



K.O.





Game Over

Spielen ist das Gegenteil von Arbeit, es ist frei und ungezwungen. Spielen ist fröhliche Sinnlosigkeit. Doch die Sphäre der Arbeit vereinnahmt das Spiel und stülpt ihm den Zwang zur Nutzenmaximierung über. Von Pit Kühnöl

„Wir müssen uns Sisyphos als einen glücklichen Menschen vorstellen“ schreibt Albert Camus in *Der Mythos des Sisyphos*, denn „der Kampf gegen Gipfel vermag ein Menschenherz auszufüllen.“ Vielleicht ist es aber gar nicht der Kampf gegen Gipfel, der Sisyphos erfreut, womit er dem Absurden einen Sinn abzutrotzen versucht, vielleicht ist es ja vielmehr die Freude am Sinnlosen, am Herunterrollenlassen des Steines. Wie kleinen Kindern beim Spiel mit ihren Bauklötzen das Einstürzen des erbauten Turmes meist viel größere Freude bereitet als das Erbauen selber, so erfreut sich vielleicht auch der antike Held am Herabstürzen des Steines. Mit kindlicher Freude verfolgt er, wie der Stein den Hang des Berges in die Tiefen des Hades hinabdonnert, ein paar Bäume umreißt und vielleicht auch ein paar Schafe. Und dies immer wieder und wieder, weshalb er auch den Stein immer wieder erneut hinaufrollt – als Spielvorbereitung, nicht als Strafe.

Dem antiken Mythos nach war Sisyphos ein gerissener, höchst intelligenter Mensch, der mehrfach den Tod überlistete und aus der Unterwelt fliehen konnte – wenn er also gewollt hätte, hätte er einen Weg gefunden, dass der Stein am Gipfel liegen bleibt. Doch was hätte er dann machen sollen? Er hatte ja sonst nichts zu tun. Also spielt er lieber mit dem Stein; also genießt er lieber die fröhliche Sinnlosigkeit und ist ein glücklicher Mensch – ganz nach dem Schiller'schen Ideal: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Der Mensch ist dort Mensch, wo er spielt, nicht dort, wo er arbeitet. Arbeit ist bekanntermaßen der Zwang, die Notwendigkeit, der mit angeblicher Sinnhaftigkeit beladene Nutzen. Spiel ist Freiheit, Unbeschwertheit, die fröhliche, keinem Zwang unterworfenene Sinnlosigkeit. Sinnlosigkeit im positiven Sinne: sinnlos für den kapitalistischen Verwertungsdrang. „Das Reich der Freiheit beginnt in der Tat erst da, wo das Arbeiten, das durch Not und äußere Zweckmäßigkeit bestimmt ist, aufhört“ sinniert Marx im *Kapital*. In der befreiten Gesellschaft wird der Mensch nicht arbeiten müssen, sondern spielen können – und somit wieder Mensch sein.

Homo Ludens

Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga beschreibt in seinem 1938 erschienen Essay *Homo Ludens* die Entstehung der Kultur als Spiel. Alle Formen der modernen Kultur, von der Kunst bis zur Jurisdiktion, haben demnach ihren Ursprung in Formen des Spiels. Allerdings, und das wird für die Kritik an Huizinga entscheidend, nicht in den freien Formen des Spiels etwa von Kindern, sondern in den agonalen Formen des Spiels. Als „Agon“ (αγων) wurden im antiken Griechenland jene Spiele bezeichnet, die Wettkampfcharakter hatten, wie die Olympischen Spiele, oder diejenigen, die bestimmten, teils sehr strengen Regeln folgten, wie heutige Brett- oder Kartenspiele. „Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel. [...] Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen“ (Huizinga).

Ein Spiel mit fixen Regeln ist das Gegenteil von Freiheit

Diesen agonalen und regulierten Charakter als angeblichen Ursprung der Kultur, insbesondere der Kunst, kritisiert Adorno in seiner *Ästhetischen Theorie*. Ein Spiel mit fixen Regeln ist für ihn das Gegenteil von Kunst, überhaupt das Gegenteil von Freiheit. Vielmehr sei es, als „Nachbild von Praxis“, also von praktischer Vernunft, die Nötigung zum Immergleichen, zu Gehorsam und Arbeitswilligkeit. Um mitspielen zu können, müssen die Regeln befolgt werden. „Das Wiederholungsmoment im Spiel ist das Nachbild unfreier Arbeit“, das, so Adorno, „an praktische Verrichtungen gemahnt und die Funktion erfüllt, Menschen auf die Anforderungen der Praxis, vor allem durch reaktive Umfunktionierung physischer Unlust in sekundäre Lust, unablässig zu gewöhnen.“ Die Monotonie des Spiels, das dauernde Wiederholen bestimmter Handlungsweisen, gewöhnt den Menschen an die Monotonie der Arbeit – und in Anlehnung an das Freud'sche Konzept des Wiederholungszwangs und des Todestriebs wird so die von den kapitalistischen Anforderungen erzeugte Unlust in scheinbare Lust umgewandelt. Spiel wird Vorbild der Arbeit.

Auch ohne Adorno zu bemühen, wird die Nötigung zum Immergleichen und zu Gehorsam besonders deutlich in der wohl verbreitetsten Form des Spiels, dem Sport. Schon seit der griechischen Antike handelt es sich bei Sport um Wettkampf und Konkurrenz in

Reinform. Es geht darum, den Gegner im Wettstreit zu besiegen oder, in der Form von Fitnessstudios und Joggingrunden, darum, den eigenen Körper für den kapitalistischen Wettbewerb zu stählen, sich für den dauernden Kampf zu wappnen. Die Essenz ist das Gegeneinander, nicht das Miteinander – und wenn doch, dann nur als ein erzwungenes Kollektiv, in dem das „wir“ die „Anderen“ bezwingen soll. Sport wird so ein Instrument, um Massen zu erschaffen und zu steuern.

Kinder, die in Sportvereine gehen, lernen von klein auf, sich vorgegebenen Regeln unterzuordnen, ohne sie zu hinterfragen – und so lernen sie auch gleich, die Regeln der kapitalistischen Gesellschaft als gegeben hinzunehmen. Ebenso bei Brettspielen, die durch ihre Struktur zur Regelbefolgung erziehen. Und sogar Spielsachen für Kinder, die an sich keinen Wettbewerbscharakter haben, unterwerfen sich häufig dem Nutzenprinzip. Spiel war zwar seit jeher auch eine Form des Lernens, des Erkundens der Umwelt, doch war der Lerneffekt ein beiläufiger und zufälliger, er war Ergebnis, ohne Ziel sein zu wollen. Nun werden Spielsachen und Spiele so konzipiert, dass motorische bis mathematische Fähigkeiten optimiert werden – oder besser gesagt: für den auf den Arbeitsmarkt ausgerichteten Lebenslauf optimiert. Das Individuum will von klein auf geformt sein, damit es ja nicht den Marktinteressen sich widersetzen möge.

Counterstrike im Assessmentcenter

Als letzte Bastion des freien und subversiven Spiels, als letzter Rückzugsort der fröhlichen Sinnlosigkeit und der lustvollen Zeitverschwendung galten lange Zeit Computerspiele. Doch auch dies hat sich geändert und die Sphäre der Nutzenoptimierung hat diesen Bereich für sich entdeckt. So galten jene Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die ihre Tage und Nächte mit Link oder mit Mario, mit Guybrush Threepwood oder mit Niko Bellic verbrachten, früher noch mindestens als merkwürdig. Und bei denjenigen, die Spiele wie *Doom* oder *Counterstrike* spielten, wurde gar die soziale Kompatibilität in Frage gestellt: Wer die als „Ballerspiele“ verschrienen Egoshoooter spielte, wurde von rechten Politiker*innen und besorgten Eltern argwöhnisch betrachtet, oder gar als potentieller Amokläufer gebrandmarkt. Inzwischen werden sie in Schule wie Assessmentcenter für ihre technischen Fähigkeiten und ihre Geschicklichkeit gelobt. Eine Geschicklichkeit, deren Nutzen nun dem Arbeitsmarkt und der Wirtschaft dienen soll. Schöner wäre es, würde das Computerspiel endlich als Kunstform akzeptiert werden.

Inzwischen schwärmen sogar die Apologeten des Marktes und der Arbeit, wie das *Wall Street Journal*, davon, dass Computerspiele Problemlösungskompetenz und kreatives Denken fördern. Immer neue Studien wollen belegen, dass das Spielen an Konsole und PC – und seien es noch so stupide Spiele – die Hand-Auge-Koordination fördere, Multitasking-Skills und kognitive Fähigkeiten steigere. Ja, bei jugendlichen Spieler*innen verbesserten sich somit sogar die Noten in Mathematik. Spielen ist nun also alles andere als Zeitverschwendung. Und darin liegt das Problem: Wenn das Spielen also Mittel wird, das Individuum zu optimieren, so kann dieses Mittel eben auch im Sinne der kapitalistischen Nutzenmaximierung ausgebeutet werden. Das Spielen findet nicht mehr um seiner selbst willen statt, sondern zur Effizienzsteigerung und zur Selbstoptimierung. War der Vertrieb von Computer- und Brettspielen natürlich schon immer ein Markt, so unterwerfen sich nun auch Inhalt, Form und Spieler*in selber ihrer Marktförmigkeit. Keine Minute darf ungenutzt bleiben, die totalitäre wie autoritäre Sphäre der Arbeit saugt alles Widerstreben auf. „Gamification“ heißt das Zauberwort.

Das Spiel wird zum Herrschaftsinstrument

Gamification bezeichnet einen Ansatz, Spielprinzipien in eine spielfremde Umgebung zu übertragen, also bestimmte, aber spielferne Prozesse durch Gamedesign-Konzepte zu Spielen zu machen. Die Arbeit im Callcenter, im Amazon-Lager oder am Fließband soll sich wie ein Spiel anfühlen, in dem man mit kleinen Gimmicks belohnt wird. Die trübselige Arbeit soll sich durch den Spielecharakter wie Spaß anfühlen und so die Arbeiterschaft produktiver machen, also leichter auszubeuten. Die Ressource Arbeitskraft will schließlich allumfänglich ausgeschöpft sein. Das Spiel wird somit nun wirklich zur Wiederholung, ja zum Vorbild von Arbeit, wie es Adorno kritisiert hatte, und zwar sowohl jenseits, als auch während der Arbeit. Gleichzeitig ist die Gamification auch ein Kontrollmechanismus, da der Arbeitsverlauf und der Arbeitsfortschritt in den entsprechenden Spielestatistiken lückenlos dokumentiert werden kann. Das Spiel wird zum Herrschaftsinstrument.

Gamification macht aber nicht nur das Arbeitsleben bunter. Konsument*innen kennen das Konzept schon lange: Bonusmeilen bei Fluggesellschaften, Punkte sammeln im Einzelhandel, ein Gewinn in Form einer Prämie für ein bestimmtes Handeln – auch das sind im Grunde Spielmechanismen, um die Kundschaft an sich zu binden und zu beeinflussen. Selbst die Erziehung der Menschen zu mehr Gesundheit kann unter Gaming-Aspekten stattfinden. So hat der Volkswagen-Konzern in einem Versuch die Treppenstufen eines U-Bahn-Aufganges zu einer virtuellen Klaviertastatur umgebaut. Mit dem Ergebnis, dass mehr Menschen die Treppe und weniger die Rolltreppe benutzten. Der Mensch will eben spielen und lässt sich durch diesen Spieltrieb in bestimmte Richtungen lenken, ohne es zu merken. Und mit der Dating-App *Tinder* hat selbst das Anbahnen romantischer Begegnungen ein digitalisiertes Gaming-Konzept erhalten.

Game Over

Huizinga definiert das Spiel, das agonale wie auch das kindliche, als „eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ Wenn jedoch das gesamte Leben, von der Arbeitswelt bis ins Privateste, von künstlich implementierten Spielelementen durchzogen ist, so hat dieses Spiel sowohl seine Freiwilligkeit als auch seine zeitliche und räumliche Begrenzung verloren – und es hat auch sein Ziel nicht mehr in sich selber. Es ist nicht mehr anders als das „gewöhnliche Leben“, es ist das gewöhnliche Leben geworden. Und da die Interessen dieser gamifizierten Tätigkeiten immer kommerzieller oder nutzenmaximierender Natur sind, sind diese somit Teil der Produktionssphäre, also der Arbeit geworden.

Pit Kühnühl *ist*
Politikwissenschaftler
und spielt lieber
Mario Kart auf dem
N64 als zu arbeiten.

So hat Adorno wieder einmal recht: Das Spiel ist nicht mehr Freiheit, sondern ein Prozess, um die Menschen an „die Anforderungen der Praxis [...] unablässig zu gewöhnen“. Und in den Tiefen des Hades rollt Sisyphos den Stein immer noch unablässig den Berg hinauf. Ob als Spiel, als Kampf gegen Gipfel oder als göttliche Strafe macht nun keinen Unterschied mehr, da alles ineinander verschwommen ist. Nur dass wir ihn uns dabei als glücklichen Menschen vorzustellen haben – das ist inzwischen zu bezweifeln.<