medien“, S. 90.

⁷⁷ Ebd.

⁷⁸ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 16.

⁷⁹ Vgl. ebd., S. 14–16.

⁸⁰ Foucault, Michel, *Dits et Ecrits. Schriften Band III*, hg. v. Daniel Defert/François Ewald/Jacques Lagrange, Dits et Ecrits, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003, S. 392f.; zit. n. Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 278.

medialer Aktualisierung und nostalgischer Affizierung zugunsten eines kapitalistischen Kalküls deutlich gemacht. Dabei bildet Zeitverschwendung als Problematisierung eine Schnittstelle zwischen Selbst- und Fremdregierung. Zeitverschwendung in diesem Kontext ermöglicht den Rezipient*innen unter einem affizierten und widersprüchlichem Distanz- und Näheverhältnis zu zeitintensivem Mediengebrauch ihr eigenes Verhalten anzupassen. Im Folgenden werde ich zeigen, welche Vorannahmen der Bezeichnung der Zeitverschwendung zugrunde liegen und unter welchen Bedingungen sie plausibel wird.

1.2 *Waste, wasting* und kapitalistischer Wert

In diesem Abschnitt zeige ich aus einer kapitalismuskritischer Perspektive, dass die in den unterschiedlichen Verwendungsbeispielen verwendete Bewertung von Computerspielen als „waste of time“ mit kapitalistischen Vorstellungen von Wert und seiner Steigerung zusammenhängt. Dazu gehe ich zunächst auf die sprachliche und konzeptionelle Verbindung von Verschwendung und Wert bzw. Wertlosigkeit ein, die ich am englischen Wort *waste* nachzeichnen werde. Als Kategorie der Entwertung ist Verschwendung an das Ordnungssystem Kapitalismus geknüpft und stört seine zentrale Logik der Akkumulation von Kapital. Computerspielerfahrung als „kulturelles Kapital“ lässt sich nicht reibungsfrei in die Reproduktion von Kapital überführen oder in ökonomisches Kapital transformieren.

Der Zusammenhang von Verschwendung, Abfall und Schmutz, den ich hier verdeutlichen will, ist in deutscher Sprache kein offensichtlicher oder selbstverständlicher Gedankengang. Im Englischen lässt sich die konzeptionelle Verbindung von Abfall und Verschwendung anhand des Begriffs *waste* aufzeigen.⁸¹ *Waste* als Nomen werde laut dem *Oxford English Dictionary* historisch hauptsächlich drei Bedeutungszusammenhängen zugeordnet. Erstens könne es als „desert land“ oder “[a] piece of land not cultivated or used for any purpose, and producing little or no herbage or wood”,⁸² bezeichnet werden. Zweitens stehe es für “Action or process of wasting” oder für “[u]seless expenditure or consumption, squandering (of money, goods,

⁸¹ Vgl. O. A., „waste (n.)“, *Oxford English Dictionary*, Oxford UP, 2024, https://www.oed.com/dictionary/waste_n (zugegriffen am 20.01.2025).

⁸² Ebd.

time, effort, etc.)".⁸³ Drittens umfasse es „Refuse matter; unserviceable material remaining over from any process of manufacture; the useless by-products of any industrial process".⁸⁴ Ins Deutsche lassen sich *waste*, *to waste* oder *wasted* sowohl in die Nomen *Brache*, *Müll* und *Verschwendung* als auch in das Verb *verschwenden* sowie das Adjektiv *verschwendet* übersetzen.⁸⁵ In den drei historischen Anwendungsfällen von *waste* ist eine sich durchziehende Tendenz zum Nutzlosen bzw. Wertlosen erkennbar. Die verschiedenen Übersetzungsmöglichkeiten lassen somit erkennen, dass *waste* unter bestimmten Umständen oder Vorzeichen die Benennung von vergeudeten Orten, Tätigkeiten oder Materialien ermöglicht.

Die Soziologin Myra Hird bringt in Bezug auf Zsusa Gille die Vielschichtigkeit des Begriffs *waste* sowie die Verbindung von Zeitlichem und Materiellem unter kapitalistischen Vorzeichen auf den Punkt:⁸⁶

„Within capitalist societies, waste is often associated with resources out of place that span the gamut of lost work time and incomplete production to the failure to maximise profit through the non-use of potentially usable objects".⁸⁷

Die sprachliche Markierung von etwas als Abfall oder Verschwendung ist so gesehen nicht eindeutig oder selbstverständlich, sondern wird im Zuge von Wertvorstellungen und Bewertung eingeübt. Hird betont den kapitalistischen Bezugsrahmen für mögliche Konzeptionen von *waste* sowie das breite Spektrum an Bedeutungen, das fehlplatziert Ressourcen und den Verlust von potenzieller Arbeitszeit miteinschließt. Der kapitalistische Kontext verweist darauf, dass Abfall und Verschwendung relationale Kategorien sind, deren Bedeutung an den gesellschaftlichen Kontext ihrer Bewertung geknüpft ist. Ich folge hier der Sozialanthropologin Mary Douglas, die eine Verbindung zwischen dem soziokulturellen Kontext und kognitiven Kategorien formuliert. Zwar fokussiert sich Douglas auf die

⁸³ O. A., „waste (n.)“, *Oxford English Dictionary*.

⁸⁴ Ebd.

⁸⁵ Kernerman, Lionel, „WASTE | translate English to German“, *Cambridge Dictionary*, 2014, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-german/waste> (zugegriffen am 24.02.2025).

⁸⁶ Vgl. Gille, Zsuzsa, „Actor Networks, Modes of Production, and Waste Regimes: Reassembling the Macro-Social“, *Environment and Planning A: Economy and Space* 42/5, 2010, S. 1049–1064; zit. n. Hird, „Knowing Waste“, S. 455.

⁸⁷ Hird, „Knowing Waste“, S. 455.

symbolische Kategorie des Schmutzes, jedoch lässt sich eine konzeptionelle Verbindung über die Aspekte der Bewertung, Wertlosigkeit und Überflüssigkeit von Schmutz, Abfall und Verschwendung erkennen:

„Wo es Schmutz gibt, gibt es auch ein System. Schmutz ist das Nebenprodukt eines systematischen Ordnen und Klassifizierens von Sachen, und zwar deshalb, weil Ordnen das Verwerfen ungeeigneter Elemente einschließt.“⁸⁸

Verschwendung ist wie Schmutz, so meine These, ein störendes Überbleibsel sinnstiftender Kategorisierungspraktiken innerhalb einer systematischen Ordnung. Verschwendung markiert sein Objekt als wertlos oder unbrauchbar. Schmutz sei, so Douglas, nicht nur das passive Resultat einer kognitiven Anstrengung, sondern weise gegenüber der Ordnung einen widersprüchlichen Charakter auf, dessen Auflösung einer aktiven Handlung bedarf: „Schmutz verstößt gegen Ordnung. Seine Beseitigung ist keine negative Handlung, sondern eine positive Anstrengung, die Umwelt zu organisieren.“⁸⁹ Praktiken der Reinigung, Säuberung und Entsorgung sind demnach weniger als Mittel zur Rückkehr zu einem neutralen präexistenten Normalzustand zu denken, sondern können als produktive Praktiken verstanden werden, die eine vorherrschende Ordnung oder Vorstellungen von Normalität⁹⁰ innerhalb der Ordnung (re)produzieren und in Stand halten sollen.

Das Schmutzige bedroht das System der Ordnung. Schmutz verhält sich widerständig gegenüber der Ordnung, weil er „eine Residualkategorie ist, die aus unserem normalen Klassifikationsschema herausfällt“.⁹¹ Schmutz verschwinde nicht im Ordnungssystem, sondern führe zu Widersprüchen innerhalb der Ordnung.⁹² Das Verhältnis zwischen Ordnung und Schmutz stellt einen Widerspruch dar, dessen vermeintliche Auflösung über Beseitigungsanstrengungen ermöglicht werden soll. Doch Schmutz verschwindet nicht einfach

⁸⁸ Douglas, *Reinheit und Gefährdung*, S. 52f.

⁸⁹ Ebd., S. 12.

⁹⁰ Für eine kritischen Auseinandersetzung mit medial konstruierten Vorstellungen des Normalen, die einen gesellschaftlichen Normalismus begründen, vgl. Link, *Versuch über den Normalismus*. „Normalismus“ umfasse „die Gesamtheit aller sowohl diskursiven wie praktisch-intervenierenden Verfahren, Dispositive, Instanzen und Institutionen [...], durch die in modernen Gesellschaften Normalitäten produziert und reproduziert werden“. Link, Jürgen, „Normalisierung zwischen Spontaneität und Adjustierung. Mit einem Blick auf die ‚demografische Krise‘“, *Schemata und Praktiken*, Conradi, Tobias u. a., hg. v. Tobias Conradi u. a., Paderborn: Fink 2012, S. 65–82, hier S. 66.

⁹¹ Vgl. Douglas, *Reinheit und Gefährdung*, S. 53.

⁹² Vgl. ebd., S. 212.

durch seine Beseitigung, sondern wird vielmehr in ein anderes Verhältnis überführt. Das Projekt der systematischen Ordnung und der Säuberungspraktiken ist die Herstellung und Konservierung von Wirklichkeit gemäß den Regeln der Ordnung.

Ich schlage vor Verschwendung als Residualkategorie der kapitalistischen Ordnung zu verstehen. Verschwendung ist somit als Bewertung von einem kapitalistischen Bezugsrahmen abhängig, wie oben anhand Hirds Zitat argumentiert wurde. So gesehen ist Verschwendung an die materielle Grundlage gesellschaftlichen Lebens gebunden – der gegenwärtigen Ausprägung des Kapitalismus. Um von der Residualkategorie auf das vorherrschende System der Ordnung schließen zu können, nutze ich eine theoretische Grundlage, die ein solches Verhältnis beschreibt. Die Idee, dass das vorherrschende System unser Denken, unsere Kategorisierungs- und Bewertungsmuster bestimmt, kann schon bei Karl Marx gefunden werden. Marx artikuliert den Zusammenhang zwischen der Weise, wie das gesellschaftliche Leben ermöglicht wird, und unserem Bewusstsein als ein konstitutives Verhältnis:

„Die Produktionsweise des materiellen Lebens bedingt den sozialen, politischen und geistigen Lebensprozeß überhaupt. Es ist nicht das Bewußtsein der Menschen, das ihr Sein, sondern umgekehrt ihr gesellschaftliches Sein, das ihr Bewußtsein bestimmt.“⁹³

Auch wenn ich Marxs materialistischer Schlussfolgerung⁹⁴ nicht widerspreche, ist diese Erklärung für die angestrebte medienkulturwissenschaftliche Perspektive dieser Arbeit nicht ausreichend, weil sie den Anteil der Medien – als Konstituenten von Subjektpositionen – an der Produktion des Bewusstseins, des gesellschaftlichen, kulturellen Seins und dem, was als *Mensch* bezeichnet werden kann, nicht deutlich macht. Denn aus einer medienkulturwissenschaftlichen Sicht, wie Seier sie formuliert, gilt: Die „Herstellung von Verhaltensoptionen und Selbstbezügen“ unterliegen „stets (medien-) spezifischen

⁹³ Marx, Karl, „Zur Kritik der Politischen Ökonomie“, *Marx Engels Werke*, Bd. 13, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, Berlin: Dietz 1961, S. 3–160, hier S. 9.

⁹⁴ Marxistische Theorien stehen wegen ihrer deterministischen Verknüpfung von Kapitalismus und Kultur in der Kritik. Der Anthropologe David Graeber räumt dazu ein: „[A] materialist analysis need not be founded on some notion of determination, but rather, on never allowing oneself to forget that human action, or even human thought, can only take place through some kind of material medium and therefore can't be understood without taking the qualities of that medium into account.“ Graeber, David, *Toward an Anthropological Theory of Value: The False Coin of Our Own Dreams*, New York: Palgrave Macmillan US 2001, S. 83.

Bedingungen“⁹⁵. Es ist die „welterschließende Funktion von Medien“,⁹⁶ die bei der Untersuchung der Möglichkeitsbedingungen von Zeitverschwendung im Zentrum stehen. Der Kapitalismus als vorherrschende Produktionsweise übernimmt dabei die Rolle einer rahmenden Ordnung. Eine Ordnung könne Handlungen Sinn verleihen und sie beschränken, gehe dabei aber mit den Möglichkeiten des Widerstands und der Bewältigung einher.⁹⁷

Bevor ich mich im nächsten Abschnitt der Rolle von Medien bei der Aushandlung von Verschwendung als gesellschaftliche Kategorie zuwende, zeige ich, dass es sich bei Verschwendung um eine bestimmte Art der Abwertung handelt, die einen drohenden Nachteil im individuellen Kapitalismus suggeriert. Als relationale Kategorien der Bewertung sind Abfall und Verschwendung an den gesellschaftlichen Kontext der Bewertung gebunden. Außerdem sind nicht nur „soziale Praktiken und Diskurse“ an der Aushandlung von Wert beteiligt, sondern auch an sie „anschließend und ihnen zugleich vorausliegend, mediale Politiken“.⁹⁸ Soziale Praktiken, Diskurse und mediale Politiken bilden Anordnungen, in denen auf unabschließbare Weise verhandelt wird, „welcher Seite bestimmte Objekte, Verhaltensformen oder Redeweisen zuzurechnen sind“.⁹⁹

Grundlage für die sinnhafte Bewertung ist eine geteilte Konvention von Wert. Woraus sich der Wert einer Sache ergibt, kann je nach zugrundeliegender ökonomischer Theorie variieren. Da ich hier eine kapitalismuskritische Position beziehen möchte, scheint mir Karl Marxs Arbeitswerttheorie passend. Nach Karl Marxs Konzeption der Arbeitswerttheorie habe ein „Gebrauchswert oder Gut [...] nur einen Wert, weil abstrakt menschliche Arbeit in ihm vergegenständlicht oder materialisiert ist“.¹⁰⁰ Computerspielen als Zeitverschwendung bezeichnet nach dieser Theorie die vergeudete Arbeitszeit, in der zunächst keine Ware und kein Gebrauchswert produziert wird.

Der Anthropologe Joshua Reno hinterfragt den Zusammenhang zwischen Abfall, Wert und

⁹⁵ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 35.

⁹⁶ Ebd., S. 34f.

⁹⁷ Vgl. Spies, Thomas/Seyda Kurt/Holger Pötzsch (Hg.), *Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*, Game Studies 5, Bielefeld: transcript 2024, S. 22, <https://mediarep.org/handle/doc/23302> (zugegriffen am 22.05.2024).

⁹⁸ Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 47.

⁹⁹ Ebd.

¹⁰⁰ Marx, Karl, *Marx Engels Werke*, Bd. 23, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, Berlin: Dietz 1962, S. 53.

Verschwendung und formuliert den negativen Wert als Verbindungsstück:

„If value derives from the action invested in something, relative to the actions that go into doing other things, then discard would seem the prototypical objectification of ‚negative value‘, things that are not worth (or ‚waste‘) our time and creative capacities“.¹⁰¹

Der Begriff „negativ value“¹⁰² bezeichne das Gegenteil von positivem Wert, der über den wertbringenden Austausch hergestellt werden kann.¹⁰³ Schmutz und Abfall sind demnach nicht nur wertlos, sondern haben einen negativen Wert, weil die Beschäftigung sowohl Individuen als auch Kollektive daran hindert, andere vermeintlich wertvolle oder wertsteigernde Aktivitäten auszuführen. Folglich kann eine Tätigkeit dann als Verschwendung gelten, wenn unsere Aufmerksamkeit, Zeit und Fähigkeiten von der Herstellung von Wertvollem – Kapital in seinen unterschiedlichen Formen – oder seiner Steigerung abgelenkt werden. Interessant für das Computerspiel ist dabei die individuelle Dimension und die vermeintliche Unfähigkeit, im Zuge von verschwenderisch markierten Tätigkeiten Kapital herzustellen.

1.3 Zeit, Kapital und seine Verschwendung

Auf den Websites *steamdb.info*¹⁰⁴ und *steamtime.info*¹⁰⁵ kann die akkumulierte Gesamtspielzeit eines Spieler*innen-Profiles der Spieleplattform *Steam* abgerufen werden.¹⁰⁶ *Steamdb.info* zeigt neben der Gesamtspielzeit zusätzlich Informationen über den Gesamtwert des Profils,¹⁰⁷ den durchschnittlichen Preis der besessenen Spiele, die durchschnittliche Spielzeit und den durchschnittlichen Preis pro gespielte Stunde. Das besondere an

¹⁰¹ Reno, „Your Trash Is Someone’s Treasure“, S. 30.

¹⁰² Reno leiht den anthropologisch verwendeten Begriff von David Graemers Bezug auf Nancy Munn: Vgl. Munn, Nancy, *The Fame of Gawa*, Cambridge/New York: Cambridge University Press 1986, S. 215–33; Vgl. Graeber, David, *Toward an Anthropological Theory of Value: The False Coin of Our Own Dreams*, New York: Palgrave 2001, S. 83f.; zit. n. Ebd., S. 28.

¹⁰³ Vgl. Graeber, *Toward an Anthropological Theory of Value*, S. 83f.

¹⁰⁴ Djundik, Pavel, „SteamDB: Database of everything on Steam“, ohne Datum, <https://steamdb.info/> (zugegriffen am 01.10.2025).

¹⁰⁵ dedg3, „SteamTime: wasted hours on steam“.

¹⁰⁶ sofern diese Information in den Datenschutzeinstellungen öffentlich gemacht wurde

¹⁰⁷ Dabei kann sowohl der bezahlte als auch der aktuelle Gesamtbetrag unter Berücksichtigung von temporären Ermäßigungen und Preisentwicklungen.

steamtime.info ist dabei, dass die Website neben der Information über die eigene Gesamtspielzeit oder jener von anderen Profilen, die Spielzeiten aller aufgezeichneter Steam-Profile in eine inoffizielle Rangliste überträgt. Diese Rangliste¹⁰⁸ ist unter der Überschrift „wasted hours on steam“ in einem hell hervorgehobenen Feld betitelt mit „Top Wasted“¹⁰⁹ zu finden.

Die Typografie des Schriftzugs „wasted hours on steam“ stellt eine Referenz zur *Grand Theft Auto*-Spielreihe her. Die Schriftart weist eine starke Ähnlichkeit zu der Typografie *Pricedown*¹¹⁰ auf, die seit *Grand Theft Auto III*¹¹¹ für die Titelschriftzüge verwendet wird.¹¹² Weiters lässt sich das Wort „wasted“ mit der *GTA*-Spielreihe in Verbindung bringen, weil es anstelle des konventionellen „Game Over“ aufscheint, wenn die Lebenspunkte des Avatars auf null fallen.¹¹³ Somit bettet sich die Website für wissende Spieler*innen in einen breiteren Computerspiel-Diskurs. Die Funktion der Referenz ist eine „affordance“¹¹⁴ von medialen Dispositiven. Sie ermöglicht Nutzer*innen über ihre eigenen Spielerfahrungen hinaus Assoziationen mit anderen medialen Formaten, Programmen oder Texten herzustellen. Über geteilte Wissensvorräte werden nostalgische aufgeladene Affektzusammenhänge abrufbar.

Die Problematisierung der Zeitverschwendung kann in diesem Kontext als ironisch verstanden werden, da sie die abwertende Bezeichnung in eine Bestenliste verkehrt. Aus der Summe der Spielstunden – der angeblich verschwendeten Zeit – wird ein Wettbewerb. Spielzeiten in eine Rangliste zusammenzufassen ruft die Logik des Wettbewerbs auf, um im Rahmen der Zeitverschwendung gewinnende und verlierende Subjektpositionen zu ermöglichen.¹¹⁵ Unter den Vorzeichen der Konkurrenz und des inoffiziellen Wettbewerbs wird die Zuschreibungen

¹⁰⁸ Ein Blick auf die Profile der Ranglistenführer*innen zeigt, dass sie Rund-um-die-Uhr in Spiele, die nur wenig Spieler*innen-Aktionen benötigen und während der Abwesenheit der Spieler*innen weiterlaufen – eingeloggt sind oder mehrere Spiele parallel ausführen, da teilweise mehr Stunden pro Woche verzeichnet werden, als mit einem einzigen Spiel möglich wären.

¹⁰⁹ dedg3, „SteamTime: wasted hours on steam“.

¹¹⁰ Larabie, Raymond, „Pricedown Font“, *dafont.com*, 2005, <https://www.dafont.com/pricedown.font#null> (zugegriffen am 02.10.2025).

¹¹¹ *Grand Theft Auto III*, Design: DMA Design, Rockstar Games 2001.

¹¹² O. A., „Fonts“, *GTA Wiki*, ohne Datum, <https://gta.fandom.com/wiki/Fonts> (zugegriffen am 15.07.2025).

¹¹³ Vgl. *Wasted screens from every GTA (2020)*, R.: GTA Content Channel, 08.03.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Xfk0zviSSA> (zugegriffen am 15.07.2025).

¹¹⁴ Gibson, James J., „Notes on Affordances“, *Reasons for Realism. Selected Essays of James J. Gibson*, hg. v. Edward Reed/Rebecca Jones, Hillsdale/New Jersey/London: Lawrence Erlbaum 1982, S. 401–418, hier S. 403.

¹¹⁵ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 39–41.

der Zeitverschwendung zwar nicht unterwandert, sondern ermöglicht Subjektpositionen und zeitintensive Spielweisen, die sich an den zeitgreifenden Potenzialen von Computerspielen auf ironische Weise ausrichten.

Wenn diese Websites die Spielzeit und Kosten abrufen, umrechnen und auflisten, um Spielenden einen inoffiziellen Überblick über Parameter ihres Profils zu geben, dann wird dabei auf einen ökonomischen Diskurs zurückgegriffen. Teil dieses Diskurses ist die Idee der Zeitmessung und ihrer effizienten Nutzung. Zeit in linearer Form sei, so der Gesellschaftstheoretiker Jacob Schmidt, ein zentraler Aspekt für den Kapitalismus. Die Verbreitung einer linearen Vorstellung von Zeit hänge mit der kapitalistischen Auffassung von Zeit als Ware und der für den Fordismus sowie den Taylorismus¹¹⁶¹¹⁷ charakteristischen Verwissenschaftlichung von Arbeitsprozessen und der Messung von Arbeitszeit zusammen.¹¹⁸

Die Auffassung von Zeit als Ware – und, wie ich hinzufügen möchte, Ressource – ermögliche es „sie in das kapitalistische Wachstums- und Wettbewerbssystem“ einzuführen.¹¹⁹ Innerhalb einer bestimmten Zeit mehr Output zu generieren oder für einen bestimmten Output weniger Zeit zu benötigen, resultiere in einem gesteigerten Profit und verschaffe zusätzliche Vorteile im Wettbewerb. Es handle sich, laut Schmidt, um eine Logik, die Zeit als komprimierfähig markiere. Leerzeiten während der Arbeitszeit können somit eliminiert und Produktionsakte maximiert werden. Marx bezeichne diesen Verbund an Vorgängen als „Verdichtung“.¹²⁰ Unproduktive Zeitabschnitte, in denen nichts zur Produktion beigesteuert werde, fördern tendenziell den Wettbewerbsnachteil, deshalb gelte es sie zu minimieren.¹²¹

Somit ermöglicht die Spielzeitmessung auf *steamdb.info* und *steamtime.info* die ironisch-nostalgisch affizierte Überwachung, Adjustierung und den Vergleich von Spielzeit entlang von arbeitsökonomischen Praktiken. Zusätzlich haben Spieler*innen die Möglichkeit das eigene

¹¹⁶ Zum Taylorismus und der Effizientisierung von Arbeitsabläufen: Vgl. Taylor, Frederick, *Principles of Scientific Management*, New York: Harper 1911.

¹¹⁷ Vgl. ebd.

¹¹⁸ Vgl. Schmidt, Jacob, *Achtsamkeit als kulturelle Praxis: Zu den Selbst-Welt-Modellen eines populären Phänomens*, Bd. 2, Achtsamkeit - Bildung - Medien, 1. Aufl., Bielefeld: transcript 2020, S. 276.

¹¹⁹ Vgl. ebd.

¹²⁰ Marx, Karl, „Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie“, *Marx Engels Werke*, Bd. 23, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, Berlin: Dietz 1962, S. 432; Vgl. Schmidt, *Achtsamkeit als kulturelle Praxis*, S. 276.

¹²¹ Vgl. Schmidt, *Achtsamkeit als kulturelle Praxis*, S. 276.

zeitintensive Verhältnis zu Computerspielen in einen Wettbewerb zu stellen. Dass Arbeitsförmigkeit von spielerischen Praktiken und die Selbstüberwachung auf Ebene der Zeit auch direkt in Spielen auffindbar ist, möchte ich am folgenden Beispiel zeigen.

In dem kooperativen Computerspiel *Moving Out 2*¹²² müssen Spieler*innen als Umzugshelfer*innen Möbelstücke mal von einem Ort zum anderen, mal vom Umzugswagen ins Haus und umgekehrt tragen. Jedes Haus bzw. Level hat dabei einen individuellen Zeitgeber, der die verbleibende Zeit für den Umzug vorgibt. Läuft der Zeitgeber ab bevor alle Möbel an ihren Platz gebracht wurden, wird der Versuch als Fehlschlag gerechnet und muss wiederholt werden, um im Spiel fortzuschreiten und weitere anspruchsvollere Level freizuschalten. Anspruch wird dabei vor allem über verwinkelte, sich bewegende und schwierig zu navigierende Räume sowie knappe Zeitgeber hergestellt.

Die Spielmechaniken von *Moving Out 2* stellen Spieler*innen unter Zeitdruck. Spieler*innen sind somit angehalten sich zu beeilen, Abkürzungen zu verwenden und die Steuerung ihres Avatars an die sich verändernde Spielwelt anzupassen. Für den Erfolg in anspruchsvolleren Leveln ist es notwendig, im Team kooperativ und mit strategischer Planung vorzugehen. Daran zeigt sich nicht nur der arbeitsförmige Charakter des Spiels, sondern auch, dass der wissenschaftliche Diskurs um effiziente Zeitnutzung in adaptierter Form in die Spielmechaniken eingeflossen ist.

Indem zeitliche Verdichtung Teil der Spielerfahrung wird, beteiligen sich Computerspiele an der „Problematisierung“¹²³ von Zeit als knappe Ressource. Dabei wird jene Rationalität reproduziert, die Computerspiele gesellschaftlich als Zeitverschwendung denkbar und plausibel macht. Spieler*innen werden in Spielsituationen gebracht, in denen sie den strategischen Umgang mit Zeit einüben.¹²⁴ Spielerischer Zeitdruck ermöglicht zwar den Durchlauf der Zustände Dringlichkeit, Anspannung und Entspannung, jedoch werden Strategien der effizienten Zeitnutzung eingeübt, die innerhalb kapitalistischer Logiken der

¹²² *Moving Out 2*, Design: DevM Games/SMG Studio, Team17 2023.

¹²³ Foucault, Michel, „Polemik, Politik, Problematisierungen“, *Dits et Ecrits. Schriften Band IV*, hg. v. Daniel Defert/François Ewald/Jacques Lagrange, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2005, S. 724–733, hier S. 733.

¹²⁴ Zum Einüben von Aspekten des globalen Kapitalismus in Strategiespielen: Vgl. Schröter, Jens, „Notiz über Ökonomie in Computerspielen“, *Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*, hg. v. Thomas Spies/Seyda Kurt/Holger Pötzsch, Bielefeld: transcript 2024, S. 125–132, hier S. 126, <https://mediarep.org/handle/doc/23302> (zugegriffen am 22.05.2024).

Akkumulierung von Reichtum, Optimierung von Arbeitsprozessen und effizienten und produktiven Nutzung von nicht-Arbeitszeit Sinn ergibt.

Wenn es innerhalb der vorherrschenden Ordnung sinnvoll erscheint, die Praxis des Computerspielens als Zeitverschwendung zu bezeichnen, dann lässt sich dabei auch eine Abwertung des Produkts des Computerspielens, der Spielerfahrung, erkennen. Ich möchte in Bezug auf den Soziologen Pierre Bourdieu Computerspielerfahrung als „kulturelles Kapital“¹²⁵ verstehen, dass sich aufgrund ihrer widersprüchlichen Potenziale gegenüber der vorherrschenden Ordnung nicht reibungslos in andere Formen von Kapital transformieren lässt. Meine These dabei ist, dass das Verhältnis der Reibung zwischen Computerspielerfahrung und gesellschaftlichen Normen, Anforderungen und Imperativen zu Gefühlen der Scham führen kann, die zwar aus unterschiedlichen Perspektiven erklärbar sind, aber auf kapitalistische Denkmuster zurückführbar sind. Wie lässt sich Computerspielerfahrung als kulturelles Kapital begreifen und als widerständig im Modell der Kapitaltransformationen verorten?

Zeit sei, so Bourdieu, neben Arbeit der konstituierende Faktor von Kapital und seiner Akkumulation. Dabei könne Kapital die Form von ökonomischen, sozialen oder kulturellen Kapital annehmen und in materieller, inkorporierter, lebendiger oder institutionalisierter Weise angehäuft werden. Kapital könne Profite generieren, wachsen und sich reproduzieren.¹²⁶ Als eine inhärente Kraft von Dingen sei es ein „grundlegendes Prinzip der inneren Regelmäßigkeiten der sozialen Welt“, sodass „nie alles möglich oder gleich unmöglich ist“.¹²⁷ Bourdieus Modell leistet eine Beschreibung der Anhäufung, des Austauschs und der Weitergabe von ökonomischem, sozialem und kulturellem Kapital. Die Prozesse des Kapitals folgen sich historisch wandelnden Regeln, stellen dabei aber Chancenungleichheit her, stabilisieren und reproduzieren Ungleichheit zwischen gesellschaftlichen Gruppen und Akteur*innen.¹²⁸ Das Modell der Kapitalarten zeigt die versteckten Strategien des Kapitals und seiner Reproduktion auf und untergräbt Vorstellungen vermeintlicher meritokratischer

¹²⁵ Bourdieu, „Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital“, S. 53.

¹²⁶ Vgl. ebd., S. 49–51.

¹²⁷ Ebd., S. 50.

¹²⁸ Vgl. ebd., S. 49–51.

gesellschaftlicher Reproduktion:

„Die zu einem bestimmten Zeitpunkt gegebene Verteilungsstruktur verschiedener Arten und Unterarten von Kapital entspricht der immanenten Struktur der gesellschaftlichen Welt, d. h. der Gesamtheit der ihr innewohnenden Zwänge, durch die das dauerhafte Funktionieren der gesellschaftlichen Wirklichkeit bestimmt und über die Erfolgchancen der Praxis entschieden wird.“¹²⁹

Meine Schlussfolgerung aus dem hier beschriebenen Zusammenhang und bisher Diskutierten ist, dass das Kapital als eine systematische Ordnung verstanden werden kann, dessen Logik und Regeln ungleiche soziale Verhältnisse und Abstufungen herbeiführen. Bourdieus Einteilung in die unterschiedlichen Kapitalarten und Unterarten ermöglicht mir den Blick auf die Logik des Kapitals und die daraus folgende strukturelle abwertende Bewertung von bestimmten Tätigkeiten, wie dem Computerspielen, die sich zu den Regeln des Kapitals widerständig verhalten.

Bourdieu schlägt eine Haltung vor, die ökonomisches Kapital als Grundlage der anderen Kapitalarten anerkenne, aber die transformierten Kapitalarten niemals gänzlich auf die ökonomische Ebene reduziere. Die Wirkung der transformierten Kapitalarten hänge nämlich davon ab, wie gut sie ihre Abhängigkeit vom ökonomischen Kapital verbergen. Damit distanziert Bourdieu sich sowohl von einem Ökonomismus, der ökonomisches Kapital als die deterministische Kapitalform verstehe und deshalb andere Kapitalformen vernachlässige. Ebenso grenzt er sich von einem Semiologismus ab, der soziale Beziehungen auf Phänomene der Kommunikation reduziere und dabei aber ökonomisches Kapital als Grundlage ignoriere.¹³⁰

Ich folge hier einer medienwissenschaftlichen Sichtweise, die die Verfertigungen von gesellschaftlichen Machtverhältnissen und die damit zusammenhängenden Bewertungsmuster nicht nur im Sozialen oder Ökonomischen, sondern vor allem im Medialen verortet¹³¹ und die Logik des Kapitals als konstituierenden Faktor mitdenkt. Um die Spuren der kapitalistischen Ordnung in der Bewertung vom Computerspielen als Zeitverschwendung

¹²⁹ Bourdieu, „Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital“, S. 50.

¹³⁰ Vgl. ebd., S. 71.

¹³¹ Vgl. Waitz, Thomas, „LV - 170623 Klassenpolitiken“, *Lernplattform Moodle*, 2023, <https://ufind.univie.ac.at/de/course.html?lv=170623&semester=2023S>.

aufzuzeigen, ist es zunächst hilfreich danach zu fragen, wie die Spuren verdeckt werden.

Die ökonomischen Strukturen im gesellschaftlichen Leben und ihren Praktiken werden, so Bourdieu, institutionell von den Wissenschaften und somit strukturell verdeckt gehalten. Vermeintlich nicht-ökonomische Praktiken unterliegen einer „Euphemisierung“,¹³² die ihren „ökonomischen Charakter“ verberge. Ziel dieses Verbergens sei es, Bereiche des bürgerlichen Lebens, ihre Produktion und Wechselbeziehungen von der offensichtlichen Ökonomisierung der Gesellschaft auszunehmen. Die Ausnahme aus dem Bereich ökonomischer Praktiken ermögliche eine „Sphäre der Uneigennützigkeit“¹³³ und die Auffassung von uneigennützigen bürgerlichen Praktiken, die nicht an die Logik der eigenen Kapitalsteigerung geknüpft scheinen.¹³⁴ Um diese Euphemisierung offenzulegen, könne es ein Projekt sein, „das Kapital und den Profit in allen ihren Erscheinungsformen zu erfassen“.¹³⁵ Der Zusammenhang von Kapital und Macht zeigt sich durch „die Gesetze [...], nach denen die verschiedenen Arten von Kapital (oder, was auf dasselbe herauskommt, die verschiedenen Arten von Macht) gegenseitig ineinander transformiert werden“.¹³⁶

Gegenwärtig scheint sich die Euphemisierung verschoben zu haben. Im Fall von Computerspielen, das sowohl affirmativ als auch abwertend als Zeitverschwendung bezeichnet wird, zeigt sich ein unverhohlener strategischer Umgang mit Zeit und eine Auffassung davon als knappe Ressource. Auch das Computerspielen und seine Paratexte verstecken ihren ökonomischen Charakter nicht. Es werden Spielstunden gezählt, Erfolge und Leistung in Statistiken übersetzt, Rankings aufgestellt und öffentlich ausgestellt.

Allerdings verdecken die Bezeichnungen vom Computerspielen als Zeitverschwendung und unproduktiv, dass die Möglichkeiten für und Zugänge zu einem produktiven Leben ungleich verteilt sind. Die Rede und der Appell vom Produktiv-Sein und der effizienten Zeitnutzung versteckt die materiellen und immateriellen Bedingungen, die begünstigen, dass die Produkte der eigenen Tätigkeiten in andere Kapitalarten transformiert werden können. Produktivität – oder im Umkehrschluss Zeitverschwendung – basiert demnach auf den Möglichkeiten, die

¹³² Bourdieu, „Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital“, S. 52.

¹³³ Ebd.

¹³⁴ Vgl. ebd., S. 51f.

¹³⁵ Ebd., S. 52.

¹³⁶ Ebd.

Produkte der eigenen Praktiken in flüssiges, tauschbares Kapital zu transformieren. Zeitverschwendung markiert und reproduziert zudem Hierarchien kulturellen Kapitals, indem sie die systematische Herabstufung über die Logik der Kapitaltransformation im Bereich des Selbstverständlichen verortet.

Die medialen Koppelungen von Computerspiel und Zeitverschwendung in „wasted hours on steam“,¹³⁷ „A PROFOUND WASTE OF TIME“,¹³⁸ „Why video games aren't a waste of time“,¹³⁹ „Wasting Your Time Since ‘96“¹⁴⁰ und „Video games are a waste of time“¹⁴¹ können unter den vorgelegten Rahmenbedingungen als Appelle zur strategischen „effektive[n] und effiziente[n] Selbstregierung“¹⁴² analysiert werden. Die Anforderung an die zeitverschwendende Person ist, achtsamer mit den verfügbaren Ressourcen insbesondere mit Zeit umzugehen. Dabei sinken ökonomische Diskurse um effiziente Zeitnutzung über das Computerspiel in den Bereich des Selbstverständlichen ab.¹⁴³ Richtet sich die verschwenderische Person nicht nach den Anforderungen aus, droht das Scheitern nicht nur in finanzieller Hinsicht, denn das Scheitern ist der ungleichen Verteilung durch die vorherrschenden Ordnung immanent.¹⁴⁴ In der Bezeichnung der Verschwendung verdeutlicht sich das individuelle Scheitern, tauschbares Kapital sowie Machtverhältnisse zu generieren und in andere Formen von Kapital und Macht zu transformieren.

Die Euphemisierung verstehe ich demnach als Maßnahme zur Instandhaltung der kapitalistischen Ordnung. Zeitverschwendung übernimmt dabei eine Schlüsselfunktion. Indem Zeitverschwendung Prozesse der Auf- und Abwertung von Tätigkeiten über diskursive Koppelungen in den Bereich des Selbstverständlichen und Nichtökonomischen einspeist, verdeckt Zeitverschwendung die ungleichen sozialen Verhältnisse und reproduziert kulturelle

¹³⁷ dedg3, „SteamTime: wasted hours on steam“.

¹³⁸ Vgl. Whistler, „A Profound Waste of Time“.

¹³⁹ „Why video games aren't a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“.

¹⁴⁰ „Gamesville | Wasting Your Time Since ‘96“.

¹⁴¹ [deleted], „Why Video Games are the Biggest Waste of Time“.

¹⁴² Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 56.

¹⁴³ Vgl. Nohr, Rolf F., „Game Studies und Kritische Diskursanalyse“, *Ringvorlesung: Game Studies - Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, ZDV Universität Tübingen 2013, https://timms.uni-tuebingen.de/tp/UT_20130716_001_rvgame_0001 (zugegriffen am 26.09.2025).

¹⁴⁴ Wenn wir uns den Imperativen des Kapitalismus entziehen wollen, müssen wir den eigenen Untergang in Kauf nehmen: Vgl. Bröckling, Ulrich, „Anruf und Adresse“, *Techniken der Subjektivierung*, hg. v. Norbert Ricken/Thomas Alkemeyer/Andreas Gelhard, Paderborn: W. Fink 2013, S. 49–59, hier S. 52.

Hierarchien. Dem Problem der Zeitverschwendung soll dabei mit meritokratischer¹⁴⁵ Selbstführung und unabschließbare Optimierungsanstrengungen begegnet werden. Zeitverschwendung ist somit ein spezifisch neoliberales Problem, wie ich im Folgenden zeigen werde.

1.4 Zwischenstand – *Early Game*

Die medialen Anordnungen rund um das Computerspiel-Dispositiv verhalten sich in unterschiedlich reflektierender Weise zur Problematisierung Zeitverschwendung – von widersprüchlich, ironisch und affirmativ bis verteidigend. An den bisher verhandelten Gegenstandsbeispiele habe ich gezeigt, wie die mediale Bewertung der Zeitverschwendung zum Ausdruck von gouvernementaler Macht, medialer Aktualisierung und nostalgische Affizierung zugunsten eines kapitalistischen Kalküls oder gemeinschaftlichen Potenzial deutlich gemacht. Anhand dem Computerspielen unter Zeitdruck habe ich gezeigt, dass der strategische Umgang mit Zeit auf einen arbeitswissenschaftlichen Diskurs zurückführbar ist. Computerspielen als kulturelles Kapital in dieser Ordnung zu begreifen, macht deutlich, dass es sich nicht reibungslos in die kapitalistischen Tauschprozesse einfügen lässt und ihren Anforderungen widerspricht. Indem ich Zeitverschwendung als eine relationale und widerständige Kategorie einer systematischen Ordnung auffasse, kann ich im Folgenden seine Möglichkeitsgrundlage in der neoliberalen Rationalität verorten.

2 Zeitverschwendung als neoliberale Problematisierung

2.1 Zeitverschwendung als Qualität

Die Spieleplattform *Gamesville*¹⁴⁶ eignet sich als Gegenstand, weil es Zeitverschwendung keinen „negativ value“¹⁴⁷ zuschreibt, sondern zur Qualität von Computerspielen erklärt, indem

¹⁴⁵ Zum Begriff der Meritokratie: Vgl. Littler, Jo, *Against meritocracy: culture, power and myths of mobility*, London, New York: Routledge/Taylor & Francis Group 2018.

¹⁴⁶ „Gamesville | Wasting Your Time Since ‘96“.

¹⁴⁷ Graeber, *Toward an Anthropological Theory of Value*, S. 83f.; zit. n. Reno, „Your Trash Is Someone’s

Diskurse rund um Computerspielen und anderen Mediengebrauch aufgerufen werden. Denn, wie ich im Rahmen dieser Arbeit zeigen möchte, ist für die Analyse des Verhältnisses von Computerspielen zu Zeit und neoliberalen Anforderungen, auch der affirmative Umgang mit Zeitverschwendung interessant, weil es sich meist um Lösungen innerhalb derselben Rationalität handelt, die Computerspiele als Zeitverschwendung plausibel machen und somit keine wirklichen Lösungen sind. Es geht mir nach Foucault darum, „an der Wurzel dieser verschiedenartigen Lösungen die allgemeine Form einer Problematisierung wiederzufinden, die sie möglich gemacht hat - bis hinein in ihren Gegensatz“¹⁴⁸

„Wasting Your Time Since ‘96“ so lautet der Titel-Slogan der Online-Spieleplattform *Gamesville*¹⁴⁹. Auf der Plattform können Glücks- und Minispiele gespielt werden. Neben freiem gratis Spielen, können Spieler*innen sich registrieren und potenzielle Gewinne in Gutscheinkarten tauschen. In dem Blog der der Spieleplattform ist folgende Selbstbeschreibungen zu finden:

„Since 1996, we’ve been working hard at Gamesville to waste your time with the best free online games.

And we take our mandate seriously!

Time is precious and we think you should be able to do what you want with it. And if wasting your time by playing free online games is your thing, then you’re on the right website.

Forget about ‘guilty pleasures’ and enjoy our fun time-wasting games, available for free no download, no registration.

Whether you’re taking a break from a demanding task, waiting your turn in the doctor’s office, or enjoying a weekend on the couch, wasting time is sometimes essential for our mental well-being.

So log out of social media, stop doomscrolling, and discover your new favorite online game instead.

Below, check out my go-to free games in each category when I want to pass the time right here on Gamesville.“¹⁵⁰

Wenn im Selbstbeschreibungstext der Spieleplattform angegeben wird, dass hart dafür gearbeitet wurde, um die Zeit von Spieler*innen zu verschwenden, dann wird mit dieser

Treasure“, S. 28.

¹⁴⁸ Foucault, „Polemik, Politik, Problematisierungen“, S. 733.

¹⁴⁹ „Gamesville | Wasting Your Time Since ‘96“.

¹⁵⁰ Restrepo-Ortega, „Best Online Games To Waste Time | Updated 2025“.

Aussage eine vermeintliche Dichotomie zwischen Arbeit und verschwenderischen Spiel aufgerufen. Diese Trennung ist in Bezug auf die Hybridisierung von Arbeit und Spiel sowie das Herausfordern der Grenzen durch analytische Konzepte, wie „gamification“,¹⁵¹ „playbour“¹⁵² und „workification“¹⁵³ nicht haltbar. Gerade dann, wenn Spieler*innen beim gratis Spielen kein Geld einzahlen, sondern gezielt Werbung erhalten oder sie abspielen müssen, damit sie weiterspielen können, werden sie zu Arbeiter*innen. Aufmerksamkeit wird dabei zur Arbeitskraft die Computerspiele und Spieleplattformen durch bezahlte Werbung Verwerten können. Das Schauen von Werbung sei den gleichen Verwertungsprozessen ausgesetzt, wie Arbeitszeit im Kapitalismus, wie die Kommunikationswissenschaftler*innen Sut Jhally und Bill Livant in Bezug auf Fernsehen aufzeigen:¹⁵⁴ „During programming time (consumption watchingtime), audiences create meaning for themselves. During commercial time (labor watching-time), audiences create meaning for capital.“¹⁵⁵ Der arbeitsförmigen Charakter des Spielens und des beworben-Werdens wird durch die problematisierenden Aufwertung der Zeitverschwendung verdeckt.

Die Spieleplattform *Gamesville* verweist in der Selbstbeschreibung auf das Potenzial der von ihnen angebotenen Spiele Zeit zu verschwenden. Ob Computerspiele Zeitverschwendung sind oder nicht steht in diesem Text nicht zur Frage, denn hier ist klar: „Time is precious and we think you should be able to do what you want with it.“ Die Ansammlung von Spielen auf der Plattform wird durch den Verweis auf die Selbstbestimmung im Umgang mit Zeit als urteilsfreier Raum frei von gesellschaftlichen Anforderungen und Bewertungsmustern markiert. Betonen möchte ich, dass in der hier formulierten Selbstbestimmungsfähigkeit eine Sehnsucht nach individualistischer Handlungsfreiheit angelegt ist. Was hier ausgeklammert wird, ist die ökonomischer Zwänge als Strukturierung und Vereinnahmung von Zeit ausklammert.

¹⁵¹ Deterding, Sebastian u. a., „Gamification: Toward a Definition“, *CHI* 2011, <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.

¹⁵² Kücklich, „Precarious Playbour“, S. 2.

¹⁵³ Ochsner, Beate/Harald Waldrich, „Verspielte Arbeit“. Arbeit und Spiel in der Digitalkultur“, *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft: Arbeit 4.0 Zur Entgrenzung der Arbeit* 73, hg. v. Ursula Von Keitz u. a., 2018, S. 79–94, hier S. 94.

¹⁵⁴ Vgl. Jhally, Sut/Bill Livant, „Watching as Working: the Valorization of Audience Consciousness“, *Journal of Communication* 36/3, 01.09.1986, S. 124–143, hier S. 142.

¹⁵⁵ Ebd.

Für Spieler*innen gilt es sich durch das Vergessen von den Effekten von „guilty pleasures“ bzw. von unangenehmen Gefühlen, wie Schuld oder Scham, freizumachen, die mit der Bezeichnung der Zeitverschwendung und mit Computerspielen einhergehen können. Zeitverschwenden gilt hier als Möglichkeit sich vor Überanstrengung oder Langeweile zu schützen und sei unter nicht ausgeführten Umständen („sometimes“) dem „mental well-being“ zuträglich. Im Gegensatz dazu wird Zeitverschwendung im Kontext von zwanghaftem Computerspiel, wie auf dem *Reddit*-Forum *r/StopGaming*,¹⁵⁶ dazu aufgerufen, um sich strategisch vom Computerspielen zu distanzieren.¹⁵⁷ Damit möchte ich verdeutlichen, dass Zeitverschwendung unter Rückgriff auf unterschiedliche Wissensvorräte, in vielfältigen medialen Anordnungen und zu verschiedenen Zwecken instrumentalisiert wird. In Bezug auf die diskursive Verhandlung des Computerspielens, betont auch der Medienwissenschaftler Patrick Jagoda, dass Computerspiele mehrdeutig adressiert, als Problem konstituiert und ihre positiven Aspekte betont werden. Die diskursive Gegenüberstellung von Sucht und Therapie, stehe für Jagoda, beispielhaft für den mehrdeutigen Status des Computerspielens in der Gegenwart: „at once the poison and the remedy, ideological form and critical agent, omnipresent distraction and purposeful medium.“¹⁵⁸ Durch die ständige Neuverhandlung und (Re)Kombination mit Diskursen oszilliert Computerspielen zwischen Problem und Lösung spätkapitalistischer Lebensentwürfe.

Zeitverschwenderisches Computerspielen wird einer den sozialen Netzwerken zugeschriebenen medialen Praxis, dem „Doomscrolling“, als alternative gegenübergestellt. So wird Zeitverschwendung als spezifische Qualität hervorgebracht. Der Rückgriff auf Diskurse der Selbstregulierung und Mediengebrauchs macht deutlich, dass Medien, die widersprüchlichen Aushandlungsprozessen in Bezug auf ihren Status und ihre gesellschaftliche

¹⁵⁶ O. A., „r/StopGaming“, *reddit*, ohne Datum, <https://www.reddit.com/r/StopGaming/>.

¹⁵⁷ Einwände gegenüber dem Computerspielen werden in folgendem Post auf *r/StopGaming* von einem inzwischen gelöschten Account exemplarisch dargelegt: „‘Video games are a waste of time.’ is an almost universally agreed upon statement. [...] With few exceptions, gaming produces no benefit (tangible or abstract) to you as individual or to your community. You gain no skills, no knowledge, no physical or mental advantage. This in [sic] not entirely unique to gaming, but gaming is by far the worst offender. Your kid isn't going to tell his/her friends, ‘My mom/dad has 10,000 hours on Steam!’ Gaming is extremely time intensive. In 10,000 I could have honed any number of skills. [...] Now, think about your time. What do you remember precisely?“ [deleted], „Why Video Games are the Biggest Waste of Time“.

¹⁵⁸ Jagoda, Patrick, „Playing Through a Serious Crisis: On the Neoliberal Art of Video Games - Post45“, 31.08.2020, S. 2, <https://post45.org/2020/08/playing-through-a-serious-crisis-on-the-neoliberal-art-of-video-games/> (zugegriffen am 23.08.2024).

Situierung ausgesetzt sind. Dabei greifen sie auf andere mediale Anordnungen, Umgangsweisen und Subjektivitäten zurück, um anschlussfähige Subjektpositionen zu ermöglichen.¹⁵⁹ Die Spieleplattform ruft „Doomscrolling“ als Problem von exzessiven Konsum sozialer Medien auf, um sich von anderen medialen Formen abzugrenzen, um ihre Position in der Aufmerksamkeitsökonomie neu zu verhandeln, zu legitimieren und zeitweilig zu stabilisieren. Computerspiele sind dabei selbst Ziel dieser abwertenden Problematisierungen. *Gamesville* legitimiert sich selbst als Spieleplattform, indem sie Computerspiele als Zeitverschwendung affirmativ bestätigt, während sie soziale Netzwerke und die ihnen zugeordneten Nutzungsweisen problematisiert, ihre Schädlichkeit aktualisiert und damit ihren gesellschaftlichen Status destabilisiert.

Die von *Gamesville* aufgerufenen diskursiven Konzepte, um Zeitverschwendung zu legitimieren, sind nicht zufälligerweise Gegenstände von kapitalismuskritischen und neoliberal-analytischen Forschungsfeldern. Selbstbestimmung ist zugleich Versprechen und unabschließbare Anforderung des Neoliberalismus.¹⁶⁰ *Guilty pleasure* hängt als heimliches Vergnügen mit dem individuellen Management von „social debt“¹⁶¹ und der bereitwilligen Verschuldung für die nationale Wirtschaft zusammen.¹⁶² Die Rede von Zeit als wertvoll oder knappe Ressource und die Betonung der gestaltenden Eigenbestimmung decken sich mit „gouvernementale[n] und neoliberale[n] Vorstellungen“,¹⁶³ die, wie Waitz in Bezug auf Alain Ehrenberg zeigt, auch dem therapeutischen Diskurs um mentale Gesundheit zugrunde liegen.¹⁶⁴ Was sich durch diese Verkopplung von Diskursen zieht, ist der Diskurs über gelingendes marktförmiges Verhalten – die neoliberale Rationalität.¹⁶⁵ Im Folgenden werde ich auf die Anforderungen und Subjektivierungsweisen dieser Rationalität eingehen, um Zeitverschwendung darin als vielfältige gouvernemental wirksame Problematisierung verorten zu können.

¹⁵⁹ Vgl. Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 57f.

¹⁶⁰ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 129.

¹⁶¹ Lazzarato, Maurizio, *The making of the indebted man: an essay on the neoliberal condition*, übers. v. Joshua David Jordan, Semiotext(e) intervention series 13, Los Angeles: Semiotext(e) 2012, S. 125.

¹⁶² Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 253f.

¹⁶³ Waitz, Thomas, „Nicht Nichtstun. Über Prokrastination“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 11/2, 2019, S. 171–178, hier S. 173.

¹⁶⁴ Vgl. Ehrenberg, Alain, *Das erschöpfte Selbst: Depression und Gesellschaft in der Gegenwart*, suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1875, 7. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp 2013; zit. n. Ebd.

¹⁶⁵ Zur neoliberalen Rationalität: Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*.

2.2 Die kulturelle Ordnung des Neoliberalismus

In diesem Abschnitt zeige ich, dass Computerspielen und seine Problematisierung als Zeitverschwendung an spezifisch neoliberalen Subjektivierungsprozessen beteiligt sind, stütze ich mich auf das Buch *Die schleichende Revolution: Wie der Neoliberalismus die Demokratie zerstört* von der Politikwissenschaftlerin Wendy Brown. In dem Buch erklärt Brown, dass Neoliberalismus nicht nur als eine Anzahl regierungspolitischer Handlungen, eine kapitalistische Phase oder die Ideologie des freien Marktes zu verstehen sei, sondern eine Analyseperspektive auf eine globale wandelbare Rationalität biete.¹⁶⁶ Brown bezeichnet den Neoliberalismus mit Foucault „als eine Ordnung normativer Vernunft“.¹⁶⁷ Wenn sich diese Ordnung in einer Gesellschaft etabliere, werde sie zu einer „Regierungsrationalität“, die „eine bestimmte Formulierung ökonomischer Werte, Praktiken und Metriken auf jede Dimension des menschlichen Lebens ausdehnt“.¹⁶⁸ Im Rahmen dieser Ökonomisierung werden nicht einfach nur alle Bereiche des Lebens vermarktet, sondern die Logik des Marktes weite sich auf alle Lebensbereiche und Tätigkeiten aus.¹⁶⁹

Diese Ökonomisierung gehe mit einer Subjektivierung von konkurrierenden „Humankapitalien“¹⁷⁰ einher.¹⁷¹ Mit dieser neoliberalen Linse möchte ich die Rolle der Medien in diesen Subjektivierungsprozessen nachvollziehen. Brown beschreibt den Zusammenhang zwischen medialen Praktiken, ihren Funktionen und der Verbreitung neoliberaler Ordnung folgendermaßen:

„Ob durch »follower«, »likes« und »retweets« sozialer Medien, durch Rankings und Ratings für jede Tätigkeit und jeden Bereich oder durch unmittelbarer [sic!] monetarisierte Praktiken, das Streben nach Bildung, Ausbildung, Freizeit, Fortpflanzung, Konsum und

¹⁶⁶ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 19–32.

¹⁶⁷ Ebd., S. 32; Vgl. Brown, Wendy, „Neo-liberalism and the End of Liberal Democracy“, *Theory & Event* 7/1, 2003, S. 39f.

¹⁶⁸ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 32; Vgl. Brown, „Neo-liberalism and the End of Liberal Democracy“, S. 39f.

¹⁶⁹ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 32.

¹⁷⁰ Den Begriff „Humankapital“ bezieht Brown von dem Philosophen Michel Feher, der es als die dominante Subjektivierungsform und das definierende Merkmal des Neoliberalismus bezeichnet. Vgl. Feher, Michel, „Self-Appreciation; or, The Aspirations of Human Capital“, *Public Culture* 21/1, 2009, S. 21–41, hier S. 24; zit. n. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 36.

¹⁷¹ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 32.

weiteren Dingen wird zunehmend als strategische Entscheidungen und Praktiken aufgefaßt, die mit der Steigerung des zukünftigen Werts des zukünftigen Selbst zu tun haben.“¹⁷²

Sich selbst als Humankapital wahrzunehmen ist im Neoliberalismus nicht nur auf Arbeitsbereiche beschränkt, sondern strategische Entscheidungen in Bezug auf den eigenen Wert scheinen in sämtlichen Situationen des Lebens Belohnungen zu versprechen. Strategisches Handeln, vorausschauendes Planen, um vorhersehbare und unvorhersehbare Risiken zu minimieren und zukünftige Erfolge möglichst zu garantieren, sind Praktiken, die in virtuellen Welten nicht nur angewandt, sondern in Computerspielen regelrecht eingeübt und gemeistert werden müssen.

Im Alltag herrsche Neoliberalismus als „raffiniertes gesunder Menschenverstand, ein Realitätsprinzip, das Institutionen und Menschen überall umformt, wo es sich niederläßt, sich einnistet und Bestätigung erfährt“¹⁷³. Wichtig für diese Arbeit ist vor allem die daraus folgende Annahme, dass Neoliberalismus als hegemoniale Rationalität alltägliche Diskurse, Praktiken und Institutionen durchwachse.¹⁷⁴

Eine markante Veränderung zum klassischen ökonomischen Liberalismus, aus dem sich der Neoliberalismus entwickelte, sei die in der neoliberalen Rationalität wirkende Auffassung von Menschen in allen Bereichen als „Homo oeconomicus“.¹⁷⁵ Politisches und ökonomisches Handeln seien nicht mehr getrennt zu betrachten. Alle Bereiche des menschlichen Lebens seien somit als Märkte begreifbar. Innerhalb dieser Märkte, in Institutionen, Beziehungen und Denkweisen, werden wir zu Marktsubjekten assimiliert, die stets auf Wertsteigerung, Selbstoptimierung und Wettbewerb ausgerichtet seien und von Institutionen als „Finanz- und Investitionskapital“¹⁷⁶ behandelt und gehandelt werden.¹⁷⁷

Die von Brown beschriebene Ausbreitung der neoliberalen Rationalität korrespondiert mit

¹⁷² Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 36.

¹⁷³ Ebd., S. 38.

¹⁷⁴ Vgl. ebd., S. 37f.

¹⁷⁵ Ebd., S. 32.

¹⁷⁶ Ebd., S. 35.

¹⁷⁷ Vgl. ebd., S. 35–38.

den von dem Soziologen Ulrich Bröckling beschriebenen „Menschenfassungen“.¹⁷⁸ Gegenwärtigen Formen des „Homo oeconomicus“ seien, so Bröckling, „Konstrukte der Wirtschaftswissenschaften“.¹⁷⁹ Die wirtschaftswissenschaftlichen Unterstellungen äußern sich in gesellschaftlichen Imperativen. Demnach seien wir und sollen wir rationale Akteur*innen werden. Diese Norm entfalte ihre Wirksamkeit über die Härte ihres Sachzwangs:¹⁸⁰ „Dem Gebot, seine Kosten zu senken und seinen Nutzen zu maximieren, entzieht man sich in einer kapitalistischen Gesellschaft nur um den Preis des Untergangs.“¹⁸¹ Folglich kann zeitverschwenderisches Computerspielen bedeuten das eigene Scheitern in anderen Lebensbereichen in Kauf zu nehmen. Doch Computerspielen greift auch auf ökonomische Diskurse zurück, welche an der Konstruktion neoliberal-kapitalistischer Subjekte beteiligt sind.

Wenn uns der Neoliberalismus als Marktsubjekte aufruft, handle es sich dabei um eine Form der Subjektivierung, die „neue Subjekte, Verhaltensweisen, Beziehungen und Welten hervorbringt“.¹⁸² Subjektivierung sei die produktive Seite von zerstörerischen politischen Rationalitäten, wie Brown mit Verweis auf Foucault hervorhebt.¹⁸³ Folgende Subjektivierungsweise sei nach Brown für den Neoliberalismus charakteristisch:

„Innerhalb der neoliberalen Rationalität ist das Humankapital sowohl unser »Sein« als auch unser »Sollen« – als was wir gelten, was wir sein sollten und wozu uns die Rationalität durch ihre Normen und die Konstruktion von Umwelten macht.“¹⁸⁴

Neoliberale Normen regulieren demnach nicht nur die möglichen und sinnvollen Subjektpositionen, sondern wirken sich auch auf unsere Wahrnehmung von Lebensverhältnissen und die darin aufgerufenen Konzepte aus. Brown zeigt die Transformation von Verhältnissen am Beispiel der demokratischen Prinzipien, die von der neoliberalen Rationalität gefährdet und zunehmend zersetzt werden. Die Verlagerung von Begriffen ins Ökonomische, die daraus hervorgehende ökonomisierte Sprache und die dadurch verbreitete

¹⁷⁸ Bröckling, „Anruf und Adresse“, S. 51.

¹⁷⁹ Ebd., S. 52.

¹⁸⁰ Vgl. ebd.

¹⁸¹ Ebd.

¹⁸² Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 38.

¹⁸³ Vgl. ebd.

¹⁸⁴ Ebd.

neoliberale Rationalität führe zur Aushöhlung eines demokratisch geprägten Denkens.¹⁸⁵ Die neoliberale Abwertung von öffentlichen Gütern und der Idee einer gesellschaftlichen Öffentlichkeit führe zu einer antidemokratischen Ausdünnung des öffentlichen Lebens und der Politik.¹⁸⁶

Durch die gegenwärtig vorherrschende Wahrnehmung von Marktakteur*innen als miteinander konkurrierende Humankapitalien, werde die Gleichheit als Modell für Beziehungen von der Ungleichheit verdrängt. Somit verliere die Gleichheit als grundlegendes Prinzip der Demokratie zunehmend an Stellenwert. Ungleichheit setze sich als normale oder normative Begebenheit durch. Brown hebt hervor, dass wenn sich eine Demokratie aus Humankapitalien zusammensetze, keine Gleichbehandlung und kein ebenbürtiger Schutz gegeben sein könne. Stattdessen erfolge eine Aufteilung der Gesellschaft in Gewinner*innen und Verlierer*innen.¹⁸⁷

Diese Spaltung in Profitierende und Benachteiligte suggeriert, so meine Annahme, ein ständiges Vergleichen von Errungenschaften, die einerseits gesellschaftlich normiert sind, aber andererseits aus vermeintlich rein individueller Kraft erlangt werden sollen. Marktsubjekt und Humankapital zu sein bedeutet demnach strukturell eingebunden in Wettbewerbe zu sein, die durch Normen ermöglicht und Institutionen belohnt werden. Die gesellschaftliche Konfiguration des Wettbewerbs legt seinen Marktsubjekten nahe, unabschließbare Verbesserungsanstrengungen auszuführen, die künftige soziale, kulturelle und/oder finanzielle Belohnungen versprechen.

Zwar kann die neoliberal-kapitalistische Ordnung als die Ordnung beschrieben werden, die der Markierung vom Computerspielen als Zeitverschwendung ihren Sinn verleiht, jedoch sind es die medialen Funktionen, welche die diskursive Aushandlung von gesellschaftlicher Auf- und Abwertung erst ermöglichen. Mein Fokus liegt dabei auf der medialen Problematisierung von Zeitverschwendung und den damit verstrickten vorherrschenden Subjektivierungsweisen und den ihnen zugrunde liegenden Rationalitäten.

¹⁸⁵Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 46.

¹⁸⁶ Vgl. ebd., S. 43.

¹⁸⁷ Ebd., S. 39–41.

Mein Argument ist hier nicht, dass Neoliberalismus den Kapitalismus im beispielsweise marxistischen Basis-Überbau-Modell¹⁸⁸ abgelöst hat und wir in Staaten mit neoliberalen politischen Maßnahmen automatisch zu Humankapitalien werden, sondern dass sich die kapitalistische Logik des Marktes in die Institutionen, Beziehungen und alle Lebensbereiche einnistet, wie Brown hervorhebt.¹⁸⁹ In allen Beziehungen wird die spezifische neoliberale Rationalität zum sinnvollen, selbstverständlichen und für die Anforderungen des Lebens förderlichen Handlungsmuster.

Mit dem Hinweis auf die diskursive Verfasstheit der Zeitverschwendung möchte ich die Bezeichnung der zum Natürlichen gemachten neoliberalen Ordnung entreißen und ihre medialen und rationalen Möglichkeitsbedingungen aufzeigen. Neoliberalismus verstehe ich hier nicht als bloße Ideologie, der wir uns nur bewusst werden, sie aufdecken und entschärfen müssen. Vielmehr will ich ihre Wirkmächtigkeit unterstreichen, indem ich die Werturteile dem Bereich des vermeintlich Natürlichen entziehe.¹⁹⁰ Die neoliberale Ordnung durchdringt das Kulturelle (z.B. Computerspiele) und hinterlässt ihre Spuren an vorherrschenden Subjektivierungsformen, indem sie das organisiert, was als Spaß-bringend, wertvoll, spannend, logisch und sinnvoll empfunden werden kann und soll. Browns Linse des Neoliberalismus hilft mir dabei nachzuvollziehen, wie Praktiken, Sprache und Verhältnisse an ein Set von Ideen gebunden sind, das sich in Medien und Institutionen reproduziert.

Der Beschreibungstext von *Gamesville* verortet Computerspiele als Zeitverschwendung, die aber ohne unbehaglicher Gefühle der Schuld gespielt werden sollen, da sie Spaß liefern, Langeweile überbrücken und der mentalen Gesundheit zuträglich sein können. Dieser Argumentation folgend, bedarf Computerspielen einer vermeintlichen *richtigen* Selbstführung. Unter Rückgriff auf die foucaultsche Problematisierung lassen sich „die Künste des Regierens und Sich-selbst-Regierens als strategische Antworten auf historisch disparate Probleme der Menschenführung“¹⁹¹ analysieren. Was sich hier zeigt ist eine Widersprüchlichkeit des Neoliberalismus. Sowohl die affirmative Problematisierung des

¹⁸⁸ Zu einer Erklärung des Basis-Überbau-Modells aus medienkulturwissenschaftlicher Sicht: Vgl. Barker, Chris/Emma A. Jane, *Cultural studies: theory and practice*, 5. Aufl., Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington/DC Melbourne: Sage 2016, S. 64f.

¹⁸⁹ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 31–35.

¹⁹⁰ Vgl. Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 249.

¹⁹¹ Bröckling, „Anruf und Adresse“, S. 50.

zeitverschwenderischen Computerspiels als auch die von *Gamesville* über „Interdiskurse“¹⁹² vorgeschlagenen Umgangsweisen mit dem Problem decken sich mit den gegenwärtigen Aufgaben und Anforderungen an neoliberale Humankapitalien. Mit dem Begriff der Interdiskurse seien nach Jürgen Link nicht abgeschlossene, sondern variabel, flexibel und verbindende Diskurse, wie beispielsweise das unspezifische Normale benennbar.¹⁹³ So übersetze der Interdiskurs im Rahmen von zum Beispiel *popular science* die Spezialsprache in Allgemeinsprache.¹⁹⁴ Die aufgerufenen diskursiven Konzepte bilden somit ein Scharnier zwischen Wissensvorräten und Sich-selbst-Regieren.

Selbst wenn hier Zeitverschwendung nicht als zu überwindendes Problem problematisiert wird, sondern zur Chance des Ausgleichs, der zeitlichen Überbrückung und individuellen Entspannung erklärt wird, wird dadurch die vorherrschende Ordnung reproduziert innerhalb deren Rationalität Zeitverschwendung als plausibel erscheint. Indem Zeitverschwendung als Selbstverständlichkeit hingenommen und reproduziert wird, wird Computerspielen zur Lösung von anderen Problemen und zum Bestandteil einer erfolgreichen Selbstführung erklärt. Was sich dabei formiert sind Subjektpositionen, bestimmte Verhältnisse zu Spiel, Zeit und anderen problematisierten Zusammenhängen, die Spieler*innen einnehmen können oder auch nicht.

2.3 *Guilty pleasures* und das sich-Freimachen von sozialer Verschuldung

Wenn die Spieleplattform *Gamesville* ihre potenziellen Nutzer*innen dazu aufruft sich von „guilty pleasures“¹⁹⁵ gegenüber dem Computerspielen freizumachen, dann wird dabei ein unbehaglicher Konsum problematisiert. Als Rezeptionshaltung charakterisiere sich *Guilty Pleasure* dadurch, dass Rezipient*innen Unbehagen und Scham gegenüber medialen Programmen empfinden, die sie als *schlecht* bewerten, aber dennoch konsumieren wollen.¹⁹⁶ Die Spannung, die diesem Empfinden zugrunde liegt, nennen die Soziologen Charles A. McCoy

¹⁹² Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 50.

¹⁹³ Vgl. ebd.

¹⁹⁴ Vgl. Nohr, „Game Studies und Kritische Diskursanalyse“, ab 28:30.

¹⁹⁵ Restrepo-Ortega, „Best Online Games To Waste Time | Updated 2025“.

¹⁹⁶ Vgl. McCoy/Scarborough, „Watching “bad” television“, S. 48.

und Roscoe C. Scarborough „normative contradiction“.¹⁹⁷ Indem Rezipient*innen etwas als guilty pleasure bezeichnen, akzeptieren sie eine symbolische Grenze zwischen akzeptablem und inakzeptablem Medienkonsum. Gleichzeitig überschreiten sie diese Grenze, indem sie das konsumieren, was sie selbst als negativ bezeichnen.¹⁹⁸ Computerspielen als *guilty pleasures* zu konsumieren, markiert eine Abstufung von legitimen und illegitimen Formen des Spielens, Medienkonsums oder Tätigkeiten im Allgemeinen. Wie McCoy und Scarborough mit Bourdieu erklären, handle es sich bei dem *guilty pleasure*-Rezeptionsmodus um eine angeeignete Form von Kulturkapital, die eine kulturelle Hierarchie voraussetze.¹⁹⁹ Rezipient*innen können sich dadurch in dieser Hierarchie selbstverorten, abheben und reproduzieren diese damit mit. *Guilty pleasure* ist somit eine affizierte Rezeptionsweise, die kulturelle Normen adäquaten Medienkonsums überschreitet und infolgedessen eine Beschämung antizipiert. Zusätzlich ist sie ein Ausdruck kultureller Hierarchisierung, die Spieler*innen von *Gamesville*-Spielen zwar nicht unbedingt einnehmen müssen, der sie sich aber einfach durch Vergessen entziehen sollen.

Diese affizierte Rezeptionsweise möchte ich mit Lazzaratos Begriff „social debt“²⁰⁰ in einen gesellschaftlichen und weiters gouvernementalen Zusammenhang untersuchen. Zwar verwendet Lazzarato den Begriff *social debt* um die gouvernementale Funktion und neoliberale Transformation des Sozialstaats zu beschreiben,²⁰¹ jedoch möchte ich zeigen, dass das Konzept auch für die Analyse von Gefühlen des Unbehagens resultierend aus vermeintlich zeitverschwenderischem Computerspiel im Kontext neoliberaler Gouvernementalität nützlich sein kann, um Verschuldung als Co-Konstituenten zu erfassen.

Social debt bilde das Bindeglied zwischen privater und staatlicher Schulden. Das Soziale sei, nach Lazzarato, nicht getrennt oder distanziert von staatlicher Regierung zu verstehen, sondern sei die korrelierende Ergänzung zu gouvernementalen Techniken:²⁰² „Society is not a primary and immediate reality but part of the modern technology of government, its

¹⁹⁷ McCoy/Scarborough, „Watching “bad” television“, S. 42.

¹⁹⁸ Vgl. ebd.

¹⁹⁹ Vgl. Bourdieu, Pierre, *Distinction*, Cambridge: Harvard University Press, 1984; zit. n. vgl. Ebd., S. 56.

²⁰⁰ Lazzarato, *The making of the indebted man*, S. 125.

²⁰¹ Vgl. ebd., S. 125–128.

²⁰² Vgl. ebd., S. 125.

product.”²⁰³ Indem *social debt* die Verbindung zwischen Privatem und Staatlichen herstellt, werde eine individualisierte Verwaltung von Verhalten ermöglicht.²⁰⁴ Davon ableitend verstehe ich *social debt* als Subjektivierung über die Zugehörigkeit zu einer Gesellschaft, die mit dem Wissen über gesellschaftliche Normen zusammenhängt, wie akzeptiertem Verhaltensweisen und sozial legitimierten Medienkonsum. Diese Form der subjektiven Verantwortung formiere sich über verschiedenen Subjektpositionen, die für die neoliberale Strukturierung der Gesellschaft charakteristisch sind:²⁰⁵

„All the designations of the social divisions of labor in neoliberal societies ('consumer, 'beneficiary,' 'worker,' 'entrepreneur', 'unemployed,' 'tourist' etc.) are now invested by the subjective figure of the 'indebted man,' which transforms them into indebted consumers, indebted welfare users, and, finally, as in the case with Greece, indebted citizens. If it is not individual debt, it is public debt that weighs, literally, on every individual's life, since every individual must take responsibility for it.“²⁰⁶

Neoliberale Subjektivierung entlang von Formen von Verschuldung entfalten sich so gesehen in erster Linie über finanzielle Zwänge. *Guilty pleasure* operiert nicht direkt auf finanzieller Ebene, aber als Problematisierung erinnert sie verschuldete Konsument*innen beim inakzeptablen Medienkonsum an ihre Rückbindung an eine soziale Verantwortung. *Guilty pleasure* als Rezeptionsmodus begegnet Problemen neoliberaler Selbstführung von verschuldeten Konsument*innen. Als inakzeptabel wahrgenommener Medienkonsum wird in eine kulturelle Hierarchisierung umgelenkt und reproduziert diese.

Im Rahmen der neoliberalen Rationalität sei, so Brown, eine Auflösung des gemeinschaftlichen Bewusstseins und die Transformation der Vorstellung von sich für das öffentliche Interesse aufopfernden Staatsbürger*innen beobachtbar. Über die Ökonomisierung von Gemeinwesen und der Entpolitisierung der Wirtschaft bzw. dem Abbau des Sozialstaats werden solidarische Motivationen von wirtschaftlichem Kalkül abgelöst. Staatsbürger*innenschaft richte sich nach wirtschaftlichen Anforderungen und Imperativen sowie nach Wettbewerbsfähigkeit und Wachstum von Nationen aus. Politisch-ökonomische Sparmaßnahmen fordern opferbereite

²⁰³ Lazzarato, *The making of the indebted man*, S. 125

²⁰⁴ Vgl. ebd.

²⁰⁵ Vgl. ebd., S. 38.

²⁰⁶ Ebd.

Staatsbürger*innen, die an die wirtschaftlichen Ziele des Staats abgestimmt sind:²⁰⁷

„Eine tugendhafte Staatsbürgerschaft vollzieht diese Abstimmung; eine schlechte (habgierige öffentliche Angestellte, faule Empfänger von Sozialleistungen oder unnachgiebige Gewerkschaften) tut das nicht.“²⁰⁸

Guilty pleasures sind so gesehen Begleiterscheinungen der imperativen Schuldgefühle, die mit der neoliberalen Rationalität einhergehen. Computerspielen, das sich nicht mit den Anforderungen der *social debt* vereinbaren lässt oder das sich nicht an seiner Tilgung beteiligt, gilt als Verschwendung von Lebenszeit, muss heimlich stattfinden oder läuft Gefahr schamvolle Gefühle auszulösen. Indem *Gamesville guilty pleasures* als überwindbar problematisiert, bietet sie dissidente Selbststeuerung als Lösung auf verschuldete Subjektivierung. Gamesville untergräbt damit vorherrschende kulturelle Hierarchien durch die Computerspiele abgewertet werden, liefert aber keinen Lösungsansatz, der die Ordnung herausfordert. So gesehen sind soziale Schuld bzw. Schulden und die individuelle Anstrengungen sich davon zu befreien nicht nur zentrale Bestandteile neoliberaler Politiken,²⁰⁹ sondern wie ich hinzufügen möchte von neoliberalen Subjektivierungsprozessen.

Dabei wird die „Paradoxie des Neoliberalismus“²¹⁰ deutlich. Der Neoliberalismus sei zwar „allgegenwärtig und universell [...], aber auch uneinheitlich und nicht-identisch mit sich selbst“²¹¹ und bilde unterschiedlichen Formen und Normen aus. Als Ordnung sei Neoliberalismus durchdrungen von Widersprüchen. Die neoliberale Ordnung strukturiere Märkte und regiere Subjekte, von denen sie vorgebe, sie zu befreien.²¹² Die widersprüchliche neoliberale Rationalität ist zugleich Lösung als auch Quelle von unvereinbaren Problemen.

2.4 Zwischenstand – *Mid Game*

In diesem Kapitel habe ich gezeigt, dass Zeitverschwendung ein ambivalenter Effekt von

²⁰⁷ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 253 (E-Book).

²⁰⁸ Ebd., S. 255 (E-Book).

²⁰⁹ Vgl. Lazzarato, *The making of the indebted man*, S. 25.

²¹⁰ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 52.

²¹¹ Ebd.

²¹² Vgl. ebd.

medialen Anordnungen um das Computerspiel ist. Nach der Problematisierung von Verschwendung zu fragen, ermöglichte es mir die medialen Verfahren ins Auge zu fassen, die Zeitverschwendung in strategischen Konfigurationen als Gegenstände des Denkens begründen. Weiters habe ich versucht die im Bereich des vermeintlich Selbstverständlichen liegenden Werturteile über das Verschwendete als soziokulturelle Konstruktion zu enttarnen und ihre Möglichkeitsbedingungen in der neoliberal-kapitalistischen Ordnung zu verorten.

Medien fungieren dabei als Schnittstellen zwischen Subjekt und Gesellschaft, die den Zugriff auf diskursive Wissensvorräte und die Regulierung des Selbst entlang von vorherrschenden Rationalitäten ermöglichen. Dabei werden interdiskursive Aspekte, wie der achtsame Umgang mit den eigenen Ressourcen oder verantwortungsvolles Verhalten als Teil einer Gesellschaft, mit Computerspielen in Verbindung gebracht. In der Problematisierung von Zeitverschwendung zeigt sich die Widersprüchlichkeit der neoliberalen Ordnung, die Freiheit verspricht, während sie Subjekte ihren Anforderungen unterwirft.

Im Folgenden zeige ich, wie Computerspiele als Agenturen neoliberaler Ordnung selbst an ihrer diskursiven und nichtdiskursiven Bearbeitung als zeitverschwenderische Praktiken beteiligt sind, indem sie Diskurse und Strukturen der neoliberalen Ordnung spieltechnisch reproduzieren, in neue Zusammenhänge bringen und Subjektpositionen entlang neoliberalen Aspekten ermöglichen.

3 Computerspiele als Übungsplätze neoliberaler Subjektivitäten

3.1 *Dota 2* und die Möglichkeit zur Optimierung

Vor dem Hintergrund der neoliberal-kapitalistischen Ordnung, welche die Bewertung vom Computerspielen als Zeitverschwendung ermöglicht und auf eine wertsteigernde Selbstführung²¹³ ausgerichtet ist, eignen sich Multiplayer-Online-Battle-Arena (MOBA), wie

²¹³ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 36.

*Dota 2*²¹⁴, *Heroes of the Storm*²¹⁵, *League of Legends*²¹⁶ oder *Smite*,²¹⁷ als Gegenstandsfelder, um mediale Prozeduren zu untersuchen, die an der Verfertigung des Imperativs der produktiven Zeitznutzung beteiligt sind. Die folgende Auseinandersetzung mit *Dota 2* steht stellvertretend für die genannten MOBA-Spiele, welche in Bezug auf die hier relevanten Spielmechaniken einen weitgehend homogenen Gegenstand bilden. Ich habe mich für *Dota 2* entschieden, da ich hier von den oben genannten Spielen am meisten Spielzeit und -erfahrung akkumulieren konnte. Diese gemeinsamen Spielmechaniken werde ich auf ihre Handlungsoptionen prüfen und besonders die Aspekte der spezifischen Zeitlichkeit, des Wettbewerbs und der Leistung als Ausdruck neoliberaler Rationalität herausarbeiten.

In *Dota 2* treten Spieler*innen in Teams von bis zu fünf Spieler*innen gegeneinander an. Jede*r Spieler*in steuert einen einzelnen sich durch seine Fähigkeiten unterscheidenden Avatar auf einer begrenzten symmetrischen Spielfläche. Ziel des Spiels ist es, durch die gegnerischen Verteidigungsanlagen vorzudringen und die gegnerische Basis zu zerstören. Spieler*innen können mit ihrem Avatar gegnerische Vasallen oder Waldwesen töten, um dadurch individuelle Belohnungen bestehend aus Gold und Erfahrung, zu erhalten. Erfahrung gewährleistet bei bestimmten Grenzwerten den Aufstieg des Avatar-Levels. Dadurch steigen die numerischen Attribute des Avatars und es werden Fähigkeiten freigeschalten oder verbessert. Vor den gegnerischen Avataren ein Level-Up zu erreichen, bedeutet einen Vorteil im Kampf gegen gegnerische Avatare. Mit dem Gold können Gegenstände gekauft und kombiniert werden, welche die numerischen Werte der Avatare weiter steigern oder zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Entscheidend für das *Farmen* von Gold ist, dass nur der*die Spieler*in Gold erhält, der*die rechtzeitig den vernichtenden Schlag gegen eine feindliche Einheit ausführen kann. Die rasche Akkumulation von Erfahrung und Gold stellt neben dem Wissen von Spielkonventionen – wie beispielsweise von den verschiedenen Fähigkeiten der 126 Charaktere, von Strategien um Gegner*innen zu kontern und von Optimierungsstrategien des Avatars – den zentralen Hebel für eine erfolgreiche Spielrunde dar. Neue Spieler*innen können Tutorials abschließen, die einen anfänglichen Einblick in die konventionellen

²¹⁴ *Dota 2*, Design: IceFrog/Valve, Valve 2013.

²¹⁵ *Heroes of the Storm*, Design: Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment 2015.

²¹⁶ *League of Legends*, Design: Riot Games, Riot Games 2009.

²¹⁷ *Smite*, Design: Titan Forge Games, Hi-Rez Studios/Tencent Games 2014.

Spielweisen, Ökonomien, Zeitlichkeit und Spielwelt vermitteln.

Der eigene Erfolg oder Misserfolg kann für den Ausgang einer Spielrunde für das gesamte Team entscheidend sein. Im vorgegebenen Wettstreit profitieren Gegner*innen immer von eigenen Misserfolgen. Meist ist dieser Profit durch den unmittelbaren Erhalt von Gold und Erfahrung gegeben, kann sich aber auch in indirekter Weise erst im späteren Spielverlauf offenbaren. Je höher der Grad an Spielerfahrung und der Ranglistenplatz, umso wichtiger wird es einen andauernden Überblick über die gesamte Ökonomie der Spielwelt sowie den aktuellen Spielstand zu haben und Metawissen in eigene Spielentscheidungen einfließen zu lassen, da dies in Vorteilen und höheren Siegeschancen resultiert. Aus dem anfänglichen Spiel voller Überraschungen und dem spielerischen Erlernen von neuen Spielinhalten wird zunehmend die genaue Kalkulation und Abwägung von Wahrscheinlichkeiten und Konventionen innerhalb der aktuellen Spielversion, die sich durch Software-Patches und darin enthaltenen Anpassungen des Spiel-Balancings regelmäßig ändern kann. In Spielpartien von Spieler*innen mit fortgeschrittenem Rang gilt es jeden kleinen Erfolg gegenüber den Gegner*innen zu nutzen, um dem Team dadurch einen Vorsprung im Wettstreit zu verschaffen und diesen über die Phasen des Spiels, die als *early-game*, *mid-game* und *end-game* bezeichnet werden, auszubauen. Durchschnittlich dauern Spielrunden ca. 41 Minuten, wobei nach 30 Minuten erstmalig die Möglichkeit einer einstimmigen Aufgabe des Spiels besteht.

Siege und Niederlagen sowie die erfasste kill-death-assist-Statistik (KDA), die sich aus den Tötungen von gegnerischen Avataren, den eigenen Toden und der Unterstützung bei Tötungen zusammensetzt, werden in individuellen Spieler*innen-Statistiken, Spielhistorien und Ranglisten festgehalten. Über die Anzahl und das Verhältnis von Siegen und Niederlagen wird das Niveau von Spieler*innen ermittelt und in eine Wertungszahl, dem *match making rating* (MMR), übertragen. Über das MMR werden Spieler*innen beim Starten eines Matches automatisch Teams mit einem ähnlichem MMR zugewiesen.

3.2 Meritokratie

Wenn Spieler*innen in *Dota 2* gegeneinander antreten und im vermeintlich fairen Wettbewerb

über 30 Minuten hinweg Gold und Erfahrung sammeln bzw. Gegner*innen daran hindern zu *farmen*, dann bedarf es für diese Handlungen spezifisches Wissen über die Zeitlichkeit und Handlungsmöglichkeiten des Spiels. Obwohl *Dota 2* ein Teamspiel ist, funktioniert das *match making* über das individuelle Verhältnis von Erfolgen und Niederlagen. Damit das Spiel über einzelne Matches hinweg seine vermeintliche Fairness und ausgewogene Ausgangslage behält, werden die Teams bei automatisierter Spielsuche über das MMR zusammengestellt. Die Spielmechaniken von *Dota 2* belohnen Optimierungsanstrengungen. Der suggerierte Fokus auf die unabschließbare Ausbildung und Optimierung der eigenen Spielfertigkeiten deckt sich mit den meritokratischen Vorstellungen neoliberaler Rationalität. Dem Kommunikations- und Medienwissenschaftler Christopher A. Paul zufolge seien Narration und Spieldesign der meisten *AAA games*²¹⁸, auf Leistung und die Belohnung von Können und Mühe ausgerichtet.²¹⁹ Den Zusammenhang zwischen Leistung, Spielmechaniken und Spielweisen formuliert Paul folgendermaßen: „Merit is a key part of the code within games, effectively becoming a central ideology that shapes what games get made and how they are played.”²²⁰ So gesehen überträgt sich die Ideologie der Leistung über wettkampforientierte Spielmechaniken auf die Spieler*innen und ihre möglichen Spielpraktiken.

Doch was macht Meritokratie als Ordnungsmuster von Computerspielen denkbar und möglich? Paul erläutert hierzu zwar, dass die Bewegung zur Meritokratie von Neoliberalismus und Technologie angetrieben werde,²²¹ jedoch möchte ich die kulturelle Verbreitung von Meritokratie als Bestandteil einer neoliberalen Transformation betonen, die sich in den meritokratischen Strukturen von Spielmechaniken ausdrückt und Orte des potenziellen Einübens ermöglicht. Um dies aufzeigen zu können, werde ich zunächst die Charakteristiken von Meritokratie beleuchtet.

Meritokratie biete laut der Soziologin und Kulturwissenschaftlerin Jo Littler das Versprechen sozialer Aufstiegsmöglichkeiten²²² und begünstige „a socially corrosive ethic of competitive

²¹⁸ Der Begriff *AAA games* bezeichnet Computerspiele mit relativ hohem finanziellen Aufwand in Relation zur gesamten Spielindustrie.

²¹⁹ Vgl. Paul, Christopher A., *The toxic meritocracy of video games: why gaming culture is the worst*, Minneapolis [Minnesota]: University of Minnesota Press 2018, S. 2.

²²⁰ Ebd.

²²¹ Vgl. ebd., S. 39.

²²² Vgl. Littler, *Against meritocracy*, S. 3.

self-interest which both legitimises inequality and damages community“²²³. Die Bedingung für diese meritokratische Zersetzung der Gemeinschaft sei der implizierte permanente Zustand des Wettbewerbs zwischen den Personen, wie Littler mit Bezug auf Rebecca Hickman hinzufügt.²²⁴ Insbesondere in ihrer neoliberalen Form baue Meritokratie auf wettbewerbsförmige lineare Systeme sozialer Mobilität. Als ideologischer Mythos verdecke Meritokratie nicht nur Ungleichheiten, sondern auch die Rolle, die Meritokratie als Diskurs in der Beschränkung von sozialer Mobilität spielt. Der meritokratische Mythos der Mobilität schaffe “the idea of a level playing field that does not exist.”²²⁵

In MOBA-Spielen, wie Dota 2, legitimiert sich die vermeintlich faire Ausgangslage über die technischen Abläufe des automatisierten *Matchmakings*. Als meritokratische Spielmechanik verdeckt *Matchmaking*, die ungleichen sozioökonomischen Bedingungen, die nicht nur in Arbeitsumgebungen, sondern auch in Computerspielen, in denen Leistungen belohnt, gemessen und verglichen wird, geltend sind. Im Fall von Computerspielen sei neben der Spielerfahrung ein früher erster Kontakt ausschlaggebend für eine vorteilhafte Ausgangslage: Je früher Spieler*innen mit den Konventionen, Steuerung Spielmechaniken und Synergien in Kontakt kommen, desto wahrscheinlicher sei es, dass sie in weiteren Spielen erfolgreich sind.²²⁶ Zeit ist dabei der entscheidende Faktor über den Spielerfahrung produziert wird.

Unterstützende Spielmodi und anleitende Paratexte von *Dota 2* können, wie der Medienwissenschaftler Tim Glaser gezeigt hat, als Mittel der Standardisierung von Spielweisen und Leistungsdruck beschrieben werden.²²⁷ Für das Entwickler*innenstudio Valve handle es sich dabei um präventive Mechanismen der Abschwächung von negativen Reaktionen auf das Scheitern von Spieler*innen. Diese Maßnahmen sollen nicht nur toxische Kommunikation vorbeugen, sondern den daran gebundenen Status des Spiels und seiner Community schützen.²²⁸ Aus dieser Perspektive wird deutlich, wie neoliberale Rationalität Kulturtechniken durchdringt

²²³ Littler, *Against meritocracy*, S. 3.

²²⁴ Vgl. Hickman, Rebecca, *In Pursuit of Egalitarianism: And why Social Mobility cannot get Us There*, London: Compass 2009; zit. n. Ebd.

²²⁵ Ebd., S. 50.

²²⁶ Vgl. Paul, *The toxic meritocracy of video games*, S. 40.

²²⁷ Vgl. Glaser, Tim, „Dota 2 und die Konvergenz von spielerischer Arbeit und effizientem Spiel. E-Sport, paratextuelle Industrien und Plattformisierung - Paidia“, *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* 21.01.2021, <https://paidia.de/dota-2-und-die-konvergenz-von-spielerischer-arbeit-und-effizientem-spiel-e-sport-paratextuelle-industrien-und-plattformisierung/> (zugegriffen am 11.03.2025).

²²⁸ Vgl. ebd.

und gemeinschaftliches Verhalten gefährdet. Denn Leistung als ein zentrales Element von MOBA-Spielen geht mit wettbewerbsförmigen Erwartungshaltungen gegenüber Mitspieler*innen einher und kann unter Umständen in gemeinschaftsfeindliches Verhalten umschlagen.

Damit Spieler*innen ihre Leistung und Position kontrollieren können, sind entsprechende Spielmechaniken notwendig: Über statistische Übersichten, der Matchzusammenfassungen, Ranglisten, Wertungszahlen, Tutorials, Anleitungen und Avatar-Build-Guides wird eine Form der Selbstüberwachung ermöglicht, die auf die unabschließbare Optimierung der eigenen Fähigkeiten und Leistung ausgerichtet ist. Es handelt sich nach Seier um Formen von „technische[n] Prozeduren“²²⁹, die unter der Verbindung von medialen Wissensvorräten, diskursivierten Konventionen und Hierarchisierungen²³⁰ leistungsorientierte Subjektpositionen im Rahmen eines spielerischen Wettbewerbs ermöglichen, anbieten und im Hinblick auf die Gefahr des Scheiterns anreizen. Wenn Spieler*innen sich über die Spielmechaniken von *Dota 2*, zum Beispiel über ihren Avatar, in der Spielwelt verorten, und eine „subjektive Applikation“ stattfindet, so fallen, laut dem Literaturwissenschaftler Jürgen Link, „Leistungskonkurrenz“ und „Normalisierung“ zusammen und ermöglichen ein „Selbstnormalisierungstraining der Subjekte“.²³¹

Leistungsorientiertes Computerspiel ist nicht nur von normalisierenden, repetitiven Lern- und Arbeitsabläufen geprägt, sondern bilde nach Kirkpatrick, Mazierska und Kristensen entfremdete Arbeiter*innen aus:²³²

„Seduced by the promise of better play, the gamer works harder to achieve goals that are inherently meaningless. This is necessary preparation for a work environment that involves similar procedures – we learn the habits of computer use by playing computer games – involving people personally and drawing directly on their most creative faculties yet denying them ownership of or real control over the results.“²³³

²²⁹ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 42.

²³⁰ Vgl. ebd.

²³¹ Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 358.

²³² Vgl. Kirkpatrick, Graeme/Ewa Mazierska/Lars Kristensen, „Marxism and the computer game“, *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8/2, 01.06.2016, S. 117–130, hier S. 14.

²³³ Ebd., S. 20.

Die mediale Übung und Subjektivierung entlang von arbeitsförmigen Prozessen lässt sich mit Seier in Bezug auf Foucault in der gouvernementalen Zusammenschaltung von „Wissen-Macht-Subjekt“²³⁴ verorten. Die vorgegebenen Spielmechaniken ermächtigen Spieler*innen dazu sich selektiv über spielerische Handlungen und Denkprozesse an die programmierte meritokratische Logik des Spiels anzudocken. Die Spielmechaniken stehen in Verbindung mit diskursiven Wissensvorräten. Im Fall von *Dota 2* handelt es sich dabei um einen ökonomischen Diskurs, der Spieler*innen, Aspekte des arbeitsförmigen Zeitmanagements und das Überwachen von Tabellen und Statistiken im Prozess des Spielens näher bringt. Im Folgenden wird der Wettbewerb als konstruierte Struktur des Spiels untersucht, die mit meritokratischen Spielmechaniken ineinandergreift, indem sie Vorbereitung voraussetzt.

3.3 Wettbewerb

Die Meritokratie als zentrale Ideologie der Spielmechaniken von MOBA-Spielen suggeriert gleiche Ausgangspositionen und Chancengleichheit, um einen vermeintlich fairen Wettbewerb zu ermöglichen. Unterstützt wird die Vorstellung von einem fairen Wettbewerb von den unterschiedlichen offiziellen und inoffiziellen medialen Hilfsmitteln, die individuelle Arbeit an den Spielkenntnissen und Eintrainieren der Ökonomie und Zeitlichkeit abseits des Spiels anleiten und ermöglichen.

Wettbewerb ist, so zeigt sich hier mit Hilfe von Foucault, nichts Gegebenes und nichts Faires, sondern wird angeleitet und unterstützt. Allgemein sei Wettbewerb nach Foucault kein natürliches Phänomen und kein Ergebnis von Instinkten, Verlangen oder Verhalten. Wirksam werde der Wettbewerb erst dann, wenn seine Logik und innere Struktur von den Teilnehmenden beachtet werden. Folglich trete die Wirkung des Wettbewerbs nur unter künstlich vorbereiteten Bedingungen hervor.²³⁵ Demnach gehe es im Wettbewerb „nicht um ein natürliches Spiel zwischen Individuen und Verhaltensweisen“, sondern „um ein formales Spiel zwischen Ungleichheiten“²³⁶. Sobald Wettbewerb nicht mehr als natürliches Verhältnis

²³⁴ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 33.

²³⁵ Vgl. Foucault, Michel, *Geschichte der Gouvernementalität. 2: Die Geburt der Biopolitik: Vorlesung am College de France 1978-1979*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 172f.

²³⁶ Ebd.

verstanden wird, kann er als Spielart einer Rationalität analysiert werden, die nicht nur den Rahmen und die Spielregeln vorgibt, sondern auch die Mittel, mit denen sich die ungleichen Teilnehmenden auf den Wettbewerb vorbereiten können.

Dabei wird deutlich, dass nicht nur der Wettbewerb künstlich fabriziert wird, sondern auch die Teilnehmenden erst über die „Arbeit am Selbst“²³⁷ zu Teilnehmer*innen am Wettbewerb werden können. „Selbstnormalisierungstraining“²³⁸ und Übungen resultieren in „Dimensionen der Selbstführung“²³⁹. Die Handlungsmacht zur Selbstführung sei konstitutiv für das Subjekt. Diese Macht, sich selbst zu führen, beinhalte „ein Moment der Sozialisierung und Disziplinierung“,²⁴⁰ denn schon das Gelingen sei bedingt durch vorausgehende soziale Standards, die das Subjekt übersteigen.²⁴¹

Der spielerische Wettbewerb in *Dota 2* ist somit ein gouvernementales Feld, in dem Fremd- und Selbstregierung ineinandergreifen, wo Rahmenbedingungen, wie vermeintliche Fairness ausgehandelt und hergestellt werden. Dabei werden unabschließbare individuelle Verbesserungsanstrengungen als einseitige Lösung des wettbewerbsförmigen Konflikts suggeriert.

Daran verdeutlicht sich die Ausdehnung der Marktlogik, insbesondere ihre Dimension der Konkurrenz, auf alle Bereiche des Lebens. Konkurrenz findet ihren Ausdruck in den Anforderungen an das Individuum, sich als „Humankapital“²⁴² zu verstehen, dessen Wert und Wettbewerbsfähigkeit gesteigert werden soll. Die Aufgabe vom Humankapital im Neoliberalismus sei, nach Brown, „seine Position im Wettbewerb zu verbessern und wirksam einzusetzen sowie seinen (monetären und nichtmonetären) Bestandwert über all seine Bemühungen und Schauplätze hinweg zu fördern.“²⁴³ Die Anforderungen einer neoliberalen Gesellschaft suggerieren die Selbstüberwachung der Humankapitalien als Unternehmen, die ihren Wert, ihr Rating oder Ranking im Auge behalten sollen.²⁴⁴ Während „die Wertsteigerung

²³⁷ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 41.

²³⁸ Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 358.

²³⁹ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 41.

²⁴⁰ Ebd.

²⁴¹ Vgl. ebd.

²⁴² Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 40.

²⁴³ Ebd., S. 7.

²⁴⁴ Vgl. ebd., S. 39.

des Kapitals durch Investitionen [...] die Beziehung jeder Kapitalentität zu sich selbst [strukturiert]“,²⁴⁵ ist es die Logik des Wettbewerbs, die das Verhältnis von Kapitalien zueinander präge.²⁴⁶

3.4 Teamarbeit

Dota 2 ruft ihre Spieler*innen zwar als Teamspieler*innen auf, die nur unter Kollaboration und strikter normativer Rollenverteilung von *top-lane*, *mid-lane*, *jungler*, *carry* und *support* gemäß Konventionen stattzufinden hat und gelingen kann. Der Begriff *ganking* – verwendet als Abkürzung zu *gang kill* – ist bezeichnend für spielerische Teamarbeit in *Dota 2*. *Ganking* findet statt, wenn beispielsweise der *jungler* sich auf die *top-lane* bewegt, wodurch das Kräfteverhältnis kurzzeitig aufgrund einer Überzahl der Avatare verschoben wird. Durch das Überraschungsmoment kann unter Umständen ein gegnerischer Avatar getötet werden. Verfliegt das Überraschungsmoment und der *jungler* hält sich zu lange auf der *top-lane* auf, hat das wiederum Nachteile in Bezug auf Gold und Erfahrung für das Team. Damit Spieler*innen nicht von einem *gank* überrascht werden, können sie *wards* kaufen und aufstellen. Diese für das gegnerische Team unsichtbaren *Spione*, befreien einen kleinen Bereich für eine bestimmte Zeit vom *fog of war* – dem Nebel außerhalb des Sichtbereichs von Avataren und Teameinheiten. *Wards* können wiederum vom gegnerischen Team mit *counter-wards* aufgedeckt und zerstört werden. Praktiken des *wardings* und *counter-wardings* werden dabei meistens von den unterstützenden Avataren übernommen, die sich nicht so sehr auf das *farmen* konzentrieren müssen.

Das Team und die verteilten Rollen in *Dota 2* sind die suggerierten Verhältnisse zum Erreichen individueller Erfolge. Vernachlässigt ein*e Spieler*in die durch den Avatar und den spezifischen Fähigkeiten übertragene Rolle, kann dies zum Nachteil gegenüber dem gegnerischen Team führen. Dabei zeigt sich, dass individuelles Versagen in Bezug auf die konventionellen, unterstützenden Spielweisen negative Auswirkungen auf das kollektive Ziel

²⁴⁵ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 87 (E-Book).

²⁴⁶ Vgl. ebd. (E-Book).

hat: „Under the logic of a meritocracy, the individualization of play personalizes failure.“²⁴⁷ Indem das Spiel nicht nur jede ungünstige Entscheidung, Positionierung, Vernachlässigung der Lebenspunkte und Manapunkte sowie ungenützte Chance direkt und dynamisch in die Ökonomie des Spiels übersetzt, sondern auch aufzeichnet,²⁴⁸ ermöglicht sie die retrospektive Überwachung einzelner Spieler*innen und ihrer Entscheidungen.

Die Aufzeichnungen können innerhalb des Spielinterfaces abgespielt werden und ermöglichen den vollständigen Überblick über alle Charakter-Werte zu jedem Zeitpunkt des entsprechenden Matches. Diese Replays suggerieren die Analyse von Spieler*innenentscheidungen in Bezug auf ihre Optimierbarkeit. Die meritokratisch strukturierten Spielmechaniken von *Dota 2* belohnen erfolgreiche Teamarbeit, aber bestrafen individuelles Versagen. Computerspiele unterstellen Spieler*innen den gleichen Formen von leistungsfokussierter Performance-Bewertung, wie in Arbeitskontexten.²⁴⁹

Spielstrukturen, die uns zum Teil eines Teams machen und uns Zusammenarbeit innerhalb des Teams als das Mittel zum Erfolg suggerieren, können gemeinschaftsbildende Potenziale zugeschrieben und affirmativ als Beispiele für die sozialen Aspekte des Spielens genannt werden. Allerdings lassen sich Team-Mechaniken in Verbindung mit Verdattung und Speicherung der Entscheidungen als Strukturen erkennen, die neoliberale „Managementtechniken“²⁵⁰ begünstigen und belohnen. Solche unternehmerischen Steuerungspraktiken zielen sowohl auf Staat, auf Unternehmen als auch auf das Subjekt ab. Indem das neoliberale Subjekt Ziel von Managementtechniken wird und solche anwendet, kann es sich gleichzeitig als Teil eines Unternehmens und eigenes Unternehmen entfalten.²⁵¹ Im Rahmen der neoliberalen Transformation werden nach Brown „[z]entralisierte Autorität, Gesetz, Kontrolle, Regeln und Quoten“ durch „vernetzte, teambasierte, praxisorientierte Techniken“ abgelöst und auf „Anreize, Richtlinien und Bezugsnormen“²⁵² ausgerichtet.²⁵³ Die

²⁴⁷ Paul, *The toxic meritocracy of video games*, S. 39.

²⁴⁸ *Dota 2-replays* können innerhalb von sieben Tagen nach dem Match angesehen und heruntergeladen werden, danach werden sie angeblich vom Server gelöscht.

²⁴⁹ Vgl. Kirkpatrick/Mazierska/Kristensen, „Marxism and the computer game“, S. 14.

²⁵⁰ Das Sprechen und die Verbreitung von „Managementtechniken“ hänge, so Brown, mit dem Zusammenfallen von Ökonomisierung und „Governance“ in Bezug auf politische Maßnahmen, Prozessen und Vokabular zusammen. Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 37; vgl. ebd., S. 249 (E-Book).

²⁵¹ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 36f.

²⁵² Ebd., S. 37.

²⁵³ Vgl. ebd.

Transformation von politischen Verhältnissen und Praktiken durchdringt mediale Praktiken und hinterlässt seine Spuren an den durch die Spielmechaniken ermöglichten Subjektpositionen. Die spielerischen Subjektpositionen überschneiden sich in ihren Anforderungen und Anreizen mit denen von neoliberalen Humankapitalien. Im Rahmen der Spielmechaniken von *Dota 2* wird es einem*r Spieler*in ermöglicht sich über seine*ihre verdatete spielerische Leistung zu einem*r begehrten Teamkolleg*in zu machen.

3.5 Bewertung und Ökonomie in *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Bei der folgenden Gegenstandsanalyse liegt der Fokus darauf, wie Spieler*innen über die Interaktion mit dem Avatar in ein Verhältnis mit Spielwelt und Spielzeit gebracht werden, das ein strategisches Management der Ökonomie, Spielwelt und Zeitlichkeit des Spiels erfordert. Ich werde zeigen, dass *The Elder Scrolls V: Skyrim*²⁵⁴ über seine Spielmechaniken Spielweisen sowohl ermöglicht, als auch beschränkt und sich dies in einem strategischen Umgang mit Zeit und den Gegenständen der Spielwelt äußert. *Skyrim* eignet sich als Gegenstand, weil es über sein Mittelalter-Fantasy-Setting eine vermeintliche Distanz zu gegenwärtigen vorherrschenden Ordnungen suggeriert. Meine Analyse soll zeigen, dass in den Spielmechaniken Aspekte der strategische Verwertung, Selbstoptimierung und effektiven Zeitnutzung angelegt sind, die sich in der spielerischen Interaktion entfalten und Spieler*innen mit ökonomischen Denkmustern und Marktlogiken vertraut macht und diese einüben lässt.

Die Folge solcher Spielmechaniken, so meine These, ist eine widersprüchliche Situation, in denen ich meine eigenen spielerischen Handlungen vor dem Hintergrund intensiver Zeitwahrnehmung abwäge. Computerspiele, wie *Skyrim*, reproduzieren auf der Ebene der Spielmechaniken dieselbe Logik, nach der ihr eigener Status in der Gesellschaft als unproduktive Zeitverschwendung markiert wird.²⁵⁵

Im *open-world* Fantasy-Rollenspiel *The Elder Scrolls V: Skyrim* übernehmen Spieler*innen die Rolle und Steuerung eines*r auserwählten Helden*in, welche*r die Region *Skyrim* vor bösen

²⁵⁴ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Design: Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks 2011.

²⁵⁵ Hier wäre interessant danach zu fragen, ob Vergnügen am Spiel mit der kapitalistischen Produktionsweise und der neoliberale Vergesellschaftung zusammenhängt, liegt aber nicht im Umfang dieser Arbeit.

Mächten beschützen und von ihnen befreien soll. Auf dem Weg, um diese Hauptaufgabe abzuschließen, können Nebenaufgaben bewältigt, Belohnungen und Gegenstände eingesammelt, Ausrüstung gekauft und optimiert sowie die Fähigkeiten des Avatars verbessert werden.

"Some may call this junk. Me, I call them treasures." Mit diesem Satz empfangen uns *non-player-characters* (NPCs) in der Rolle von Gemischtwarenhändler*innen, wenn wir mit dem Avatar ihren Laden in *Skyrim* betreten. Bei der Aussage handelt sich um eine zufällig auftretende, sich wiederholende, generische Reaktion. Getreu von Rollenspiel-Genrekonventionen können bei Händler*innen in *Skyrim* Gegenstände ein- und verkauft werden. Fantasy-Rollenspiele wie *Skyrim*, *Diablo II*²⁵⁶ und *Baldur's Gate 3*²⁵⁷ eint, dass Spieler*innen beinahe jeden Gegenstand, der dem Inventar hinzugefügt werden kann, an Händler*innen verkaufen können.

Die Aussage der Händler*innen verweist im Kontext der offenen Spielwelt und der Fülle an aufhebbaren Gegenständen darauf, dass die Unterscheidung zwischen wertvollen und wertlosen Gegenständen Teil der Spielerfahrung sein kann. Was dabei als *treasure* erkannt werden kann, unterscheidet sich je nach Betrachter*in. Die Aussage der Händler*innen problematisiert die Einteilung in wertvolle Gegenstände und wertlosen *junk* als subjektive Unterscheidungsleistung der betrachtenden Person. Spieler*innen werden damit indirekt als Subjekte aufgerufen, deren Projekt es sein kann, innerhalb der Spielwelt Schätze zu finden, sie als solche zu erkennen und somit vom Wertlosem zu unterscheiden.

Der Aussage folgend könne die Einteilung in *junk* und *treasure* losgelöst von Konventionen stattfinden und Spieler*innen können sich, wie der*die Gemischtwarenverkäufer*in vorgibt, über Konventionen hinwegsetzen. Damit kaschiert die Aussage, dass Handel und Wert von Gegenständen in der Spielwelt von *Skyrim* von prädefinierten Parametern abhängt. Die Spielmechaniken erlauben es uns zwar Gegenstände zu sammeln, als Trophäen aufzubewahren, in Vitrinen auszustellen oder zu verkaufen, jedoch ist in *Skyrim* der Verkaufswert für jeden einzelnen Gegenstand, der gefunden und im Inventar abgelegt werden

²⁵⁶ *Diablo II*, Design: Blizzard North, Blizzard Entertainment 2000.

²⁵⁷ *Baldur's Gate 3*, Design: Larian Studios, Larian Studios 2023.

kann, festgelegt und verändert sich nur prozentuell gemessen an der Höhe der Redekunst-Fertigkeit des Avatars. Daran zeigt sich der, von Tobias Unterhuber formulierte, produktive und gleichzeitige beschränkende Zusammenhang von Interaktionsmöglichkeiten und Spielmechaniken, da „dem Computerspiel [...] eine Form von Handeln eingeschrieben [ist], die streng den vorgegebenen Mechanismen und damit Regeln folgen muss, die es selbst festlegt“²⁵⁸. Sowohl Handeln als auch Handel sind an die Vorgaben der Spielmechaniken gebunden und ermöglichen entlang von ökonomischen „Interdiskurs“²⁵⁹ und ästhetischen Prozeduren Interaktions- und Subjektivierungsmöglichkeiten. Spieler*innen treten über den Handel in die Ökonomie von *Skyrim* ein, lernen ihre Parameter und können die eigenen Spielpraktiken entlang von ökonomisch rational bewertenden Entscheidungen adjustieren. *Skyrim* ermöglicht „Selbstprüfung“, „rekursive Arbeit am Selbst“ und ist „steuernde und gesteuerte Instanz zugleich“.²⁶⁰

3.6 Der strategische Umgang mit Ökonomie, Raum und Zeit

Die Rolle des*der Gemischtwarenhändler*in ist Bestandteil einer Ökonomie, deren zentrale Mechanik der beinahe uneingeschränkte Verkauf²⁶¹ von sämtlichen Gegenständen ist. Handel ist dabei nicht an eine vorherrschende Produktionsweise oder Dynamiken wie Angebot und Nachfrage gebunden, sondern auf die Möglichkeit des beidseitigen Verkaufs²⁶² von Gegenständen vereinfacht. Jeder Avatar in *Skyrim* ist somit nicht nur Käufer*in, sondern auch mobile*r Händler*in, welche*r die gefundenen – oft gewaltsam angeeigneten oder gestohlenen – Gegenstände für die Akkumulation von Kapital verkaufen kann.

Avatare,²⁶³ so erklärt die Medienkulturwissenschaftlerin Britta Neitzel, sind gleichzeitig

²⁵⁸ Unterhuber, Tobias, „Emanzipation und Agency: Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung“ 2017, S. 5, <https://miami.uni-muenster.de/Record/b37cb2d7-6db8-4871-ac5e-4cfde6089a11> (zugegriffen am 17.03.2025).

²⁵⁹ Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 50.

²⁶⁰ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 42.

²⁶¹ Die einzigen Gegenstände, die nicht verkauft werden können, sind Quest-Gegenstände, die für die Absolvierung von Aufgaben notwendig sind.

²⁶² Hierbei unterscheidet sich die Handelsmechanik in *Skyrim* von anderen Fantasy-RPGs, wie *Thea 2: The Shattering*, bei denen nur mit Gegenständen getauscht wird. Wobei nicht immer alle Gegenstände tauschbar sind. *Thea 2: The Shattering*, Design: MuHa Games/Eerie Forest Studio, MuHa Games 2019.

²⁶³ Der Begriff Avatar stamme aus einer hinduistischen Erzählung, in der er die weltliche Verkörperung des

Repräsentanten der Spieler*innen und „visuelle Repräsentation eines binären Codes und schließlich von Stromflüssen“.²⁶⁴ Nicht nur das Aussehen des Avatars, sondern auch seine Funktionen und Steuerungsweisen ermöglichen „verschiedene Interpretations- und Anknüpfungsmöglichkeiten“ sowie „unterschiedliche Nähe-Distanz-Verhältnisse“²⁶⁵ zu den Spieler*innen. Das Computerspiel gibt als Programm die visuelle Repräsentation des Avatars, „die möglichen Oberflächensymboliken und [...] die elektronischen Abläufe“ vor und kann daher als „Vor-schrift“²⁶⁶ verstanden werden. Somit prägen Spielmechaniken nicht nur die möglichen Handlungsabläufe, sondern ermöglichen, nach Link, „Applikations-Vorlagen“²⁶⁷ entlang mechanischer und ästhetischer Vorgaben, die „selektiv assimiliert werden können“.²⁶⁸ Unter diesen Vorzeichen können Spieler*innen, so meine These, entlang der Handlungsmöglichkeiten, die Logiken der Spielmechaniken iterativ einüben.

Die Spielmechaniken, bestehend aus dem Erfahrungszuwachs durch Kampf, Aufwerten von Fähigkeiten, Optimierung von Ausrüstung und uneingeschränkter Handel, suggerieren einen Ablauf bestehend aus Aneignung, Verkauf und Akkumulation. Das Projekt des Spiels wird durch die vorgegebenen Interaktionsweisen als eines der gewaltsamen Aneignung problematisiert. Dieser Ablauf wird teilweise durch die Markierung von gestohlenen Gegenständen, die nur bei Hehler*innen verkauft werden können, verkompliziert. Stirbt der besitzende Charakter, so können die Gegenstände ohne die Markierung als gestohlen entwendet werden. Vor allem wird die Aneignung aber durch die Tragfähigkeit des Avatars beschränkt. Übersteigt das Gesamtgewicht der Gegenstände im Inventar die Tragfähigkeit des Avatars, ist dieser überlastet und kann sich nur mehr in Gehgeschwindigkeit bewegen und nicht mehr *Schnellreisen*. Die Tragfähigkeit kann zwar über verschiedene Boni erhöht werden, jedoch bildet sie eine spielmechanische Barriere, welche die Akkumulation von Gold über den Verkauf von gesammelten und gewaltsam angeeigneten Gegenständen erschwert. In Anbetracht der Fülle an verfügbaren Gegenständen, die nach bestimmten Zeitintervallen neu

Gottes Vishnu bezeichne. Der Gott sei dabei in seinem Wirken auf Erden auf die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten seines Stellvertreters angewiesen. Vgl. Neitzel, Britta, „Computerspiele(n): Medium oder (Kultur-)Technik?“, *Die Medien und ihre Technik. Theorien, Modelle, Geschichte*, hg. v. Harro Segeberg, Marburg: Schüren 2004, S. 492–507, hier S. 505.

²⁶⁴ Ebd.

²⁶⁵ Ebd.

²⁶⁶ Ebd., S. 495.

²⁶⁷ Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 57.

²⁶⁸ Ebd.

verteilt werden und deren Güte an das Level des Avatars geknüpft ist, übernimmt die Tragfähigkeit eine regulierende Funktion. Tragfähigkeit beschränkt nicht nur die Möglichkeit alle Gegenstände mitzunehmen, sondern sie markiert auch einen gewissen Grad an vermeintlichem Realismus.²⁶⁹

Indem das Spiel seine Spieler*innen durch die Beschränkung der Tragfähigkeit im Kontext von unbeschränktem Handel vor die Entscheidung stellt, welche Gegenstände aufgenommen werden und können, wird den Spieler*innen ein abwägender Umgang mit dem Wert von Gegenständen, ihrem Gewicht und ihrer späteren Nützlichkeit nahegelegt. Diese Abwägung bringt Spieler*innen in ein indirektes Verhältnis zu der Zeit, die notwendig wäre, um die gefundene Beute zum nächsten Laden zu bringen und zu verkaufen. Zwar gibt es die Möglichkeit einer Schnellreise zu gefundenen Orten und Städten, die den Avatar an den ausgewählten Ort teleportiert, jedoch ist dies nur außerhalb von geschlossenen Räumen möglich. Somit lassen sich die Wege innerhalb einer Höhle oder einem Gebäude sowie die jeweiligen Ladezeiten beim Betreten, Verlassen und *Schnellreisen* nicht überspringen.²⁷⁰

Spieler*innen werden in der Spielwelt von *Skyrim* vor Entscheidungen gestellt, bei denen uns ein strategischer Umgang mit Ressourcen, Gold und Zeit nahegelegt wird. Der Umgang mit den Gegenständen, ihrem Wert, ihrem Gewicht und ihrer Nützlichkeit macht Spieler*innen mit der Ökonomie des Spiels und der mit der Ökonomie zusammenhängenden bewertenden Abwägung von Tätigkeiten – als sinnvoll oder Zeitverschwendung – vertraut. Die Zusammenstellung von Spielmechaniken und spielerischen Handlungsmöglichkeiten spannt ein „reflexionsfähiges Feld“²⁷¹ auf, innerhalb dessen mediale Komponenten, wie das Inventar mit der Fensterübersicht über die numerischen Werte der Gegenstände, an der Entscheidungsfindung der Spieler*innen beteiligt sind. Die mediale Anordnung ermöglicht den

²⁶⁹ Wobei diskutierbar bleibt inwiefern 300 Gewichteinheiten als standardmäßige Tragfähigkeit einem vermeintlichem Realismus nahe kommt, denn der Standard von 300 Gewichteinheiten entspricht dem Äquivalent von 600 vollen Weinflaschen. Ein weiteres Argument kritisch gegenüber einem vermeintlichen Realismus ist, dass die Mitnahme von Gegenständen keine visuelle Repräsentation auf unserem Charakter, wie zum Beispiel ein sich füllender Rucksack oder ein unserem Avatar folgender Wagen voller Gegenstände erfährt.

²⁷⁰ Abhängig von den Spezifikationen des Spielgeräts müssen sich die Spieler*innen der entsprechend ausgedehnten Zeitlichkeit und Räumlichkeit des Ladebildschirms anpassen.

²⁷¹ Engell, Lorenz, „Kinematographische Agenturen“, *Medien denken*, hg. v. Lorenz Engell/Jiri Bystricky/Katerina Krtilova, Bielefeld: transcript 2010, S. 137–156, hier S. 138.

Spieler*innen „Reflexions- und Bewusstseinstätigkeiten“ und wird „raum- und zeitgreifend“,²⁷² indem sie die Spieler*innen ihrer Zeitlichkeit, in Form von Ladebildschirmen, der Dauer von Inventar-Öffnungs-Animationen oder der Bewegungsgeschwindigkeit des Avatars unterwerfen. In dieser reflexionsfähigen Anordnung strukturieren „Agenturen von Ordnung“²⁷³ das Vermittelte sowie Wahrnehmbare und hinterlassen Spuren der spielmechanischen Logik. Was dabei in dieser Analyse erkennbar wird, ist eine von den Interaktionsmöglichkeiten angebotene Haltung gegenüber der Ökonomie und Zeitlichkeit des Spiels sowie die Möglichkeiten, eigene Strategien und Spielweisen zu entwickeln, um mit Wert, Räumlichkeit und Zeitlichkeit von *Skyrim* umzugehen.

Mit Räumlichkeit und Zeitlichkeit verstehe ich die raum- und zeitgreifenden Potenziale von Computerspielen, die Spieler*innen durch die Bewegungsgeschwindigkeit des Avatars in der virtuellen Umgebung in ein Verhältnis zu Zeit bringen. Die Zeitlichkeit ist in Computerspielen, wie *Skyrim*, an die Bewegungsgeschwindigkeit und die räumliche Ausdehnung geknüpft. Die Überwindung der räumlichen Ausdehnung kann zunächst nur in Lauf- und Sprintgeschwindigkeit, später auf dem Pferd, Drachen, im Karren, Schiff oder *Schnellreisen* überwunden werden. Für die schnellere Fortbewegung mit Pferd, Karren oder Schiff muss in der Regel Gold gezahlt werden. Das notwendige Bezahlen für Transportmittel verdeutlicht die beschleunigende Funktion von Geld als Medium, wie sie von den Medienwissenschaftlern Jens Schröter und Till Heilmann in Bezug auf Marx betont wird. Kapital bezeichne eine „eskalierende Beschleunigung“,²⁷⁴ die „als Zwang erscheint, aus Geld stets mehr Geld machen zu müssen“.²⁷⁵ Aus dieser Perspektive erscheint die Beobachtung trivial, dass Geld die Gesellschaft in gleichem Maße antreibt, wie fiktives Gold Spieler*innen im Einzelspieler*in-Rollenspiel antreiben und beschleunigen kann.

Besonders abgelegene Orte in *Skyrim*, wie die unterirdische *Dwemer*-Ruine *Blackreach* und ihre unteren Areale können zunächst nicht über die *Schnellreisen*-Funktion erreicht werden. Erst wenn die unterirdisch blockierten Ausgänge und Aufzüge über Interaktionen zugänglich

²⁷² Engell, „Kinematographische Agenturen“, S. 138.

²⁷³ Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 43.

²⁷⁴ Heilmann, Till A./Jens Schröter, „Zum Bonner Programm einer neokritischen Medienwissenschaft. Statt einer Einleitung“, *Navigationen - Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaften* 2/16, hg. v. Jens Schröter und Till A. Heilmann, 2016, S. 7–36, hier S. 19f.

²⁷⁵ Ebd., S. 20.

gemacht wurden, kann zwischen den an der Oberfläche gelegenen Zugängen hin und her gereist werden. Teil der Spielerfahrung kann somit die Überwindung spielmechanischer Reise- und Bewegungseinschränkungen sein. Mit dem steigenden Spielfortschritt sowie dem Entdecken von Orten, die auch als Schnellreisepunkte fungieren, wird eine vernetzte beschleunigte Bewegung durch die Spielwelt ermöglicht. Der Kulturwissenschaftler Daniel Illger betont mit Fokus auf das Erkunden der Spielwelt, dass sich durch das *Schnellreisen* die Spielwelt von *Skyrim* abstrahiere und auflöse. Was dabei übrigbleibe, sei eine „mechanistische Erfüllungslogik“, die den anfänglichen Zufall der Spielwelt in ein „neoliberales Selbstoptimierungsprogramm für Helden“ verkehre.²⁷⁶

Indem Spielmechaniken uns vor zeitlich motivierte Probleme stellen, wie die Limitierung der Bewegungsgeschwindigkeit bei Überlastung und die eingeschränkte Schnellreisemöglichkeit, wird den Spieler*innen ein strategisch-abwägender Umgang mit den ökonomischen Aspekten und der Zeitlichkeit des Spiels suggeriert. Rollenspiele mit ähnlichen Spielmechaniken, wie *Skyrim*, lassen sich so gesehen als Orte des Trainings von neoliberalen Selbstführungsstrategien beschreiben, wo kapitalistische Aspekte, wie unregulierter Handel, Kosten/Nutzen Abwägungen und effizientes Zeitmanagement eingeübt werden. Dies mag sich je nach Spielweise unterscheiden, allerdings konstituieren die Spielmechaniken die Möglichkeit und Anschlussfähigkeit von diesen bewertenden Spielhandlungen und Subjektpositionen, die in strategischen Praktiken, wie der effizienten Zeitnutzung, aufgehen. Somit kann mit Computerspielen ein strategisches Verhältnis zu Zeit eingeübt werden, das auch ihrer Problematisierung als Zeitverschwendung zugrunde liegt.

3.7 Zwischenstand – *Late Game*

In diesem Abschnitt habe ich gezeigt, dass Spielmechaniken die möglichen Interaktionsweisen begründen, die Spieler*innen in die Lage versetzen, etwas am Zustand des Spiels, der Spielwelt und dem Avatar (der Schnittstelle zwischen Spielwelt und Spieler*in) verändern zu können. Die Möglichkeit dazu, etwas in einer Spielwelt zu tun, reizt noch keine neoliberale

²⁷⁶ Vgl. Illger, Daniel, *Grüne Sonnen: Poetik und Politik der Fantasy am Medium Videospiel*, Cinepoetics Band 9, Berlin ; Boston: De Gruyter 2020, S. 121.

Subjektivierung an. Erst indem Spielmechaniken mögliche Handlungsoptionen an neoliberalen Aspekten – wie meritokratische Strukturen, konkurrenzförmigen Wettbewerb, unternehmerische Teamarbeit, strategischen Umgang mit der Ökonomie und Zeitlichkeit des Spiels sowie der Akkumulation von Kapital und Selbstoptimierung – ausrichten und belohnen, kann eine Subjektivierung entlang der neoliberalen Ausdehnung der Marktlogik auf alle Lebensbereiche, wie auch auf das Computerspielen, erkannt und kritisiert werden. Bei dieser neoliberalen Subjektivierung handelt es sich nicht um die Fabrikation von Marktsubjekten, sondern um das Einüben von und vertraut-Machen mit einem strategischen Selbstbezug und Steuerung, die mit dem Erodieren demokratischer Strukturen in Verbindung gebracht werden kann. Doch dabei handelt es sich nur um eine von vielen Subjektivierungsformen des heterogenen Computerspiel-Dispositiv.

So gesehen sind Computerspielen an der „Re-Aktualisierung“²⁷⁷ der Imperative der effizienten und produktiven Zeitnutzung, die ihre eigene Abwertung als Zeitverschwendung begünstigen, beteiligt. Die Folgen der Bewertung vom Computerspielen als Zeitverschwendung, die widersprüchliche Umstände in denen schamvolles Spiel stattfindet und wie Scham als gouvernementaler Affekt subjektive Adjustierungen anreizt, werden im folgenden Kapitel untersucht.

4 Kollektives schamvolles Spiel, Alibis und gouvernementale Adjustierung

4.1 Spielzeitmessung und Kollektiverung

Anhand einer Community-Statistik zum Computerspiel *Baldur's Gate 3*²⁷⁸ zeige ich, wie Spieler*innen in ein Verhältnis mit Zeit gestellt und damit kollektivierende als auch widerständige Affekte gegenüber neoliberalen Anforderungen zusammengebracht werden. Da das Computerspielen den Imperativ der Produktivität nicht zu bedienen scheint und nicht

²⁷⁷ Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 58.

²⁷⁸ *Baldur's Gate 3*, Design: Larian Studios, Larian Studios 2023.

mit den Identitätsanforderungen des Erwachsen-Seins²⁷⁹ in einer heteronormativen kapitalistischen Gesellschaft vereinbar ist, kann es zu unangenehmen sozialen Gefühlen der Scham kommen.

“Hello, everyone! During the launch weekend, you played a combined 1225 years of Baldur’s Gate 3 – almost as long as it took to make it.”²⁸⁰ Dieser Satz wurde gemeinsam mit einer Spieler*innen-Statistik vom verantwortlichen Entwickler*innenstudio Larian unter dem Titel „Community Update #23: Here's To You“ veröffentlicht.²⁸¹ Das am 3. August 2023 veröffentlichte *Baldur’s Gate 3* generierte laut Statistik am ersten Wochenende seiner Veröffentlichung 10 Mio. Spielstunden. Aneinandergereiht wären das 1225 Jahre, die Spielende an einem Wochenende mit dem Spiel verbrachten. Neben der Gesamt-Spielzeit wurde die verbrachte Zeit in den verschiedenen Spielabschnitten, wie der Charaktererstellung und den unterschiedlichen Akten in Diagrammen visualisiert, nebeneinandergestellt und Prozentanteile von markanten Spielentscheidungen graphisch repräsentiert.

Statistiken und Zeitmessung sind hier nicht nur Informationen, sondern verbinden individuelle Spieler*innen durch Formulierungen wie „Here is to you“, die Aneinanderreihung der kollektiven Spielstunden und zusammenfassende Graphen zu einer gemeinsamen Community. Die Statistik adressiert individuelle Spieler*innen als Teil einer Gemeinschaft. Als Teil dieser Gemeinschaft können und sollen sich die Spieler*innen durch die im Kollektiv verspielte Zeit, ähnliche Spielerfahrungen, unterschiedlichen Spielweisen im gleichen Spiel und über das Teilen der Spielerfahrung innerhalb der Graphik und der Gemeinschaft verorten. Indem Larian Studios für die Community-Statistiken Spieler*innendaten sammeln, Spielverhalten in Graphen bündelt und Spiel-demographische Information bereitstellt, ermöglicht sie Spieler*innen eine Subjektivierung entlang der kollektivierten Spielzeit und Affizierung eigener sowie geteilter Spielerfahrungen und Wissensvorräten. Entscheidend für die hier relevante Subjektivierung ist dabei die Funktionalisierung der Zeitmessung, die diskursive Koppelung mit Arbeitszeit und die Trennung von Spiel und Arbeit. Dabei kann der ökonomische

²⁷⁹Vgl. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 264.

²⁸⁰ O. A., „Community Update #23: Here’s To You“, *Baldursgate3.Game*, 11.08.2023, https://baldursgate3.game/news/community-update-23-here-s-to-you_83 (zugriffen am 29.08.2023).

²⁸¹ Vgl. ebd.

„Spezialdiskurs“²⁸² um Arbeitszeitmessung über die interdiskursive Community-Statistik auf die Ebene des „Elementardiskurses“²⁸³ fließen.²⁸⁴ Als „Technologie der Subjektivierung“²⁸⁵ bezieht sich die Community-Statistik auf kollektive und „systematische Wissensproduktion“,²⁸⁶ also auf geteilte Spielerfahrung und Diskursen wissenschaftlicher Arbeitszeitmessung. Die mediale Anordnung entfaltet ihre Wirkung, indem sie „Sozial- wie Selbsttechnologien“²⁸⁷ ineinandergreifen lässt. Die Subjektivierung findet hier statt, wo das eigene zeitintensive Spielverhalten in den Kontext der Community gestellt werden kann.

Im ersten Akt von *Baldur's Gate 3* haben Spieler*innen die Möglichkeit in einem Konflikt zwischen Goblins und Druiden sich für eine Seite zu entscheiden. Laut Tortendiagramm der Community-Statistik haben sich rund zwei Drittel für die Seite der Druiden entschieden, was in dem Bericht mit dem Satz „In terms of diplomacy players veer on the side of good“²⁸⁸ beschriftet wurde.

Statistische Verfahren, die auf die Verteilung der Proband*innen und die Bildung einer Mehrheit oder eines Durchschnitts ausgerichtet sind, sind Teil der Verdattung der Gesellschaft. Die Verdattung ermögliche „normalistische Prozesse und Adjustierungen“.²⁸⁹ „Normalismus“ bezeichne dabei „die Gesamtheit aller sowohl diskursiven wie praktisch-intervenierenden Verfahren, Dispositive, Instanzen und Institutionen [...], durch die in modernen Gesellschaften *Normalitäten* produziert und reproduziert werden“.²⁹⁰ Im Wesentlichen setze sich Normalismus aus „Statistik, Durchschnittskalkül und Selbstregulierung der Subjekte auf Durchschnitte hin“²⁹¹ zusammen. So gesehen lassen sich statistische

²⁸² Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 50.

²⁸³ Ebd., S. 51.

²⁸⁴ Ich stütze mich dabei auf das „Strukturmodell der Wissenszirkulation im Spiel“ nach dem Medienwissenschaftler Rolf Nohr. Sein Modell sei als Vorschlag zu verstehen, weil im Rahmen des Modells von einer „effektiven Wirksamkeit der implementierten Wissenstrukturen ausgegangen wird“. Nohr, Rolf F., *Die Natürlichkeit des Spielens: vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*, Medien'Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 10, Münster: Lit 2008, S. 102. Das Modell geht also davon aus, dass durch das Spielen ein Wissenstransfer stattfindet. Dies ist aber von der Spielweise oder im Fall der Community-Statistik von der Rezeption abhängig und somit nicht universell gültig.

²⁸⁵ Bröckling, „Anruf und Adresse“, S. 49.

²⁸⁶ Ebd.

²⁸⁷ Bröckling, Ulrich, *Techniken der Subjektivierung*, Brill Fink 2013, S. 49.

²⁸⁸ O. A., „Community Update #23“.

²⁸⁹ Link, „Normalisierung zwischen Spontaneität und Adjustierung. Mit einem Blick auf die ‚demografische Krise‘“, S. 66.

²⁹⁰ Ebd.

²⁹¹ Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 39.

Verfahren als Teile einer medialen Problematisierung begreifen, die Vorstellungen des Normalen hervorbringen, an denen sich Subjekte ausrichten können.

Damit möchte ich unter Rückgriff auf die mikropolitischen Perspektive nach Seier betonen, dass Medien nicht über Begrenzung und Manipulation produktiv werden, sondern Subjektivierung an der „Schnittstelle von Fremd- und Selbstregierung“²⁹² ermöglichen.²⁹³ Der statistische Paratext zu *Baldur's Gate 3* wird so gesehen zur „Gelenkstelle zwischen Einzelnen und Kollektiven“ und zur „Instanz, mit der Subjekte und Kollektive produziert werden“,²⁹⁴ während ihnen ein überwachender Umgang mit der eigenen Spielzeit suggeriert wird.

4.2 Die Ökonomisierung der Zeitlichkeit von Computerspielen

Das affizierende und kollektivierende Potenzial der *Baldur's Gate 3* Statistik liegt in der Diskursivierung der kollektiven Menge an Zeit, die an nur einem Wochenende aufgewendet wurde, um das Computerspielen zu spielen. Der scherzhafte Hinweis auf den nahezu gleich hohen Aufwand an Arbeitszeit, den das Spiel für seine Fertigstellung benötigte – „you played a combined 1225 years of Baldur's Gate 3 – almost as long as it took to make it“²⁹⁵ – stellt die Spielzeit in ein gegensätzliches Verhältnis zur Produktionszeit und aktualisiert damit die vermeintliche Dichotomie zwischen Spielen und Arbeit. Dass das Spielen von *Baldur's Gate 3* selbst arbeitsförmige Prozesse und Strukturen, wie das zeitgreifende Abschließen von Aufträgen im Tausch für Belohnungen in Form von Geld und Gegenständen, miteinschließt, fordert diese Dichotomie jedoch heraus.

Die mögliche Affektion oder Betroffenheit der Spieler*innen hängt hier jedoch weniger mit der Arbeitsförmigkeit des Spiels, sondern mit der diskursiven Gegenüberstellung von *Freizeit* und *Arbeitszeit* sowie *Spieler*in* und *Arbeiter*in* zusammen. Mit Bezug auf den Soziologen James Fulcher betont der Medienwissenschaftler Julian Kücklich, dass *Freizeit* eine Kreation des Kapitalismus sei, die auf die Kommerzialisierung von *Freizeit* zurückführbar sei. Das Neue

²⁹² Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 16.

²⁹³ Vgl. ebd., S. 15f.

²⁹⁴ Ebd., S. 16.

²⁹⁵ O. A., „Community Update #23“.

darin sei in Bezug auf Computerspiele, dass die Spielindustrie nicht nur Unterhaltungstechnologie verkaufe, sondern aus dem Produkt der Freizeitunterhaltung Kapital schlage, indem sie Nutzer*innendaten, Feedback und *Modding*-Communities verwerte.²⁹⁶

So gesehen lässt sich die ambivalente Anordnung von Spiel und Zeit in der Community-Statistik als Marketingstrategien des Entwickler*innenstudios bzw. der Spielindustrie beschreiben. Denn Computerspielen als Waren bilden eine wirtschaftlich lukrative Unterhaltungsindustrie. Das Computerspielen als Praxis sitzt dabei ungemütlich zwischen gesellschaftlicher Bedeutung und Funktion, die ihm diskursiv zugeschrieben oder verdeckt werden. Positive und negative Affektionen entlang von genussvollem Spiel, „Berufspflicht“²⁹⁷ und „Imperativen des Kapitalismus“²⁹⁸ werden vermischt, um diffuse Potenziale der Kollektivierung zu generieren. Denn auch über geteilte unangenehme Gefühle, wie Scham und Schuld kann Gemeinschaft, aber auch mediale Aufmerksamkeit hergestellt werden. Computerspielen wird über sein zeitgreifendes Potenzial und den damit zusammenhängenden Widersprüchlichkeiten zum neoliberalen Kapitalismus hinweg zugunsten von *Baldur's Gate 3* versucht zu legitimieren und zu stabilisieren.

Was die Community-Statistik dabei verdeckt, ist, dass das Studio nicht nur über die gemeinschaftsstiftenden Affekte und der dadurch gesteigerten Aufmerksamkeit für das Spiel profitiert, sondern auch Datenmengen sammelt, die auch für künftige Entwicklungen oder den Weiterverkauf an andere Industriezweige profitabel sind, wie zum Beispiel Spielverhalten und Nutzer*innen-Hardwareinformationen. Spieler*innen werden durch das Spielen zu für das Entwickler*innenstudio Daten generierende Arbeiter*innen. Aus dieser Perspektive erinnert die Messung und Auswertung der Spielzeit mehr an die tayloristische Verwissenschaftlichung von Arbeit und die Messung von Arbeitsabläufen zur Steigerung von Effizienz und Produktivität²⁹⁹ als an bloße *Fun-Facts* über das Spielverhalten. Deutlich wird dabei, dass vor allem die Industrie davon profitiert, wenn zeitintensiver Konsum genutzt, gezählt und in

²⁹⁶ Vgl. Fulcher, James, *Capitalism: a very short introduction*, Oxford: Oxford University Press 2004, S. 8; zit. n. Kücklich, „Precarious Playbour“, S. 9.

²⁹⁷ Weber, Max, *Die protestantische Ethik und der „Geist“ des Kapitalismus*, hg. v. Klaus Lichtblau/Johannes Weiß, Klassiker der Sozialwissenschaften, Wiesbaden: Springer VS 2016 (Orig.: 1904), S. 43.

²⁹⁸ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 141 (E-Book).

²⁹⁹ Vgl. Taylor, *Principles of Scientific Management*; zit. n. vgl. Barker/Jane, *Cultural studies*, S. 223f.

produktivere Prozesse überführt werden kann.³⁰⁰

Damit möchte ich zeigen, dass sowohl Computerspiele als auch das Spielen zunehmend einer Ökonomisierung unterliegen. Sie fungieren als Waren und Experimentierorte für Verkaufsmodelle, wie dem beschränkten Zugang über monatliche Abonnements, Mikrotransaktionen, Glücksspiel durch Wundertüten bzw. Lootboxen oder Pay-to-win-Modellen werden.

In *Magic: The Gathering Arena*³⁰¹, der Online-Adaption des Sammelkartenspiels *Magic: The Gathering*,³⁰² können spielfortschritt-beschleunigende Mikrotransaktionen mit Echtgeld getätigt werden. In dem Computerspiel können Spieler*innen gegeneinander oder gegen computergesteuerte Gegner*innen antreten. Wenn Spieler*innen im Rahmen einer Spielpartie eine der täglichen Aufgaben abschließen, wie beispielsweise eine bestimmte Anzahl an grünen Karten spielen, erhalten sie dafür *Gold*. Mit dem *Gold* können weitere Kartenpakete erworben werden, in denen eine fixe Anzahl an zufälligen Karten eines bestimmten Sets enthalten sind. Einzelne Karten können nach Wahl, jedoch nur mit *Wild-Cards* erworben werden. *Wild-Cards* sind immer wieder nach einer vorgegebenen Anzahl an geöffneten Kartenpakete zusätzlich in einem Paket enthalten. Mit Echtgeld können *Wild-Cards*-Bündel direkt erworben werden. Zusätzlich kann Echtgeld in *Gems*, einer weiteren in-game Währungen, umgetauscht werden. Mit *Gems* können Kartenpakete, Tickets für temporäre Spielformate und kosmetische Gegenstände, wie Kartenrückseiten, Haustiere und Avatare, gekauft werden. Zwar können viele Kartenpakete auch mit *Gold* bezahlt werden, dieses muss jedoch erst erspielt werden. Zusätzlich sind die täglichen Aufgaben begrenzt, wodurch nur beschränkte Beträge von Gold pro Tag erspielt werden können.

Mikrotransaktionen ermöglichen somit die zeitliche Überbrückung der Spieldauer, die notwendig wäre, um das notwendige *Gold* zu erspielen. *Wild-Cards* und *Gems* beschleunigen den Spielfortschritt und können durch den Erwerb von besonders seltenen, stärkeren Karten zu einem Vorteil in Spielpartien gegen andere Spieler*innen führen. Spieler*innen die kein Echtgeld *investieren* müssen mehr Zeit *investieren* um den gleichen Spielfortschritt, wie

³⁰⁰ Vgl. Goetz, „Coin of Another Realm“.

³⁰¹ *Magic: The Gathering Arena*, Design: Richard Garfield, Wizards of the Coast 2019.

³⁰² *Magic: The Gathering*, Design: Richard Garfield, Wizards of the Coast 1993.

bezahlende Spieler*innen zu erlangen. Dieses spielerische Verhältnis ist nicht nur ein Verweis, sondern ist Ausdruck von sozialen Ungleichverhältnissen im Kapitalismus, wie die Ungleichverteilung von Kapital. Dabei leitet *Magic: The Gathering Arena* eine unverdeckte Klassenbildung von zahlenden und nicht-zahlenden Spieler*innen an, die im gleichen Wettbewerb, aber mit unterschiedlichen Ausgangslagen gegeneinander antreten sollen.³⁰³ Bei der spielmechanischen zeitlichen Zügelung des Spielfortschritts handelt es sich somit um eine Ökonomisierung des Computerspielens, die zugunsten von kapitalistischem Profit die Klassengesellschaft reproduziert.

Anzumerken ist, dass Spieler*innen nicht wirklich die Dinge erwerben, für die sie bezahlen. Zum Verkauf steht lediglich eine Lizenz, die zur Verwendung einer Karte, eines Haustiers oder Avatars innerhalb des Programms berechtigt und zwar nur, solange die Online-Server des Computerspiels in Betrieb sind. Der erspielte oder erkaufte Spielfortschritt ist also nur innerhalb des Ökosystems des Spiels gültig. Während das Erspielen von Spielfortschritt einen zeitintensiven und arbeitsförmigen Charakter aufweist, wird dabei nichts direkt Verkaufbares erspielt. Spieler*innen können lediglich an Meisterschaften teilnehmen und Preisgeld gewinnen oder ihre Spiel-Accounts verkaufen. Letzteres bei dem in Spielfortschritt geronnene Spielzeit in ökonomisches Kapital getauscht werden kann, verstößt meistens gegen die Nutzungsbedingungen der jeweiligen Spiele und wird durch das Sperren von gehandelten Accounts versucht zu unterbinden. Das Produkt des Spielens lässt sich in solchen Fällen nur unter negativen Sanktionen von Seiten der Ordnung einlösen. Daraus folgere ich, dass das Spielen aus Sicht der kapitalistischen Spielindustrie zumindest für die Spieler*innen unproduktiv bleiben soll, während es von der Industrie verwertet wird.

Anders verhält es sich mit kreativen Formen des Spiels, die über die Grenzen des Spiels hinausgehen oder kreative Werkzeuge innerhalb des Spielprogramms aufgreifen. Mit dem Begriff „playbour“³⁰⁴ weist uns Kücklich darauf hin, dass Praktiken des Spielens, vor allem die des *moddings*, bei dem Spielinhalte oder Spielmechaniken von veröffentlichten Spielen verändert oder hinzugefügt werden, von der Computerspielindustrie kommodifiziert werden. Etablierte *Modding*-Communities würden dem Spiel dabei helfen sich als Marke zu etablieren

³⁰³ Zur Produktion von Klassenverhältnissen in free-to-play-Spielen: Vgl. Serada, „Sind Free-to-play-Spiele böse?“

³⁰⁴ Kücklich, „Precarious Playbour“, S. 2.

und den Verkauf folgender Spiele vereinfachen. *Mods* erzeugen neben einer Spieler*innenbasis und potenzieller Aufmerksamkeit für das Spiel, zusätzliche Inhalte für das Grundspiel, die seine Verkaufsbeständigkeit erhöhen, wobei sich der Kreis zwischen Produzent*innen und Konsument*innen schließt, indem die Spieler*innengemeinschaft und ihre Wünsche berücksichtigt werden.³⁰⁵

Ich möchte darauf hinweisen, dass die Dynamiken, mit denen Computerspiele in das Innere von produktiver Ökonomie eingebettet werden, vielfältig sind und sich nicht auf Marketing- und Verkaufskonzepte beschränken. Mit Bezug auf Dyer-Witheford und de Peuter betont Goetz den geradezu paradigmatischen Status des Computerspielens für das „global Empire“, dessen zentrale Manifestierung „immaterial labor“³⁰⁶ sei.³⁰⁷ *Immaterial labor* bezeichne Arbeitsformen, die immaterielle Produkte generieren. Dies umfasse Informationen, Kommunikation, Beziehung oder Affekte. Das besondere Merkmal von *immaterial labor* sei dabei die Verknüpfung der Produktion von Subjektivität mit der Produktion von Dingen.³⁰⁸ In diesem Zusammenhang seien Computerspiele mediale Begleiterscheinungen des Wandels von fordistischer zu post-fordistischer, immaterieller, verspielter Lohnarbeit. Begriffliche Erscheinungen dieses Wandels, wie „digital freedom“,³⁰⁹ verdecken die sich verschärfende Ausbeutung von immaterieller Arbeit.³¹⁰

Computerspielen erzeugt als immaterielle Arbeit Spielerfahrung. Die Akkumulation der Spielerfahrung kann zeitintensiv und teuer sein. Als „inkorporiertes Kulturkapital“³¹¹ lässt sich Spielerfahrung aber nicht reibungslos in andere Kapitalarten transformieren. Die Verarbeitung von Spiel auf den Punkt bringend schreibt Goetz: „[G]aming’s current free-to-watch and free-to-play world is constructed through immaterial labor. It is highly profitable for some. It is labor for all.“³¹²

³⁰⁵ Vgl. Kücklich, „Precarious Playbour“, S. 5–8.

³⁰⁶ Dyer-Witheford, Nick/Greig De Peuter, *Games of empire: global capitalism and video games*, Electronic mediations 29, Minneapolis: University of Minnesota Press 2009, S. 4.

³⁰⁷ Vgl. ebd.; zit. n. Goetz, „Coin of Another Realm“.

³⁰⁸ Vgl. Dyer-Witheford/De Peuter, *Games of empire*, S. 4.

³⁰⁹ Ebd.

³¹⁰ Vgl. Goetz, „Coin of Another Realm“.

³¹¹ Bourdieu, „Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital“, S. 55.

³¹² Goetz, „Coin of Another Realm“.

4.3 Kindlichkeit, Anforderungen an Erwachsene und queere Scham

Obwohl beim Computerspielen Datenmengen generiert und von der Unterhaltungsindustrie verwertet werden, wird Computerspielen in unserer neoliberalen westlichen Gesellschaft³¹³ als Zeitverschwendung problematisiert und wie der Medienwissenschaftler Sebastian Deterding argumentiert, wird Spielen im Allgemeinen dem Bereich des Kindlichen und der weitgehend unproduktiven *Freizeit* zugeschrieben. Die Markierung vom Spiel als kindisch beruhe auf der Auffassung, dass Spielen auf verantwortungslosen Genuss ausgerichtet, unproduktiv und unachtsam gegenüber sozialen Normen sei.³¹⁴ Erwachsen-Sein hingegen umfasse als Identitätsanspruch stabile Werte, Verbindlichkeit, Selbstregierung unter Achtsamkeit gegenüber anderen und sozialen Normen sowie das Vermögen und Anliegen sich selbst und Angehörige zu erhalten, so hebt Deterding unter Bezugnahme Jeffrey Arnetts Erwachsenenwissenschaft hervor.³¹⁵ Spiel und Erwachsen-Sein erheben demnach Anspruch auf fundamental unterschiedliche Vorstellungen von Identität.³¹⁶ So gesehen können unangenehme Gefühle, die beim Computerspielen von Erwachsenen entstehen können, auf die Spannungsverhältnisse zwischen dem gesellschaftlichen Status des Computerspielens und dem gemäß sozialer Normen erwarteten Verhalten eines Erwachsenen zurückgeführt werden können.

Während Deterding sich in der Frage nach schamvollen Spiel auf die Unvereinbarkeit der Identitätsansprüche von Spiel und Erwachsen-Sein konzentriert, formuliert der Medienwissenschaftler Christopher Goetz Computerspielen als „queer economy“.³¹⁷ Computerspielen widersetze sich einem „reproductive futurism“,³¹⁸ unterwandere hegemonialen Formen des Handels, Konsums und die Entwicklung zu einem*(re)produktiven

³¹³ Da alle Gegenstandsbeispiele, die ich in der vorliegenden Arbeit bespreche und sich um die Problematisierung von Zeitverschwendung drehen, dem europäischen oder US-amerikanischen Raum zugeordnet werden konnten, spreche ich hier von einer westlichen Gesellschaft.

³¹⁴ Vgl. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 264.

³¹⁵ Vgl. ebd., S. 263.

³¹⁶ Vgl. ebd., S. 264.

³¹⁷ Goetz, „Coin of Another Realm“.

³¹⁸ Edelman, Lee, *No Future: Queer Theory and the Death Drive*, Durham/London: Duke University Press 2004, S. 3; zit. n. Goetz, „Coin of Another Realm“.

Teilnehmer*in einer heteronormativen Gesellschaft.³¹⁹ Schamvolles Spiel weise dabei strukturelle Ähnlichkeiten zu queeren Erfahrungen von Scham in heteronormativen Umgebungen auf.³²⁰

Kindlicher Konsum und Computerspielen seien beide, so lässt sich mit dem Goetz ergänzen, von den gleichen Aspekten der Verschwendung und des Verlusts geprägt. Dieser Verlust könne als Ausgabe von Energie, Geld und Zeit verstanden werden, die nicht wieder in die Zirkulation von Waren, Reichtum oder Nutzen eines weiteren Tauschsystems rückgeführt werden könne.³²¹ Zeitverschwendung birgt so gesehen nicht nur eine neoliberal-kapitalistisch motivierte Abwertung, sondern auch eine kindliche, queere und widerständige Dimension.

Zwar erkennt Deterding eine Art Imperativ der Produktivität in der Form einer „valued social identity of being a self-regulated, norm-abiding, and productive adult“,³²² und verweist hierbei auf den Fortbestand einer „Protestant work ethic“³²³ nach Max Weber,³²⁴ verknüpft diesen Zusammenhang jedoch nicht mit kapitalistischen Strukturen oder der Verbreitung einer neoliberalen Rationalität. Die Perspektiven kombinierend möchte ich Zeitverschwendung und die damit zusammenhängenden normativen Erwartungshaltungen an Erwachsene als Teil der neoliberalen Ordnung verstehen, der das Computerspielen als „queer economy“ zuwiderläuft. Deterdings Arbeit in Kombination mit der zu Critical Race, Queer-, Affekt und feministischer Theorie forschenden Wissenschaftlerin Sara Ahmed hilft mir dabei Scham als soziale Affektion und schließlich, wie ich zeigen möchte gouvernementale Reaktion zu begreifen, die ein regulierender Faktor im Diskurs um Computerspielen als Zeitverschwendung ist.

Schamvolles Spiel sei, so Deterding, das Resultat der Unvereinbarkeit der Identitätsansprüche von Erwachsen-Sein und Spiel. Sich auf die Arbeit des Soziologen Erving Goffmann und Theorien der Emotionssoziologie beziehend, geht Deterding davon aus, dass soziale Gefühle, wie Stolz, Scham oder Peinlichkeit die affektiven Dimensionen unserer Erwartungen und

³¹⁹ Vgl. Goetz, „Coin of Another Realm“.

³²⁰ Vgl. Allen, Samantha, „Thwarted enjoyments: queering gamer shame“, 1st annual meeting of the Queerness and Games Conference, Berkeley, CA, 2013, <https://www.twitch.tv/videos/49465339>; zit. n. Ebd.

³²¹ Vgl. ebd., S. 10.

³²² Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 273.

³²³ Ebd., S. 274.

³²⁴ Vgl. Weber, *Die protestantische Ethik und der „Geist“ des Kapitalismus*; zit. n. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 274.

Wahrnehmung seien. Somit gehen sie mit unserer Erkenntnis oder unseren Vorstellungen davon einher, wie wir von anderen wahrgenommen oder bewertet werden.³²⁵ Unsere Vorstellung von Identität und deren mögliche und erwartete Abwertung stehe dabei auf dem Spiel. Scham oder Verlegenheit seien das Bewusstsein über die negativen Affekte und die Erregung über eine resultierende oder mögliche Ab- oder Entwertung der Identitätsansprüche durch anwesende oder imaginierte Andere.³²⁶

Während Deterding Scham mit Goffmann als Resultat unvereinbarer Identitätsansprüche formuliert. Lässt sich Scham mit Ahmed als Bewusstwerden des eigenen Scheiterns gegenüber gesellschaftlichen Idealen erkennbar machen. Scham sei dabei gegen das Subjekt selbst gerichtet.³²⁷ Scham unterscheide sich von Schuld weniger in der Emotion, der sie zugeordnet werden kann, als in dem Erkennen des Gefühls als entweder Scham oder Schuld.³²⁸ Der Unterschied liege in der unterschiedlichen Beziehung zum Selbst und zu anderen. Schuld gehe aus Fehlverhalten oder dem Verstoß einer Regel hervor, während Scham das Schlechte einer Handlung auf das Selbst übertrage.³²⁹

An Computerspielen lässt sich das Verhältnis des Selbst zu Schuld und Scham verdeutlichen. Verschulden als Form von „social debt“³³⁰ bezeichnet den aktiven Bezug des verantwortungsbewussten Subjekts zur Gesellschaft und seinen Anforderungen. Spielen gilt in diesem Fall beispielsweise als *guilty pleasure* oder Zeitverschwendung. Schamvolles Spiel bezieht sich hingegen auf das eigene Scheitern des Subjekts den neoliberalen Anforderungen an Humankapitalien, wie ein produktives und effizientes Verhältnis zur verfügbaren Zeit gerecht zu werden. Doch unter welchen Umständen setzt die schamvolle Betroffenheit beim spielenden Subjekt ein? Wie kommt es zur Affektion in Bezug auf die Normen einer neoliberalen Gesellschaft?

Scham sei, so Ahmed, ein soziales Gefühl, weil es die Perspektive auf das Selbst von einer*m Anderen miteinbeziehe. Der*die imaginierte Andere verkörpere meine eigenen idealen

³²⁵ Vgl. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 262.

³²⁶ Vgl. ebd., S. 263.

³²⁷ Vgl. Ahmed, Sara, *The Cultural Politics of Emotion*, 2. Aufl., Edinburgh: Edinburgh University Press 2014 (Orig.: 2004), S. 103.

³²⁸ Vgl. ebd., S. 105.

³²⁹ Vgl. ebd.

³³⁰ Lazzarato, *The making of the indebted man*, S. 125.

Vorstellungen. Die Idealisierung der*des anderen entspreche dem Verlangen selbst, wie ein*e andere*r zu sein und als solche*r erkannt zu werden. Das ideale Selbst sei somit das Produkt aus der Annäherung zu anderen: „[A]n ideal self is produced as a self that belongs to a community; the ideal is a proximate *we* [...]. If we feel shame, we feel shame because we have failed to approximate *an ideal*.”³³¹

Wenn das Ideal sich dabei aus den widersprüchlichen, unabschließbaren, neoliberalen Anforderungen formiert, erscheint Scham als ein gängiges Gefühl von widerständigen Handlungen. Wenn sich das Subjekt vom normativen Verhalten entferne, könne Scham Subjekte reintegrieren, wenn sie als Erinnerung an die sozialen Ideale fungiert oder in Form eines Abschreckungsmittels wirksam werde:³³²

„[I]n order to avoid shame, subjects must enter the *contract* of the social bond, by seeking to approximate a social ideal. Shame can also be experienced as the affective cost of not following the scripts of normative existence.”³³³

Die Anstrengungen die nötig sind, um Scham zu vermeiden oder ihr zu entgehen, seien Anzeichen für die Kraft des Normativen. Scham ist insofern ein soziales Gefühl, weil es uns mit anderen verbindet, wenn wir dabei Versagen ihnen gerecht zu werden. Erst wenn unser Scheitern als temporär begreifbar ist, könne eine Rückkehr zur Gemeinschaft stattfinden.³³⁴

Die bei Spieler*innen aus der Lust an exzessivem und unerlaubtem Spiel resultierenden Schamgefühlen weisen eine potenzielle Ähnlichkeit zu der „skeletal structure“³³⁵ queerer Scham auf, wie Goetz in Bezug auf Samantha Allen hervorhebt.³³⁶ Liebe, – Lust und Sehnsucht miteingeschlossen – die von normativen Lebensentwürfen abweicht, könne, so Ahmed, zur Quelle von Scham werden.³³⁷ Scham wird somit zum regulierenden Effekt zwischen sozialen Normen und individuellem Verhalten oder wie Ahmed es formuliert: „Shame becomes both a

³³¹ Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, S. 106.

³³² Vgl. ebd.

³³³ Ebd., S. 106f.

³³⁴ Vgl. ebd., S. 107.

³³⁵ Allen, Samantha, „Thwarted enjoyments: queering gamer shame“, 1st annual meeting of the Queerness and Games Conference, Berkeley, CA, 2013, <https://www.twitch.tv/videos/49465339>; zit. n. Goetz, „Coin of Another Realm“.

³³⁶ Vgl. Allen, Samantha, „Thwarted enjoyments: queering gamer shame“, 1st annual meeting of the Queerness and Games Conference, Berkeley, CA, 2013, <https://www.twitch.tv/videos/49465339>; zit. n. Ebd.

³³⁷ Vgl. Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, S. 107.

domesticating feeling and a feeling of domestication.“³³⁸ Scham kann demnach als gouvernementale Reaktion auf die Sehnsucht nach exzessivem Spiel verstanden werden. Über Selbstadjustierungen gilt es sich den gesellschaftlichen Normen anzugleichen, um Scham zu vermeiden. Allerdings steht im Kontext des Kapitalismus auch immer das finanzielle Scheitern auf dem Spiel.

Obwohl *gamer* nachweislich für die Marginalisierung von queeren Subjekten in online Umgebungen verantwortlich seien, so Goetz, verhalten sich beide Subjektpositionen in ähnlichem Maße distanzierend zur Idee des „reproductive futurism“,³³⁹ einem Konzept zurückgehend auf Lee Edelman. Aufwachsen in einer heteronormativen Kultur sei ein Prozess, der die Einnahme von erwarteten sozialen oder familiären Positionen und die Entwicklung zu einem*r (re)produktiven Teilnehmer*in der Gesellschaft als notwendig erscheinen lasse.³⁴⁰ Darauf aufbauend formuliert Goetz Computerspielen als „queer economy“, die sich den hegemonialen Formen des Handelns, Handels und Konsums widersetze, weil Computerspiele als Waren und Spiele von Verlust geprägt sind. Dieser Verlust könne als Ausgabe von Energie, Geld und Zeit verstanden werden, die nicht wieder in die Zirkulation von Waren, Reichtum oder andere Kapitalarten rückgeführt werden könne. Solch eine Form von Verlust laufe dem reproduktiven Futurismus zuwider und sei daher als queerer Widerstand fassbar.³⁴¹

So gesehen scheint Computerspielen vor allem dann mit unangenehmen Gefühlen der Scham oder des Bedauerns einherzugehen, wenn wir uns der gesellschaftlichen Normen und den neoliberalen Anforderungen bewusst werden und unser eigenes Verhalten als widersprüchlich dazu wahrnehmen. Das Wissen über die Anforderungen bedeute nicht die Spielregeln des Neoliberalismus durchschaut zu haben, sondern ist vielmehr ein sich über den Vergleich mit idealisierten Anderen formierendes Gefühl. Schamvolle Gedanken in Bezug auf Computerspiele können beispielsweise von einem wahrgenommenen Mangel an Arbeit am eigenen Wert und einem daher erwarteten Nachteil herrühren. Wobei Praktiken des Vergleichs bereits Teil der neoliberalen Anforderungen sind und auf mediale Prozeduren, wie der Speicherung, Übermittlung und Bearbeitung von Daten sowie ihre Repräsentation als

³³⁸ Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, S. 7.

³³⁹ Edelman, *No Future*, S. 3; zit. n. Goetz, „Coin of Another Realm“.

³⁴⁰ Vgl. Edelman, *No Future*, S. 3; zit. n. Ebd.

³⁴¹ Vgl. ebd., S. 10.

Rankings, Statistiken und Likes beruhen.

Dabei aktiviert Scham als gouvernementales Gefühl eine „Sorge um sich“, welche die Kulturwissenschaftlerin Katja Rothe in Bezug auf Foucault, als stilistische Gestaltung des eigenen Lebens, in der es von mir und anderen als solches erkannt werden kann.³⁴² Denn das sich schämende Humankapital ist als Subjekt nichts Gegebenes, sondern formiert sich als „Fluchtpunkt und Effekt ebenso unhintergebar wie unabschließbarer Definitions- und (Selbst-) Modellierungsanstrengungen“.³⁴³

Das „Humankapital“³⁴⁴ oder „unternehmerische Selbst“,³⁴⁵ wie es bei Bröckling heißt, bilde ein gesellschaftliches normatives Ideal. Die „Strategien der Zurichtung und Selbstzurichtung“ führen dabei lediglich zu einer Annäherung an das Ideal und „übersetzen sich niemals bruchlos in Selbstdeutungen und individuelles Verhalten“.³⁴⁶ Der Versuch über die Arbeit am Selbst zum unternehmerischen Humankapital zu werden, dem neoliberalen „Subjektivierungsprogramm“³⁴⁷ zu folgen, stelle ein unabschließbares und daher notwendigerweise scheiterndes Unterfangen dar.³⁴⁸ Die neoliberalen Anforderungen an unternehmerische Humankapitalien können nicht erreicht werden und „weil sie unvollständig und widersprüchlich sind, zeitigen sie nichtintendierte Effekte“.³⁴⁹

Da sich Subjektivierung nicht in deterministischer Weise, sondern im Bereich des sich wiederholenden Übens entfalte,³⁵⁰ können wir von Fehlschlägen und Nebeneffekten ausgehen. Scham als affektive Dimension des Scheiterns kann demnach als Nebeneffekt von Subjektivierungsprogrammen beschrieben werden. Potenziell schamvolle Betroffenheit sei, in Anlehnung an Seier, nicht unvermittelt gegeben, sondern werde vermittelt durch „mediale

³⁴² Vgl. Rothe, Katja, „Medienökologie – Zu einer Ethik des Mediengebrauchs“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8/14, 2016, S. 46–57, hier S. 50; Vgl. Foucault, Michel, *Ästhetik der Existenz: Schriften zur Lebenskunst*, hg. v. Daniel Defert/François Ewald, Suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1814, 7. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp 2022, S. 282.

³⁴³ Bröckling, „Anruf und Adresse“, S. 50.

³⁴⁴ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 38.

³⁴⁵ Bröckling, Ulrich, *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1832, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007, S. 283.

³⁴⁶ Ebd.

³⁴⁷ Ebd.

³⁴⁸ Vgl. ebd.

³⁴⁹ Ebd.

³⁵⁰ Vgl. Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 33f.

Prozeduren, die ihr eine diskursive und affektive Rahmung verleihen“.³⁵¹ Daraus schließe ich, dass die Betroffenheit von Spieler*innen und eine damit einhergehende schamhafte Affizierung im Rahmen von gesellschaftlichen Normen in Verbindung mit historisch wissenschaftlichen Diskursen um Produktivität und effektive Zeitnutzung auftreten kann. Spielerische Scham ist nicht mit der klassenförmigen Betroffenheit gleichzusetzen, die Seier in dem Artikel „Schamoffensive. Zur Mikropolitik der Betroffenheit bei Didier Eribon“ analysiert.³⁵² Trotzdem eignet sich Seiers Auffassung der Mikropolitiken, um hier zu untersuchen, wie „Subjektformationen plausibilisiert und affektiv besetzt werden“.³⁵³

Wenn im Rahmen der Community-Statistik von *Baldur's Gate 3* Spieler*innen über ihre gemeinsame Spielzeit als Gemeinschaft aufgerufen werden und die Spielzeit der Produktionszeit gegenübergestellt wird, kann aus diesem Spannungsverhältnis eine schamhafte Affizierung hervorgehen. Unter dem Rückgriff auf Elemente aus dem ökonomischen Diskurs, wie Zeitmessung, Tabellen und Statistiken, wird Spieler*innen die Überwachung der eigenen Spielzeit suggeriert. Gleichzeitig wird den Spieler*innen eine Zugehörigkeit zur Spielgemeinschaft suggeriert, wodurch potenzielle Schamgefühle in eine gemeinschaftliche Betroffenheit umschlagen können. Diese Betroffenheit beruht auf der Problematisierung des gemeinschaftlichen Verlusts von 10 Mio. Stunden an Zeit, Energie und Geld, die sich nicht in die Kreisläufe des Kapitals einspeisen lassen und nicht zur Tilgung von „social debt“³⁵⁴ beigetragen haben. Somit steht die gemeinsame Spielzeit im Widerstand zur Entwicklung von reproduktiven Teilnehmer*innen der heteronormativen Gesellschaft. Die produzierte Spielerfahrung ist queer, weil sie abseits von Kapital floriert und Gemeinschaft herstellt.

Es geht in der vorliegenden Arbeit nicht direkt, wie in Seiers Artikel, um klassenförmige Betroffenheit,³⁵⁵ sondern um eine geteilte Betroffenheit von (exzessiven) Computerspieler*innen in Angesicht einer heteronormativen neoliberalen Ordnung. Mit dieser Arbeit möchte ich Zeitverschwendung als Problematisierung kritisieren, die kulturelle

³⁵¹ Seier, „Schamoffensive“, S. 67.

³⁵² Vgl. ebd., S. 58.

³⁵³ Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 58.

³⁵⁴ Lazzarato, *The making of the indebted man*, S. 125.

³⁵⁵ Vgl. Seier, „Schamoffensive“, S. 58.

Hierarchien reproduziert, den Mythos der Meritokratie fortschreibt, an neoliberale Anforderungen andockt, solidarisches Verhalten durch wertsteigernde Selbstregierung ablösen kann und unter bestimmten Bedingungen zu gouvernementaler Scham führen kann. Wie ich versucht habe zu zeigen, liegt die gegenwärtige Rationalität von Zeitverschwendung im neoliberalen-Kapitalismus verankert. Es bleibt zu fragen, ob und in welcher Form Schamgefühle im Zusammenhang mit Computerspielen auch in alternativen ökonomischen Systemen, etwa Sozialismus oder Kommunismus, als Mechanismen sozialer Selbstregulation bestehen könnten.

Damit Computerspielen nicht mit Scham einhergeht bedarf es Anstrengungen, die das Spielen im Bereich des normativ Akzeptierten und gesellschaftlich Nützlichen verortbar machen. Wie dafür Diskurse gebündelt und strategische Legitimierungen formuliert werden, zeige ich anhand folgendem Gegenstandsbeispiel.

4.4 Legitimiertes und schamfreies Computerspielen

Damit Computerspiele der Sphäre des Kindlichen, des Unproduktiven, Verschwenderischen und somit potenziell Schamvollen entzogen werden kann, bedarf es wiederum individuelle und institutionalisierende Legitimationsanstrengungen, die die Grenzen neoliberaler Logik jedoch nicht übersteigen können. Ich möchte das folgende Analysebeispiel als einen solchen Versuch begreifen und daran die diskursive Verfertigung eines legitimierten Spielens und Arbeitens mit Spielen herausarbeiten.

In dem TEDx-Vortrag mit dem Titel *Why video games aren't a waste of time*³⁵⁶ spricht Deborah Mensah-Bonsu über die transformativen Potenziale von Computerspielen in Bezug auf soziale Verbesserungen und Klima Aktivismus: „I hope that you will all see that games can do so much more than entertain, that games can be used for good.“³⁵⁷ Als Gründerin der Firma *Games for Good* unterstütze sie Entwickler*innen und Studios der Computerspielindustrie dabei soziale und klimabezogene Inhalte umzusetzen. Mensah-Bonsu geht nicht direkt auf

³⁵⁶ „Why video games aren't a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“.

³⁵⁷ Ebd., ab 2:55.

Zeitverschwendung ein, sondern hebt vor allem die positiven Funktionen hervor: „Games are different from any other medium. Games are not passive they give us agency, the power of choice. We don't sit back we participate.“³⁵⁸ Neben *agency* nennt Mensah-Bonsu drei weitere Charakteristiken von Computerspielen, die das Medium zu einem geeigneten Werkzeug für soziale Verbesserung und Umwelt-Aktivismus machen: Empathie, Vorstellungskraft und Gemeinschaft. *Agency* führe zu einem höheren Maß an Empathie, indem es uns ermöglicht, uns in die Lage anderer zu versetzen. Computerspiele geben uns die Möglichkeit zu scheitern und dabei eine andere Zukunft zu imaginieren. Die Möglichkeit mit anderen gemeinsam Probleme zu bearbeiten, Herausforderungen zu überwinden und Spielerfahrungen zu machen verdeutliche den gemeinschaftlichen Aspekt von Computerspielen.³⁵⁹

Eine möglichen Kritik in Bezug auf die *Nützlichkeit* und Legitimität von Computerspielen vorweggreifend stellt Mensah-Bonsu sich selbst folgende rhetorische Frage:

“[W]hy would you want to focus on make believe when the real world is quite literally on fire? But what keeps me in this industry are thoughts like this: imagine if you had the undivided attention of every single one of those three billion people, what would you want them to know? What would you teach them? Because players are giving us the most valuable things that any of us have to give and that's not money, it's their trust and their time and I believe if we respect our players, their trust and their time, then we can change the world for the better together. There is power in make believe.“³⁶⁰

Zusammengefasst handle es sich nach Mensah-Bonsu bei Computerspielen nicht um Zeitverschwendung, weil sie Handlungsmacht, Empathie, Vorstellungskraft und Gemeinschaft ermöglichen und Spieler*innen unter bestimmten spielmechanischen Umständen für soziale und ökologischen Missstände sensibilisieren können. Entscheidend für das Gelingen der Sensibilisierung seien dabei weniger die finanziellen Mittel, um Computerspiele zu entwickeln und über bezahlte Werbung in die Aufmerksamkeitsökonomie einzuspeisen, sondern der Respekt gegenüber dem Vertrauen und der Zeit der Spieler*innen. Indem Mensah-Bonsu die positiven Potenziale von Computerspielen hervorhebt, verteidigt sie nicht nur Computerspielen als Tätigkeit, sondern auch die Arbeit mit Computerspielen – ihr eigenes

³⁵⁸ „Why video games aren't a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“, ab 1:20.

³⁵⁹ Vgl. „Why video games aren't a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“.

³⁶⁰ Ebd., ab 5:55-6:36.

Berufsfeld. Denn, wenn das Spielen und die Arbeit mit Spielen keine Zeitverschwendung sind, laufen Spieler*innen und Arbeiter*innen keine Gefahr beschämt zu werden.

Schamfreies Spiel von Erwachsenen könne nach Deterding innerhalb von zwei unterschiedlichen sozialen Rahmungen von Spiel stattfinden. Die erste Rahmung sei gegeben durch Spielen in professionellen Verhältnissen und aus sozialer Verantwortung. Dabei handle es sich um Momente der Versorgung in denen im direkten Dienst für das Wohl und der Bildung anderer gespielt werde. Dies umfasse Positionen und Berufe in denen Sorgearbeit geleistet werde, wie Eltern, Lehrer*innen und Betreuer*innen sowie Tätigkeitsbereiche in denen Spielen als Arbeit legitimiert werde, wie Spielejournalist*innen, Trainer*innen, Spieledesigner*innen und Spielwissenschaftler*innen.³⁶¹

Die zweite Rahmung umfasse Spiel zur Entspannung in der *Freizeit*, zu einer bestimmten Zeit, wenn andere Verpflichtungen erledigt worden sind. Solche Formen des Spiels leisten, so Deterding, zeitweise Rückzugsmöglichkeiten aus den fremdbestimmten Routinen des alltäglichen Lebens, verringerte Selbstregulation, hedonistische Beschäftigungsmöglichkeiten, Ausdruck und Erkundung von alternativen Identitäten und Praktiken, die nicht zu den gesellschaftlichen Rollen der Spieler*innen passen.³⁶² In dieser zweiten Rahmung ist Mensah-Bonus Argumentationslinie zwar teilweise verortbar, jedoch es scheint, das Computerspielen nach Mensah-Bonus Argumentation noch mehr leisten muss, um es außerhalb von Zeitverschwendung verorten zu können. Denn *das Computerspielen* in seiner Heterogenität muss neben der vermeintlichen Entlastung von der Anspannung spätkapitalistischer Arbeitsprozesse, auch die von Mensah-Bonus betonten sozialen und ökologischen Transformationen herbeiführen, damit es nicht als Zeitverschwendung abgewertet wird.

Demgegenüber gelten Casual Games, wie die auf der Spieleplattform *Gamesville*, nicht länger als Zeitverschwendung, sie erfüllen eine Funktion. Sie sollen die Momente der Langeweile, gefühlte Momente des Zeitverlusts überbrücken und momentäre Ablenkungen gegenüber den Anforderungen des Arbeitslebens bieten.³⁶³ Interessanterweise werden solche Spiele und damit gefühlte Momente des Zeitverlusts Ziel von Verwertungsstrategien, wie vorgesetzte

³⁶¹ Vgl. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 265.

³⁶² Vgl. ebd.

³⁶³ Goetz, „Coin of Another Realm“.

Werbung zwischen Spielabschnitten, bei denen Spieler*innen zu Aufmerksamkeits-Arbeiter*innen werden.³⁶⁴

Neben dem Potenzial für soziale und ökologische Sensibilisierung, betont Mensah-Bonsu, dass Computerspielen nicht länger als eine Randerscheinung oder subkulturelle Praxis zu verstehen sei, denn „there are more than three billion gamers on the planet and that's more people than drink coffee [...]. If you don't game then you're Niche“.³⁶⁵ Wenn auch scherzhaft, stellt Mensah-Bonsu Computerspielen als alltägliche Praxis in ein global hochgerechnetes Verhältnis. Wenn das Nichtspielen nischenhaftes Verhalten markiert, erscheint Computerspielen als Normalität. Somit lässt sich dieses Argument im Normalismus-Dispositiv nach Jürgen Link verorten, das über die Verdatung der Bevölkerungen moderne Gesellschaften durchdringe.³⁶⁶ Gemäß der Form des „flexiblen Normalismus“³⁶⁷ werde hier eine Norm aus statistischen Daten errechnet, die es den Individuen ermögliche, ihre Verhaltensweisen in Abstimmung zu den Erkenntnissen der Hochrechnung anzupassen.³⁶⁸ Normalismus sei, so Link, historisch nicht auf den Kapitalismus reduzierbar, jedoch habe sich Normalismus früh in kompensatorischer Funktion an den Kapitalismus gekoppelt.³⁶⁹ Die Normalisierung des Computerspielens als kapitalistische Ware und als Tätigkeit, die auf unterschiedliche Weisen durch Spielmechaniken und Verwertungsmodelle ökonomisiert wird, scheint auch aus Sicht der kapitalistischen Computerspielindustrie wünschenswert.

Beide Einfassungen des erlaubten schamfreien Spiels unterliegen strengen normativen Konventionen.³⁷⁰ Die sozialen Rahmen schaffen Legitimation für das Spielen in bestimmten Rollen in bestimmten Situationen. Brechen Personen mit diesen normativen Rahmen, die nur bestimmte spielende Subjektpositionen legitimieren, können Gefühle von Verlegenheit, Peinlichkeit und Scham hervorgerufen werden. Formen des Spielens, die keine Legitimation über normative Verhaltensvorstellungen bieten, seien, so Deterding, auf Alibis angewiesen, die das Spielen von Erwachsenen legitimieren und vor Brüchen mit sozialen Normen und

³⁶⁴ Vgl. Jhally/Livant, „Watching as Working“, S. 142.

³⁶⁵ „Why video games aren't a waste of time | Deborah Mensah-Bonsu | TEDxLondon“, ab 5:30.

³⁶⁶ Vgl. Link, „Normalisierung zwischen Spontaneität und Adjustierung. Mit einem Blick auf die ‚demografische Krise‘“, S. 66.

³⁶⁷ Link, *Versuch über den Normalismus*, S. 92.

³⁶⁸ Vgl. ebd.

³⁶⁹ Vgl. ebd., S. 235.

³⁷⁰ Vgl. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 265.

Schamgefühlen schützen sollen. Solche Alibis seien abhängig von Erklärungen, die das Spielen an die Pflichten von Erwachsenen knüpfen. Gängige Erklärungsmuster seien die Teilnahme an Erwerbsarbeit sowie Fürsorge um andere, Hinweise auf die positiven Effekte von Spielen auf Gesundheit und Produktivität, Förderung des gemeinschaftlichen Zusammenhalts, künstlerische Ausdrucksmöglichkeit oder Einbindung in Wohltätigkeitspraktiken oder Scherze. Zentral für das Gelingen der Legitimierung durch das Alibi sei ein Spielen, das verantwortungsvoll ablaufe.³⁷¹

„In stressing the “serious” positive social, economic, and cultural effects of play, game scholars and designers not only institute new alibis. They effectively operate as moral entrepreneurs who normalize and even valorize play—and with it, their own professional identities [...]. Yet in doing so, they implicitly reinforce the norm that “just having fun” is not reason enough for adult play, that play and enjoyment ought to be subservient to productive and social rationales“³⁷²

Deterding kritisiert die Haltung, dass das Spielen durch Alibis in den Bereich des Produktiven und Verantwortungsvollen gebracht werden kann. Der vorliegende Text – eine Abschlussarbeit mit dem Zweck einen akademischen Abschluss zu erlangen – sowie Medienwissenschaften und Game Studies als institutionalisierte akademische Disziplinen sind in die Produktion solcher Alibis verstrickt. Indem ich die Produktivität computerspiel- und medienwissenschaftlicher Theorien betone, die Abwertung kritisiere und auf die Notwendigkeit verweise Computerspielen als Kulturpraxis ernst zu nehmen, versuche ich Computerspiele im Feld neoliberaler Selbstführung zu (re)legitimieren, um gouvernementalen Schamgefühlen zu entinnen. Kurz gesagt: Es ist mein Versuch Spielerfahrung einzulösen.

Vor dem hier aufgespannten Hintergrund können Alibis als diskursive Vermeidungsstrategien von Scham aufgefasst werden. Ziel dieser Strategien ist es zu vermeiden, dass die eigene Praxis, als unproduktiv, verschwenderisch und gesellschaftlich irrelevant markiert werden. Indem ich versuche exzessives Computerspielen als *Hobby* und wissenschaftlichen Arbeitsgegenstand durch legitimierende Alibis vor Abwertung zu schützen, reproduziere ich neoliberal geprägte Vorstellungen von produktiver Lebensführung, optimierbaren Lebensläufen, effizienter

³⁷¹ Vgl. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 274.

³⁷² Ebd., S. 269.

Zeitnutzung und „Steigerung des zukünftigen Werts“.³⁷³

Die normativen Vorstellungen von Erwachsenen, der darin angelegte Imperativ der Produktivität, die Unvereinbarkeit mit den Identitätsansprüchen des zeitverschwenderischen Computerspiels bilden ein gouvernementales Feld. Von den Widersprüchen des gouvernementalen Verhältnisses zwischen Spieler*innen und Spiel, den daraus resultierenden unangenehmen Gefühlen und unabschließbaren Legitimationsanstrengungen profitiert vor allem die Computerspielindustrie.

4.5 Endstand

Das Spielen als auch Computerspiele sind zunehmenden Formen von kapitalistischer Ökonomisierung, wie der Verwertung von Nutzer*innendaten und kreativen Spielformen, ausgesetzt, wie ich am Beispiel der *Baldur's Gate 3* Community Statistik gezeigt habe. Computerspielen und die Spielerfahrung als kulturelles Kapital lassen sich nicht reibungslos in andere Kapitalarten überführen und hindert es uns den gesellschaftlichen Anforderungen an neoliberale Subjekte gerecht zu werden. Dabei entsteht Spannung, wenn unser Verhalten nicht mit ökonomisch, sozial und kulturell vorherrschenden Erwartungen der Produktivität vereinbar ist und unser Spielen nicht durch soziale oder professionelle Alibis legitimiert werden kann. Computerspielen richtet sich durch sein ambivalentes Verhältnis zurzeit gegen heteronormative Lebensentwürfe und akkumuliert als *queer economy* Wertigkeiten abseits kapitalistischer Verwertungsstrukturen. Über die affizierte und ironische Problematisierung gemessener geteilter Spielzeit entfaltet sich die mikropolitische Wirkung von Scham. Denn die kapitalistische Funktionalisierung von kollektiven Erfahrungen, geteilter Scham und ihren gemeinschaftsstiftenden Potenzialen über das heterogene Dispositiv Computerspiel sind Ausdruck, wie Scham gouvernemental wirksam werden kann und Spieler*innen Angleichungsanstrengungen an gesellschaftliche Normen nahe legt.

³⁷³ Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 36.

Schluss

Ausgehend von der Beobachtung, dass Computerspielen in westlichen Gesellschaften von ambivalenten Aushandlungsprozessen betroffen ist, habe ich nach den gesellschaftlichen Vorbehalten und der „Problematisierung“³⁷⁴ vom Computerspielen als Zeitverschwendung, nach dem Widerstand vom Computerspielen gegenüber gesellschaftlichen Anforderungen und danach, welche Rolle Computerspiele als heterogenes mediales Feld bei den Aushandlungen ihres Status betreffend einnehmen, gefragt.

Im ersten Kapitel habe ich unter Zuhilfenahme von medienwissenschaftlichen Theorien die Problematisierung von Zeitverschwendung als Effekt von medialen Anordnungen beschrieben. Die spezifisch medienwissenschaftliche Annahme dabei war, dass Zeitverschwendung auf Medien angewiesen ist, die als Vermittler und gouvernementale Schnittstelle zwischen Einzelnen und Gesellschaft fungieren können, sowie den Zugriff zu Wissensvorräten und die Steuerung des Selbst ermöglichen.³⁷⁵ Ich habe gezeigt, dass die Problematisierung vom Computerspielen als Zeitverschwendung Computerspielen mit Diskursen, wie dem um achtsamen Umgang mit den eigenen Ressourcen oder um verantwortungsvolles Verhalten als Teil einer Gesellschaft, verbindet.

Vor dem Hintergrund einer kapitalistischen Gesellschaftsordnung habe ich Verschwendung als diskursive Kategorie und Produkt von systematisch ordnenden Klassifizierungsprozessen beschrieben. So konnte ich Verschwendung als eine relationale residuale Kategorie beschreiben, die an den Maßstab eines Ordnungssystems gebunden ist und sich widerständig gegenüber der Ordnung verhält.³⁷⁶ Zudem habe ich erläutert, dass die Problematisierung des Computerspielens als Zeitverschwendung neben einem negativen Verhältnis zu Zeit, arbeitswissenschaftliche Diskurse von linearer, vermessener Zeit sowie Strategien davon, effizienter und produktiver mit Zeit umzugehen, impliziert.

Ich habe argumentiert, dass Computerspielen, neben einem intensiven Verhältnis zu Zeit auch Spielerfahrung produziert. Spielerfahrung ist kulturelles Kapital, das sich nicht reibungsfrei in

³⁷⁴ Foucault, „Geschichte der Sexualität. Gespräch mit François Ewald“, S. 158; zit. n. Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 42.

³⁷⁵ Vgl. Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 15f.

³⁷⁶ Vgl. Douglas, *Reinheit und Gefährdung*, S. 52f.

andere Kapitalarten transformieren lässt. So gesehen verhält sich Computerspielen widerständig gegenüber kapitalistischen Transformationsprozessen. Meine Schlussfolgerung daraus ist, dass es dieses Spannungsverhältnis ist, auf dem Unproduktivität und Zeitverschwendung als Bezeichnungen beruhen. Zeitverschwendung euphemisiert soziale Ungleichheiten und stabilisiert kulturelle Hierarchien, indem seine kapitalistische Logik der Bewertung über die Bindung an Wissensvorräte im Bereich der des Selbstverständlichen situiert wird.

Im zweiten Kapitel habe ich anhand der erarbeiteten Perspektive analysiert, wie Zeitverschwendung unter Bezug auf arbeitswissenschaftliche Diskurse und für kapitalistischen Profit als Qualität und als vermeintliche Lösung von diskursiv verknüpften Problemen hergestellt wird. Diese aufwertende Form der Problematisierung bedient sich neoliberalen Denkmustern, wie der Selbstregierung durch Zeitmanagement, und bietet, wie ich im Fall der Spieleplattform *Gamesville* gezeigt habe, nur Lösungen innerhalb dieser Rationalität, auf der auch Zeitverschwendung als gouvernementale Regulierung von Verhaltensweisen beruht.

Um Computerspiele und die Problematisierung von Zeitverschwendung auf spezifisch neoliberale Subjektpositionen hin prüfen zu können, habe ich mich auf Wendy Browns Verständnis des Neoliberalismus bezogen. Der Neoliberalismus als eine kulturelle Transformation nistet sich in allen Bereichen des Lebens als begünstigte Rationalität und Subjektivierung, entlang der Steigerung des eigenen Marktwertes ein.³⁷⁷ In Computerspielmechaniken, so habe ich argumentiert, lässt sich diese neoliberale Rationalität dort verorten, wo sie über die programmierten möglichen Spielweisen Spieler*innen in Gewinner*innen und Verlierer*innen einordnet und ihnen eine Selbstadjustierung entlang neoliberaler Aspekten ermöglicht. Dabei wird, wie ich mit Brown gezeigt habe, demokratisches Denken über ökonomisierte Sprache, wirtschaftlich motiviertes Handeln und neoliberale Rationalität in Bezug auf wertsteigernde Selbstbestimmung des Individuums aufgelöst.³⁷⁸

In der weiteren Auseinandersetzung mit *Gamesville* habe ich hervorgehoben, dass *Guilty pleasure* als angeeignete Rezeptionshaltung einen selbstüberwachten Umgang mit

³⁷⁷ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 31–50.

³⁷⁸ Vgl. ebd., S. 43–50.

konstruierten kulturellen Hierarchien suggeriert.³⁷⁹ Der Aufruf auf *Gamesville* sich von *guilty pleasure* freizumachen, legt einen schamlosen Umgang mit dem eigenen Medienkonsum nahe. Dieser Appell markiert eine Überwindung von strukturell wirksamen Machtverhältnissen, wie der neoliberal wirksamen Verschuldung, die wie Lazzarato erläutert, gegenwärtige Subjektivierungsweisen durchdringt.³⁸⁰ Indem Neoliberalismus zugleich Lösung und Quelle von Problemen ist, zeigt sich die Widersprüchlichkeit der neoliberalen Rationalität und die Unabschließbarkeit ihrer Anforderungen.

Im dritten Kapitel gehe ich von der These aus, dass die Bewertung vom Computerspielen als Zeitverschwendung auf einer Ordnung beruht, die nicht nur an kapitalistische Vorstellungen von Wert geknüpft ist, sondern ihr Denkmuster und Handlungsaufforderung sich mit dem der neoliberalen Transformation gesellschaftlicher und kultureller Verhältnisse deckt. Als Waren einer ausschließlich neoliberal-kapitalistischen Ordnung³⁸¹ habe ich Computerspiele als Agenturen neoliberaler Ordnung beschrieben,³⁸² die ihre medialen Spuren in den Spielmechaniken, Spielwelten und darin potenziell hergestellten Spielerfahrungen hinterlassen. In den Spuren kann unter Umständen auch eine neoliberale Rationalität zu finden sein.

Dieser These bin ich anhand der Analyse der zwei Computerspiele *Dota 2* und *The Elder Scrolls V: Skyrim* nachgegangen. Mit dem Fokus auf neoliberale Subjektivierung und dem Verhältnis zu Zeit habe ich gezeigt, dass Computerspiele programmierte Spielmechaniken aufweisen können, die auf folgende neoliberale Aspekte ausgerichtet sind: Meritokratie, leistungsorientierter Wettbewerb, Konkurrenzdenken, individualisierte Teamarbeit, strategisches Zeitmanagement, Selbstoptimierung und Wertsteigerung.³⁸³ Die jeweiligen Spielwelten können über diese Aspekte zu gouvernementalen Übungsplätzen³⁸⁴ für neoliberale Subjektpositionen werden. Somit kann mit Computerspielen ein strategisches Verhältnis zu Zeit eingeübt werden, das auch ihrer Problematisierung als Zeitverschwendung zugrunde liegt. Damit habe ich gezeigt, dass die Ausdehnung der neoliberalen Rationalität und

³⁷⁹ Vgl. McCoy/Scarborough, „Watching “bad” television“.

³⁸⁰ Vgl. Lazzarato, *The making of the indebted man*, S. 38.

³⁸¹ Vgl. Foust, „The habitus of misogyny“, S. 4.

³⁸² Zum Konzept der „Agenturen von Ordnung“ siehe: Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 43.

³⁸³ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 199 (E-Book).

³⁸⁴ Nohr/Wiemer, „Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts“, S. 19f.

die damit einhergehenden anti-demokratischen kulturellen Transformationen³⁸⁵ bis in die Spielmechaniken von Computerspielen nachverfolgt und in den darin angelegten Handlungsoptionen und Subjektivierungsweisen verortet werden können.

Im vierten Kapitel untersuche ich die Folgen des zentralen Widerspruchverhältnisses dieser Arbeit: Obwohl sich in bestimmten Computerspielen neoliberale Aspekte spielerisch einüben lassen, sind die heterogenen Praktiken des Computerspielens nicht widerstandsfrei, mit neoliberal-kapitalistischen Anforderungen, Verhaltens- und Konsumweisen vereinbar. Dieses Spannungsverhältnis habe ich mit der Beobachtung ergänzt, dass die Praxis des Computerspielens zunehmend Ziel von kapitalistischer Vereinnahmung, wie der Verwertung von Nutzer*innendaten oder kreativen Spielformen wird.³⁸⁶ Anhand einer Community-Statistik habe ich gezeigt, dass das Spielen von Computerspielen Daten erzeugt, die von der Industrie für Aufmerksamkeit und Profit verwertet werden. Für Spieler*innen wird im Gegenzug durch die kollektive Spielzeitmessung ein Gemeinschaftsgefühl generiert, über das Spieler*innen sich und ihr Spielverhalten zur Community in ein affiziertes Verhältnis setzen und ihr Verhalten selektiv danach anpassen können.

In einer weiteren Spielanalyse habe ich gezeigt, wie in *Magic: The Gathering Arena* der potenzielle Spielfortschritt über die Spielmechaniken zeitlich gezügelt wird, um Echtgeld-Bezahlungen anzureizen. Diese zeitliche Zügelung des Spielfortschritts, so habe ich hervorgehoben, ist eine Ökonomisierung der Praxis des Computerspielens, die zugunsten der kapitalistischen Verwertung die Klassengesellschaft reproduziert.³⁸⁷ Versuche den eigenen Spielfortschritt direkt in ökonomisches Kapital zu transformieren, gelten als Verstöße gegen die Ordnung und werden durch drohende Account Sperren sanktioniert.

Obwohl die Industrie Spielen in Kapital transformiert und Spieler*innen durch das Spielen neoliberale Aspekte einüben können, gilt Spielerfahrung, so habe ich argumentiert, als verschwendete Zeit, weil es nicht reibungsfrei in andere Formen des Kapitals transformiert werden kann. Dieses Widerstandsverhältnis kann dann zu Scham führen, wenn das Spielen nicht mit gesellschaftlichen Erwartungen der Produktivität vereinbar ist und das Spielen nicht

³⁸⁵ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 32–41.

³⁸⁶ Vgl. Kücklich, „Precarious Playbour“.

³⁸⁷ Zur Produktion von Klassenverhältnissen in Computerspielen: Vgl. Serada, „Sind Free-to-play-Spiele böse?“

durch Alibis legitimiert werden kann.³⁸⁸ Indem Computerspielen Zeit verschwendet kann es als queer und widerständig gegenüber heteronormativen Lebensentwürfen verstanden werden.³⁸⁹ Mit einer Community-Statistik von *Baldur's Gate 3* habe ich gezeigt, dass im affizierenden Umgang der Computerspielindustrie mit gemessener Spielzeit und Arbeitszeit und der Bezeichnung der Zeitverschwendung sich mikropolitische Scham entfalten kann.³⁹⁰ Das Zusammenfallen von kollektiven Spielerfahrungen in der Community-Statistik, das dabei entfesselte gemeinschaftsstiftende Potenzial zugunsten der Industrie und die geteilte Scham vermittelt durch die Gegenüberstellung mit Arbeitszeit sind Ausdruck davon, wie Scham gouvernemental wirksam werden kann. Das Resümee, das ich daraus gezogen habe, ist, dass sich innerhalb neoliberal-kapitalistischer Ordnungen das Problem der Zeitverschwendung und damit zusammenhängende Schamgefühle beim Computerspielen nicht lösen lässt, sondern nützliche affizierende Komponente kapitalistischer Verwertung ist. Schlussendlich bleibt hier offen, ob und in welcher Form Schamgefühle im Zusammenhang mit Computerspielen auch in alternativen ökonomischen Systemen, etwa im Internationalen Sozialismus oder Kommunismus, als Mechanismen sozialer Selbstregulation bestehen könnten.

Im letzten Abschnitt der Arbeit habe ich gezeigt, dass schamfreies Spielen Legitimationsanstrengungen bedarf, die mit der neoliberalen Logik verbunden bleiben. Kann das Spielen nicht durch sozial oder professionell begründete Alibis legitimiert werden, muss es Abwechslung und Erleichterung vom (Arbeits-)Alltag bringen und, wie ich anhand eines Vortrags über die sozialen und ökologischen Verbesserungspotenziale von Computerspielen gezeigt habe, auch förderliche Auswirkungen auf die Sensibilität der Spieler*innen in Bezug auf soziale und ökologische Missstände haben, um nicht als Zeitverschwendung markierbar zu sein und potenzielle Schamgefühle hervorzubringen. Schließlich erläutere ich, dass diese Masterarbeit Resultat des Versuchs ist, innerhalb der Ordnung Computerspielen aufzuwerten und Spielerfahrung als kulturelles Kapital für einen akademischen Abschluss einzulösen. Dies scheint aber nur zugunsten der Reproduktion und Stabilisierung der neoliberalen Rationalität möglich zu sein.

³⁸⁸ Vgl. Deterding, „Alibis for Adult Play“, S. 269.

³⁸⁹ Vgl. Goetz, „Coin of Another Realm“.

³⁹⁰ Vgl. Seier, „Schamoffensive“, S. 68.

Literatur-, Quellen- und Computerspielverzeichnis

Literatur- und Quellenverzeichnis

- Ahmed, Sara, *The Cultural Politics of Emotion*, 2. Aufl., Edinburgh: Edinburgh University Press 2014 (Orig.: 2004).
- Barker, Chris/Emma A. Jane, *Cultural studies: theory and practice*, 5. Aufl., Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington/DC Melbourne: Sage 2016.
- Beil, Benjamin, „Computerspiele“, *Handbuch Medienwissenschaft*, hg. v. Jens Schröter, Stuttgart: Metzler, 2014.
- Bourdieu, Pierre, „Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital“, *Die verborgenen Mechanismen der Macht*, hg. v. Margareta Steinrücke, Schriften zu Politik & Kultur 1, Hamburg: VSA 1992, S. 49–79.
- Bröckling, Ulrich, „Anruf und Adresse“, *Techniken der Subjektivierung*, hg. v. Norbert Ricken/Thomas Alkemeyer/Andreas Gelhard, Paderborn: W. Fink 2013, S. 49–59.
- , *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1832, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007.
- , *Techniken der Subjektivierung*, Brill Fink 2013.
- Brown, Wendy, *Die schleichende Revolution: Wie der Neoliberalismus die Demokratie zerstört*, übers. v. Jürgen Schröder, 1. Aufl., Berlin: Suhrkamp 2015.
- , „Neo-liberalism and the End of Liberal Democracy“, *Theory & Event* 7/1, 2003.
- Crawford, Garry/Daniel Muriel, *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, London: Routledge 2018.
- dedg3, „SteamTime: wasted hours on steam“, 2015, <https://www.steamtime.info/> (zugegriffen am 20.06.2024).
- [deleted], „Why Video Games are the Biggest Waste of Time“, *r/StopGaming*, 16.07.2022, www.reddit.com/r/StopGaming/comments/w05bjn/why_video_games_are_the_biggest_waste_of_time (zugegriffen am 09.08.2025).
- Deterding, Sebastian, „Alibis for Adult Play: A Goffmanian Account of Escaping Embarrassment in Adult Play“, *Games and Culture* 13/3, 01.05.2018, S. 260–279.
- , „Gamification: Toward a Definition“, *CHI* 2011, <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.
- Djundik, Pavel, „SteamDB: Database of everything on Steam“, ohne Datum, <https://steamdb.info/> (zugegriffen am 01.10.2025).
- Douglas, Mary, *Reinheit und Gefährdung. Eine Studie zu Vorstellungen von Verunreinigung und Tabu*, Berlin: Dietrich Reimer 1985 (Orig.: 1966).
- Dyer-Witheford, Nick/Greig De Peuter, *Games of empire: global capitalism and video games*, Electronic mediations 29, Minneapolis: University of Minnesota Press 2009.
- Engell, Lorenz, „Kinematographische Agenturen“, *Medien denken*, hg. v. Lorenz Engell/Jiri Bystricky/Katerina Krtilova, Bielefeld: transcript 2010, S. 137–156.
- Feher, Michel, „Self-Appreciation; or, The Aspirations of Human Capital“, *Public Culture* 21/1, 2009, S. 21–41.
- Foucault, Michel, *Ästhetik der Existenz: Schriften zur Lebenskunst*, hg. v. Daniel Defert/François Ewald, suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1814, 7. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp 2022.
- , *Geschichte der Gouvernementalität. 2: Die Geburt der Biopolitik: Vorlesung am College de*

- France 1978-1979, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004.
- , „Polemik, Politik, Problematisierungen“, *Dits et Ecrits. Schriften Band IV*, hg. v. Daniel Defert/François Ewald/Jacques Lagrange, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2005, S. 724–733.
- Foust, Joshua, „The habitus of misogyny: Bourdieu and the institutionalization of sexist abuse in the video games industry“, *Media, Culture & Society* 4/46, 23.12.2023, S. 762–776.
- „Gamesville | Wasting Your Time Since ‘96“, *Gamesville*, ohne Datum, <https://www.gamesville.com/> (zugegriffen am 06.08.2025).
- Gibson, James J., „Notes on Affordances“, *Reasons for Realism. Selected Essays of James J. Gibson*, hg. v. Edward Reed/Rebecca Jones, Hillsdale/New Jersey/London: Lawrence Erlbaum 1982, S. 401–418.
- Glaser, Tim, „Dota 2 und die Konvergenz von spielerischer Arbeit und effizientem Spiel. E-Sport, paratextuelle Industrien und Plattformisierung - Paidia“, *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* 21.01.2021, <https://paidia.de/dota-2-und-die-konvergenz-von-spielerischer-arbeit-und-effizientem-spiel-e-sport-paratextuelle-industrien-und-plattformisierung/> (zugegriffen am 11.03.2025).
- Goetz, Christopher, „Coin of Another Realm: Gaming’s Queer Economy“, *Game Studies* 18/3, 2018, <https://gamestudies.org/1803/articles/goetz> (zugegriffen am 14.06.2023).
- Graeber, David, *Toward an Anthropological Theory of Value: The False Coin of Our Own Dreams*, New York: Palgrave Macmillan US 2001.
- Heilmann, Till A./Jens Schröter, „Zum Bonner Programm einer neokritischen Medienwissenschaft. Statt einer Einleitung“, *Navigationen - Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaften* 2/16, hg. v. Jens Schröter und Till A. Heilmann, 2016, S. 7–36.
- Hird, Myra J., „Knowing Waste: Towards an Inhuman Epistemology“, *Social Epistemology* 26/3–4, 10.2012, S. 453–469.
- Illger, Daniel, *Grüne Sonnen: Poetik und Politik der Fantasy am Medium Videospiel*, Cinepoetics Band 9, Berlin ; Boston: De Gruyter 2020.
- Jagoda, Patrick, „Playing Through a Serious Crisis: On the Neoliberal Art of Video Games - Post45“, 31.08.2020, <https://post45.org/2020/08/playing-through-a-serious-crisis-on-the-neoliberal-art-of-video-games/> (zugegriffen am 23.08.2024).
- Jhally, Sut/Bill Livant, „Watching as Working: the Valorization of Audience Consciousness“, *Journal of Communication* 36/3, 01.09.1986, S. 124–143.
- Kaldus, Angelika, „Video Games Industry Is Bigger Than Film, Sports and Music“, *Gamepressure.Com*, 2021, <https://www.gamepressure.com/newsroom/gaming-market-grows-beyond-cinema-sports-and-music/z03265> (zugegriffen am 28.05.2024).
- Kappes, Mirjam/Manuel Menke, „Media Studies and Nostalgia“, *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Routledge 2024.
- Kernerman, Lionel, „WASTE | translate English to German“, *Cambridge Dictionary*, 2014, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-german/waste> (zugegriffen am 24.02.2025).
- Kirkpatrick, Graeme/Ewa Mazierska/Lars Kristensen, „Marxism and the computer game“, *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8/2, 01.06.2016, S. 117–130.
- Kücklich, Julian, „Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry“, *Fibreculture Journal* 5, 2005, (zugegriffen am 16.04.2024).
- Larabie, Raymond, „Pricedown Font“, *dafont.com*, 2005, <https://www.dafont.com/pricedown.font#null> (zugegriffen am 02.10.2025).
- Lazzarato, Maurizio, *The making of the indebted man: an essay on the neoliberal condition*,

- übers. v. Joshua David Jordan, *Semiotext(e) intervention series 13*, Los Angeles: Semiotext(e) 2012.
- Link, Jürgen, „Normalisierung zwischen Spontaneität und Adjustierung. Mit einem Blick auf die ‚demografische Krise‘“, *Schemata und Praktiken*, Conradi, Tobias u. a., hg. v. Tobias Conradi u. a., Paderborn: Fink 2012, S. 65–82.
- , *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1996.
- Littler, Jo, *Against meritocracy: culture, power and myths of mobility*, London, New York: Routledge/Taylor & Francis Group 2018.
- Marx, Karl, „Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie“, *Marx Engels Werke, Bd. 23*, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, Berlin: Dietz 1962.
- , *Marx Engels Werke, Bd. 23*, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, Berlin: Dietz 1962.
- , „Zur Kritik der Politischen Ökonomie“, *Marx Engels Werke, Bd. 13*, hg. v. Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED, Berlin: Dietz 1961, S. 3–160.
- McCoy, Charles Allan/Roscoe C. Scarborough, „Watching “bad” television: Ironic consumption, camp, and guilty pleasures“, *Poetics* 47, 12.2014, S. 41–59.
- Neitzel, Britta, „Computerspiele(n): Medium oder (Kultur-)Technik?“, *Die Medien und ihre Technik. Theorien, Modelle, Geschichte*, hg. v. Harro Segeberg, Marburg: Schüren 2004, S. 492–507.
- Niemeyer, Katharina, „Digital Nostalgias“, *The Routledge Handbook of Nostalgia*, London: Routledge 2024, S. 493.
- Niemeyer, Katharina/Emily Keightley, „The commodification of time and memory: Online communities and the dynamics of commercially produced nostalgia“, *New Media & Society* 22/9, 09.2020, S. 1639–1662.
- Nohr, Rolf F., *Die Natürlichkeit des Spielens: vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*, Medien’Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 10, Münster: Lit 2008.
- , „Game Studies und Kritische Diskursanalyse“, *Ringvorlesung: Game Studies - Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, ZDV Universität Tübingen 2013, https://timms.uni-tuebingen.de/tp/UT_20130716_001_rvgame_0001 (zugegriffen am 26.09.2025).
- Nohr, Rolf F./Serjoscha Wiemer, „Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts“, *Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts*, LIT 2008.
- O. A., „Community Update #23: Here’s To You“, *Baldursgate3.Game*, 11.08.2023, https://baldursgate3.game/news/community-update-23-here-s-to-you_83 (zugegriffen am 29.08.2023).
- , „Fonts“, *GTA Wiki*, ohne Datum, <https://gta.fandom.com/wiki/Fonts> (zugegriffen am 15.07.2025).
- , „r/StopGaming“, *reddit*, ohne Datum, <https://www.reddit.com/r/StopGaming/>.
- , „waste (n.)“, *Oxford English Dictionary*, Oxford UP, 2024, https://www.oed.com/dictionary/waste_n (zugegriffen am 20.01.2025).
- Ochsner, Beate/Harald Waldrich, „Verspielte Arbeit“. Arbeit und Spiel in der Digitalkultur“, *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft: Arbeit 4.0 Zur Entgrenzung der Arbeit* 73, hg. v. Ursula Von Keitz u. a., 2018, S. 79–94.
- Paul, Christopher A., *The toxic meritocracy of video games: why gaming culture is the worst*, Minneapolis [Minnesota]: University of Minnesota Press 2018.

- Reno, Joshua, „Your Trash Is Someone’s Treasure: The Politics of Value at a Michigan Landfill“, *Journal of Material Culture* 14/1, 01.03.2009, S. 29–46.
- Restrepo-Ortega, Laura, „Best Online Games To Waste Time | Updated 2025“, *Gamesville*, ohne Datum, <https://www.gamesville.com/time-wasting-games> (zugegriffen am 06.08.2025).
- Rothe, Katja, „Medienökologie – Zu einer Ethik des Mediengebrauchs“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8/14, 2016, S. 46–57.
- Schmidt, Jacob, *Achtsamkeit als kulturelle Praxis: Zu den Selbst-Welt-Modellen eines populären Phänomens*, Bd. 2, Achtsamkeit - Bildung - Medien, 1. Aufl., Bielefeld: transcript 2020.
- Schröter, Jens, „Notiz über Ökonomie in Computerspielen“, *Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*, hg. v. Thomas Spies/Seyda Kurt/Holger Pötzsch, Bielefeld: transcript 2024, S. 125–132, <https://mediarep.org/handle/doc/23302> (zugegriffen am 22.05.2024).
- Seier, Andrea, *Mikropolitik der Medien*, Kaleidogramme 173, Berlin: Kadmos 2019.
- , „Schamoffensive. Zur Mikropolitik der Betroffenheit bei Didier Eribon“, *Eribon revisited – Perspektiven der Gender und Queer Studies*, hg. v. Karolin Kalmbach/Elke Kleinau/Susanne Völker, Wiesbaden: Springer 2020, S. 65–84.
- Serada, Alesha, „Sind Free-to-play-Spiele böse? Neue Gedanken zur Ausbeutungsdebatte“, *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* 21.01.2021, <https://paidia.de/sind-free-to-play-spiele-boese-neue-gedanken-zur-ausbeutungsdebatte/> (zugegriffen am 11.03.2025).
- Spies, Thomas/Seyda Kurt/Holger Pötzsch (Hg.), *Spiel*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*, Game Studies 5, Bielefeld: transcript 2024, <https://mediarep.org/handle/doc/23302> (zugegriffen am 22.05.2024).
- Stauff, Markus, „Zur Gouvernementalität der Medien Fernsehen als ›Problem‹ und ›Instrument‹“, *Politiken der Medien*, hg. v. Daniel Gethmann/Markus Stauff, Berlin: Diaphanes 2005, S. 89–110.
- Taylor, Frederick, *Principles of Scientific Management*, New York: Harper 1911.
- Unterhuber, Tobias, „Emanzipation und Agency: Das Computerspiel als exemplarische Neuverhandlung gesellschaftlicher Ordnung“ 2017, <https://miami.uni-muenster.de/Record/b37cb2d7-6db8-4871-ac5e-4cfde6089a11> (zugegriffen am 17.03.2025).
- Valve Corporation, „Steam Store“, *STEAM*, 2003, <https://store.steampowered.com/> (zugegriffen am 27.09.2025).
- Video Games Europe (VGE), „All About Video Games. European Key Facts 2022“, Brüssel/Stockholm, 2022, https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe_Key-Facts-2022_FINAL.pdf (zugegriffen am 28.05.2024).
- Waitz, Thomas, „LV - 170623 Klassenpolitiken“, *Lernplattform Moodle*, 2023, <https://ufind.univie.ac.at/de/course.html?lv=170623&semester=2023S>.
- , „Nicht Nichtstun. Über Prokrastination“, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 11/2, 2019, S. 171–178.
- , „Ordnung schaffen mit Medien. Über die Produktivität von Müll und Schmutz“, *Müll: Interdisziplinäre Perspektiven auf das Übrig-Gebliebene*, hg. v. Christian Lewe/Tim Othold/Nicolas Oxen, Bielefeld: transcript 2016, S. 41–64.
- , „Schmutz und Schund. Seminar-Begleittext“, *E-Learningplattform Moodle der Universität*

Wien, 2022.

Weber, Max, *Die protestantische Ethik und der „Geist“ des Kapitalismus*, hg. v. Klaus Lichtblau/Johannes Weiß, Klassiker der Sozialwissenschaften, Wiesbaden: Springer VS 2016 (Orig.: 1904).

Wasted screens from every GTA (2020), R.: GTA Content Channel, 08.03.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Xfk0zviSStA> (zugegriffen am 15.07.2025).

Whistler, Caspian, „A Profound Waste of Time“, *A Profound Waste of Time*, ohne Datum, <https://apwot.com> (zugegriffen am 23.06.2025).

---, „A Profound Waste of Time: A Gaming Magazine“, *Kickstarter*, 14.11.2022, <https://www.kickstarter.com/projects/caz/a-profound-waste-of-time-a-gaming-magazine> (zugegriffen am 27.09.2025).

Why video games aren't a waste of time / Deborah Mensah-Bonsu / *TEDxLondon*, R.: TEDx Talks, 23.11.2023, <https://www.youtube.com/watch?v=6hceniC3FZw> (zugegriffen am 16.06.2025).

Computerspielverzeichnis

Baldur's Gate 3, Design: Larian Studios, Larian Studios 2023.

Diablo II, Design: Blizzard North, Blizzard Entertainment 2000.

Dota 2, Design: IceFrog/Valve, Valve 2013.

Game Boy, Design: Nintendo, Nintendo Japan 1989.

Grand Theft Auto III, Design: DMA Design, Rockstar Games 2001.

Heroes of the Storm, Design: Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment 2015.

League of Legends, Design: Riot Games, Riot Games 2009.

Magic: The Gathering, Design: Richard Garfield, Wizards of the Coast 1993.

Magic: The Gathering Arena, Design: Richard Garfield, Wizards of the Coast 2019.

Moving Out 2, Design: DevM Games/SMG Studio, Team17 2023.

Pokémon Red Version, Design: Game Freak, Nintendo 1996.

Smite, Design: Titan Forge Games, Hi-Rez Studios/Tencent Games 2014.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Design: Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks 2011.

Thea 2: The Shattering, Design: MuHa Games/Eerie Forest Studio, MuHa Games 2019.

Anhang

Abstract: Deutsch

Ausgehend von der Beobachtung, dass Computerspielen medial auf widersprüchliche Weise verhandelt wird – als lukrative Unterhaltungsindustrie und Ziel der Bezeichnung als Zeitverschwendung – frage ich aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive nach den Möglichkeitsbedingungen, innerhalb derer die Bezeichnung der Zeitverschwendung als plausibel erscheint. Anhand einer Auswahl von unterschiedlichen Beispielen, in denen Computerspielen als Zeitverschwendung bezeichnet wird, verstehe ich mit Michel Foucault Zeitverschwendung als „Problematisierung“³⁹¹, medialen Effekt, diskursive Kategorie und widerständiges Nebenprodukt eines systematisch ordnenden Klassifizierungsprozesses. Das Abwerten von Computerspielen als Zeitverschwendung lässt sich mit Andrea Seier an der gouvernementalen Schnittstelle von Selbst- und Fremdregieren verorten, da Vorstellungen des Selbst in Beziehung mit medialen Wissensvorräten und gesellschaftlichen Diskursen gestellt werden.³⁹² In der Auseinandersetzung mit Zeitverschwendung zeige ich, dass damit ein strategischer Umgang mit Zeit impliziert wird, der sich mit neoliberalen Imperativen deckt. Vor dem Hintergrund des neoliberalen Kapitalismus verstehe ich Computerspiele als Agenturen der neoliberalen Ordnung, die nicht nur ihre medialen, sondern auch neoliberalen Spuren in den Spielwelten und möglichen Spielweisen hinterlassen können. Anhand von *Dota 2*³⁹³ und *The Elder Scrolls V: Skyrim*³⁹⁴ zeige ich mit Wendy Brown, wie die beiden Computerspiele über ihre Spielmechaniken bestimmte Interaktions- und Spielweisen anleiten, die auf neoliberale Aspekte ausgerichtet sind.³⁹⁵ Diese Spiele werden somit zu gouvernementalen Übungsplätzen für neoliberale Subjekte, wo Spieler*innen mit einem strategischen Verhältnis zu Zeit vertraut gemacht werden, das auch der Problematisierung von Computerspielen als Zeitverschwendung zugrunde liegt. Obwohl bestimmte Computerspiele das Einüben von neoliberalen Denkmustern ermöglichen, verhält sich Computerspielen als Praxis widerständig gegenüber gesellschaftlichen Anforderungen. Zugleich wird es zunehmend zum Ziel von

³⁹¹ Foucault, „Geschichte der Sexualität. Gespräch mit François Ewald“, S. 158; zit. n. Waitz, „Ordnung schaffen mit Medien“, S. 42.

³⁹² Vgl. Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 28–30.

³⁹³ *Dota 2*, Design: IceFrog/Valve, Valve 2013.

³⁹⁴ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Design: Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks 2011

³⁹⁵ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 199 (E-Book).

spielindustrieller Ökonomisierung. Anhand einer Community-Statistik von *Baldur's Gate 3*³⁹⁶ zeige ich, wie dieses Spannungsverhältnis von der Industrie zugunsten von Aufmerksamkeit aufgegriffen wird und Spieler*innen entlang vom kollektiven Zeitaufwand affiziert und kollektiviert werden. Innerhalb dieses Spannungsverhältnisses kann Computerspielen zu gouvernementaler Scham³⁹⁷ führen, wie sie Andrea beschreibt, wenn das Spielen nicht mit ökonomisch, sozial und kulturell vorherrschenden Erwartungen der Produktivität vereinbar ist oder nicht durch soziale oder professionelle Alibis legitimiert werden kann. Versuche, Computerspielen aufzuwerten oder zu legitimieren, können nur innerhalb der neoliberalen Rationalität stattfinden, somit kann das Problem der Zeitverschwendung und der Beschämung nicht innerhalb der neoliberalen Ordnung gelöst werden.

Abstract: Englisch

Based on the observation of ambivalent debates around the status of video games, being discussed as a profitable industry and a waste of time, I ask, from the perspective of media and cultural studies, about the conditions of possibility for the designation of wasting time, and what makes it feasible. On the basis of a selection of examples of the designation of wasting time, I grasp it as with Michel Foucault as “problematization” and category resisting systematic order. The degradation of video games as a waste of time can be understood as governmental intersection between self- and external governance, since notions of self are put in relation to mediated knowledge and social discourse.³⁹⁸ Wasting time implies a strategic use of time, which corresponds to neoliberal imperatives. In front of neoliberal capitalism, I argue that video games are agencies of neoliberal order, which leave their marks and neoliberal rationality in their mediated worlds and possible styles of play. Using *Dota 2*³⁹⁹ and *The Elder Scrolls V: Skyrim*⁴⁰⁰ as examples, I show that both suggest certain styles of play, which are angled at neoliberal aspects.⁴⁰¹ In this light, these games become a training ground for

³⁹⁶ *Baldur's Gate 3*, Design: Larian Studios, Larian Studios 2023.

³⁹⁷ Zu gouvernementalen und zur "Mikropolitik der Scham": Vgl. Seier, „Schamoffensive“, S. 68.

³⁹⁸ Vgl. Seier, *Mikropolitik der Medien*, S. 28–30.

³⁹⁹ *Dota 2*, Design: IceFrog/Valve, Valve 2013.

⁴⁰⁰ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Design: Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks 2011.

⁴⁰¹ Vgl. Brown, *Die schleichende Revolution*, S. 199 (E-Book).

neoliberal subjects, where players are familiarized with the strategic use of time, which is also the rationale behind the problematization of wasting time. Although games are a potential training ground for neoliberal aspects, games are somewhat resisting social expectations. At the same time, playing video games increasingly becomes target of industrial economization. Based on a community statistic of *Baldur's Gate 3*,⁴⁰² I show how this tension is used by the industry to create attention as well as affect and collectivize players through the amount of time collectively wasted. Inside this tension, playing can lead to governmental shame⁴⁰³ if it does not economically, socially and culturally conform to hegemonic expectations of productivity, or not legitimized by alibis. Attempting to valorize or legitimize playing games can only be done inside the neoliberal rationality. Therefore, the problem of wasting time and shame cannot be solved inside neoliberal order.

⁴⁰² *Baldur's Gate 3*, Design: Larian Studios, Larian Studios 2023.

⁴⁰³ Zu gouvernementalen und zur "Mikropolitik der Scham": Vgl. Seier, „Schamoffensive“, S. 68.