

STECKBRIEF:

Spielcharakteristika von Digital Game: Autotelis vs. Leistungsorientierung

Stefan Derpmann (stefan.derpmann@uni-duisburg-essen.de)

Thema & Fragestellung:

Digitale Spiele stellen die GamerInnen vor eine Vielzahl von Aufgaben; Missionen sind zu erfüllen und Level zu bewältigen, Fertigkeiten und Fähigkeiten sind zu entwickeln und anzuwenden. Die Sphäre des Spiels existiert allerdings im Schatten der Arbeit, dabei sollte Spielen als freie Tätigkeit, die allein für ihren eigenen Zweck – welcher räumlich und zeitlich getrennt von den Anforderungen des praktischen, alltäglichen Leben ist – durchgeführt werden. Charakteristisch ist folglich, dass Spiele nicht gespielt werden um eine praktische Aufgabe zu erfüllen, sondern um ihrer gelebten Qualität willen.

Sind digitale Spiele nun unproduktive – von Freiheit motivierte – reine Zeitverschwendung, oder verbirgt sich hinter dieser hedonistischen Umtreibigkeit bloß die individuelle, wie gut getarnte, Rationalisierung bzw. das Leistungsprinzip der Arbeit?

Aufschlussreich ist der zweite Blick auf Arbeit, Freizeit und Spielen bei dieser Auseinandersetzung gewiss auch für die SpielerInnen selbst, die darüber den verschiedenen (unerkannten) Handlungsmöglichkeiten bzw. -einschränkungen wie auch deren Folgen, die sich über das Spielen generieren, ansichtig werden können. Es gilt hierbei, mithilfe dieser Forschung, die Fragwürdigkeiten digitaler Spiele auszuloten und sie dem Selbstanspruch der Moderne gegenüber zu stellen.

Vorgehensweise & Zielgruppe:

Intensive Einzel- und Gruppeninterviews (offene Interviews, ggf. 2. Phase mit Leitfaden) mit Pro- und Casual-GamerInnen die sowohl MMO(RP)Gs, als auch Singleplayer Spiele spielen. Zielgruppe sind Jugendliche, junge Erwachsene, männlich und weiblich, > 16 Jahre, Erwerbslose, SchülerInnen, StudentInnen und Berufstätige.

Ziel der Interviews im Rahmen der Feldphase(n) ist es, Informationen über Spielverhalten, Arbeit und Selbstverständnis von SpielerInnen sowie ihren Umgang mit 'spielerischer Interesselosigkeit' und 'Zeitverschwendung' zu gewinnen. Im Mittelpunkt stehen Fragen nach Arbeitsalltag, Charakter und Bedeutung spielerischer Erfahrungen sowie nach dem Verhältnis von Arbeit und Spiel/Freizeit. Empiriepartner: n!faculty (www.faculty.de).