

Henning Mayer

Soziale Vexierbilder: Zur motivierenden Verklammerung von Spiel und Ernst in virtuellen Beobachtungsarenen

Abstract

The present article aims to sketch the use of game-based incentive mechanisms in serious matters (e.g. in the context of recruiting or customer retention) as a threshold state that motivates users to participate on an ongoing basis by promising opportunities for being ›discovered‹ without taking any risk. For this purpose, a heuristic is developed using the example of ancient and modern war games, which translates the juxtaposition of game and seriousness into an addictive succession of motivating opportunities for discovery and playful retreat spaces.

Der Beitrag versucht den Einsatz von spielerischen Anreizmechanismen (Gamification, Serious Games) in ernstesten Angelegenheiten (z.B. des Recruitings oder der Kundenbindung) als Schwellenzustand zu verstehen, der Nutzer_Innen dadurch zur fortlaufenden Beteiligung motiviert, dass er ›Entdeckungsgelegenheiten‹ ohne Risiko verspricht. Hierzu wird am Beispiel von alten und neuen Kriegsspielen eine Heuristik erarbeitet, die das paradoxe Nebeneinander von Spiel und Ernst in ein handlungstreibendes Nacheinander von motivierenden Entdeckungsgelegenheiten und spielerischen Rückzugsräumen übersetzt.

1. Einleitung

Die spätestens im *linguistic turn* (vgl. RORTY 1967) angelegte Hinwendung der Sozialwissenschaften zu wahrnehmbaren und in Kommunikationsanschlüssen mediatisierten und mediatisierenden Bildphänomenen spricht für eine systematische Integration der begrifflichen Grundlagen von Soziologie und Bildwissenschaften (vgl. SACHS-HOMBACH 2014). Insbesondere medien- und kommunikationssoziologisch orientierte Zugänge beschäftigen sich mit Bildern als Mittel sozialer Alltagskommunikation (vgl. u.a. MÜLLER/SOEFFNER 2018), als Formen der Medienwirkung aber auch ihrer aktiven Aneignung (vgl. JÄCKEL 2010). Wie u.a. Andreas Schelske (2005) zu Recht betont, finden hierbei mitunter vor-schnelle Übernahmen konstitutiver Merkmale von Bildern in die Theoriearchitekturen der Soziologie statt, die eine entsprechende Rückbindung an die Grundlagen einer interdisziplinären (und in diesem Sinne ›allgemeinen‹) Bildwissenschaft erkennen lassen. Geht man davon aus, dass Bildphänomene nicht nur »als genuine Reflexionsmedien« (NAUMANN 2014: 86) für sozialwissenschaftliche Erkenntnisinteressen, sondern auch soziologische Beobachtungen als Gegenstände einer allgemeinen Bildwissenschaft verstanden werden können, dann ist ein Zusammenrücken methodologischer und theoretischer Prinzipien anhand von geteilten Forschungsgegenständen anzuraten.

Insbesondere mit Blick auf eine gegenwärtig stattfindende, paradigmatische Verschiebung der soziologischen Sozialtheorie von ›extensiven‹ Strukturen, Institutionen und anthropozentrischen Konstanten hin zu soziotechnischen Relationen, ›intensiven‹ Affekten und Immersionsphänomenen (vgl. u.a. SEYFERT 2019; BARAD 2015; LATOUR 2014; MASSUMI 1995) kann die Soziologie verstärkt von einer informierten Bildwissenschaft profitieren. Im Zusammenhang mit neuen kybernetischen Interaktionsmedien, Infrastrukturen und Verschaltungsangeboten »skopischer Interfaces« (KNORR-CETINA 2012) lassen sich mit hin zahlreiche Verwechslungen und wiedereinbrechende Ambiguitäten in soziologische Begriffe der Rolle, Handlungsträgerschaft aber auch der sozialen Adressabilität an sich beobachten. Im Anschluss daran lohnt es sich, nicht nur die konkrete Bildverwendung, sondern auch Wahrnehmungsprobleme zu fokussieren, die sich im Zusammenhang mit *bestimmten* Bildtypen stellen. Ein solches Problem, das mit den oben kursorisch erwähnten Sozialfiguren der Oszillation von Referenzen korrespondiert, ist die phänomenologische Frage nach der Besonderheit von sog. Vexier- oder Kippbildern.

Wie Schirra und Sachs-Hombach (2007: 46) ausführen, ist eine Unterscheidung von »figure« und »ground« hilfreich, um die mediale Besonderheit von Bildern zu untersuchen, deren wahrnehmbare Form (oder Figur) augenblicklich (im Rahmen einer Grundierung) wechseln kann. Im Rückgriff auf Heiders (1927) Medium/Form-Unterscheidung skizzieren die Autoren bildliche Darstellungen (Verlaufsform: »to show«) als eine Art Medium zweiter Ordnung, in dessen (lose gekoppelten) Substraten nicht nur bestimmte Formen fixiert, eingepreßt oder streng gekoppelt werden (wie z.B. in der Sprachverwendung), sondern die Ambiguität zwischen aktueller Figur und im Medium dieser

Grundierung gleichzeitig auch möglicher Alternativfiguren selbst wahrgenommen werden kann. Das Bild macht also gleichzeitig verschiedene, möglicherweise widersprüchliche Formen verfügbar, ohne damit die Wahrnehmung oder Rezeption als solche zu gefährden. Ein derartiges Verständnis von Bildern, die sich gleichzeitig immer auch anders sehen lassen, die immer A *und* B sind (als zwei Figuren einer Gestalt), die also mit Michel Serres (1981) ›parasitär‹ zwischen den Referenzen liegen, ermöglicht Anschlussfragen nach dem ›wie‹ dieses ›und‹ – also nach einer Kontextur, die die Wahrnehmung zwischen A und B springen lässt. Der vorliegende Beitrag versucht, diese Kontextur mit dem Begriff des Schwellenzustandes zu fassen und unmittelbar auf einen Fall anzuwenden, an dem eine besondere Paradoxie der Gleichzeitigkeit widersprüchlicher Formen sichtbar wird: Sogenannte Serious Games nutzen spielerische Anreizmechanismen, um z.B. Kunden zu binden oder geeignete Mitarbeiter identifizieren zu können. Diese Spiele sind gewissermaßen beides: ernste und doch spielerische, spielerische und doch ernste Angelegenheiten.

2. Serious Games

Der Einsatz von spieltypischen Elementen in Bildungs- (vgl. RITTERFELD/CODY/VORDERER 2009; DORMANN/WHITSON/NEUVIANS 2013), Nachhaltigkeits- (vgl. OWEN 2013) aber auch Gesundheits- (vgl. LISTER et al 2014) und Finanzdienstleistungskontexten ist einer der wohl bedeutsamsten Trends zur Kundenbindung der letzten 10 bis 15 Jahre. Solche häufig mit dem Buzzword der *Gamification* (vgl. DETERDING et al 2011) belegten Anreizmechanismen der ›spielerischen Rahmung‹ von ernsthaften Anliegen (vgl. BOGOST 2011) wurden vorbehaltlich unter verhaltensökonomischen Gesichtspunkten des *Nudgings* (vgl. EYAL 2013 und insbesondere ARIELY 2008) untersucht, erfreuen sich neuerdings aber auch in den Sozial- und Kulturwissenschaften zunehmender Popularität. Ausgehend von einer dem *serious gaming* zugrundeliegenden Paradoxie des Aufeinandertreffens von Spiel und Ernst (vgl. ROCKWELL/KEE 2011) wurde bis dato versucht, dieses Kollisionsverhältnis entweder in die eine (›entertainment‹ als Primärziel der Nutzung solcher Applikationen (vgl. MICHAEL/CHEN 2006)) oder in die andere Richtung (›work objectives‹ (vgl. STATLER/HERACLEOUS/JACOBS 2011: 237) als Primärziel) aufzulösen.

Die vorliegende Arbeit unternimmt den Versuch, solche ›ernsthaften Spiele‹ als Schwellenzustände zu plausibilisieren, die gerade dadurch zur fortlaufenden Teilnahme motivieren, dass sie die_den Nutzer_in im Unklaren darüber lassen, ob im Spiel durchgesetzte Handlungen ernsthafte Konsequenzen nach sich ziehen oder nicht. Um den Kontrast zwischen Spiel und Ernst auf die Spitze zu treiben, konzentriert sich dieser Beitrag auf in Militärkontexten eingesetzte Kriegsspiele, die der_dem Spieler_in die Armee als potenzielle Arbeitgeberin schmackhaft machen sollen. Ausgehend von der Annahme, dass eine als faszinierend erlebte Verklammerung von Spiel und Ernst kein notwendigerweise zeitgenössisches Phänomen ist, startet der Artikel mit einer

kulturhistorischen Aufarbeitung von Kriegsspielen als Vorbereitungs- oder Planspiele für den Ernstfall und begleitet Simulationen dieser Art in ihrem Übergang von analogen (Brett- und Reliefspiel) zu digitalen Spielumgebungen. Am Beispiel des Computerspiels *America's Army*, das vom US-Militär zu Recruiting-Zwecken entwickelt wurde, wird mit Niklas Luhmanns (2003) Begriff der »Risikokommunikation« versucht, eine Heuristik zu erarbeiten, die das Nebeneinander von Spiel und Ernst in ein handlungstreibendes Nacheinander von motivierenden Entdeckungsgelegenheiten und spielerischen Rückzugsräumen übersetzt. Ist das wirklich noch Spiel? Und wenn nicht, wie ist es denn?

3. Kriegsschauspiel als Simulation von Realität

3.1 Zum Schachspiel

Im Preußen des frühen 19. Jahrhunderts wird das Kriegsspiel erstmals als eigenes Genre zur spielerischen Vorbereitung auf Krieg – als »taktisches Kriegsspiel« (HILGERS 2000: 59) oder *Planspiel* zu militärischen Zwecken – eingeführt. Noch bevor »Kriegs- und Domänenrath Leopold George Baron von Reiswitz 1812« (HILGERS 2000: 62) die taktische Spielkommode einrichtet, untersucht »Herzog August der Jüngere« (HILGERS 2000: 59) Mitte des 17. Jahrhunderts die Lust am Schachspielen als strategisches Motiv. In Anlehnung an August identifiziert von Hilgers das Schachbrett (die »Spielfläche«) als Folie der Konvergenz von »Figuren und Spielbrett« (beide HILGERS 2000: 60). Figur und Spielbrett konvergieren – präziser – in den gegenbedingten Restriktionen möglicher Spielzüge. Es geht nicht mehr um die Identifikation des Spielers mit den Bewegungsalternativen einer Spielfigur, sondern um die Beobachtung der Spielsituation als Rechenproblem – als Herausforderung der Zusammenstellung vieler verschiedener Figuren nach Maßgabe einer Strategie, die nur in der durch das Brett bereitgestellten Infrastruktur realisiert werden kann. Gleichzeitig vermerkt von Hilgers, dass das so angenommene Schachspiel (hier: »König-Spiel«) ein Spiel mit der Rollenkonfiguration des Spielers erlaubt, der potenziell alltagsrealistische Funktionen (wie »Marschall, Rat oder Kurier« (HILGERS 2000: 61)) am Schachbrett symbolisch auf ihre konventionelle Qualität testen kann. Damit argumentiert er nahe an Udo Thiedeke, der »Schach als Ordnungsspiel« (THIEDEKE 2010: 23) vermutet, in dem Souveränitätsroutinen unverbindlich trainiert werden können. Entscheidend ist hier, dass »Spiel« vornehmlich die Wiederaufführung von Alltagsproblemen des Adels in einem strategischen Kollisionsverhältnis nachbildet, dabei aber Konsequenzen der Kollision unter Spiel \neq Ernst verbuchend ausklammert:

Hier kann der Kampf um Ränge erprobt, evtl. in Partien unter Konkurrenten sogar simuliert werden, ohne dass dies politische oder territoriale Folgen nach sich zieht (THIEDEKE 2010: 24).

Im Rahmen des Schachspiels werden so vor allem Konsequenzen einzelner Züge geprobt, spielerisch angedeutet und im beschwichtigenden »Ist-doch-nur-

ein-Spiel« Moment entschärft. Der Ausgang einer strategischen Operation erlaubt, Folgeoperationen an ebendiesem Ausgang anzupassen (zu lernen), »ohne die Gesellschaft insgesamt zu destabilisieren« (THIEDEKE 2010: 25).

3.2 Zur Spielkommode

Mit Einführung von Reiszitz' »mächtige[r] Kommode« (HILGERS 2000: 63) wird zunächst das Schachbrett durch äußerst detaillierte, topologisch modellierte Landkarten ersetzt, die als Spielfelder den Arealen heutiger (computerbasierter) Fantasy-Rollenspiele ähneln. Es ist jetzt nicht mehr nur die Anordnung benutzbarer Felder (wie beim Schach), die über formale Schritte zur Einhaltung strategischer Prämissen entscheidet, sondern das räumliche Relief möglicher Hindernisse wie Berge, Seen und Wälder. Spielern_Spielerinnen, die auf solchen Spielfeldern gegeneinander antraten und für sich über je unterschiedliche territoriale Ausgangspositionen verfügten, wurde so in besonderer Weise abverlangt, Eigenheiten des abgebildeten Geländes in die Strategie mit aufzunehmen und den Gegner in »Fallen zu locken«. Es wird also interessant, die unveränderliche Umgebung proaktiv für sich zu nutzen¹ und zugleich davon auszugehen, dass der Gegner unter gleicher Ausgangslage (aber aus einer abweichenden Perspektive) dasselbe tut. Spielzugentscheidungen müssen so den perspektivischen Pluralismus der zwischen Spielern unterschiedlichen Zurechnung von statischen Hürden mitdenken lassen. Wichtig ist, dass die Landkarte selbst als ein verkleinertes, im Maßstab von 1:2373 modularisiertes Abbild im Vorlauf vermessener »realer« Areale entwickelt wurde und so Gegenstandsbezug zu in kriegerischen Auseinandersetzungen als Austragungsorte zur Auswahl stehenden Gebieten sicherstellte (HILGERS 2000: 67).

Diese empirische Grundierung der Spielareale muss dann auch als eine entscheidende Prämisse verstanden werden, die, im Unterschied zum stärker schematisierten Schachspiel, eine realitätsgetreue Testumgebung für Trainingszwecke hoher Militärs und Offiziere bereitstellt. Es muss (tautologisch: zur Vorbereitung) für den Ernstfall trainiert werden können. Und Training heißt, dass gescheitert werden können muss, dass also Rekursionen oder Feedback-Loops einer Verfeinerung der strategischen Spielpläne entgegenkommen, die sich im kriegerischen Ernstfall als Konkurrenzvorteil gegenüber den Untrainierten auszeichnet. Jedes Spiel ist dann ein Test der Ernsthaftigkeit, der seine eigenen Motive aus der Unterhaltung am Bruch mit dem Spiel gewinnt: Der_die erfolgreiche Spieler_in ist mutmaßlich auch gute_r Strategie_Strategin außerhalb des Spiels, während dieser Übergang durch die innere (kartographische) Anlehnung des Spiels an eine kriegerische Wirklichkeit bewiesen wird. Oder pointiert formuliert – man lernt Krieg im Spiel. Diese Einschätzung teilend, identifiziert Reiszitz die eigentliche Innovation seiner

¹ Das Gelände zu nutzen heißt, auf seine spezifischen Gegebenheiten noch spezifischer zu reagieren: »Es ist letztlich nur eine Frage des Abstraktionsgrades von Signifikanten, die zwischen strategischem und taktischem Raum für Reiszitz eine Unterscheidung macht – auf Kombinatorik beruhen sie beide« (HILGERS 2000: 63).

Spielkommode darin, ein »uneigentliches Spiel« (HILGERS 2000: 66) zu sein, das – wiederum im Anschluss an die bereits in der Einleitung erwähnten *serious games* – sich in besonderer Weise durch eine spielerische Vermittlung ernster Inhalte auszeichnet (DENKER 2013).

Das analoge Kriegsspiel kann also als Vorbereitungsspiel für den Ernstfall angenommen werden und muss in dieser Form über die reine Spielsituation hinausreichen. Für die hier entfaltete Argumentation liefert das aber noch kein ausreichendes, theoretisches Fundament. Bevor sich der Computersimulation zugewendet wird, soll zweierlei versucht werden: Erstens eine Modernisierung des Simulationsbegriffs in Anlehnung an Jean Baudrillards poststrukturalistische Simulationstheorie, der dann zweitens auf digitale Simulationsspiele angewendet wird.

3.3 Simulation nach Baudrillard

Folgt man Baudrillards evolutionstheoretisch unterfütterten Untersuchungen zur (post)modernen Gesellschaftssemantik, so wird ›Simulation‹ erst mit Einführung digitaler und digitalisierender Technologien allgegenwärtig (vgl. BAUDRILLARD 2005: 79). Die gesellschaftliche Selbstbeschreibung ist, nach den Zeitaltern der Imitation (Renaissance) und der seriellen Produktion (Industrialisierung), gekennzeichnet durch eine Vielzahl koexistierender virtueller Modelle, die jeweils für sich unterschiedliche Entwürfe der Erklärung einer gesamtgesellschaftlichen Umwelt bereitstellen, ohne dazu eine ontologische Wirklichkeit berücksichtigen zu müssen. Solche Modelle, wie beispielsweise umfassende Erklärungsparadigmen der Genetik oder Quantenphysik, können ob ihrer binär operationalisierten Wirkungsfunktion ausschließlich (und das heißt: in sich selbst genügsam) selbstreferentiell angezählte, simulierte Wirklichkeiten konstituieren. Jedes Modell gibt dann eine ihm eigene Beobachtungsstruktur vor. Äußere Phänomene werden ausschließlich als Bestätigungsgelassenheiten der inneren Konsistenz des Modells beobachtet. Es testet beziehungsweise fragt die (zumindest für Baudrillard verloren gegangene) Realität im Selbstbezug ab, bleibt dabei aber Feedback-resistent. Oder: es exponiert sich selbst als Erklärungsinstanz von Wirklichkeit, unterschlägt dabei aber die dem vorausgehende Übersetzungsleistung ihrer Repräsentationen. Modelle simulieren Weltbezug (›ohne mit der Welt verbunden zu sein... ‹), ohne die Welt imitieren zu müssen (›...denn die Verbindung ist obsolet geworden‹). Abseits der Modelle ist also wirklich *nichts* mehr – denn sie befragen sich fortan selbst. Und was verändert sich vor diesem Hintergrund mit dem Übergang von analogen zu digitalen Spielumgebungen?

Wenn man also Baudrillard folgend annimmt, dass die Simulation ihre operationale Perfektion anstrebt, also ihre Handlungsfähigkeit in sich selbst begründet, dann ist die Reiszitz'sche Spielkommode noch keine Simulation im eigentlichen Sinne. Obgleich das analoge Kriegsspiel über ein eigenes Regelwerk verfügt, werden die Regeln des Spiels durch die menschliche Entscheidungsfreiheit über Einsatz und Stärke der Sanktionierung von Regelverstößen

relativiert. Erst das digitale Computerspiel – so die These – kann eine Spielumgebung voraussetzen, die die Simulation gegenüber wirklichen Einwänden abhärtet.

Entscheidendes Merkmal programmierter Computerspiele, in deren basalen Spielaufbau Nutzer nur noch mittelbar eingreifen können, ist die Verabsolutierung der Spielregeln. Die in analogen Spielsituationen mögliche Sanktionierung von Regelverstößen wird im digitalen Spiel obsolet, wenn alles nicht im Sinne der Spielregeln Ausgestaltete erst gar nicht gespielt werden kann. Regelverstöße sind keine Sonderfälle des Spielverlaufs mehr, in dem ein menschliches Gremium auf Grundlage institutionalisierter Spielregeln selbst über mögliche Sanktionen entscheidet (und dann zumindest möglicherweise die situative »Aufweichung oder Abänderung der Regeln« (THIMM/WOSNITZA 2010: 39) folgt). Stattdessen ist die programmierte Spielstruktur im Sinne ihrer algorithmischen Tiefenstruktur nicht kompromissbereit. Regelverstöße werden schlicht exkludiert. Einzige Sanktion ist dann, überhaupt nicht spielen zu können (*error*). Alles, nicht im Sinne der a priori programmierten Spielstruktur Intendierte, kann unter Voraussetzung, das Programm nutzen zu müssen, damit gespielt wird, nicht gespielt werden. Die Spielregeln einzuhalten, fällt mit der Bedingung, das Spiel beginnen zu können, zusammen. Thimm und Wosnitza fassen zusammen: »Nur die Handlungen, die den Regeln eingeschrieben sind, können im Spielverlauf auch von den Spielern ausgeführt werden« (THIMM/WOSNITZA 2010: 40). Gleichzeitig sieht dieses exklusive Regelwerk »Handlungsvarianz« (THIMM/WOSNITZA 2010: 40) nur im Sinne der Regeln vor. Es simuliert Unsicherheitsbereiche, die Spielentscheidungen andeuten, rechnet aber selbst mit dieser Unsicherheit als Moment der mit Sicherheit bestimmten Grenzen des Spiels. Der_die Spieler_in reagiert also immer im Sinne des gespielten Programms. Das digitale Spiel »oszillier[t] zwischen Freiheit und Einschränkung« (THIMM/WOSNITZA 2010: 40) und hat auf jede Spielhandlung des_der Nutzers_der Nutzerin eine programmierte Antwort. Im Rückbezug auf Baudrillard ließe sich ein derart digitalisiertes Kriegsspiel dann tatsächlich als Simulation verstehen. Die Simulation käme einer Verwechslung von Realität unter Maßgabe der Spiellogik gleich, die absolut (man könnte sagen wasserdicht) realitätsfern ist.

Damit wären nun zwar Computerspiele als Simulationsspiele besonderer Ordnung identifiziert, nicht aber die Besonderheit des Spielens von Krieg. Die weitergehende These ist, dass es digitale Kriegsspiele gibt, die sich gerade in ihrem Widerspruch zu den oben ausgeführten Überlegungen verstehen lassen:

But it is precisely the development of war games that shows how much the real intrudes into the simulation media, which is the case whenever the simulation reaches its limit and suffers disturbances (HILGERS 2008: 63).

4. ›America's Army‹ als Realisierung der Simulation

*America's Army*² ist eine im Multiplayer- (*online*) wie Singleplayermodus (*offline*) spielbare Computersimulation, die als Recruiting Maßnahme der US-Army, »on the Internet« (LENOIR 2003: 14) verbreitet wird. Neben »1,2 Millionen« (PATALONG 2002a) gepressten CD's der ersten Version wird das Spiel seit 2002 bis heute – mittlerweile in der dritten, aktualisierten Version – als Freeware vertrieben. Bis 2009, so berichtet die PC Games, kostete das Spiel die Army »über 30 Millionen US-Dollar« (BAYER 2009). Das Spielszenario umfasst ein im Stile amerikanischer Bootcamps inszeniertes Tutorial, in dem sich der/die Spieler_in für das im Multiplayer Modus organisierte Onlinespiel qualifizieren muss. Gleichzeitig werden im Online Modus besonders erfolgreiche Spieler_innen direkt von der Army kontaktiert und auf »zusätzliche Informationen« (PATALONG 2002b) vorbereitet. Entgegen der in diesem Beitrag gewonnenen Beobachtung der preußischen Spielkommode weiter oben ist *America's Army* nicht nur ein dreidimensional programmiertes, digitales, sequenziell single- wie multiplayerbasiertes Spiel, sondern auch kein klassisches ›Übungsspiel‹, das Militärs vorbehalten bleibt. Die US-Army hofft vor allem auf die Werbewirkung des Spiels, um potenzielle neue Rekruten von sich zu überzeugen (hier wird der bereits geleisteten Klassifizierung von *America's Army* als *serious advergaming* bei NIEBORG 2004a gefolgt). Der Ernstfall wäre dann ein tatsächlicher Eintritt in die Armee als Konsequenz des gelungenen Spieldesigns.

The game can be played absolutely straight, as an honest representation of the service especially regarding ethics, codes of conduct, and professional expectation, and extending to accurate depiction of hierarchy, missions, weapons, equipment, uniforms, settings, discipline, tactics, procedure – in short this was to be a game a platoon sergeant could play without wincing (DAVIS 2003: 269).

Wenn man Margaret Davis hier zustimmt, dann taucht die Army im Spiel als detaillierte Darstellung ihrer tatsächlichen, in den Baracken vorzufindenden Organisationsrealität auf. Der Ernstfall wird also spielbar simuliert und unter Gesichtspunkten des Spieldesigns so hergerichtet, dass »the best the military has to offer« (LENOIR 2002: 14) zumindest als so interessant wahrgenommen wird, dass Eintritte in die Army wahrscheinlicher werden (und dann wiederum so wahrscheinlich, dass sie die 30 Mio. Dollar wert sind). Spätestens hier stellt sich die Frage nach den Techniken der Faszination des Spiels, das seitens der Army seinen avisierten Höhepunkt erreicht, wenn nicht mehr nur gespielt, sondern ernsthaft eingetreten wird. Beobachtet wird nun also das Zurechnungsproblem des Zusammentreffens von Krieg als Ernst im Spiel mit Krieg – jetzt zusätzlich zu einem Zeitproblem: Es gibt ein intendiertes, analoges ›Nach-dem-Spiel‹ im Verständnis des Spiels als Rekrutierungsmaßnahme.

² www.americasarmy.com [letzter Zugriff: 15.01.2020]

Es ist zu vermuten, dass *America's Army* sich an dieser Schnittstelle von Spiel zu Ernst aus Perspektive der Spieler_innen nicht festlegt: Solange nur gespielt wird, kann es sich noch nicht um Ernst handeln – auch dann nicht, wenn Drittparteien schon längst dabei sind, die Leistungsdaten der Spieler_innen mit Blick auf eigene Qualifikationskriterien vergleichend auszuwerten. Wie also muss ein solches Spiel gestaltet sein, damit spielerisch genossen wird, was schon bald Ernst werden könnte? Zur Beantwortung dieser Frage muss zunächst die dieser Arbeit zugrundeliegende Unterscheidung von Spiel und Ernst geschärft werden.

Gregory Bateson findet den Anlass zur Auseinandersetzung mit einer »Theory of Play and Fantasy« (BATESON 2000: 177-193) Mitte des 20. Jahrhunderts in der Beobachtung junger Affen im »Fleishhacker Zoo« San Franciscos. Die Tiere unterhielten ein »combat-game«, ohne sich im Zuge der spielerischen Auseinandersetzung zu verletzen. Auf Grundlage dessen vermutete Bateson, dass die Tiere sich gegenseitig metakommunikativ darüber einigen mussten, dass »this [what happens] is play« (BATESON 2000: 179). Ausgehend davon abstrahierte er ein theoriefähiges Modell bestimmter Charakteristika, die allen Spielzusammenhängen innewohnen:

Spielsituationen setzen die Signalisierung voraus, nur Spiel zu sein. Alle Mitspieler müssen sich darüber im Klaren sein und Signale als Signale nicht nur verstehen, sondern auch reflektieren und hinterfragen können »which can be trusted, distrusted, falsified, denied, applied, corrected and so forth« (BATESON 2000: 178). Die Form des Verstehens ist dann vielmehr ein im gemeinsamen Einverständnis organisiertes Missverstehen ernsthafter Zeichen als Spielsymbole – der ironische Aufgriff alltäglich ernstgemeinter Handlungen (»[t]hese actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote« (BATESON 2000: 180)) als reine Andeutungen. Der spielerische Biss verfolgt eben nicht eine Verletzungsabsicht, die im Ernstfall vorausgesetzt werden muss. Erving Goffman erweitert das Modell, indem er von situationsangepassten und nahezu unmerklichen Signalisierungshandlungen der Spielteilnehmer_innen ausgeht, die eine Rahmensituation (*frame*) institutionalisieren, auf deren Innenseite ironische Handlungen (*actions*) zum Normalzustand der spielerischen Auseinandersetzung werden (GOFFMAN 1974: 30). Der Rahmen markiert die Spielsituation (*game*), während innerhalb der Situation mit Dirk Baecker »Handlungen vollzogen werden, die nicht bedeuten, was sie bedeuten« (BAECKER 1993: 157). Solche Handlungen nennt Goffman »play [activities] « und setzt zugleich voraus, dass die Spielenden »seem to have a clear appreciation that it is play, that is going on« (GOFFMAN 1974: 40f.).

Spiel lässt sich also Bateson und Goffman folgend in zwei Dimensionen beobachten: Als mitlaufender Frame, der eine Situation anzeigt, die dezidiert nicht ernst ist (*game*) – und als im Rahmen dieser Situation mögliche Handlung, die gar nicht ernst gemeint sein kann (*play*). Wie lässt sich das Kriegsspiel im Rahmen dieses Modells verstehen?

Die Unterscheidung von Spiel und Ernst ist eine Frage der Abgrenzung von vordergründiger und hintergründiger Handlung – also von Andeuten und ›Auch-so-meinen‹. Tatsächlich lässt sich annehmen, dass zumindest nach der Handlung auch für einen äußeren Beobachter_innen (der ja im Gegensatz zu allen Spielteilnehmern_innen *im* Frame nicht metakommunikativ darüber in Kenntnis gesetzt wird, dass ›it is play, that is going on‹) sichtbar wird, ob eine Handlung spielerisch oder ernst gemeint war³ (Indikator). Auch ein Kriegsspiel kann ein reines Spiel (als reine Andeutung) im Sinne Batesons sein, wenn Konsequenzen der Spielhandlung nicht über das Spiel hinaus reichen. Auch wenn die bei Rechwitz an der Spielkommode mehr oder weniger erfolgreichen Spielzüge keine direkten Konsequenzen außerhalb des Spiels hatten, so bewirkten sie doch zumindest indirekt, dass der_die Spieler_in in einer Reihe spielerischer Erfolge im Ernstfall über taktisches Rüstzeug verfügt. Dann muss gefragt werden, wie authentisch ein Spiel (als Spiel) ist, wenn das Spiel Mittel zum Zweck für den Ernstfall wird.

Wenn man fragt, ob *America's Army* vor diesem Hintergrund ein Spiel ist, dann sind zwei Antworten möglich: Ja, im Verständnis einer realistischen Simulation von Kriegshandlungen, die innerhalb eines eindeutig markierten Spielbereichs ohne ernste Konsequenzen bleiben. Und nein, hinsichtlich des Spiels als Mittel zur Rekrutierung neuer Soldat_innen außerhalb des Spiels – als wesentliches Motiv der Spielentwickler_innen. Diese offensichtliche Ambivalenz lässt sich durch eine Unterscheidung von ›Spiel, als ob es Ernst wäre‹ und ›Ernst, als ob es Spiel wäre‹ auf den Punkt bringen.

Spielszenario und Spielmechanik von *America's Army* folgen einer Architektur der realistischen Darstellung. Es abstrahiert realistische Situationen als Kulisse und Raum für Spielhandlungen. Gleichzeitig wird die Abstraktion mit hyperrealistischen Animationen angereichert.⁴ Hyperrealistische Animation meint hier, dass die Spielmechanik auch dann Fehlschüsse und Ungenauigkeiten vorsieht, wenn sie darauf verzichten könnte. Insofern findet eine in Perfektion angestrebte Übernahme der Fehlerhaftigkeit von Realsituationen statt.

5. ›Ernst als ob es Spiel wäre‹

Der Spielprozess lässt sich in drei, für die Argumentation dieser Arbeit bedeutsame, aufeinanderfolgende Phasen einteilen. (1) Eine Qualifikationsphase, in der alleine gegen standardisierte Hürden gespielt wird; (2) den kooperativen und online-basierten Multiplayermodus, in dem diverse, echte Spieler_innen über Avatare (als Mitglieder unterschiedlicher Teams) zu bestimmten

³ Wie sonst auch hätte Bateson das Verhalten der Affen als Spielhandlungen erkennen können.

⁴ In der aktuellsten Version von *America's Army* umfasst das unter anderem laufend aktualisierte historische Referenzen. Eine anschauliche Übersicht findet sich in der Spielbeschreibung unter <http://aa3.americasarmy.com/recon.php>. Darüber hinaus lohnt sich ein Blick in die diskursanalytisch begründeten Gedanken zur »History as Simulation« in WERNING 2009: 196-199.

Aufgaben gegeneinander antreten; und zuletzt (3) die Phase, in der besonders erfolgreiche Spieler_innen von Talentscouts der Army auf Grundlage ihres Spielerfolgs mit expliziten Rekrutierungsinteressen kontaktiert werden.

Sobald sich der_die Spieler_in im Singleplayer *Bootcamp* für den Onlinemodus qualifiziert hat, wird das Solospiel hinfällig. Ab jetzt wird im Konkurrenzfeld anderer Spieler_innen die eigentliche Spielwelt von *America's Army* zugänglich. Thiedeke sieht in solchen online-basierten, echte Menschen mit äquivalenten Spielavataren interaktiv integrierenden Multiplayer-Spielen eine Verdopplung von Wirklichkeit(en). Das Duplikat verlängert dann die »aktuellen Wirklichkeitsbedingungen« (THIEDEKE 2010: 29) als soziales Artefakt in die virtuelle Spielwelt. Das heißt, unter gleichbleibender Qualität kommunikativer Orientierungsreferenzen (Diskurs, Feedback, vergleichbare Auf- und Abstiege im Ranking) wird am Maßstab der analogen Wirklichkeit möglich, was ohne Spielzugang unmöglich bleibt (»Vermöglichung« (THIEDEKE 2010: 29)). Selbst der unsportlichste Gamer kann in *America's Army* Ausdauersprints anstellen, Frauen können über männliche Avatare in Kommunikationszusammenhängen als männlich auftauchen und schlichtweg alle können immer wieder »von den Toten [auferstehen]« (THIEDEKE 2010: 29). Für Thiedeke reicht das aus, um annehmen zu können, dass unter computerisierten Spielbedingungen eine zweite, digitale Realität in die erste analoge Realität eingezogen wird, die exklusive (also nur in den Interaktionsroutinen des Spiels mögliche) Kommunikationsgelegenheiten sicherstellt. Diese exklusiven Kommunikationsgelegenheiten geben sich – und darauf kommt es an – potenziellen Spieler_innen selbst nur dann als exklusiv zu erkennen, wenn nicht gleichzeitig gespielt wird. Sobald gespielt wird, taucht der (für äußere Beobachter_innen als exklusiv erkennbare) Spielrahmen für den involvierten Spieler_innen nur noch als »Inklusionsbereich« (THIEDEKE 2010: 29) auf, der die Beschränkungen der ersten, analogen Realität abschattet. Damit argumentiert Thiedeke in überraschender Nähe zu Luhmanns (1984) medientheoretischen Analysen zur Schrift, die – in Abgrenzung zur Sprache – erstmals eine klare Durchsetzung der Trennung von Handeln und Beobachten vorgibt. Aus dem Sachverhalt folgend, dass »man während des Lesens kaum handeln und auch an den gerade ablaufenden Handlungen anderer kaum teilnehmen kann« (LUHMANN 1984: 409), vakuuiert die gelesene Mitteilung eines Schriftstückes sozusagen eine einschätzende Beobachtung des Textes, weil sie Handlungen während des Lesens (außer des Lesens) ausschließt. Analog hierzu ist anzunehmen, dass auch die akute Computer-Spielhandlung eine gleichzeitige Beobachtung der Spielgrenzen (als zweite Wirklichkeit) für den_die Spieler_innen verunmöglicht, insofern sich Beobachtungen während des Handelns verbieten. Sich selbst als Spieler_innen zu beobachten und zu Spielen bleibt möglich, allerdings nur im Nacheinander.

Mit Blick auf die Rekrutierungsinteressen der Armee wird so also eine in besonderem Maße künstliche Beobachtungssituation hergestellt. Sobald das Spiel erlaubt, dass Spieler_innen als Spielhandelnde in einen zweiten Wirklichkeitsbereich eintauchen können, ohne sich dabei selbst als Spieler_innen beobachten zu können, können auch beobachtende Dritte die Spieler_innen in

den gamifizierten Publikumsrollen der Organisation (Armee) auf Leistungsparameter befragen, ohne sie dazu in Leistungsrollen beteiligen zu müssen. Im Rahmen des Spiels stattfindende Handlungen erlauben Rückschlüsse auf äquivalente Kompetenzen und Qualifikationen außerhalb des Spiels. Verantwortliche der Armee können Spieler_innen als Rekruten_Rekrutinnen beobachten (ohne sie dafür rekrutieren zu müssen) und sich auf Grundlage ihres Spielverhaltens für oder gegen eine Kontaktaufnahme entscheiden. Dem_der Spieler_in kann das latente Wissen um diesen Beobachtungszusammenhang nicht abgesprochen werden, obgleich mehr als ein vages Gefühl vermutlich nicht seine_ihre Spielhandlungen begleiten wird, zumindest wenn man davon ausgeht, dass er_sie ›nur spielen‹ will. Das heißt, den Frame des Spiels begleitet zwar ein latenter, mitunter auch zu spielerischen Höchstleistungen⁵ motivierender, äußerer Beobachter, der den_die Spieler_in aber im Unklaren darüber lässt, welche spezifischen Spielhandlungen nach welchen Kriterien dann auch tatsächlich beobachtet werden (*play*).

Im Grunde genommen ist *America's Army* ein werbetechnischer Geniestreich – eine Suggestion des Eintritts in die echte Armee als seltene Chance⁶, die sich nur im Spiel wahrnehmen lässt. Der_die Spieler_in muss (kann weil er_sie will) sich durchsetzen (ohne dazu im Schlamm kriechen zu müssen) und solange ihm_ihr niemand sagt, dass und warum er_sie sich durchgesetzt hat, wird er_sie im Spiel (und das heißt: beobachtbar) bleiben. Diesen Zusammenhang kann man ›Ernst als ob es Spiel wäre‹ nennen und den weiteren Analysen dieser Arbeit voraussetzen.

6. Risiko mit Luhmann: Danach als Gelegenheit

Am Beispiel von *America's Army* lässt sich beobachten, wie die (ganz im Sinne Bateson's) typische Spielironie des ›Spielens als ob es Ernst wäre‹ gleichzeitig mit ihrem Komplementärproblem ernster Konsequenzen (›als ob Ernst nur ein Spiel wäre‹) belastet wird. Die zugegebenermaßen maximal verwirrende

⁵ Gerade dann, wenn man – wie zuletzt Hendrik Vollmer (2013: 36) ausgeführt hat – davon ausgeht, dass im Spiel eine Vielzahl numerischer Leistungsindikatoren (Leaderboards der Spieler untereinander, aber auch Bestenlisten zu einzelnen Parametern wie der Schußgenauigkeit) mit ›fantastischen‹ Narrationen der zahlenförmigen Darstellungen korrespondieren. Daran anschließend könnte man auch versuchen, eine Wiederaufführung der Schauseite der Armee im Spiel *America's Army* zu untersuchen und daran anschließend auf im Sinne von Divinationspraktiken stattfindende Tiefenverweise zu achten. Ob des begrenzten Umfangs dieser Arbeit muss an dieser Stelle darauf verzichtet werden, obwohl eine weitergehende Beschäftigung als sinnvoll erscheint.

⁶ Chancen sind dabei als Zufälle zu plausibilisieren, die in den Strukturen des Referenzsystems (bspw. des Bewusstseins eines_einer Spielers_Spielerin) als »Gelegenheiten genutzt werden« (LUHMANN 1990: 465) können, sich also als Neuheiten von bisherigen Strukturen abheben und kognitive Lernprozesse anstoßen, die die Überraschung als ein Ereignis, mit dem man potenziell hätte rechnen können, re-integrieren (vgl. LUHMANN 1984: 390). Gerahmt wird ein solcher Überraschungsbereich durch eine normative Einschränkung des »Möglichkeitsspielraums« (Luhmann 1984: 397), in dem produktive Irritationen von katastrophalen Störungen, die die Strukturen des Systems nicht nur zur Aktualisierung einzelner Erwartungen zwingen, sondern die Möglichkeit der Selbstbeschreibung dieses Systems in ihrer Gänze gefährden, unterschieden werden.

Kollision zweier ironischer Formen im unabgeschlossenen Frame der Spielsituation von *America's Army* als Rekrutierungsmaßnahme konfrontiert den die wissenschaftliche Beobachter_in mit den Beschränkungen seiner_ihrer eigenen Perspektive: Lässt sich gleichzeitige Komplementarität überhaupt beobachten?

Niklas Luhmann identifiziert die elementare Paradoxie »der Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen« (LUHMANN 2003: 45) – in Anlehnung an Spencer-Browns *Laws of Form* (SPENCER 1971) – als Kennzeichen eben dieses Beobachtungsproblems. Ihm nach erlaubt die Einführung der Zeitdimension, den bis hierhin dekonstruierten Unsicherheitsbereich von Spiel im Ernst *und* Ernst im Spiel in der Form Spiel *oder* Ernst zu beobachten. Luhmann vermutet gesellschaftliche Zeitkonstruktionen als beobachtungsspezifisch. Die moderne, polykontextural⁷ strukturierte Gesellschaft setzt voraus, dass Zeitwahrnehmungen einzelner Beobachter_innen unter »Gleichzeitigkeit« (LUHMANN 2003: 42) weiterer, mitunter gegenläufiger Beobachtungen angenommen werden müssen. Wenn etwas geschieht (also beobachtet wird), dann gleichzeitig zu all dem, was im Sinne der Bezeichnung ausgeschlossen wurde. Paradox ist, dass jede Bezeichnung diese Gleichzeitigkeit anderer Bezeichnungsmöglichkeiten ignorieren muss, um distinktiv zu bleiben. Jeder Verweis auf die Außenseite der Unterscheidung verlangt nach zeitintensiven *Crossings* (von Innen nach Außen). Gleichzeitigkeit und Nacheinander treffen sich in Einheit jeder Unterscheidung im Moment des Unterscheidens: erstens im Nacheinander der Bezeichnungsoperation und zweitens in der abgrenzenden Bestätigung eben dieser Bezeichnung.

Für die hier entfaltete Argumentation bedeutet das: Selbst wenn Spiel und Ernst im Falle von *America's Army* verschwimmen, so lässt sich zumindest ein Nacheinander dieser Gleichzeitigkeit herausarbeiten.⁸ Und wie? Luhmann nennt die Risikokommunikation als soziale Technik zur Plausibilisierung von Bezeichnungen trotz Gleichzeitigkeit anderer Bezeichnungsmöglichkeiten (vgl. LUHMANN 2003: 46). Bezeichnungen müssen dann als Entscheidungen verstanden werden, die anfallen, wenn zukünftige Ereignisse auf Grundlage vergangener Strukturen antizipiert werden (vgl. vertiefend NASSEHI 1993: 337). Jede Entscheidung ist also per se riskant, weil sie zukünftige Konsequenzen einleitet, die wiederum auf diese Entscheidung zurückverweisen. Alois Hahn erweitert den Grundgedanken:

Dabei stellt Risiko jene Bedrohung dar, die absichtlich gewagt wird, die man also sich selbst zurechnet und die im Prinzip vermeidbar wäre, wenn man auf bestimmte Handlungen verzichtete (HAHN: 1998: 49).

⁷ Eine zugängliche Rekonstruktion von Gotthard Günthers Begriff der Polykontexturalität findet sich bei ORT 2007: 100.

⁸ Der Beitrag liefert damit einen Alternativvorschlag zu dem von ROTH 2017 formulierten Gedanken, dass *Serious Games* immer dann als paradox beobachtet werden müssen, wenn zwischen Spiel und Wirklichkeit unterschieden wird.

Die, jetzt wieder mit Luhmann, »Risikoakzeptanz« (LUHMANN 2003: 49) belastet den_die Entscheider_in mit der Verantwortung über seine_ihre Entscheidung, denn er weiß ja, wenn auch unspezifisch, schon vorher um mögliche Risiken. Das »In-Kauf-nehmen« der Bedrohung korrespondiert mit der Chance, »manche Vorteile nur zu erreichen, wenn man etwas auf's Spiel setzt« (LUHMANN 2003: 49). Eine Entscheidung zur Nichtentscheidung aus Angst vor den unsicheren Konsequenzen der Entscheidung, gegen die sich entschieden wurde, lässt sich so selbst als riskante Entscheidung der Nichtwahrnehmung von Gelegenheiten (Vorteilen) verstehen. Diese Risikoheuristik übersetzt die Paradoxie der *serious games* (die Gleichzeitigkeit von »Spiel als ob es Ernst wäre« und »Ernst als ob es Spiel wäre«) in eine im Nacheinander (also unter Einbezug der Zeitdimension) beobachtbare Form, die die Spielmotivation potenzieller Rekruten einerseits und die Organisationsvorteile Spiele als Rekrutierungsmaßnahmen einzusetzen andererseits, zueinander in Beziehung setzen. Hier wird sich lediglich auf den ersten Punkt konzentriert, also auf die Frage danach, wie unter solchen Bedingungen Spieler_innen im Spiel gehalten werden.

Obgleich *America's Army* als »Beobachtungsarena« verstanden werden muss, bleibt im Anschluss an die bis hier durchgeführten Untersuchungen anzunehmen, dass Spieler_innen sich mit Entscheidung für Spielbeginn nicht automatisch dazu entscheiden, die spielerische Leichtigkeit auf's Spiel zu setzen (bzw. zu riskieren, keinen Spaß am Spielen zu haben). Die von Grund auf offensichtliche Paradoxie zwischen *America's Army* als Chance von der Armee entdeckt zu werden (für den_die Spieler_in) und gleichzeitig als Möglichkeit überhaupt erst in einer ausgewählten Zielgruppe attraktiv zu erscheinen (für die Armee), muss in der Faszination des Spielens gelöst werden. Erst im Spiel – so die These – entdeckt der_die Spieler_in die Armee für sich. Dabei wird »Spielen-wollen« als Motivation der Entscheidung für Spielbeginn vorausgesetzt und »In-die-Army-wollen« als unerwartetes Folgeproblem des Spielens überprüft.

7. Nicht vorgesehene Entdeckungsgelegenheiten als Risikoprävention

Um diesen Übergang nachzeichnen zu können, also darzustellen, warum Spieler_innen von *America's Army* durch Spielmechanismen dazu bewegt werden, tatsächlich der Armee beitreten zu wollen, bietet es sich an, die Entscheidung zum Spielbeginn unter dem Gesichtspunkt ihrer »Vorläufigkeit« zu beobachten. Zunächst ist anzunehmen, dass jede Entscheidung nur in Einheit ihrer Folgeentscheidungen gedacht werden kann, also als Initialzündung dafür, dass die Spezifität gewisser, notwendiger Anschlussentscheidungen in die Abwägung zur Erstentscheidung aufgenommen werden muss. Wer sich beispielsweise »für die Karriere« entscheidet, aber noch keine Freundin hat, wird sich, sobald er eine Freundin bekommt, erneut zwischen Karriere und Familienplanung

entscheiden müssen und sollte das bereits mit Entscheidung zum Berufseinstieg bedenken. In der soziologisch motivierten Bürokratieforschung werden Versuche der Antizipation von Entscheidungskaskaden mit Blick auf die Möglichkeit (zumindest aus Modellierungsperspektive) negativ überraschender Folgeentscheidungen unter dem Begriff der »postdecision surprises« (BELL 1982) geführt, die es zu vermeiden gilt.⁹ Eine gänzlich andere Strategie der Aufnahme von zukünftigen Ereignissen (die möglicherweise überraschen werden) in gegenwärtige Entscheidungslagen folgt Ideen, wie sie zunehmend in der anthropologischen Glücksspielforschung vertreten werden (vgl. SCHÜLL 2012: 166; CUMMINGS 1997). Losgelöst von psychometrischen Einschätzungen (vgl. GRIFFITHS 2017) und Rational-Choice-Paradigmen (vgl. ROSETT 1965), weisen solche Ansätze darauf hin, dass zufallsbasierte Glücksspiele ihre Spieler_innen gerade dadurch »im Spiel halten«, dass sie die Abgabe von Entscheidungsgewalt oder *Agency* (Schüll spricht von »suspending choice« (SCHÜLL 2012: 191)) selbst zur Entscheidung stellen. Passionierte oder pathologische Glücksspieler_innen taktieren dann weniger nach Kriterien der Gewinnmaximierung, sondern suchen nach Möglichkeiten, den Zufall (oder das Schicksal – zum Begriff der »Providenz« einleitend und in Abgrenzung zur »Kontingenz« beschreibend HARTUNG 2002) über Einsätze und Auszahlungen entscheiden zu *lassen* (vgl. HARTUNG 2002: 25).¹⁰ Analog hierzu spricht Goffman von Zufallsspielmaschinen als »Entscheidungsinstrumente«, die den_die Spieler_in einerseits mit »einer bekannten Anzahl möglicher Ergebnisse [konfrontieren]« (GOFFMAN 1971: 165), ihn_sie dabei aber darüber im Unklaren lassen, welches dieser Ergebnisse (deren Outcome der_die Spieler_in nicht kontrollieren kann) dann auch tatsächlich auf die Spielhandlung folgt. Wird das Spiel unter diesen Bedingungen mit der Absicht begonnen, gewinnen zu wollen (bzw. »einen Preis« zu erwirtschaften), dann geht diese Chance oder »günstige Gelegenheit« (beide in GOFFMAN 1971: 165) nur dann mit einem ihr spezifischen Risiko einher, wenn zugleich auch bestimmte Wetteinsätze verloren werden können. Im Anschluss an die hier durch Luhmann motivierten Ausführungen im letzten Kapitel können Spieler hingegen auch dann die Nichtwahrnehmung solcher Gelegenheiten als (positives) Risiko erleben, wenn der Wetteinsatz – jenseits des einfachen Engagements überhaupt Zeit aufzuwenden, um zu Spielen – nicht eindeutig bezeichnet werden kann. Goffman ergänzt diesen »objektiven« Blick auf Risiken, die mit jeder Entscheidung einhergehen, um eine »subjektive« Perspektive, die

⁹ Vor diesem Hintergrund führt Luhmann den Begriff der Prävention als »Vorbereitung auf unsichere, künftige Schäden« (LUHMANN 2003: 38) ein, der an der Eintrittswahrscheinlichkeit und Schadenshöhe zunächst unerwarteter Folgeprobleme ansetzt. Präventionsstrategien zur Minimierung von Gefahren, die nicht auf eigene Entscheidungen zugerechnet werden können, umfassen beispielsweise das Anlegen von Geldreserven für etwaige Notfälle. Werden Entscheidungen hingegen einem Individuum zugerechnet, dann »beeinflusst die Prävention die Bereitschaft zum Risiko« (LUHMANN 2003: 38) in bedeutsamen Maße mit. Sie erlauben noch riskantere Entscheidungen zu treffen, weil präventive Maßnahmen bereitstehen (bspw. Versicherungen), um im Schadensfall über eine gewisse Absicherung zu verfügen. Durch solche Präventionsmaßnahmen – die mitunter als operationale oder handlungstreibende Fiktionen wirksam werden – geht die Annahme einher, auf unerwartete Nebenfolgen vorbereitet zu sein.

¹⁰ Belletristische Vorlagen lassen sich insbesondere in der spätromantischen Literatur zum »leidenschaftlichen« Spiel finden.

interessanterweise erlaubt, Zufallsspiele, die als solche »nicht vorgesehen« (GOFFMAN 1971: 167) waren, als Situationen zu beschreiben, in denen Niederlagen ohne Erwartungsenttäuschungen möglich sind:

[Der Spieler] kann nun seine Situation als eine definieren, die ihm entweder Gewinn bringt oder ihn in seinen normalen Zustand zurückversetzt. Die Wahrnehmung einer solchen Chance kann man als günstige Gelegenheit ohne Risiko bezeichnen (GOFFMAN 1971: 167).

Im Falle einer Niederlage fällt der_die Spieler_in also nicht tief – denn er hatte nie wirklich etwas zu verlieren. Obgleich der Beitrag zunächst das Nebeneinander von Spiel und Ernst in ein Nacheinander aus riskanten Entscheidungen übersetzt hat, die entweder das Ernsthafte oder das Spielerische riskieren, ist jetzt zusätzlich anzumerken, dass Entscheidungen keine in sich abgeschlossenen Ereignisse sind, sondern weiterhin prozessual gedacht werden müssen. Am Beispiel von *America's Army* lässt sich also beobachten, wie eine Recruiting Situation derart spielerisch gerahmt wird, dass Spieler_innen günstige Gelegenheiten ohne Risiko erleben können. Die Entscheidung zum Spielbeginn von *America's Army* lässt sich so als eine Art »doppelter Boden« verstehen, der in das Bewerbungsverfahren eingezogen wird und mögliche Erwartungsenttäuschungen abfedert; also für Spieler_innen wie Personalverantwortliche der Armee gleichermaßen eine Testumgebung auf Probe einrichtet, die zu jeder Zeit auch »einfach nur ein Spiel« bleiben kann. Spieler_innen müssen sich nicht dazu entscheiden, eine Bewerbung abzuschicken und so auch nicht riskieren, eine Absage zu bekommen, die möglicherweise schon vor der Bewerbung vom tatsächlichen Abschicken abschreckt. *Serious Games* bieten im Recruiting Kontext unter diesen Bedingungen die Möglichkeit, »nicht vorgesehene« Entdeckungsgelegenheiten in den Spielrahmen einzubetten, ohne den motivierenden Spielcharakter zu beschädigen. Mit der Entscheidung *America's Army* zu spielen, ist zwar auch entschieden, dass beobachtende Dritte sich möglicherweise dazu entscheiden, den_die Spieler_in mit ernsthaftem Anliegen zu kontaktieren. Dass solche Entscheidungen mit der Performance im Spiel zusammenhängen, muss Spieler_innen klar sein, auf welche Kriterien dabei besonders geachtet wird (welche Prädiktoren als aussagekräftig für die vermutete zukünftige Leistung in den »echten« Baracken gelten) hingegen nicht. Man kann gewinnen (entdeckt werden) oder auch nicht (einfach weiterspielen), dann hat man allerdings nicht notwendigerweise verloren. Ob man entdeckt wird oder nicht, entscheidet man nicht selbst – aber man entscheidet, dass man andere darüber entscheiden lässt¹¹, ohne eine solche Entscheidung (des »Darüber-entscheiden-lassens« zur Entscheidung kontaktiert zu werden) selbst vorzusehen. *America's Army* bildet somit den Gegenfall zu den im ersten Teil dieser Arbeit am Beispiel der Reiswitz'schen Spielkommode dargestellten Planspielen, die sich selbst als Trainingsfälle für den Ernstfall vorsehen und

¹¹ Obwohl *America's Army* sicherlich nicht als reines Glücksspiel missverstanden werden darf, lassen sich aus dieser Entscheidung zur Entscheidungsabgabe auch einige Argumente ableiten, die eine präzisere Untersuchung des Begriffs der *Immersion* erlauben, die in ihrer Strukturiertheit über traditionelle Ideen des Abtauchens in virtuelle Wirklichkeiten hinausgehen.

Spielerfolge an Realerfolgen im Krieg messen. Stattdessen bietet es seinen Nutzer_innen die Möglichkeit, sich absichtlich für das Spiel zu entscheiden (und eben nicht für eine Bewerbung) und damit jede im Rahmen dieses Spiels auftauchende, aber über das Spiel hinausreichende Gelegenheit als etwas zu sehen, was nicht dem Spieler_in zugerechnet werden kann und dessen Ausgang ihn_sie auch nicht enttäuschen wird.

8. Verwechslung: Vexierbilder als komplementäre Entschärfung von Kontext

Eine Doppelrahmung des bis hierhin ausgeführten *Serious Gaming* Phänomens als zugleich spielerisch und ernst stellt also hinreichende Ambiguität bereit, um – sobald ins sequenzielle Nacheinander überführt – Erwartungsenttäuschungen ›abzufedern‹. Insofern lässt sich die Übersetzung einer bildtheoretisch aus dem Gegenstand des in sich mehrdeutigen Vexierbildes gewonnenen Unterscheidung in soziale Problemlagen als diagnostisch fruchtbares Anliegen kennzeichnen. Versucht man sich nunmehr an einer Rückübersetzung dieser Erkenntnisse in die bildtheoretische Frage nach der Besonderheit von Kippbildern, dann ermöglicht die Bezugnahme auf Merkmale des ›context building‹ eine Synthese: » [...] picture use is at its core, so our thesis, context building that allows us – in contrast to verbal context building – to re-present empirically non-present situations of behavior« (SCHIRRA/SACHS-HOMBACH 2007: 57).

Während eine genuine Wahrnehmungsqualität von Bildern darin besteht, das Objekt der Bezeichnung empirisch (und das heißt jenseits der in einer sprachlichen Mitteilung vollzogenen, logischen Abschattung von Kontext) abzubilden, ermöglichen Vexierbilder die komplementäre Wahrnehmung unterschiedlicher Kontexte im Rahmen einer Grundierung. Damit einher geht eine Art dosierbarer Kontexteliminierung, in der der Kontext einer Figur gewisse ›Features‹ des Kontextes einer unmittelbar auch zu sehenden, anderen Figur zu entschärfen vermag, ohne damit die empirische Abbildung zu verunmöglichen. Im hier bearbeiteten Fall heißt das: Im *Serious Gaming* werden solche Kontext-Features des ›Ernsthaften‹, die das ›Spielerische‹ auflösen würden, genauso unterdrückt wie Features des ›Spielerischen‹, die das ›Ernsthafte‹ gefährden würden. Und gerade in dieser wechselseitigen Konditionierung ist beides als faszinierendes Nacheinander von Entdeckungsgelegenheiten ohne Risiko möglich. Wenn also Spieler_innen im oben genannten Fall laufend den Eindruck hätten, während des Spiels unter Leistungsdruck zu stehen und ggf. bald selbst auf einem echten Schlachtfeld anwesend sein zu müssen, dann würde sich die spielerische Qualität genauso verlieren, wie das ernsthafte Anliegen, Spiele als Anreizmechanismen zu nutzen. Gleiches würde für die ernstesten Bemühungen der Militärorganisation gelten, die Rekruten gewinnen möchten, aber deren Spiel nicht ernst nehmen dürfen. Die Faszination des Einsatzes solcher Mechanismen würde sich verlieren.

Kippbilder erlauben – und das bleibt eine These, deren umfassende Unterfütterung noch aussteht – Kontext auf sich selbst anzuwenden: Eine aktualisierte aber kontingente Figur wird so nicht mit der laufenden Potenzialität alternativ auch möglicher, anderer Figuren zusammen gedacht, sondern die ›Auch-anders-Möglichkeit‹ als Fluchtpunkt immer dann mitaktualisiert, wenn Merkmale einer Figur den Eindruck dieser Figur trüben würden. In diesem Sinne ließe sich dann auch ein Immersionsverständnis erweitern.

Literatur

- ARIELY, DAN: *Predictably Irrational: The Hidden Forces That Shape Our Decisions*. New York [Harper Perennial] 2008
- BAECKER, DIRK: Das Spiel mit der Form. In: BAECKER, DIRK (Hrsg.): *Probleme der Form*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1993, S. 148-158
- BARAD, KAREN: *Verschränkungen*. Berlin [Merve] 2015
- BATESON, GREGORY: A Theory of Play and Fantasy. In: BATESON, GREGORY: *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago [U of Chicago P] 2000, S. 177-193
- BAUDRILLARD, JEAN: *Der symbolische Tausch und der Tod*. Berlin [Matthes & Seitz] 2005
- BAYER, THILO: America's Army kostet bereits über 30 Millionen US-Dollar. In: *PC-Games Hardware*, 10.12.2009.
<http://www.pcgameshardware.de/Americas-Army-PC-28981/News/Americas-Army-kostet-bereits-ueber-30-Millionen-US-Dollar-701255/> [letzter Zugriff: 24.02.2019]
- BELL, DANIEL: Regret in Decision Making Under Uncertainty. In: *Operations Research*, 30, 1982, S. 961-981
- BOGOST, IAN: Persuasive Games: Exploitationware. In: *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 3.03.2011.
http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php [letzter Zugriff: 19.02.2019]
- CUMMINGS, LESLIE E.: A Typology of Technology Applications to Expedite Gaming Productivity. In: *Gaming Research and Review Journal*, 4, 1997, S. 63-79
- DAVIS, MARGARET: Researching America's Army. In: LAUREL, BRENDA (Hrsg.): *Design Research. Methods and Perspectives*. Cambridge, MA [MIT Press] 2003, 268-275
- DENKER, HELGE: Im Spiel darf man auch mal scheitern. In: *Süddeutsche Zeitung*, 18.05.2013. <http://www.sueddeutsche.de/digital/serious-games-im-spiel-darf-man-auch-mal-scheitern-1.1675555> [letzter Zugriff: 26.02.2019]

- DETERDING, SEBASTIAN et al: From game design elements to gamefulness: defining »gamification«. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 11, 2011, S. 9-15
- DORMANN, CLAIRE; JENNIFER WHITSON; MAX NEUVIANS: Once More Feeling Game Design Patterns for Learning in the Affective Domain. In: *Games and Culture*, 8(4), 2013, S. 215-237
- EYAL, NIR: *Hooked: A Guide to Building Habit-Forming Products*. London [CreateSpace Independent Publishing Platform] 2013
- GOFFMAN ERVING: *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Interaktion*. Frankfurt/M. [Suhrkamp], 1971
- GOFFMAN, ERVING: *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Cambridge, MA [Harvard UP] 1974
- GRIFFITHS, MARK D.: The psychosocial impact of gambling in virtual reality. In: *Casino and Gaming International*, 29, 2017, S. 51-54
- HAHN, ALOIS: Risiko und Gefahr. In: GRAEVENITZ, GERHART VON; ODO MARQUARD; MATTHIAS CHRISTEN (Hrsg.): *Poetik und Hermeneutik XVII: Kontingenz*. München [Wilhelm Fink] 1998, S 49-55
- HEIDER, FRITZ: Ding und Medium. In: *Symposium. Philosophische Zeitschrift für Forschung und Aussprache*, 1, 1927, S. 109-157
- HARTUNG, STEFAN: Kontingenz des Spiels und des Geschichtsurteils bei Girolamo Cardano. In: HEMPFER, KLAUS W.; HELMUT PFEIFFER (Hrsg.): *Spielwelten: Performanz und Inszenierung in der Renaissance*. Stuttgart [Steiner] 2002, S. 21-46
- HILGERS, PHILIP VON: Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824. In: *Board Game Studies*, 3, 2000, S. 59-77
- HILGERS, PHILIP VON: *War Games. A History of War on Paper*. Cambridge, MA [MIT Press] 2008
- JÄCKEL, MICHAEL: *Mediensoziologie. Grundlagen und Forschungsfelder*. Wiesbaden [Springer VS] 2010
- KNORR-CETINA, KARIN: Von Netzwerken zu skopischen Medien: Die Flußarchitektur von Finanzmärkten. In: KALTHOFF, HERBERT; UWE VORMBUSCH (Hrsg.): *Soziologie der Finanzmärkte*. Bielefeld [transcript] 2012, S. 31-62
- LATOUR, BRUNO: *Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen*. Berlin [Suhrkamp] 2014
- LENOIR, TIMOTHY: Fashioning the Military-Entertainment Complex. In: *Correspondence: An International Review of Culture and Society*, 10, Winter/Spring, 2002-2003, S. 14-16
- LISTER, CAMERON et al: Just a fad? Gamification in health and fitness apps. In: *JMIR Serious Games*, 2(2), 2014, S. 1-12
- LUHMANN, NIKLAS: *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1984
- LUHMANN, NIKLAS: *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1990

- LUHMANN, NIKLAS: *Soziologie des Risikos*. Berlin [campus] 2003
- MASSUMI, BRIAN: *The Autonomy of Affect*. In: *Cultural Critique*, 31, 1995, The Politics of Systems and Environments, Part II., S. 83-109
- MICHAEL, DAVID; SANDE CHEN: *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston [Course Technology PTR] 2006
- MÜLLER, MICHAEL R.; HANS-GEORG SOEFFNER: *Das Bild als soziologisches Problem. Herausforderung einer Theorie visueller Sozialkommunikation*. Weinheim [beltz] 2018
- NASSEHI, ARMIN: *Die Zeit der Gesellschaft. Auf dem Weg zu einer soziologischen Theorie der Zeit*. Opladen [Westdeutscher Verlag] 1993
- NAUMANN, BARBARA: Bilder-Denken und Symbolisierungsprozesse in der frühen Kulturwissenschaft. In: BENTHIEN, CLAUDIA; BRIGITTE WEINGART (Hrsg.): *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur*. Berlin [De Gruyter] 2014, S. 86-103
- NIEBORG, DAVID B.: America's Army: More than a Game. In: EBERLE, THOMAS; CHRISTIAN KRIEZ (Hrsg.): *Transforming Knowledge into Action through Gaming and Simulation*. München [SAGSAGA] 2004a.
http://www.gamespace.nl/content/ISAGA_Nieborg.PDF [letzter Zugriff: 22.02.2019]
- ORT, NINA: *Reflexionslogische Semiotik. Zu einer nicht-klassischen und reflexionslogisch erweiterten Semiotik im Ausgang von Gotthard Günther und Charles S. Peirce*. Göttingen [Velbrück] 2007
- OWEN, PAULA: *How Gamification Can Help Your Business Engage in Sustainability (Do Shorts)*. London [Routledge] 2013
- PATALONG, FRANK: US-Army: Rekrutenfang per Ego-Shooter. In: *Spiegel*, 23.05.2002a. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/us-army-rekrutenfang-per-egoshooter-a-197361.html> [letzter Zugriff: 20.02.2019]
- PATALONG, FRANK: *America's Army: Hoffen auf die Gehirnwäsche*. In: *Spiegel*, 2002b. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/amerikas-army-hoffen-auf-die-gehirnwaesche-a-203945.html> [letzter Zugriff: 20.02.2019]
- RITTERFELD, UTE; MICHAEL CODY, PETER VORDERER: *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York [Routledge] 2009
- ROCKWELL, GEOFFREY M.; KEVIN KEE: The leisure of serious games: A dialogue. In: *Game Studies. The international journal of computer game research*, 11(2), 2011
http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey_rockwell_kevin_kee [letzter Zugriff: 02.03.2019]
- RORTY, RICHARD M.: *The Linguistic Turn. Essays in Philosophical Method*. Chicago [U of Chicago P] 1967
- ROSETT, RICHARD N.: Gambling and Rationality. In: *Journal of Political Economy*, 73, 1965, S. 595-607
- ROTH, STEFAN: Serious Gamification: On the Redesign of a Popular Paradox. In: *Games and Culture*, 12, 2017, S. 1-12

- SACHS-HOMBACH, KLAUS: Zur Theorie einer interdisziplinären Allgemeinen Bildwissenschaft. In: *Visual History*, 2014. <https://www.visual-history.de/2014/10/07/zur-theorie-einer-interdisziplinaeren-allgemeinen-bildwissenschaft/> [letzter Zugriff: 16.01.2020]
- SCHELSKE, ANDREAS: *Sozialwissenschaftliche Bildwissenschaften – Soziologie*. In: SACHS-HOMBACH, KLAUS (Hrsg.): *Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2005, S. 257-267
- SCHIRRA, JÖRG R.J.; KLAUS SACHS-HOMBACH: To show and to say: Comparing the uses of pictures and language. In: *Studies in Communication Sciences*, 7(2), 2007, S. 35-62
- SCHÜLL, NATASHA D.: *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton [Princeton UP] 2012
- SERRES, MICHEL: *Der Parasit*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1981
- SEYFERT, ROBERT: *Beziehungsweisen. Elemente einer relationalen Soziologie*. Weilerswist [Velbrück] 2019
- SPENCER-BROWN, GEORGE: *Gesetze der Form*. Lübeck [Bohmeier] 1971
- STATLER, MATT; LOIZOS HERACLEOUS, CLAUD D. JACOBS: Serious play as a practice of paradox. In: *The Journal of Applied Behavioral Science*, 47, 2011, S. 236-257
- THIEDEKE, UDO: Spiel-Räume: kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsbereiche. In: THIMM, CAJA (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden [Springer VS] 2010, S. 17-32
- THIMM, CAJA; LUKAS WOSNITZA: Das Spiel – analog und digital. In: THIMM, CAJA (Hrsg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden [Springer VS] 2010, S. 33-54
- VOLLMER, HENDRIK: Fantastische Zahlen. In: Passoth, Jan H.; Josef Wehner (Hrsg.): *Quoten, Kurven und Profile – zur Vermessung der Gesellschaft*. Wiesbaden [Springer VS] 2013, S. 27-45
- WERNING, STEFAN: *Real Wars on Virtual Battlefields. The Convergence of Programmable Media at the Military-Civilian Margin*. Bielefeld [transcript] 2009