

# Selbstoptimierung, Rausch und Selbstüberwachung im Onlinespiel *League of Legends* (2009)

Das Spiel als Karikatur neoliberaler Verhältnisse

Diplomarbeit zur Erlangung des akademischen Grades  
„Mag. art.“ (Magister artium)

In den Studienrichtungen:  
UF Bildnerische Erziehung / Kunst und kommunikative Praxis  
&  
UF Werkerziehung / Design, Architektur und Environment

Eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien am Institut für  
Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

bei ao. Univ. -Prof. Dr. Ernst Strouhal

vorgelegt von Dominic Conditt  
Wien, im Juni, 2017

### **Eidesstattliche Erklärung**

Ich erkläre hiermit, dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Diplomarbeit weder im In- noch Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde, dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Wien, am 12. Juni 2017

Dominic Conditt

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>Einleitung</b>	<b>6</b>
Zur Geschichte von Multiplayer Online-Spielen in Zeiten wirtschaftlichen Wandels	6
<b>Struktur: Genrekategorisierung und Spielablauf</b>	<b>8</b>
Genrekategorisierung: „Multiplayer Online Battle Arena“ (MOBA)	8
Genrebegriff als Marketing	8
Ebene: Arena	10
Ebene: Client	12
<b>Ludologische und narrative Annäherungen an ein Spiel</b>	<b>13</b>
Verbotene Verbindung im Ludus - <i>LoL</i>	13
Narrative Annäherungen	16
Einfluss der Narration auf die Spielmechanik	18
<b>Visuelle Narrative</b>	<b>18</b>
Championdesign	18
Von „raw sex appeal“ zu „I feel attractive“	20
Schauplatz: Client	21
Schauplatz: Arena	22
<b>Aspekte des Spiels</b>	<b>24</b>
<b>Spiel als Arbeit, Arbeit als Spiel</b>	<b>24</b>
Chancengleichheit im Spiel League of Legends und im E-Sport	24
Bildung oder die Bereitschaft zur Wissensarbeit	29
Fleißarbeit, Virtuosität und Selbstoptimierung (Hardskills)	33
Teamarbeit und Softskills	35

Belohnung / Entlohnung und Anerkennung	38
Zwei Währungsarten im Client: Einflusspunkte (EP) und Riot Points (RP)	39
Anerkennung	42
Plattform der Nützlichkeit	43
Disziplinierung	45
Überwachung und Bestrafung	45
Selbstüberwachung	47
Entgrenzungsmomente	49
Riot Games - digitale Bohème oder global Player?	49
Big Data	52
Gamification	55
Feedback	57
Brief eines Spielers	57
<b>Nachwort</b>	<b>60</b>
<b>Endnoten</b>	<b>65</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>68</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>69</b>

## Vorwort

Das 2009 veröffentlichte *League of Legends (LoL)* ist ein *free-to-play* Multiplayer-Onlinespiel für PC und Mac. Um an dem kostenlosen Spiel teilzunehmen zu können, werden lediglich ein Internetzugang und ein Computer benötigt. Das Spiel ist ab 12 Jahren (USK) freigegeben und bis auf Störungen oder durch das Beenden durch den Betreiber permanent online. Der freie und uneingeschränkte Zugang bietet den Spielern<sup>0</sup> Eintritt in eine mystische und magische virtuelle Welt, die durch Konkurrenz geprägt ist. Sieben Jahre nach der Herausgabe nennt der Entwickler, Riot Games, über 100 Millionen aktive Spieler pro Monat. Vorausgesetzt, dass diese Angaben stimmen, zählt dieses Spiel zu den weltweit meistgespielten Computerspielen. Kurz gesagt: Es ist für viele Menschen ein fester Bestandteil des Alltags.

„Dem Spiel gegenüber steht für uns Ernst, im spezielleren Sinne auch wohl Arbeit [...]“<sup>1</sup>, schrieb Johann Huizinga in seiner kulturwissenschaftlichen Abhandlung über den „Homo ludens“ (1938). Spiel ist jedoch nicht das Gegenteil von Ernst, wie Huizinga weiters bemerkt.<sup>2</sup> Ein *Zauberzirkel* umschließt die Sphäre des Spiels und bietet den Spielern in der realen Welt einen umfriedeten Raum mit eigener Gesetzgebung. Innerhalb dieser Grenzen geben sich die Spieler bei gleichzeitigem Wissen, dass es sich „bloß“ um ein Spiel handelt, dieser Scheinwelt hin. Für Huizinga erscheint dabei die tiefe Ernsthaftigkeit, mit der gespielt wird, als bemerkenswert. Im *Zauberkreis* des Spiels verwandelt sich profaner in *heiligen Ernst*.<sup>3</sup>

In den aktuellen Game Studies wird versucht, diese paradoxe Situation mit dem Begriff der Involvierung zu fassen. Dieser beschreibt nicht die komplette Immersion, das Verschmelzen eines Spielers mit dem Spiel, sondern das spielerische Gleichgewicht von „Nähe und Distanz“, das über mehrere Techniken und Ebenen hergestellt werden soll.<sup>4</sup>

Die kulturwissenschaftliche Prämisse: „Spiel ist nicht Ernst und ist also nicht Arbeit“ soll im Folgenden anhand des Massenphänomens *League of Legends* überprüft und auftretende Entgrenzungsmomente, die unter anderem dieses spielerische Gleichgewicht ins Wanken bringen, dargelegt werden.

## Einleitung

### Zur Geschichte von Multiplayer Online-Spielen in Zeiten wirtschaftlichen Wandels

Der Begriff *Online-Spiele* wird trotz der großen Diversität am häufigsten mit *Massively Multiplayer Online Games* (MMOGs) in Verbindung gebracht.<sup>5</sup> Das Hauptmerkmal solcher Spiele ist das gleichzeitige Interagieren von mehreren tausenden Spielern in digitalen Onlinewelten. Vor knapp vier Jahrzehnten wurde zum ersten Mal ein Computerspiel von mehreren Nutzern an unterschiedlichen Orten gespielt. Roy Trubshaw und Richard Bartle, zwei britische Studenten, programmierten in den Achtzigern an der Universität Essex das textbasierte Spiel „Multi-User Dungeons“ (*MUDs*).<sup>6</sup>

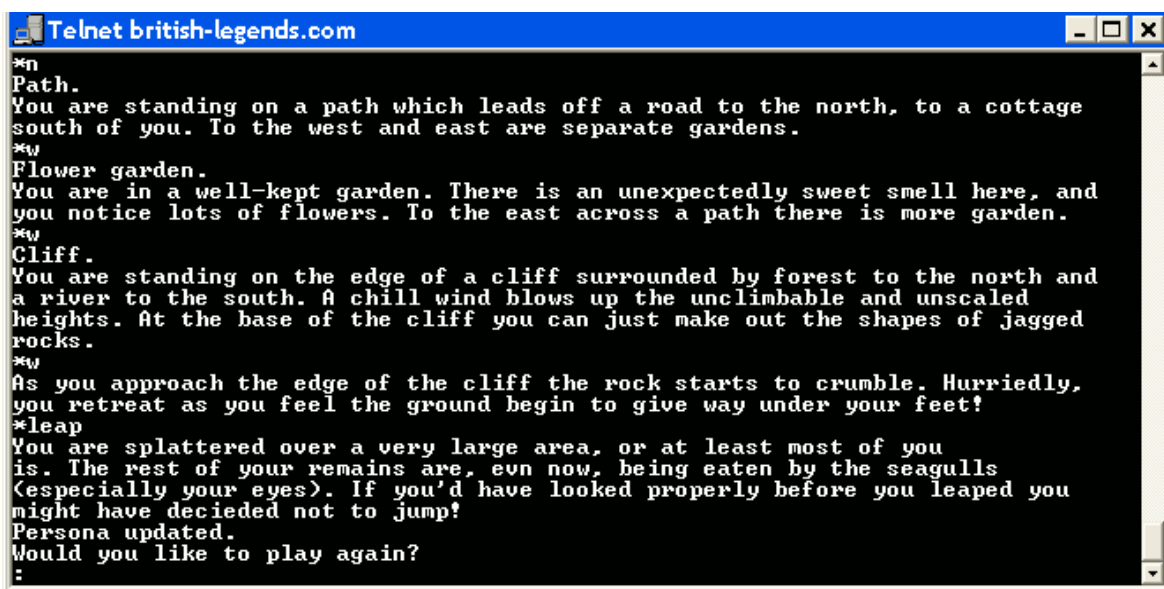


Abb. 1: Screenshot von dem Onlinespiel: MUD1

Der Medienwissenschaftler Gundolf S. Freyermuth beschreibt in seiner Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele, dass das Spiel „mit dem Anschluss des univesitären Mainframe-Computers an das ARPAnet [...] von einem lokalen zum ersten international vernetzten Online-Spiel und damit Vorläufer aller späteren Multiplayer-Online-Spiele in Internet und WWW“ wurde.<sup>7</sup> Mit der Verbreitung der Computer und in weiterer Folge des Internets seit dem Ausgang des 20. Jahrhunderts entwickelten sich mit ihnen auch die *MUDs*. Prima vista ist eine Verwandtschaft mit heutigen *Multi-User* Spielen schwer erkennbar. Bemerkenswert erscheint die Entwicklung

von einem reinen Textadventure Spiel zu einem farbigen, 3D Animations-Spektakel, in dem für Phantasie nur noch wenig Raum bleibt. Obwohl sich ihre ästhetische Erscheinungen stark voneinander unterscheiden, haben sie die geteilte virtuelle Realität kommun.

Mit zunehmender Vernetzung und Digitalisierung im gesellschaftlichen Kontext und Automatisierung in der Industrie zeichnete sich ebenso ein Wandel in der Ökonomie ab. Der Soziologe Richard Sennett beschreibt eine Umstellung von Hand- und Büroarbeit auf maschinelle Abwicklung mit dem Argument der Kostenersparnis aufgrund der Produktivitätssteigerung durch Fortschritte auf dem Gebiet der Mikroelektronik. „Nun war es billiger, in Maschinen zu investieren, als Menschen für ihre Arbeit zu bezahlen.“<sup>8</sup> In der modernen Ökonomie zeigt sich die Veränderung in der Arbeitsgesellschaft insbesondere in einer Verschiebung zwischen den Wirtschaftssektoren. Neben dem Anstieg der Beschäftigten im tertiären Wirtschaftssektor, vor allem im Bereich der Dienstleistungen, hat jener Anteil der manuellen und technischen Tätigkeiten, im industriellen Sinne, dramatisch abgenommen.<sup>9</sup>

„Mehr als die Hälfte der Dienstleistungsbeschäftigten sind jedoch“, so Oliver Nachtwey, „unmittelbar der industriellen Wertschöpfung untergeordnet. Es handelt sich also nicht um eine von der Industrie befreite, sondern um eine *industrielle Dienstleistungsgesellschaft*, in der die Logik der Industrieproduktion und die der Dienstleistungen miteinander verschmolzen sind.“<sup>10</sup> Vor dem Hintergrund dieser Entwicklungen in Kombination mit den Auswirkungen und dem Einfluss der New Economy beschreibt Sennett den „flexiblen Menschen“, der sich den neuen Anforderungen anpassen muss.

„Durch die Flexibilisierung der Arbeitswelt, die Beschleunigung der Arbeitsorganisation, die wachsenden Leistungsanforderungen („lebenslanges Lernen“), die zunehmende Unsicherheit der Arbeitsverhältnisse sowie die Notwendigkeit, jederzeit aus beruflichen Gründen den Wohnort zu wechseln, verlieren Sennett zufolge Wertvorstellungen und Tugenden wie Treue, Verantwortungsbewusstsein und Arbeitsethos an Bedeutung, ebenso wie die Fähigkeit, auf die sofortige Befriedigung von Wünschen zu verzichten und Ziele langfristig zu verfolgen.“<sup>11</sup>

Ob und inwieweit diese Anforderungen mit jenen der Spieler von *League of Legends* kongruent sind, soll unter anderem im Kapitel „Spiel als Arbeit, Arbeit als Spiel“ untersucht werden.

## Struktur: Genrekategorisierung und Spielablauf

Der Gründungsmythos der Game Studies beziehungsweise der Streit über die Vorherrschaft in der wissenschaftlichen Disziplin zwischen Narratologen und Ludologen seien, laut Gamescoop, zwar wissenschaftspolitisch interessant, für die Computerspielanalyse selbst seien die Fragen nach Ludizität und Narrativität aber mittlerweile zwei (wenn auch nach wie vor wichtige) Aspekte unter vielen.<sup>12</sup> Als Startschuss für eine Analyse empfiehlt der Medienwissenschaftler Benjamin Beil daher eine Genrekategorisierung:

„Eine Genrekategorisierung kann somit eine erste - wichtige wie in vielen Fällen noch recht unspezifische - Systematisierung für weitere Analysen darstellen, gleichzeitig kann sie aber auch den Abschluss bilden, um die jeweiligen Ergebnisse diskursiv zu verorten.“<sup>13</sup>

In diesem Kapitel soll zunächst *League of Legends* mittels Genresystematisierung spieltheoretisch verortet und in groben Zügen der Spielablauf beschrieben werden.

### Genrekategorisierung: „Multiplayer Online Battle Arena“

*League of Legends* wird dem Computerspielgenre „MOBA“ (Multiplayer Online Battle Arena) und „ARTS“ (Action Real-Time Strategy) zugeordnet. Als Klassifikationskriterium dieser beiden Genres wurde einerseits die räumliche Darstellung und andererseits die zugrundeliegende Spielmechanik als Merkmal herangezogen. Die beiden Bezeichnungen schließen einander nicht aus – sondern sie ergänzen einander. Die Differenziertheit der Genrebegriffe lässt jedoch auf ihre Unschärfe schließen. Benjamin Beil beschreibt die Schwierigkeit der eindeutigen Zuordnung eines Computerspiels als ein Kennzeichen von Komplexität und Hybridisierung der medialen Artefakte.

### Genrebegriff als Marketing

Die Genre-Klassifikation dient primär als Selektionshilfe für User, als Vermarktungsstrategie für Hersteller und als Beschreibungskategorie für Presse und Community.<sup>14</sup> Das Genre „MOBA“



wurde eigens von Riot Games für ihr Spiel kreiert, um sich von der Konkurrenz abzugrenzen. „To escape forever living in the shadow of the original mod, Riot coined a new name for the genre: Multiplayer Online Battle Arena, or MOBA.“<sup>15</sup> Die Spielmechanik beruht nämlich auf einer selbsterstellten Map inklusive Settingvorgabe namens *Aeon of Strife* eines engagierten Spielers von *StarCraft* (ein Echtzeitstrategiespiel aus dem Jahr 1998 von Blizzard Entertainment).



Abb. 2: Screenshot von *Starcraft* inklusive der Custom-Map *Aeon of Strife*

Diese Custom-Map beinhaltet wesentliche Veränderungen gegenüber dem ursprünglichen Spiel, nämlich den Verzicht auf das Errichten von Infrastruktur während des Spiels und die Reduzierung der steuerbaren Einheiten auf genau einen Helden. Auf diesen basieren die gegenwärtigen MOBA Spiele immer noch. Der Begriff *Strategie* erlebt im Spiel daher einen Wandel. Das Hauptaugenmerk verschiebt sich nun auf eine einzelne Figur und ihre Optimierung im Teamkampf um Sieg oder Niederlage.

Ungeachtet der technischen Schwierigkeiten wurde die Möglichkeit, Modifikationen an der Spielwelt vorzunehmen, nicht übernommen. Dies lässt vermuten, dass die Spielbetreiber kein Interesse an *bottom-up* Entwicklungen haben, sehr wohl aber ihr Augenmerk auf die Wünsche der Community legen.

## Ebene: Arena

Welche Information vermittelt das Genre *Multiplayer Online Battle Arena*? Bei wörtlicher Übersetzung handelt es sich um eine online Kampfarena im Mehrspielermodus. Mit dieser pauschalisierten Deskription können auch viele andere Onlinespiele beschrieben werden. Lässt man sich dennoch von dem unscharfen Genrebegriff inhaltlich lenken, führt er zu einem signifikanten Schauplatz des Spiels, in die Arena namens *Die Kluft der Beschwörer*.

Anhand der räumlichen Struktur lassen sich Regeln und Spielablauf eines Spiels gut beschreiben: Der virtuelle Veranstaltungsort erscheint in simpler Form und bietet Platz für das Aufeinandertreffen zweier Teams, deren Ziel die Zerstörung der gegnerischen Basis ist. Die nahezu quadratische Karte ist diagonal achsensymmetrisch gespiegelt. Im linken unteren und im rechten



oberen Eck befindet sich jeweils eine Basis. Die beiden sind über drei Hauptwege (oben, über die Mitte und unten) miteinander verbunden. *LoL* beinhaltet insgesamt drei formal unterschiedliche Karten mit demselben Spiel. Beschrieben wird jene, die von den meisten Spielern gewählt wird. „[...] Summoner's Rift, remains the battleground of choice for the majority of players.“<sup>16</sup>

Abb. 3: Systematische Darstellung der Map *Kluft der Beschwörer*

Die Mannschaften bestehen jeweils aus fünf Spielfiguren, die als Champions bezeichnet werden. Diese sind je nach Teamzugehörigkeit entweder rot oder blau gefärbt, um schnelle Unterscheidbarkeit zu ermöglichen. Teamwechsel und Kollateralschäden sind nicht möglich. Jede Figur wird simultan von je einem realen Spieler gesteuert. Zu Beginn des Spiels sind die Bedingungen für alle Teilnehmer beziehungsweise die beiden Teams vermeintlich gleich. Die Mannschaften werden in die Arena gebeamt und starten von ihrer Basis. Unterstützung erhalten sie von schwächeren, computergesteuerten Einheiten namens *Vasallen* (von lat. *vassus* „Knecht“), die in regelmäßigen Abständen ebendort generiert werden. Diese Einheiten marschieren automatisch über die drei Hauptrouten, welche von Verteidigungstürmen gesichert werden, auf die gegnerische Basis zu.

Die Spieler verdienen für getötete Einheiten (Vasallen, neutrale Kreaturen, gegnerische Gebäude und Champions) Gold und sammeln Erfahrungspunkte. Mit dem Gold können bei dem Händler innerhalb der eigenen Basis Gegenstände gekauft werden, welche die Figuren für die Schlacht rüsten. Mit zunehmenden Erfahrungspunkten steigt das Level der Champions (maximal bis Level 18). Pro *Levelup* kann eine von vier Fähigkeiten verbessert werden. Stirbt eine Spielfigur, wird sie nach kurzer Zeit in ihrer Basis wiedergeboren. Ein Spiel dauert ungefähr 40 Minuten.

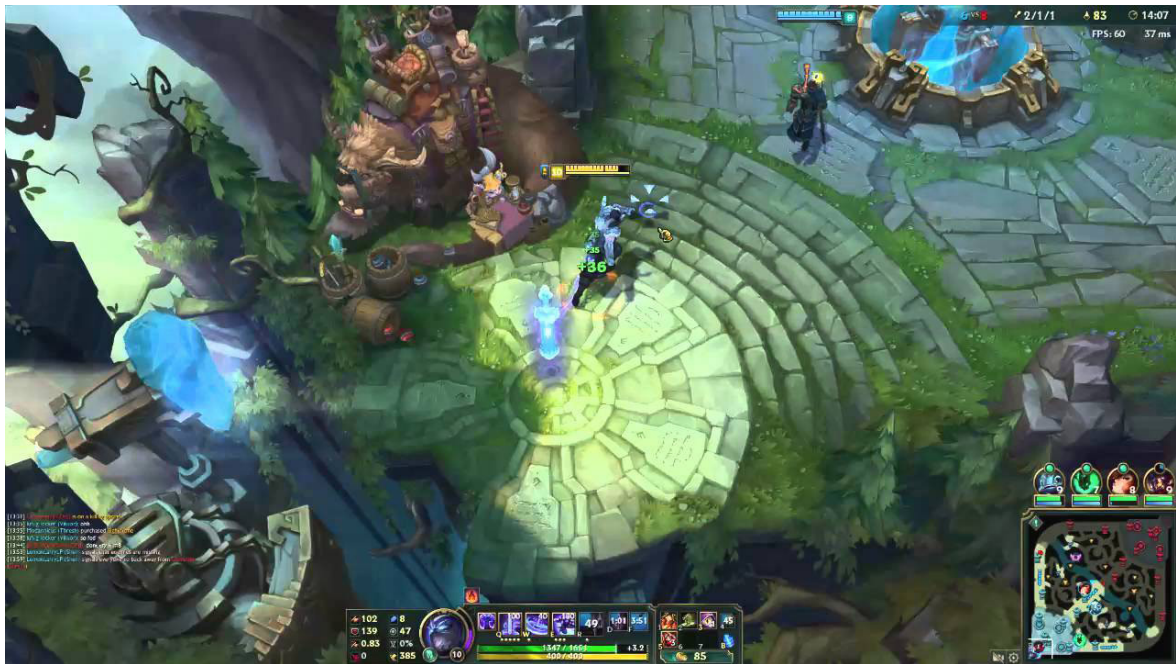


Abb. 4: Screenshot von der virtuellen Arena (Er zeigt u.a. die Basis inklusive Händler der blauen Mannschaft. Rechts unten im Eck befindet sich die Karte, die den Spielern zu Orientierung dient)

Das Ziel ist klar, die Regeln ergeben sich aus den Grenzen beziehungsweise den räumlichen Gegebenheiten, in denen sich die Spieler frei bewegen können. Laut dem bekannten dänischen Psychologen Jesper Juul, der auch Spielen große Aufmerksamkeit widmet, entspricht die beschriebene Struktur einem emergenten Spiel. Das ist jene Spielform mit einer geringen Anzahl an Regeln, in der sich für den Spieler eine große Varianz an Handlungsmöglichkeiten ergeben, die strategisches Geschick einfordert.<sup>17</sup>

Das Genre „MOBA“ verleitet zu einer oberflächlichen Interpretation, deshalb kann diese knappe Einführung zu dem Spielablauf als analytischer Frühstart gelten. Interessanter für eine kritische Auseinandersetzung scheint vielmehr das zu sein, was der Begriff dem Interpretierenden vorenthält beziehungsweise was er nicht beschreibt. Bevor nämlich auf dem virtuellen Schauplatz

geschlachtet werden kann, führt kein Weg an der primären Ebene, dem Client, vorbei. *League of Legends* lässt sich einerseits in das Kämpfen in der Arena und andererseits in das Verwalten des Profils (im Client) gliedern. Zwischen diesen Ebenen besteht vor allem eine ökonomische Verschränkung, die an späterer Stelle genauer beschrieben wird. Es wird ersichtlich, dass sich strategisches Handeln nicht nur auf das direkte Duell beschränkt, sondern der richtige Umgang mit Ressourcen auf beiden Ebenen Relevanz hat.

## Ebene: Client

Nach dem Öffnen des Spielprogramms kommen die Spieler zunächst auf die Startseite, den Client, und werden von nun an (einer guten Corporate Identity entsprechend) einheitlich als Beschwörer angesprochen. Als dieser Beschwörer schlüpft der User in seine erste Rolle und gleichlaufend findet eine Grenzziehung zur Realität statt. Der Übergang vom Alltag zum Spiel erweist sich allerdings nicht nahtlos, so wird man im Shop des Clients mit Symbolen der Außenwelt konfrontiert. Mit realem Geld kann hier mittels Kreditkarte, Paypal oder Sofortüberweisung das innerspielerische Korrelat namens Riot Points (RP) gekauft werden.

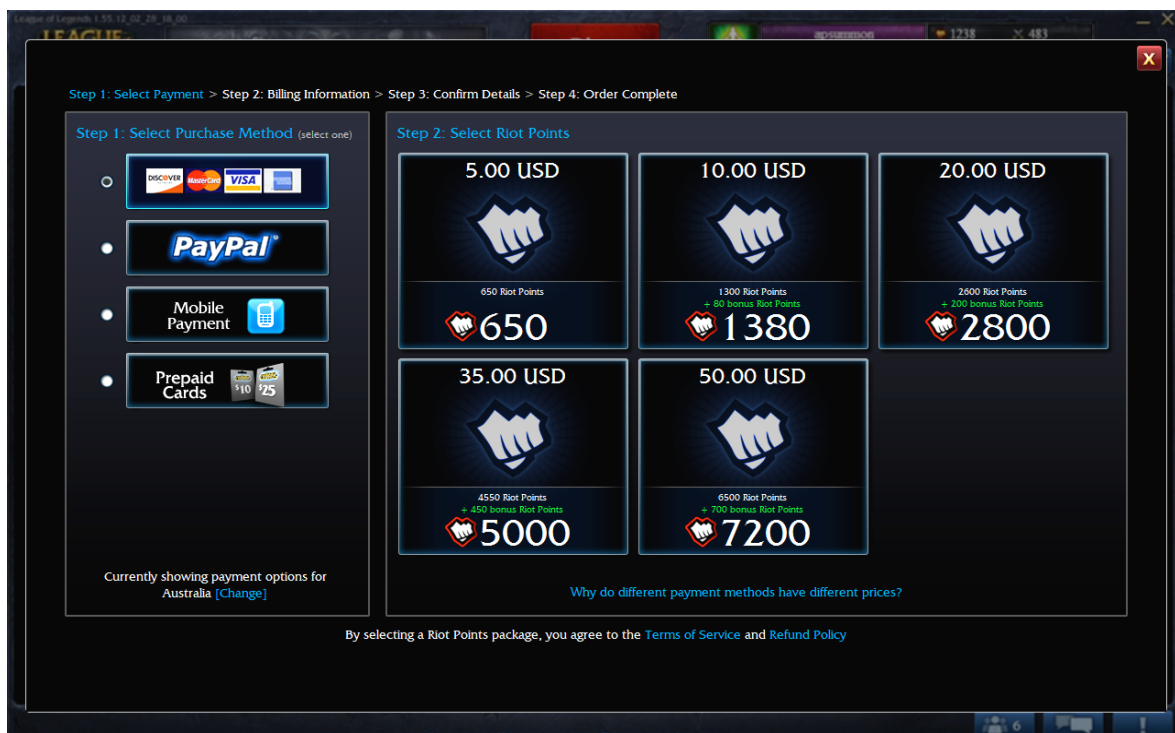


Abb. 5: Ausschnitt vom Client - (Shop)



Die Startplattform dient neben dem Währungswechsel auch Einkäufen virtueller Produkte, Kommunikation, Profilverwaltung, Einsehen von Statistiken, Netzwerken, und der Vorbereitung beziehungsweise den Einstellungen für das Kämpfen in der Arena. Die Daten werden aus den Spielergebnissen aus der Arena berechnet, gespeichert, statistisch erhoben und im Client für alle Spieler abrufbar gemacht.

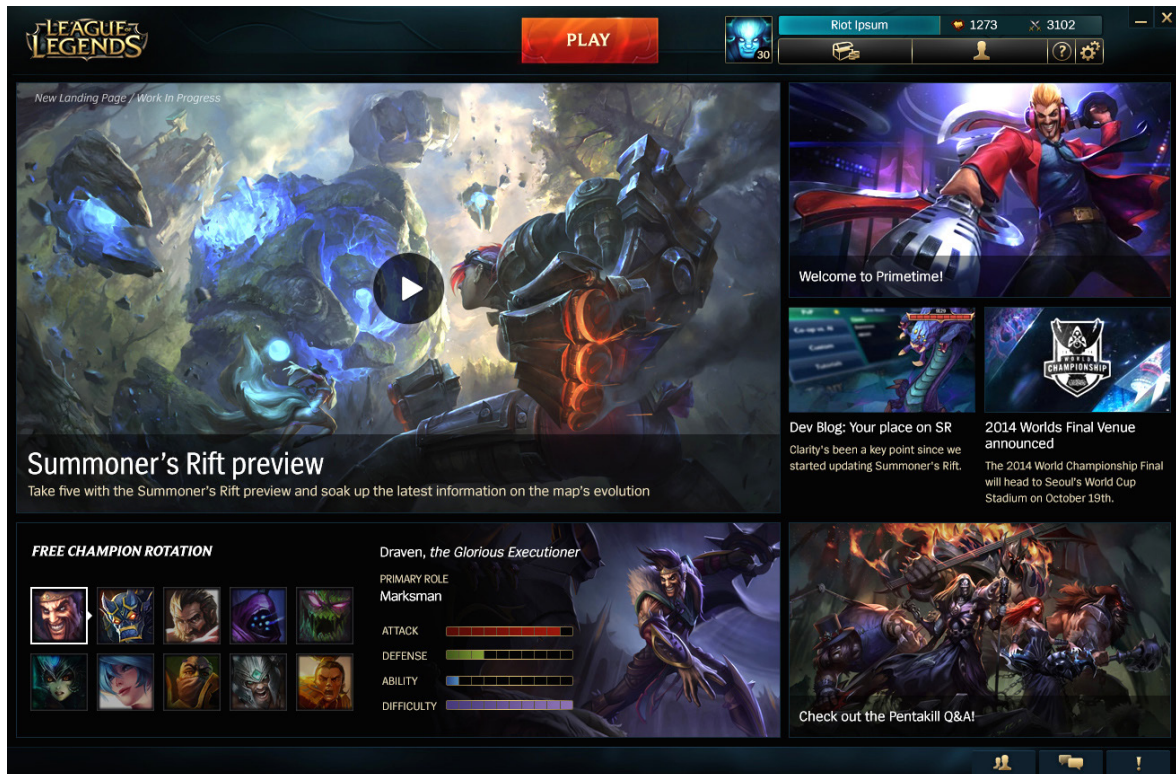


Abb. 6: Screenshot vom Client (7.2014)

## Ludologische und narrative Annäherungen an ein Spiel

### Verbotene Verbindung im Ludus - LoL

Obwohl der Klassiker „Das Spiel und die Menschen“ bereits 1958 erschienen ist, haben die Thesen des französischen Soziologen und Philosophen Roger Caillois in den Game Studies Anklang gefunden. Um „Spiel“ erschließen zu können, plädiert Caillois, natürlich ohne Kenntnis von Computerspielen, geschweige denn von virtuellen online Realitäten, für eine Einteilung in vier Kategorien der Spielerhaltungen: *agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx*. Erstere beschreibt das wettkampfbetonte Spiel mit einer vermeintlich fairen Ausgangsposition für die Teilnehmer. Im Kontrast dazu steht bei aleatorischen Spielen die „Schicksalsentscheidung“ im Vordergrund.

*Mimicry* beschreibt sämtliche Nachahmungsspiele, Imitation und Illusion treffen hier aufeinander. Die vierte Kategorie - *ilinx* - wird vom Kriterium des Rausches bestimmt, hier übernimmt ein trancehafter Wahrnehmungszustand die Kontrolle des Bewusstseins.

Um den Kreis der „Spiele“ zu schließen, ergänzt Caillois die vier bereits erwähnten Kategorien um zwei Spielweisen: einerseits *paidia* als das freie und unkontrollierte Moment und andererseits *ludus* - die regulierende Kraft im Spiel. Diese zwei Pole werden nicht als exklusive Positionen dargestellt, sondern eröffnen eine Bandbreite, in die sich Spiele einordnen lassen. Die Regelmäßigkeit dient hierbei als Unterscheidungsmerkmal.<sup>18</sup>

Die gegenwärtige Analyse­methode von Eskelinen und Tronstad extrapolieren die Theorien Caillois' im Hinblick auf Computerspiele:

„[...] if we do the usual trick and reduce those categories to their main experiential attractions: competition (winning through struggling), maximum anticipation (waiting to be thrilled or surprised, exposing oneself to chance), losing (perceptual and/or bodily) control, and role-playing (impressing and influencing others). When these are required or need to be endured it is ludus or a game; if they can be chosen (and enjoyed) at will it is paidia or playing.“<sup>19</sup>

Dementsprechend handelt es sich um „ludus“, wenn eine oder mehrere der vier Spielkategorien nach Caillois von dem Spiel vorgeschrieben werden. Der Wettstreit der Spieler in *League of Legends* kann als offensichtliches Indiz für *agôn* herangezogen werden, wie später beschrieben wird, spielt das *aleatorische* Moment eine untergeordnete Rolle.

In Momenten der transmedialen Identifikation mit dem Beschwörer oder mit dem steuerbaren Avatar kann von *mimicry* gesprochen werden. Fühlt sich der Spieler nicht gelangweilt beziehungsweise überfordert und genügen die Fähigkeiten zur Erfüllung der Aufgaben, kann sich *flow* einstellen - ein rauschhafter Zustand, der als *ilinx* interpretiert werden kann.<sup>20</sup> Nach Caillois kann *League of Legends* dem Bereich des *ludus* zugeordnet werden, der diesen folgendermaßen beschreibt:

„Im allgemeinen kommt das *ludus* dem primitiven Bedürfnis, sich auszutoben und sich an der Überwindung willkürlich aufgestellter und ständig erneuerter Hindernisse zu ergötzen, entgegen. Es findet tausend Möglichkeiten und Formen, um sowohl den Wunsch nach Entspannung zu befriedigen, als auch das scheinbar unablässige Streben des Menschen, sein Wissen, seinen Fleiß, seine Geschicklichkeit, seine Intelligenz, ohne von der Selbstbeherrschung zu sprechen,

die Fähigkeit, dem Leiden, der Müdigkeit, der Panik oder der Trunksucht zu widerstehen, zweckfrei anzuwenden. Aus diesem Grunde repräsentiert das *ludus* im Spiel das Element, dessen Tragweite und kulturelle Fruchtbarkeit am nachdrücklichsten erscheinen. Es gibt keine so eindeutige psychologische Haltung wieder wie *agôn*, *alea*, *mimicry* oder *illinx*, aber durch seine Disziplinierung der *paidia* trägt es unmerklich dazu bei, den Grundkategorien des Spiels ihre Reinheit und Vorrangstellung zu sichern.“<sup>21</sup>

Ohne an die essenzialistische Sichtweise Caillois' anschließen oder sie übernehmen zu wollen, können seine Theorien als Ausgangspunkt für eine Analyse produktiv gemacht werden. In den zitierten Absätzen resümiert Caillois im Kontrast zur *paidia* über den *ludus*. Dieser schafft mit strengem Reglement Normen, denen es zu folgen gilt, und lässt die Grundkategorien und ihre Anforderungen an den Spieler in reiner Beschaffenheit erscheinen. Die konstatierte Zweckfreiheit des Spiels soll ebenso wie die „kulturelle Fruchtbarmachung“ an späterer Stelle diskutiert werden.

Laut Caillois erscheinen die vier Formen von Spiel nicht immer isoliert, sondern kombinieren ihre verführerischen Momente. Allerdings gibt es auch „verbotene“ Verbindungen, wie zum Beispiel die Kombination von *agon* und *ilinx*.<sup>22</sup>

„Zunächst ist klar, daß der Rausch sich nicht mit der geregelten Rivalität verbinden kann, ohne sie alsbald zu denaturieren. Die Lähmung, die er hervorruft, sowie die blinde Wut, die er in anderen Fällen entwickelt, bilden die bedingte Negation einer kontrollierten Anstrengung. Beide zerstören die Bedingung; die Selbstbeherrschung; die Achtung vor der Regel; den Wunsch, sich mit gleichen Waffen zu messen; die vorher eingegangene Unterwerfung unter Spruch des Schiedsrichters; die von vornherein anerkannte Verpflichtung, den Kampf innerhalb vereinbarter Grenzen auszufechten, und so weiter. Nichts hat Bestand. Regeln und Rausch sind absolut unvereinbar miteinander.“<sup>23</sup>

Setzte man den *flow*-Zustand mit dem Begriff des Rausches gleich, würde es sich nach Caillois bei dem agonalen Spiel *LoL* um eine „verbotene Verbindung“ handeln, und die „geregelte Rivalität“ würde somit „alsbald denaturieren“. Beweise für den Verlust der Selbstbeherrschung mancher Spieler gibt es genügend. *Toxisches Verhalten*, ein Ausdruck für ausfälligen Sprachgebrauch in der Kommunikation zwischen den Spielern, lässt sich während des Kräftemessens und nach dem Wettstreit in der Arena beobachten. Es gibt regionale Unterschiede, aber toxische Verhaltens-

weisen sind Homophobie, Rassismus, Sexismus und andere Formen der Hassrede.<sup>24</sup> Es stellt sich die Frage, ob der verbale Schlagabtausch ein Indiz für eine unklare oder unzureichende Grenzziehung zwischen „Spiel“ und „Wirklichkeit“ darstellt.

Auch die *Negation einer kontrollierten Anstrengung* ist keineswegs gewünscht, da das fair erscheinende Spiel ungerecht(er) zu werden droht und die Motivation der Beteiligten somit schwächen könnte. Riot hat für das Benutzen des Spiels einen Verhaltenskodex erstellt: „Der Weg des Beschwörer[sic]“.<sup>25</sup> Man findet ihn auf der Homepage des Spiels. Regelkonform agierende Spieler halten sich somit nicht nur an explizite Spielregeln, sondern an Benimmregeln und an Konventionen, die ein souveränes, kontrolliertes und konstruktives Spielerideal fordern.

### **Narrative Annäherungen**

Auf eine abgeschlossene Narration im Spiel wird in *League of Legends* weitgehend verzichtet. Marginale Hintergrundinformationen zu den spielbaren Champions sind im Client abrufbar. Das Spiel beinhaltet Tutorials, in denen die Spielmechanik und das Ziel erklärt werden.<sup>26</sup>

Seit Ende November 2016 werden auf einer offiziellen Internetplattform Riots, *Universum Beta*, umfangreiche Information über die Champions, ihre Hintergrundgeschichten und unterschiedliche Herkunftsregionen multimedial dargestellt. Neben diesem Archiv lässt sich auf mehreren medialen Internetseiten, beispielsweise auf Youtube, Twitter, facebook oder Wiki-Seiten „narratives Potential“<sup>27</sup> finden. Maria Kutscherow erklärt: „Es ist dabei keine durchgehende Erzählung, sondern ein narratives Potential, das durch jeden weiteren Charakter der Spielwelt erweitert wird.“<sup>27</sup> Alle Seiten haben mehrere Millionen Abonnements, beispielsweise hat der Youtube-Kanal von *LoL* über acht Millionen. Die veröffentlichten Inhalte werden in mannigfaltigen Formen präsentiert, z.B. als Musikvideos, Bilder, Fotos, Filme, Memes, Animationen, Forenbeiträge, etc.. Ebenso ist der publizierte Informationsgehalt heterogen und vermittelt nicht ausschließlich spielrelevante Narration; die Inhalte reichen von Beiträgen über das Spiel, E-Sport, Fankunst, Fotos von *Cosplayern* (Personen, die Figuren aus dem Spiel möglichst originalgetreu, mittels Verkleidung und Verhalten imitieren) und sonstige spielverwandte Themen bis hin zu Werbungen im klassischen Sinne. Ein Beispiel für so einen „Post“ ist der 2014 veröffentlichte Film: „A New Dawn | Cinematic - League of Legends“<sup>28</sup>





Abb. 7: Screenshot aus dem Film „A New Dawn | Cinematic - League of Legends“

In dem Video wird ein Kampf zwischen insgesamt zehn Kontrahenten zweier Teams in einer mystischen Welt erzählt. Es kann als eine Art Trailer für das Spiel verstanden werden. Der aufwändig produzierte 3D-Animationsfilm mit einer Länge von über sechs Minuten kommt ganz ohne Sprache aus. Da Riot Games ihre Klientel, die sich über die ganze Welt verteilt, erreichen wollen, setzt der Global Player auf eine universale Verständlichkeit.<sup>29</sup> Die kinematographische Bildsprache hebt sich klar von der isometrischen Spieldarstellung ab. Alle Protagonisten des Films werden von spielbaren Champions dargestellt, die im Vergleich zum Spiel viel detailreicher und aus unterschiedlichen Kameraperspektiven gezeigt werden. Mittels individueller und nonverbaler Aktionen und Reaktionen werden die Figuren personifiziert. Im zugehörigen Making Of Video wird erklärt, dass dadurch das Identifikationspotential der Avatare gesteigert werden soll.<sup>30</sup> Die Sprachlosigkeit der Champions bietet eine freiere Projektionsfläche; Empathie wird erleichtert.

## **Einfluss der Narration auf die Spielmechanik**

Kommt es zu einem Duell zwischen zwei speziellen Champions in der Arena, kann es aufgrund ihrer Hintergrundgeschichten zu Vorteilen für diejenigen Spieler kommen, die sie steuern. Diese Inhalte sind fakultativ auf unterschiedlichen medialen Plattformen verfügbar. Für ein erfolgreicheres Agieren sind die Spieler daher „angehalten“, sich vor dem Spielen Wissen über die Champions anzueignen. Vorteile genießen jene User, die sich bereitwillig über das Kampfgeschehen in der Arena hinaus informieren. Implizit wird an dieser Stelle Engagement in der Vorbereitung gefordert.

## **Visuelle Narrative**

Aufgrund der geringen textbasierten Ingame-Narration muss im Folgenden erzählender Gehalt anhand visueller Impressionen entziffert werden. Als Analysematerial dienen Screenshots des Spiels und Bildmaterial aus Foren.

## **Championdesign**

Mit insgesamt 141 verschiedenen Champions gibt es für die Spieler in der Welt von *League of Legends* viele Charaktere zu entdecken (Stand: März, 2017). Neben Fantasie- und Fabelwesen, Maschinen und Cyborgs sind auch menschliche Charaktere spielbar. Die Spielentwickler bedienen sich unterschiedlichster Erzählungen und Bilder der Kulturgeschichte. Der Zeitraum der Referenzen erstreckt sich von altägyptischer Religion (schakalköpfiger Totengott) über das Mittelalter (Ritter, Krieger) bis hin zur Gegenwart und Science-Fiction Erzählungen (Aliens). Die Darstellung und Motive der Figuren sind darüber hinaus aus der Mythologie (u.a. Zauberer, Vampire, Werwölfe, Zentauren, Fabelwesen, Sukkuben, Chimären) und unterschiedlichen Filmgenres, z.B.: Western und Piratenfilm entlehnt und/oder ähneln dem Bild eines Samurais wie beispielsweise dem Charakter: Yasuo (jap. für das Ruhige).

Thomas Lackner beschreibt einen Wiedererkennungswert, der sich dadurch bei Spielern einstellt. „Die Spiele arbeiten mit archetypischen Heldenbilder[sic] und Figuren, die aus einem kollektiven gesellschaftlichen Gedächtnis transformiert werden. Sie bedienen sich der bekannten Epen, Märchen und Sagen der Welt und bauen auf die großen Mythen der Menschheit auf.“<sup>31</sup>

Das Zusammentreffen eines Ritters mit einer Piratin ist in der virtuellen Arena also nichts Ungewöhnliches. Diese willkürlich anmutende Kombination erzeugt bei den Spielern kein Rätseln, sondern ein trautes Gefühl aufgrund des hohen Wiedererkennungswertes aus anderen Kontexten.



Abb. 8: Ansichten von dem Avatar *Miss Fortune*

In Bezug auf die Geschlechtlichkeit der Champions wird auch auf Wiedererkennung Wert gelegt. Auf der visuellen Ebene findet eine Reinszenierung der Differenzierung zwischen den Konzepten von Männlichkeit und Weiblichkeit statt. Hinsichtlich der Repräsentation von Geschlechterrollen sind die meisten Figuren eindeutig oder sogar überzeichnet dargestellt.<sup>32</sup>



Abb. 9: Champion *Garen*

Von Ausnahmen abgesehen lassen sich folgende Darstellungsmerkmale für männliche Figuren erkennen: Sie sind martialisch, muskulös, gepanzert und aktiv. Weibliche Avatare haben eine schmale Taille („hourglass girls“) und sind „sexy“, grazil, jung und lasziv dargestellt. Auch hinsichtlich ihrer Bewegungsabläufe sind sie stilisiert.

Die weiblichen Avatare lassen sich im Spannungsfeld zwischen stereotyper Männerphantasie und postfeministischer Position verorten. Diese Ambivalenz ergibt sich dadurch, dass „weiblich“ konnotierte Champions im Spiel mit virilen Eigenschaften ausgestattet und mit

ihren Antagonisten gleichwertig sind, aber ihre großteils freizügige und sexualisierte Darstellung dient dem Vergnügen des heterosexuellen, männlichen Betrachters.<sup>33</sup>

### Von „raw sex appeal“ zu „I feel attractive“

Auf der Homepage von League of Legends wurde unter der Rubrik „Ask Riot“ folgende Frage publiziert: „When will you make more sexy girl champions?“<sup>34</sup> In der offiziellen Antwort eines Riot Mitarbeiters wird von einer bewussten Entscheidung aus dem Jahr 2013 gesprochen, die eine Veränderung bei der Gestaltung weiblicher Charaktere vorsieht. Von dem Zeitpunkt an soll von der „hourglass girls“ Optik und dem reinen Sexappeal der weiblichen Figuren Abstand genommen werden.



Abb. 10: Ansichten von dem Champion Caitlyn

„The way Caitlyn looks makes no sense for a prim and proper sheriff.“<sup>35</sup> Die Art, wie die Figur Caitlyn gestaltet ist, ergibt keinen Sinn für einen ordentlichen und wahren Sheriff, bemerkt der Riot Mitarbeiter selbstkritisch. Ziel ist es, attraktive Charaktere zu schaffen, welche Männern und Frauen gefallen. Und solange die visuelle Erscheinung der Thematik der Champions dient, sollte Riot keine Angst haben, sie „sexy“ zu gestalten.



„In 2013 we made a conscious effort to shift away from the “hourglass girls” we had been making for years. [...] There are a lot of different ways to make compelling female characters that don’t revolve around raw sex appeal. [...] „I think it’s important we make another, not because “OMG SEX APPEAL,” but because “I feel attractive” is a compelling character fantasy that a lot of players (men and women) really attach to. [...] „As long as the character’s visuals serve and resonate with the its thematic we shouldn’t be afraid of going the “sexy” route. League’s got room for all kinds.“<sup>36</sup>

Die vorliegende besänftigende Antwort kann als Bekenntnis für sexualisierte Darstellungen im Spiel gewertet werden. Das Aussehen soll nunmehr sinnvoll mit der Thematik des Charakters korrespondieren. Der Wechsel vollzieht sich von einer offensichtlich objekthaften zu einer attraktiven und „sexy“ Darstellung. Dabei sollen weibliche Champions individualisiert und personifiziert werden, um möglicherweise das Identifikationspotential für (emanzipierte) weibliche Spieler zu erhöhen. Da Avatare als Protagonisten in Werbung (Trailer, Bildschirmhintergründe, etc.) erscheinen, kann die Änderung des Gestaltungskonzepts von der Devise „sex sells“ zu „sexy sells“ als (vermeintlich) politisches Interesse und/oder als Zielgruppenerweiterungsmaßnahme, ohne dabei bestehende Kunden verlieren zu wollen, interpretiert werden.

Alle fühlen sich attraktiv und sexy und dies bei Chancengleichheit. Es entsteht der Eindruck eines Idylls, welches optimale Teilnahmebedingungen vermittelt, damit die Spieler freiwillig dessen Ordnung akzeptieren.

### **Schauplatz: Client**

Das Interface ist in dunklen Farben gehalten. Die Struktur erinnert an Networkingplattformen beziehungsweise Social-Media Seiten. Soundeffekte beim Anklicken von Schaltflächen und das Geräusch von Wind im Hintergrund markieren den Bereich als Spielebene.

Die Ergebnisse der wiederholbaren Spiele in der Arena speisen das Profil des Beschwörers. Einerseits muss der Champion in jedem Wettkampf „hochgelevelt“ werden, diese Arbeit verfällt nach einem Kampf in der Arena wieder und muss bei jedem weiteren Spiel abermals geleistet werden. Andererseits erhält der Beschwörer nach jedem Wettstreit Erfahrungspunkte, die dem Level des Spielers zugutekommen, und Einflusspunkte, die im Client verwaltet und „investiert“ werden können. Somit findet auf beiden Ebenen eine „Selbstoptimierung“ statt. Einige virtuelle

Gegenstände, die im Client erworben werden können, verbessern minimal spezielle Fähigkeiten der Champions in der Arena. Das Beispiel soll die wechselseitige Beeinflussung der Handlungen und Ergebnisse auf beiden Ebenen konturieren.



Abb. 11: Screenshot von der Profilsicht im Client (11.5.2017), das Hintergrundbild zeigt den Champion, der von dem Spieler am meisten gewählt wird

### Schauplatz: Arena

Das Spielprinzip ergibt sich aus den Möglichkeiten sowie den Grenzen der Spielwelt. Neben eingblendetem Interface und Statistiken hören die Spieler knappe Informationen zu relevanten Ereignissen mittels computerverzerrter Stimme aus dem Off, zum Beispiel: „An enemy has been slain!“ Eine erhabene, geheimnisvolle und zugleich ermutigende Hintergrundmusik wird von Soundeffekten bei verschiedenen Aktionen der Spieler, zum Beispiel bei Kämpfen übertönt. Ebenso ist diese Musik bei Kommentaren ihrer Avatare nicht hörbar, diese reagieren damit auf Befehle ihrer Beschwörer. Was jedoch wird den Spielern und Zuschauern anhand der virtuellen Welt vermittelt? Die Arena *Kluft der Beschwörer*, die aus einer isometrischen Perspektive - schräg von oben - betrachtet wird, erinnert an Tolkiens Mittel Erde.

Die 3-D Welt wird von einem umringenden Abgrund begrenzt, der einen Kampf bis zum bitteren Ende vorprogrammiert. Aufgrund des bekannten Kriegsnebels (*Fog of War*) müssen einige Bereiche der Karte immer wieder aufs Neue entdeckt werden. Der Nebel verdeckt Gebiete

an den Stellen, an denen sich keine verbündeten Spieler oder Artefakte befinden. Gegner können dort unverhofft angetroffen werden. Als „Jungle“ wird jener Ort bezeichnet, in dem sich von Anfang an keine Infrastruktur der Teams befindet und der zwischen den drei Hauptwegen liegt. In diesem Bereich halten sich unter anderem „neutrale“ Monster auf, wie zum Beispiel Drachen oder ein mehrköpfiger Wolf – bekannte Motive aus der Mythologie. (Das Besiegen dieser wilden Kreaturen bringt Gold und Erfahrungspunkte.)



Abb. 12: mehrköpfiger Wolf

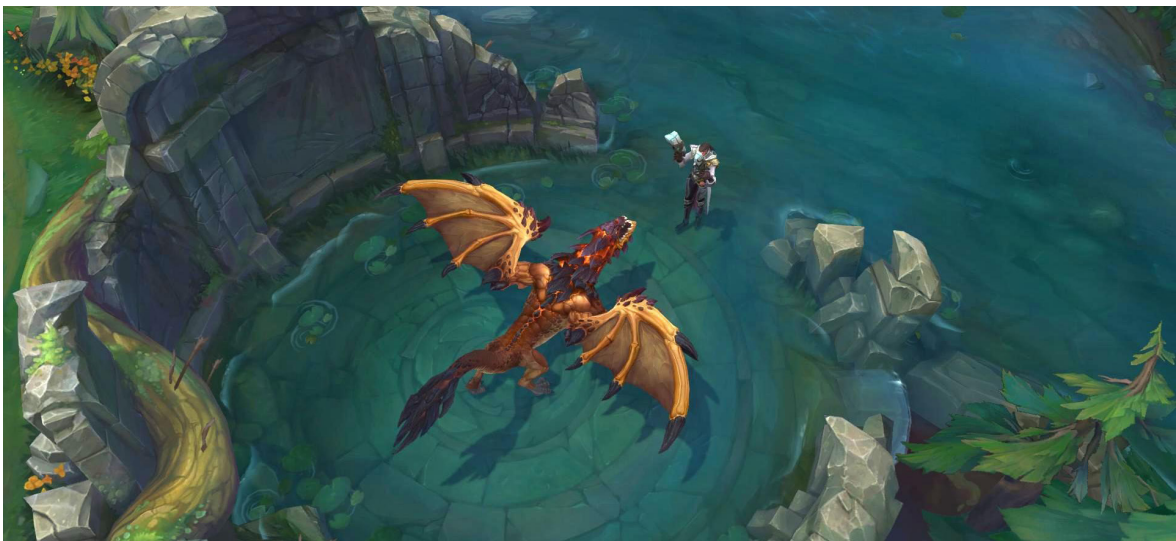


Abb. 13: Das Bild zeigt den Drachen, der sich im Jungle befindet - vor ihm steht ein Champion

*League of Legends* bedient sich eines visuellen Konvoluts der Fantasy-Welt und schafft damit einen Wiedererkennungswert für die Spieler.<sup>37</sup> Lackner beschreibt „Computerspielwelten“ als klar strukturiert und im Aufbau unbürokratisch.

„Die klaren Weltbilder mit einfachen Gesetzen und Normen, sowie die idealtypischen Figurenkonstellationen schaffen Vertrautheit, Sicherheit und ein Gefühl der Kontrolle über das Bildschirmleben. Ein anderes Bild ursprünglicher, mythenhafter Natur wird gezeichnet. Zwar mögen diese computergenerierten vormodernen Welten oberflächlich, unschuldig und romantisch verklärt wirken. Sie beinhalten aber auch die immer gültigen und gefährlichen Themen des Machtausbaus, die Ideologie des Stärkeren, letztendlich des Krieges und der Zerstörung.“<sup>38</sup>

Diese Beschreibung trifft in *League of Legends* vor allem auf die Arena zu. Im folgenden Kapitel *Aspekte des Spiels* werden jedoch die Unterschiede und Bedeutungen der beiden beschriebenen Ebenen analysiert.

## Aspekte des Spiels

### Spiel als Arbeit, Arbeit als Spiel

Das Kapitel widmet sich dem Verhältnis zwischen Spiel und Arbeit in *League of Legends*. Dieses soll in einem spieltheoretischen und sozialökonomischen Kontext reflektiert werden. Anhand von Analysen spielbezogener Inhalte und gegenwärtiger gesellschaftlicher Entwicklungen werden Entgrenzungsmomente zwischen den Bereichen Spiel und Arbeit aufgezeigt.

### Chancengleichheit im Spiel *League of Legends* und im E-Sport

Als Ausgangsbasis für die freiwillige Teilnahme an dem agonalen Spiel wird das Gefühl eines fairen Wettkampfes vermittelt. Jedem Spieler werden anfangs dieselben Mittel zur Verfügung gestellt; alle haben somit die gleichen Möglichkeiten. Mit dem „Matchmakingrating“ System (vergleichbar mit der Elo-Zahl bei Schach) werden die Spieler automatisch eingestuft und es fungiert als Grundlage für eine „gerechte“ Gegnerwahl. Das Spiel symbolisiert Chancengleichheit.

Die Beschwörer erhalten für ihre Leistung in der Arena unter anderem Erfahrungspunkte (ERF), welche ausschlaggebend für ihr Level sind. Ab dem höchsten Beschwörerlevel (30) kann man in ein offizielles Ligasystem eintreten. In diesen Spielklassen wird die Kommensurabilität durch Ranglisten dargestellt. Ausschlaggebender Faktor für den Aufstieg oder Abstieg innerhalb der Liga ist der Erfolg beziehungsweise Misserfolg des eigenen Teams. „Es gibt zwei Arten, in niedrigeren Divisionen und Klassen zu landen: Abstiege und Punkteverfall. Der Verfall setzt ein, wenn du lange nicht mehr gespielt hast.“<sup>39</sup> Es genügt daher nicht nur zu spielen, sondern es gilt zu gewinnen, nur so kann ein Verlust an Elo-Punkten verhindert werden. Inaktive und erfolglose Spieler werden automatisch in ihrer Wertung herabgestuft. Nur mit häufigem Training und harter Arbeit kann eine Spitzenposition erzielt beziehungsweise gehalten werden.

Weltweit nehmen über 10 % der aktiven *LoL*-Spieler (ca. 10 Millionen) an den kompetitiven Ligen, mit offizieller Rangliste, teil (Stand: Sept, 2015).<sup>40</sup> Die Teilnahme erfolgt freiwillig, ob und inwieweit diese Spieler tatsächlich - bewusst oder ideomotorisch - eine E-Sport Karriere anstreben oder sich nur aus Spaß formell messen, kann an dieser Stelle nicht beurteilt werden.



Diese Arbeit operiert mit der Annahme, dass ein Gutteil der Spieler in den Ranglisten, einen Aufstieg vom Amateur beziehungsweise Freizeitspieler zu einem E-Sportler, also einem Spieler mit professionellen Anspruch (vergleichbar mit einem Turnierspieler in Schach) intendiert.

Riot hat 2015 einen Beitrag zum Thema: „Wie wird man Profispieler?“<sup>41</sup> veröffentlicht, der auch über die Schattenseiten berichtet und die Spieler auffordert, realistisch zu bleiben. Der Beitrag wurde zwei Jahre nach Erscheinung 99-mal kommentiert und gefällt 29 Facebook-Usern. Mehr Aufmerksamkeit finden hingegen die Erzählungen über Legenden, nicht nur von den virtuellen Figuren im Spiel, sondern auch von „realen“ Helden. „Ruhm, Anerkennung, Erfolg oder Geld fürs Spielen sind einige der vielseitigen Gründe, wieso gerade junge Menschen E-Sportler werden wollen.“<sup>42</sup> Profisportler verkörpern all das, wonach sich Amateure sehnen. Die wenigen Profis, die es tatsächlich gibt, genießen internationale Reputation, werden heroisiert und als Stars inszeniert. Beispielsweise wurde jedes Team, welches an der World Championship 2016 teilnahm, von Künstlern in Kooperation mit Riot illustriert. Diese Poster für Zuhause, in Form eines Bildschirmhintergrunds, stehen für die Fans kostenlos zum Download bereit.

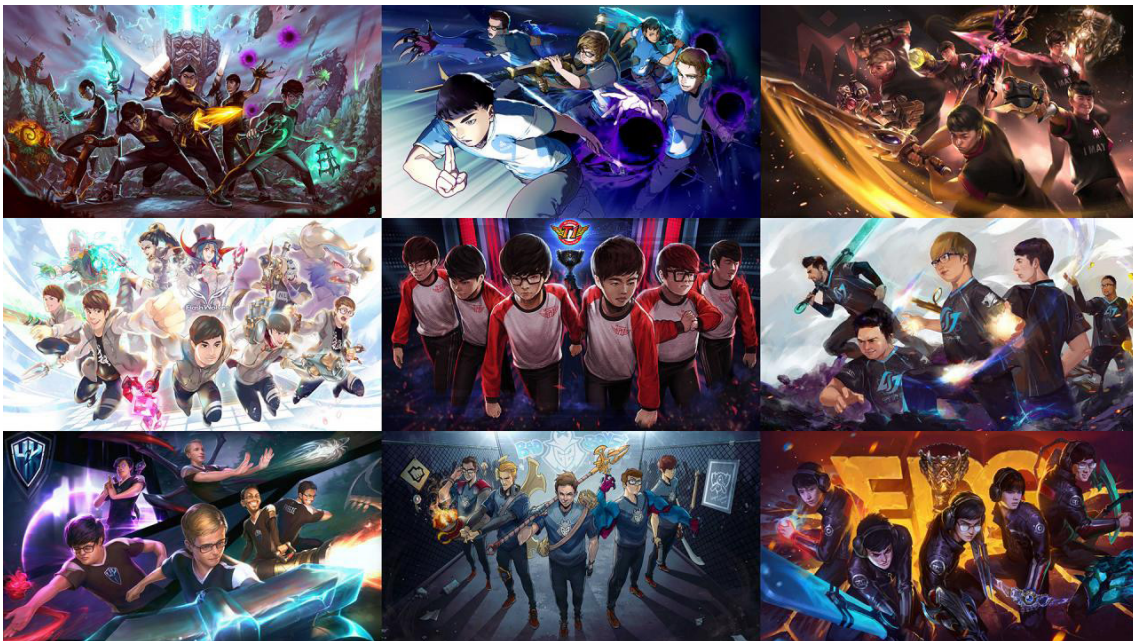


Abb. 14: Aneinanderreihung der Bildschirmhintergründe

„For the 2016 World Championship, we partnered with 16 community artists from around the world to create a unique wallpaper for each of our 16 teams. Check out the artists and download your team’s wallpaper below!“<sup>43</sup>

Die erfolgreichen Profispieler avancieren somit als Leistungsträger zu Vorbildern für die Spielergemeinschaft von *League of Legends*. Die Sehnsucht nach Aufstieg ist ein zentraler Antrieb der Spieler. „Vermittels Massenmedien werden Leistungspositionen verdichtet, visualisiert, auf Personen zugerechnet und damit buchstäblich verkörpert. Hier könnte von einem visualisierten Eindrucksmanagement (Goffman 1959) gesprochen werden, das heißt von verkörperten Positionen, die zur Aufrechterhaltung einer gemeinsam konstruierten Wirklichkeit beitragen (Gugutzer 2004: 95f).“<sup>44</sup> Es entsteht der Eindruck eines erreichbaren Ziels, allerdings nur, wenn die Bedingung des Leistungsimperativs anerkannt wird.

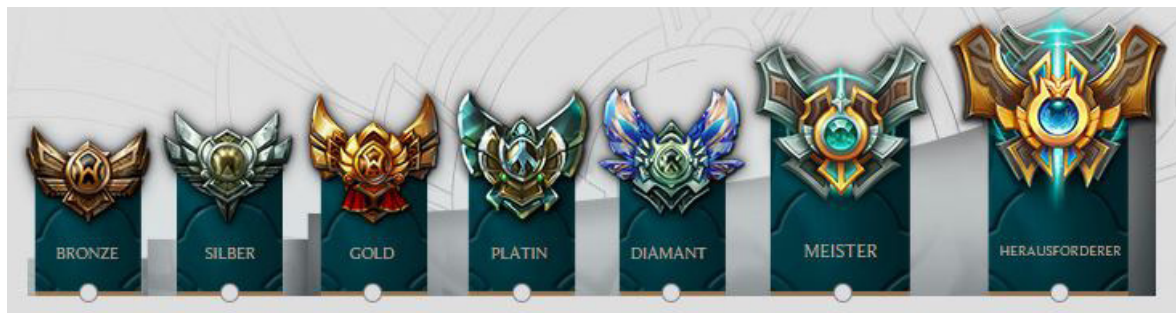


Abb. 15: Ranglistensymbole (Bronze, Silber, Gold, Platin, Diamant, Meister, Herausforderer)

Je schwieriger der vollbrachte Aufstieg in eine höhere Liga, desto größer und eindrucksvoller werden die Abzeichen. Umgekehrt verhält es sich mit der Spieleranzahl. Die meisten Spieler befinden sich in den zwei unteren Ranglisten: Bronze: 2877325 (27.43%) und Silber: 4370531 (41.67%) und die wenigsten in den zwei höchsten Ranglisten: Meister: 4508 (0,04%) und Herausforderer: 2208 (0.02%) (Stand: September, 2015).<sup>45</sup>

Die *LoL* Championship Series (kurz: LCS) ist der Titel der europäischen und nordamerikanischen E-Sport Profiligen von *League of Legends*. (In ihrem Aufbau ist sie durchaus mit der *UEFA Champions League* im Fußballsport vergleichbar.) Um sich für diese Liga zu qualifizieren, muss das Auswahlverfahren in einer darunterliegenden Liga bestanden werden - die europäische Klasse heißt *EU Challenger*. Laut einer Beschreibung der offiziellen Website spielen in der europäischen Challenger Series „sechs Mannschaften mit der Hoffnung am Ende in die LCS einziehen zu können. Nur die besten drei Teams der CS haben hier die Möglichkeit darauf.“<sup>46</sup>

An der Qualifikation kann also nur mit einem professionellen Team teilgenommen werden. Wie es einem einzelnen Spieler gelingen kann, für ein Team zu arbeiten und somit die Chance auf ein Preisgeld haben kann, beschreibt Laura Dietrich:

„Das Leben eines Spielers ist nicht nur in der Anfangszeit hart. Um einen Platz in einem großen Team, das in der LCS spielt, zu bekommen, muss man zunächst entweder in dem High-Elo Bereich, Meister oder Herausforderer spielen und sein Können beweisen oder bei Turnieren positiv auffallen.“<sup>47</sup>

Diejenigen Spieler mit einer hohen Elo Zahl befinden sich in den beiden erwähnten Ranglisten: Meister und Herausforderer. Ihre Anzahl vor zwei Jahren betrug 6716 also lediglich 0,06% des gesamten Ranglistensystems. Nur dieser geringe Prozentsatz an Spielern haben daher eine realistische Chance - überhaupt erst einmal - entdeckt zu werden. Dieses indirekt proportionale Verhältnis erinnert an die „99%“ der Occupy-Wall-Street-Bewegung.

Der E-Sport Bereich von *League of Legends* wird professionell betrieben, vergleichbar mit analogem Berufssport. Die organisierten Teams, auch Clans genannt, haben Manager, Trainer, Co-Trainer, Analysten und Sportpsychologen.<sup>48</sup> Um diesen Teams aufzufallen, müssen die Spieler Hochleistungen erbringen und, um diese sichtbar zu machen, sich also selbst vermarkten. Das geschieht meist über Streamingplattformen, bei denen sie ihre Performance live kommentieren oder ihr Können mittels Videopodcast präsentieren.

Die Konkurrenz ist stark, die Selektierung ist enorm – die Wahrscheinlichkeit einer Teilnahme an einem Turnier von *League of Legends* ist minimal. Nur die besten Teams des Bewerbs qualifizieren sich für die Weltmeisterschaft. Neben den Championships gibt es auch regionale und private Turniere, bei denen die Preise jedoch nur aus marginalen Summen oder in Form von Spielinhalten bestehen. Der Berufswunsch E-Sportler (Profispieler) ist daher mit knochenharter Arbeit verbunden, die überaus prekär ist, solange man kein Stipendium oder Team (Sponsoren) hat. Aber „[...] selbst wenn man zu den besten <0,1% gehört,“, schreibt Dietrich, „dann garantiert es noch lange nicht einen Platz in der LCS und das sollt man [sic] sich vorher klar machen. Eine ordentliche Portion Glück spielt eben auch hierbei mit.“<sup>49</sup> Gemeint ist hier der günstige Zufall, dass die virtuosenspieler auch tatsächlich von einem Talentescout entdeckt werden.

Sollte es einem Spieler gelingen, für ein Profiteam spielen zu können, steht ihm harte Arbeit bevor. Im Schnitt trainieren Profis acht bis zwölf Stunden (oder länger), um konkurrenzfähig zu bleiben. Zusätzlich fällt organisatorische Arbeit an, Besprechungen im Team, Öffentlichkeitsarbeit und das Bestreiten der Turniere steht auf der To-Do-Liste der Profis.<sup>50</sup> Den Alltag der Profispieler, oder derer, die welche werden wollen, fasst Laura Dietrich als „Eat-Play-Sleep-Routine“ zusammen.<sup>51</sup> Vieles erinnert an neoliberale Verhältnisse der Gegenwart.

„Die Abstiegs-gesellschaft“ - so bezeichnet der Ökonom und Soziologe Oliver Nachtwey in seinem gleichnamigen Buch die aktuelle gesellschaftliche Situation. Sie ist gekennzeichnet durch das Anwachsen des Prekariats, den Rückbau sozialstaatlicher Sicherung, die Erosion des Normalarbeitsverhältnisses und das Schrumpfen der Mittelschicht. Als Metapher für die prekäre Situation bedient sich Nachtwey der Rolltreppe, auf welcher sich die sozialen Bedingungen der Individuen entweder verschlechtern oder verbessern.<sup>52</sup> Die Metapher der Rolltreppe lässt sich auf das Spiel *League of Legends* übertragen, wobei sich die Auf- oder Abwärtsbewegung der Spieler direkt aus ihren Ergebnissen ergibt und keine anderen Faktoren auf diese einwirken.

Dietrich betont, „[...] dass die Spieler nicht einen normalen Beruf in der Zeit lernen, studieren oder Arbeitserfahrung sammeln. Sollte ein normaler Weg nach der Karriere eingeschlagen werden, muss diese fehlende Erfahrung wieder aufgeholt werden“. <sup>53</sup> So kann es sein, dass die Spieler in der Rangliste aufsteigen, stagnieren oder absteigen und gleichzeitig zusätzlich dem Risiko eines „realen“ sozialen Abstiegs ausgesetzt sind. Laut Artikel von Riot ist neben dem Training kaum Zeit für Freizeit und freundschaftliche Beziehungen.<sup>54</sup>

Die (neo-)liberale Chancengleichheitsforderung in Verbindung mit dem Leistungsprinzip findet in *League of Legends* ihre praktische und verzerrte Umsetzung. Sie richtet sich gegen alle Vorteile, die nicht leistungsbezogen sind, und wendet sich indirekt gegen die sozialen Unterschiede der Schichtung. <sup>55</sup> Der freie und unbegrenzte Zugang zu dem Spiel symbolisiert die „horizontale Chancengleichheit“ im Sinne der Inklusion und Gleichbehandlung nach Nachtwey.<sup>56</sup> Bis auf die Hardware und einen Internetzugang gibt es keine formalen Barrieren, die eine Teilnahme am Spiel verhindern. Exkludierende Maßnahmen würden für den Betreiber vermutlich nicht förderlich sein, sind die Spieler doch potenzielle Kunden und gleichzeitig als Spielpartner gegenseitige Dienstleister für die Sache.

Nachtwey konstatiert, dass die radikalisierte Chancengleichheit in Bezug auf die Arbeitsverhältnisse spezifische paradoxe Regressionen produziert: „[...] die Politik hat nun allerdings die Nebenfolge, die Konkurrenz auf dem Arbeitsmarkt anzuheizen, da die Zahl der Führungskräfte begrenzt ist. So wird die *Chancenungleichheit* zuweilen sogar erhöht.“<sup>57</sup> In Anbetracht dessen, dass *LoL* für einen Teil der Spielerschaft nicht nur als Freizeitaktivität, sondern als E-Sport verstanden wird, erscheint es angebracht, hier Parallelen zu ziehen: Nicht nur die Zahl der Führungskräfte ist begrenzt, sondern auch in Analogie zu dem Online-Spiel machen jene Spieler, die mit ihrem Handeln tatsächlich Geld verdienen können, nur einen sehr geringen Prozentsatz der Spielergemeinschaft aus. It's lonely on the top.

Genauso wie die liberale Forderung auf dem Stellenmarkt sollen Seilschaften und andere Startvorteile in *League of Legends* keine Rolle spielen, um ein gerechtes Spiel zu gewährleisten. Von Chancengleichheit per se kann allerdings auch hier nicht gesprochen werden. So haben verschiedene Faktoren durchaus Einfluss auf den Spielausgang. An dieser Stelle können beispielsweise die unterschiedliche Qualität der Internetverbindungen, individuelle Möglichkeit zur „Fortbildung“ beziehungsweise Wissensaneignung und/oder notwendige Softskills erwähnt werden.

Der Logik der „fairen“ Konkurrenz beziehungsweise dem Märchen davon folgend, bleibt die vertikale Umverteilung jedoch unbeachtet; Talent, Leistung, Aufwand und Ausstattung des Individuums sind formal ausschlaggebend.<sup>58</sup> Die „Herrschaftsordnung“ des Spiels könnte somit als Meritokratie beschrieben werden: „Gesellschaftliche Vorherrschaft einer durch Leistung und Verdienst ausgezeichneten Bevölkerungsschicht“.<sup>59</sup> Mit jedem Spiel wird die Akzeptanz der Konkurrenz und damit das ungebrochene Leistungsprinzip nicht nur bestätigt, sondern stückweise internalisiert und reproduziert. *League of Legends* veranschaulicht den Abstiegskampf, der in der Gesellschaft stattfindet. Und er scheint - ideologische Pointe - als fair.

## Bildung oder die Bereitschaft zur Wissensarbeit

Die vorausgehende Wissensaneignung in Verbindung mit einem raschen Urteilsvermögen kann über Sieg oder Niederlage im Spiel entscheiden. Dies gilt für Amateure wie Profis.



Auch in der digitalisierten Arbeitswelt ist die Wissensarbeit zu einem entscheidenden Faktor geworden. „Der digitale Informationsraum wird für die geistigen Tätigkeiten im Arbeitsprozess zur neuen Basisinfrastruktur und zu einem neuen Fundament der Reorganisation von Arbeit.“<sup>60</sup>

Nachtwey resümiert, dass der unterschiedliche Zugang zur Bildung die Chancengleichheit in der Gesellschaft beeinflusst und dass diejenigen mit geringerem kulturellem Kapital auf der Stecke bleiben.<sup>61</sup> Obwohl der Begriff *Bildung* hier in einem anderen Kontext verwendet wird, gibt es eine markante Übereinstimmung mit dem Spiel. Um *LoL* gut spielen zu können, ist ein gewisser „Bildungsaufwand“ vonnöten. Den Spielern ist es freigestellt, sich zu informieren. Sie haben alle (vermeintlich) die gleiche Chance sich über transmediale Erzählungen zu informieren, zu bilden. In Bezug auf das Spiel stellt sich deshalb nicht die Frage der „Bildungschance“, sondern eher, ob die Bereitschaft sich fortzubilden gegeben ist und das kontinuierlich, da immer wieder neue Inhalte entwickelt und ins Spiel implementiert werden.

„Von den gestiegenen Chancen profitieren vorzugsweise die bereits ohnehin Bessergestellten“, sagt Nachtwey und begründet weiters: „Kinder aus der Unterschicht sehen Bildung nicht selten als Zumutung, als Kampf, in dem sie sowieso unterliegen werden.“<sup>62</sup> Ob sich diese These auch im Bezug auf das Spiel bewahrheitet, sei dahin gestellt, jedoch haben nur diejenigen Spieler, die sich informieren und weiterbilden, auch die Möglichkeit, sich im Spiel zu behaupten.

Um vermutlich dem Bildungs- beziehungsweise Vorbereitungsaspekt in *League of Legends* nicht die Aura der Freiwilligkeit zu entziehen, hat Riot die optionalen Bildungsangebote auf Plattformen (z.B.: Youtube, Twitter, Wikis, ...) ausgelagert. Diese bieten eine große Menge an Informationen über unterschiedliche Gegenstände, Spielfiguren und Taktiken, die durchaus von Vorteil für das spielerische Handeln sein können.

Das Spielprinzip (Verteidigen und Zerstören) ist leicht verständlich, aufgrund der Komplexität unter anderem der Varianz der Spielfiguren und des Kombinationsreichtums der virtuellen Gegenstände, jedoch schwer zu meistern. Dies beschreibt Jesper Juul trefflich: „Many games are simple to learn to play, but knowing how to play is not sufficient to play the game well: There is more to playing games than simply memorising the rules.“<sup>63</sup> Entweder bemerken die Spieler selbst ihre Wissensdefizite, oder sie werden durch Kollegen (wahrscheinlich weniger freundlich) darauf hingewiesen. Ohne dass das Spiel einen direktiven Eindruck hinterlässt, wird

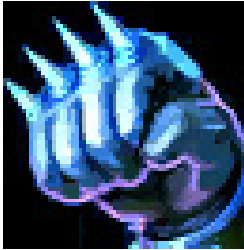
über Umwege an Selbstdisziplin und die Bereitschaft zum Engagement appelliert. Um nicht hohe Opportunitätskosten in Form von Niederlagen zu zahlen, werden folglich „bereitwillig“ Informationen zum Spiel eingeholt und somit Techniken der transmedialen Wissensaneignung konditioniert. Anhand der Diversität und Spezifikationen der Gegenstände und Champions, die in dem Spiel eine wesentliche Rolle einnehmen, soll veranschaulicht werden, dass es sich beim Spielen um einen wissensintensiven Prozess handelt.



Abb. 16: Gegenstände der Arena

Über 180 verschiedene Gegenstände können beim Händler während des Spielens in der Arena erworben werden. Jeder einzelne Gegenstand ist mit vielen Informationen aufgeladen. Das Wissen über die virtuellen Objekte ist einerseits hilfreich, seinen eigenen Avatar bestmöglich zu armieren und andererseits um die Stärken des Gegners zu erkennen und entsprechend reagieren zu können. Die Beschreibung zu den Gegenständen lautet auf der Homepage des Spiels wie folgt: „Im Verlauf des Spiels erhaltet ihr Gold, das ihr für mächtige Gegenstände ausgeben könnt, mit denen ihr die Leistung eures Champions auf den Richtfeldern verbessert. Gegenstände können alle möglichen Arten hilfreicher Boni mit sich bringen, wie: Lauftempo, verbesserten Schaden, erhöhte Durchhaltekraft, verringerte Abklingzeiten, etc. Ihr könnt die Gegenstände beim Händler in der Nähe der Beschwörerplattform, an der ihr zu Spielbeginn erscheint, erwerben.“<sup>64</sup> Diese

Deskription verhüllt jedoch, dass die Wissensaneignung mit intensiver *Arbeit* verbunden ist. Um einen Eindruck der Komplexität zu vermitteln, wird folgend exemplarisch ein Gegenstand und seine Spezifikationen aufgelistet, und zwar „Eisgeborenen-Handschuhe“:



Kaufpreis: 2700 (650) +65 Rüstung / +20 % Abklingzeitverringerung / +500 Mana EINMALIG, Passiv - Zauberklinge: Nach dem Einsatz einer Fähigkeit verursacht der nächste normale Angriff zusätzlichen normalen Flächenschaden in Höhe von 100% des Grund-Angriffsschadens und erschafft 2 Sekunden lang ein eisiges Feld, das Gegner um 30 % verlangsamt [sic] (1.5 s Abklingzeit). Die Größe des Felds erhöht sich durch zusätzliche Rüstung.“<sup>65</sup>

Abb. 17: Symbol für den Gegenstand „Eisgeborenen-Handschuhe“

Das Beispiel veranschaulicht, dass Gegenstände spezielle Eigenschaften besitzen, die mitunter eklatante Auswirkungen auf den Spielverlauf haben können. Sie lassen sich in vier Gruppen (*Abwehr, Angriff, Magie und Verschiedenes*) einteilen und unterscheiden sich unter anderem durch passive (automatische) oder aktive (spielergesteuerte) Eigenschaften. Ebenso können sie Synergien mit anderen Objekten eingehen. Natürlich ist es im Kampf entscheidend, über die unterschiedlichen Möglichkeiten der Bewaffnung des Gegners genau Bescheid zu wissen, um Defensive wie Offensive optimal zu führen.

Ähnlich wie mit den Gegenständen verhält es sich mit den Champions. Die Anzahl wächst kontinuierlich. Aktuell sind es über 140 verschiedene Spielfiguren. 24 von ihnen wurden beispielsweise 2010 entwickelt. Riot Games entwirft regelmäßig neue Charaktere, um den Spielern langfristig neue und „innovative“ Inhalte bieten zu können. „As of 7 December 2016 there are currently 136 released champions, with the latest being Camille Camille, the Steel Shadow.“<sup>66</sup>

Sie lassen sich in sechs unterschiedliche Gruppen einteilen: *Assassine, Kämpfer, Magier, Unterstützung, Tank und Schütze*, wobei nicht immer eine klare Grenzziehung möglich ist. Die Champions unterscheiden sich nicht nur in ihrer Erscheinungsform voneinander, sondern besitzen in differenten Anteilen folgende Attribute: *Lebenspunkte, Lebensregeneration, Resource, Manaregeneration, Lauftempo, Angriffsschaden, Chance auf kritischen Treffer, Kritischer Schaden, Lebensraub, Abklingzeitverringerung, Angriffstempo, Fähigkeitsstärke, Rüstung und Magieresistenz*.



Diese Eigenschaften können mit oben erwähnten Gegenständen mit steigendem Level und anderen Möglichkeiten im Client (mit Runen und Meisterschaften) verbessert werden. Die Champions besitzen alle vier Fähigkeiten, die mit zunehmender Erfahrung ihre Vollendung bei Level 18 erreichen.

Zusammenfassend ergibt sich folgende Situation für die Spieler: über 140 Spielfiguren mit je vier Fähigkeiten (insgesamt über 560), die mit sechs aus 180 Gegenständen verbessert werden können. Bei dieser Aufzählung sind die zusätzlichen Auswirkungen auf die Spielfiguren durch weitere Einstellungsmöglichkeiten im Client unerwähnt. Diese grobe Beschreibung zeigt, dass die Spieler umfangreiche Kenntnisse erwerben müssen, um nicht in Nachteil zu geraten. Gefordert sind ein symbolisches Verständnis und ein reichliches Wissen über die Kausalitätsverhältnisse der unterschiedlichen Zeichen, vergleichbar mit dem Vorwissen über Wahrscheinlichkeitsverteilungen im professionellen Poker.

### **Fleißarbeit, Virtuosität und Selbstoptimierung (Hardskills)**

Das „spielerische Ideal“ bei Pfaller bezeichnet vor allem die Beachtung der Zweckfreiheit, der Ökonomie der Verschwendung und des heiligen Ernstes des Spiels (siehe oben). Es steht diametral dem Leistungsbewusstsein in *LoL* entgegen: „Man muss nicht nur sofort spielen, sondern man muss auch so gut spielen wie nur möglich. Das Spiel beinhaltet nicht nur den Spielbefehl, sondern es fordert auch ein *spielerisches Ideal* ein.“<sup>67</sup>

Vor allem jene Spieler, die in *League of Legends* eine Karriere als E-Sportler anstreben, aber auch „Freizeitspieler“, die ohne „große“ Ambitionen gewinnen möchten, müssen Leistung in unterschiedlicher Form erbringen. Dabei geht die Aufforderung gut zu spielen insbesondere von den eigenen Teamkameraden und den Gegnern aus. Jenen, die dies verweigern oder das Spiel sabotieren, droht Bestrafung (siehe unten, S. 45).

Dieser Ethik zufolge spielen alle ehrgeizig, jedoch mit unterschiedlichen Ambitionen, um beispielsweise kurzfristig einen Sieg einzufahren oder langfristig höhere Ziele zu erreichen. Unerwähnt blieb bis jetzt allerdings das „Handwerk“ - die spielerische und kämpferische Leistung in der Arena. Trotz der Austragung des Wettkampfes im Internet sind die sensomotorischen Anforderungen bemerkenswert. Die Hand-Auge-Koordination findet unter ungeteilter Aufmerksamkeit mit hoher Geschwindigkeit beim spielerischen Handeln ihre Vollendung. Der

Akteur kann seine Figur mit der rechten Maustaste steuern während mit der linken Einheiten anvisiert werden. Mit den Tasten **q**, **w**, **e** und **r** werden die Grundfähigkeiten des Champions aktiviert. Mit der Taste **b** wird die Figur in die eigenen Basis zurück gebeamt. Insgesamt gibt es über 50 verschiedene Tasten und Schnellstastengebiete: **d** - aktiviert den ersten Beschwörerzauber, **f** - aktiviert den zweiten Beschwörerzauber, **s** - stoppt Befehle, **y** - sperrt die Kamera auf einem Champion, **m** - öffnet die Karte, **enter** - kreiert das Chat-Fenster, **c** - öffnet die Champion Statistik, **p** - öffnet den Shop, um einige zu nennen.<sup>68</sup>

Das Spiel kann mit wenigen Tasten gespielt werden, es gilt jedoch: Je mehr Tastenbefehle der Spieler kennt und beherrscht, desto schneller und erfolgreicher wird er das Spiel bestreiten können. An dieser Stelle wird wiederum an die Eigeninitiative der Spieler appelliert. Virtuosität und die meisterschaftliche Beherrschung dieses „Handwerks“ sind nur über hartes Training zu erreichen. Dies geschieht beim Spielen selbst oder im eigens dafür bereitgestellten Trainingsmodus. Dabei werden immer wieder dieselben Abläufe und Spieltechniken wiederholt und optimiert.

„Das Wiederholungsmoment im Spiel“, so Theodor W. Adorno in seiner *Ästhetische[n] Theorie*, „ist das Nachbild unfreier Arbeit, so wie die außerkünstlerisch dominierende Gestalt des Spiels, der Sport, an praktische Verrichtung gemahnt und die Funktion erfüllt, Menschen auf die Anforderungen der Praxis, vor allem durch reaktive Umfunktionierung physischer Unlust in sekundäre Lust, unablässig zu gewöhnen, ohne daß sie die Kontrabande von Praxis bemerkten.“<sup>69</sup>



Abb. 18: Screenshots von Animationen „The video above aggregates the movements of 100,000 players in 10,000 games, as recorded by a gaming site, showing over six years of cumulative player time.“ „While each match is complex, the same patterns emerge over time.“

Spiel sei „die Nötigung zum Immergleichen“, so Adorno, und „das Nachbild unfreier Arbeit“ dabei verhülle es „die Kontrabande von Praxis“ für die Menschen.<sup>70</sup> Welche Form von Praxis „Schmuggelware“ in *League of Legends* darstellt, wurde, wie bereits dargelegt, als Bildungsarbeit und virtuoser Umgang mit dem Computer dechiffriert (siehe oben, S.30 bzw. S.33). Im Folgenden sollen weitere arbeitsähnliche Charakteristika exponiert werden.

### **Teamarbeit und Softskills**

Jeder der fünf Spieler eines Teams erhält eine bestimmte Rolle mit bestimmten Aufgabenfeldern (*Top-Laner, Mid-Laner, Jungler, Attack Damage Carry und Supporter*), welche sich nach der Spielmechanik und der Positionierung richten. Vor allem in der Anfangsphase des Spiels wird für gewöhnlich diese implizite Regel von beiden Teams eingehalten. Im übertragenen Sinne kann von Workflow und Arbeitsteilung innerhalb des Teams gesprochen werden.

„Im Gegensatz zum *agôn* weiß *alea* weder von Arbeit noch von Geduld, Geschicklichkeit oder Qualifikation;“, schreibt Caillois, „fachliches Können, Regelmäßigkeit und Training werden ausgeschaltet. Ergebnisse dieser Art vernichtet *alea* in einem einzigen Augenblick.“<sup>71</sup>

Um die Chancengleichheit beziehungsweise das Bild eines gerechten Wettkampfs nicht auszuhöhlen, spielt Zufall in *League of Legends* eine untergeordnete Rolle und macht somit dem Leistungsdruck Platz. Da es sich aber um einen Teamkampf handelt, stehen alle Teilnehmer permanent in Abhängigkeit voneinander. Die Kontrolle des Spielverlaufs obliegt somit nicht nur einer einzelnen Person, sondern sie wird mit der eigenen Mannschaft geteilt.

Bei regulären Spielen werden mittels geheimer Computer-Algorithmen die Mitspieler sowie die Gegner ähnlicher Gewichtsklasse exakt berechnet und somit die „gerechte“ Paarung der Mannschaften ermittelt. An dieser Stelle wird ersichtlich, dass das aleatorische Moment so gering wie möglich gehalten wird. Trotzdem kann es zu bösen Überraschungen in Form von Trollen (Störenfrieden), schlechteren, inaktiven oder unkameradschaftlichen Spielern in der eigenen Mannschaft kommen. Diesem *aleatorisch* erscheinenden Moment, der an dieser Stelle aufblitzt, kann jedoch entgegen gearbeitet werden, indem sich die Spieler vor dem Kampf in der Arena um ein verbündetes Team aus „Freunden“ kümmern. Nach der Devise: „Such dir doch anständige Partner, anstatt zu *flamen* (rumheulen)!“, werden Eigeninitiative und Engagement eingefordert.

Das Networking findet unter freiwilligen Bedingungen im Spiel selbst, im Client oder in Internetforen statt. Ob es sich bei „Freund“ um eine adäquate Bezeichnung handelt, sei dahingestellt - eher wäre der Begriff „Kamerad“ treffender - vorübergehend oder langfristig kann jedenfalls von einer Art Arbeitsgemeinschaft gesprochen werden. Punkt 5 des Verhaltenskodex der „Weg des Beschwörer [sic]“ lautet „Knüpfe Freundschaften“! Der eigene Erfolg steht demnach immer auch in Zusammenhang mit einer Zweckpartnerschaft, die euphemistisch als Freundschaft bezeichnet wird. „League of Legends ist ein Teamspiel und als solches ist auch die Vertrautheit und das Zusammenspiel mit anderen Spielern ein wichtiger Aspekt des eigenen Erfolgs.“<sup>72</sup>

Sind keine Freunde online, werden einem automatisch Teamspieler zugeteilt. Es kommt zu immer wechselnden und kurzfristigen Konstellationen, aus denen sich neue „Freundschaften“ entwickeln können. Den Spielern wird nicht nur in diesem Punkt Flexibilität abgefordert. Da sich die Spieler aufgrund von Aktionen anderer Mitstreiter und Gegner, immer wieder mit neuen und unerwarteten Ereignissen konfrontiert sehen, werden ihnen Anpassungsfähigkeit und „Kreativität“ in Bezug auf ihre Strategie abverlangt. Kreativität muss in diesem Zusammenhang als ein Potential innerhalb bestimmter Grenzen und Normhandlungen eines begrenzten Repertoires in einem abgeschlossenen System verstanden werden.

Fehler werden nicht alleine vom gegnerischen Team augenblicklich bestraft, sondern auch aus den eigenen Reihen wird Versagen getadelt und geahndet. Innerhalb dieser angespannten Stresssituation wird der Spieler angehalten, sich seinen Mitspielern gegenüber „loyal“ zu verhalten und auch dann im Team zu arbeiten, wenn Kritik aus den eigenen Reihen nicht immer konstruktiv ausfällt. Strategisch fehlerfrei zu handeln, wird vom Siegeswillen und Perfektionismus getragen, aus Angst vor Kritik wird der hohe Anspruch zu einer nervenaufreibenden Zerreißprobe.

Trotzdem, oder vielleicht gerade deshalb, loggen sich die Spieler regelmäßig in die Onlinewelt ein. Im Vergleich zum Alltag wird der Spieler nicht nur bei einem Sieg be- und entlohnt, auch Misserfolge werden in Form von Erfahrungspunkten entschädigt, was zusätzlich motiviert, nicht aufzuhören. Auch Verlieren bedeutet Gewinnen; Scheitern stellt somit keine Hürde dar, sondern ist Teil des Arbeitens.

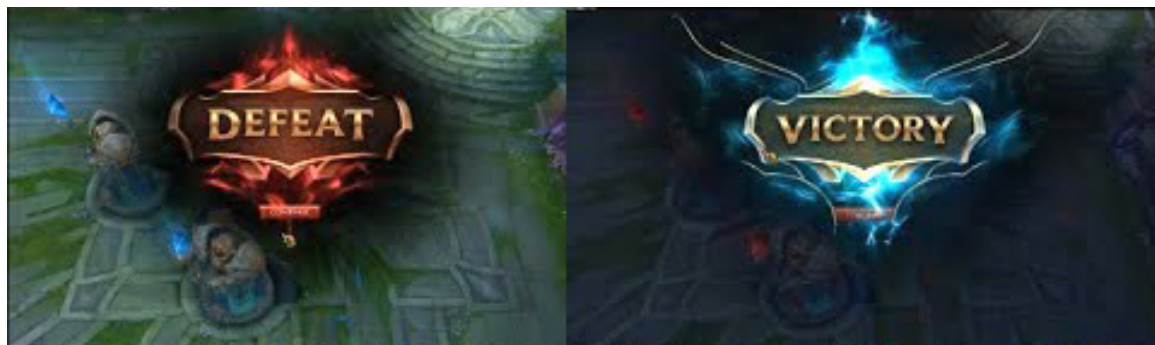


Abb. 19: Darstellung bei Niederlage oder Sieg nach einem Spiel in der Arena

Die Gegensatzbildung von Erfolg und Scheitern sei „eine Art, sich der Auseinandersetzung mit dem Scheitern zu entziehen“, so Sennett.<sup>73</sup> Das Spiel bietet klar definierte Ziele, welche mit den verfügbaren Möglichkeiten durchaus in Reichweite liegen. Bei einer Niederlage ist deshalb die Versuchung groß, sein Können erneut unter Beweis zu stellen.

Im 6. Punkt der Benimmregeln: „Zeige Demut im Sieg, Anstand in der Niederlage“ wird ein Spielerverhalten im Sinne eines eleganten Spielers gewünscht, den Caillois, wie folgt beschreibt: „Als eleganten Spieler erkennt man allgemein denjenigen an, der es versteht, mit Distanz, Lässigkeit und zumindest dem Anschein nach kaltem Blut dem negativen Ausgang der angestrengtesten Bemühungen oder auch dem Verlust eines maßlosen Einsatzes entgegenzusehen.“<sup>74</sup>

Wie erwähnt, wechseln die Teamzusammensetzungen und so kann es theoretisch vorkommen, dass ein Gegenspieler in der nächsten Partie zu einem Verbündeten wird. Diese Austauschbarkeit hindert manche Spieler nicht an toxischem Verhalten. Das Gegenwärtige und Kurzfristige rückt in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, ähnlich wie die die Ausrichtung der New Economy. Dies bezüglich konstatiert Sennett:

„Das moderne Arbeitsethos konzentriert sich auf die Teamarbeit. Sie propagiert sensibles Verhalten gegenüber anderen, sie erfordert solche „weichen Fähigkeiten“ wie gutes Zuhören und Kooperationsfähigkeit; am meisten betont die Teamarbeit die Anpassungsfähigkeit des Teams an die Umstände. Teamarbeit ist die passende Arbeitsethik für eine flexible politische Ökonomie.“<sup>75</sup>

Unter den Anforderungen von Selbstbeherrschung bei wechselnden Gruppenmitgliedern findet in *League of Legends* Teamarbeit statt. Für Sennett stellt das Teamwork eine „Gruppenerfahrung der erniedrigenden Oberflächlichkeit“ dar, denn es wird von einem Arbeitsethos begleitet, „das an der Oberfläche der Erfahrung bleibt“.<sup>76</sup> Mit oberflächlicher Erfahrung ist hier die Opazität



des Gesamtzusammenhangs der eigenen Tätigkeit und vermutlich auch die Selbsterfahrung gemeint, denn laut Sennett spüren die Menschen „das Fehlen anhaltender persönlicher Beziehungen und dauerhafter Absichten“. Als Ursache nennt er die „Desorganisation der Zeit“ aufgrund „einer sich ständigen umstrukturierenden, routinelosen, kurzfristigen Ökonomie“.77 Eine Beschreibung die sich nicht widerspruchsfrei auf die virtuelle Arena übertragen lässt, werden dort doch „feste“ Strukturen geboten; kurzfristig sind allerdings die „Beziehungen“ respektive die kameradschaftlichen Begegnungen in ihnen.

„Tieferes Engagement, Loyalität und Vertrauen brauchen mehr Zeit – aber genau aus diesem Grund sind sie auch nicht so leicht formbar“, bemerkt Sennett.78 Interessant erscheint an dieser Stelle, dass aber genau diese Attribute in *League of Legends* gefordert werden. In Bezug auf das Spiel wäre es daher sinnvoll, von einem „hybriden Arbeitsethos“ zu sprechen, das sich aus der alten und der neuen Arbeitsethik zusammensetzt. Laut Sennett, unterscheiden sich jene vor allem im Umgang mit der Zeit und der Belohnung voneinander: Die alte Arbeitsethik mit der selbstaufgelegten, disziplinierten Handhabung der eigenen Zeit hebt sich von modernen Normen und Maximen „der passiven Unterwerfung unter Zeitpläne oder Routine“ ab.79 Warum es in diesem Spiel zu einer Verschränkung dieser Haltungen kommt, soll in den nächsten Kapiteln erklärt werden.

## **Belohnung / Entlohnung und Anerkennung**

Für die erbrachte Leistung in der Arena werden die Spieler mit Gold und Erfahrungspunkten belohnt, die zunächst nur für die Dauer des Kampfes dem *Champion* zugutekommen. Anschließend wird das Kämpfen jedoch zusätzlich entlohnt. Auf der übergeordneten Ebene, dem Client, erhalten die Spieler nachträglich Einflusspunkte (EP) und Erfahrungspunkte (ERF) gutgeschrieben, die in das Beschwörerkonto einfließen. In beiden Spielebenen kann mit dem „Lohn“ eingekauft werden - in der Arena können beispielsweise mit Gold Gegenstände und im Client unter anderem *Champions* oder *Skins* („Skin“ engl. für Haut; ist ein bestimmter Stil einer Figur) mit EP erworben werden. Es handelt sich somit um ein monetäres Entlohnungssystem und der Konsum symbolisiert die Belohnung. Die Spieler belohnen sich daher selbst. Einkaufen stellt dabei eine Aktion dar, die mit positiven Gefühlen verknüpft wird. Für Kundenzufriedenheit ist gesorgt, denn die Vorteile und die virtuellen Gegenstände sind sofort ersichtlich und wirksam.

In der Arena sind die Händler der Teams in den jeweiligen Basen situiert und befinden sich somit in der einzig geschützten Zone der Spieler. Das Einkaufen während des *zeitkritischen* Kampfes ist daher eine sichere Aktion und somit ein positives Erlebnis für die Spieler.<sup>80</sup>

Die konsumierende Figur erhält Schutz, dadurch wird jedoch der Gegner in eine ohnmächtige Lage versetzt, da seine sonst so gefährlichen Attacks in diesem Moment nichts ausrichten können. Innerhalb des Spiels wird somit ein Teil der Spielmechanik für das Konsumieren unterbrochen. Implizit werden bei dieser Regelung die Ernsthaftigkeit und Bedeutsamkeit des Wirtschaftens innerhalb des Spiels unterstrichen. „Mit dem Kapitalismus ist nicht zu spielen!“, könnte die versteckte Botschaft lauten.

Die Einkaufsmöglichkeit setzt sogar bei einem Sterbefall des Champions nicht aus. Stirbt ein Champions, wird dem Spieler eine Zeitstrafe verhängt, in der nicht gespielt werden kann. Normalerweise müsste sich der Avatar in der Nähe des Händlers befinden, um sein Gold gegen Gegenstände eintauschen zu können. Während der spielbedingten Pause kann anscheinend durch den vorübergehenden Tod des Champions im transzendenten Zustand geshoppt werden. Eventuell wird somit die Möglichkeit geboten, die entstandene ludische Enttäuschung über das eigene Unvermögen zu bewältigen.

Zu den Aufgaben des Beschwörers zählt einerseits das Verwalten des Profils im Client und andererseits das Austragen der Kämpfe in der Arena, wobei die ökonomische Struktur auf beiden Ebenen systemimmanent ist.

### **Zwei Währungsarten im Client: Einflusspunkte (EP) und Riot Points (RP)**

Die beiden Währungen unterscheiden sich entscheidend in ihrem Erwerb und ihren Bezugsmöglichkeiten virtueller Produkte. Einflusspunkte (EP) sind Spielgeld, welches durch das Spielen selbst erwirtschaftet wird. Die Entlohnung wird aus den Ergebnissen aus der Kampfarena berechnet. Riot Points (RP) fungieren ebenso als Währung im Spiel, sie sind allerdings nur mit realem Geld erwerbbar.

Auch die Konsumgüter lassen sich in zwei Gruppen einteilen: einerseits in jene, die mit EP gekauft werden können, diese bringen direkt Vorteile für die Champions, andererseits in all jene, die nur mit RP käuflich sind und keine offensichtlichen spielmechanischen Verbesserun-

gen enthalten. Diese Maßnahme ist vermutlich getroffen worden, einerseits den Anschein von Gerechtigkeit zu wahren und um andererseits die Spielzeit und die damit verbundene Arbeit nicht zu entwerten.

Den Spielern ist allerdings nur möglich mit RP *Skins* zu kaufen, die sonst nicht erhältlich sind. Beim Kauf eines *Skins* wird eine zusätzliche optische Erscheinungsform eines Champions freigeschaltet, womit sich auch zusätzlich Toneffekte ändern können. Ab dem Zeitpunkt des Erwerbs hat der Spieler die Möglichkeit seiner Spielfigur für den Kampf in der Arena ein Äußeres zu geben, das sich vom standardmäßigen Erscheinungsbild abhebt. Genauso wie bei den virtuellen Gegenständen und Champions gibt es auch bei *Skins* unterschiedliche Preiskategorien. Aufwändig produzierte *Skins* sind teurer - jedoch repräsentativer in der Arena.<sup>81</sup>



Abb. 20: Unterschiedliche *Skins* von dem Champion *Garen*

Ein wesentliches Detail ist allerdings, dass das erworbene Produkt nur dann sichtbar ist, wenn man es benutzt, das bedeutet, es findet eine ökonomische und gleichzeitig eine temporale Bindung an das Spiel statt. Das meiste Kapital in Form von Riot Points wird im Spiel für diese „Avatarkosmetik“ ausgegeben.<sup>82</sup> Die Verwendung eines *Skins* drückt eine Besonderheit aus – eine gewisse Affinität zu dem Spiel wird sichtbar. Der Erwerb kann als Status- und Machtsymbol und/oder als Wunsch nach Individualität gelesen werden. Auch hier ist eine Verbindung zu gesellschaftlichen Verhältnissen evident.

Der Journalist und Ökonom Holm Friebe und der Kommunikationsberater Sascha Lobo beschreiben gemeinsam in ihrem 2006 erschienen Buch „Wir nennen es Arbeit“ die *digitale Bohème*; als „Menschen, die sich dazu entschlossen haben, ein selbstbestimmtes Leben zu führen, dabei die Segnung der Technologie herzlich zu umarmen und die neusten Kommunikationstechnologien dazu nutzen, ihre Handlungsspielräume zu erweitern.“<sup>83</sup> Diese Beschreibung trifft ebenso auf die Spielergemeinschaft und ihr „Leben“ in der virtuellen Welt zu. Friebe und Lobo plädieren für eine neue Stufe der Individualisierung, die Abstand von der oberflächlichen



Scheinindividualisierung nimmt, welche lediglich von Konsum und Prokonsum bestimmt wird. Diese soll über eine bestimmte Art und Weise der Arbeit erreicht werden, nämlich über Selbstbestimmung und freie Auswahl, im Sinne einer individualisierten Produktionssphäre.<sup>84</sup>

„Bot bislang die überbordende Warenvielfalt ein Ventil, die niederschmetternde Gleichförmigkeit der Arbeitswelt zu kaschieren und zu kompensieren, wird sich in Zukunft das Gefühl von Individualität stärker darüber vermitteln, wie man arbeitet, Geld verdient und sich seinen Tag einteilt.“<sup>85</sup>

In *League of Legends* wird den Spielern das Gefühl von Individualität, nicht nur über konsumierbare Warenvielfalt geboten, sondern zusätzlich wird es durch die Wahlmöglichkeit über Zeitpunkt und Art des Spielens (Arbeitens) verstärkt. Denn schließlich verdienen die Gamer mit ihrem Handeln Spielgeld, um jenes in weiterer Folge wieder für virtuelles Gut ausgeben zu können. Der Spieler wird zu einem sich abwechselnden konsumierenden, produzierenden und arbeitenden Subjekt – in einer virtuellen ökonomisch geschlossenen Welt.

*League of Legends* kann als Zerrbild einer globalisierten neoliberalen Gesellschaft interpretiert werden. „Das Leistungsprinzip“, so Nachtwey,

„stellt eine Verbindung zwischen dem individuellen Aufwand und dem daraus legitim zu erwartenden Ertrag her [...]. Aber das liberale Leistungsprinzip wurde in jüngster Zeit ausgehöhlt; stattdessen entstand eine Kultur des Erfolgs, in der nicht der Aufwand, sondern das Ergebnis zählt.“<sup>86</sup>

Die Teilnehmenden spielen, trainieren und arbeiten in der (vagen) Hoffnung auf Aufstieg, respektive Erfolg. Dieser ist in *LoL* in viele Teilerfolge aufgesplittert, somit kann jeder nach eigenem Ermessen „erfolgreich sein“ und doch ist es niemals „wirklich“.

Für den *Beschwörer* offeriert sich Erfolg im Client unter anderem in Form von einem neuen „Freund“, einem neuen Abzeichen, einem Ranglistenaufstieg, einer höheren Meisterschaftswertung für einen *Champion* oder er stellt sich beim ersehnten Erwerb eines neuen *Champions*, neuen *Skins* und oder einer neuen *Rune* ein. In der Kampfarena ist der Spieler erfolgreich beispielsweise beim gelungenen Zerstören eines Gebäudes oder einer Einheit, beim Besiegen eines, zweier oder mehrerer gegnerischer *Champions*, bei einem Level-Up, beim Erwerb eines Gegenstandes und/oder beim erfolgreichen Verteidigen eines Kameraden beziehungsweise einer Infrastruktur.

Die Spieldaten liefern einen „objektiven“ Aufschluss über die Errungenschaften der Gamer, in Kombination mit virtuellen Abzeichen und Symbolen erhalten sie auf der visuellen Ebene Rückmeldungen über ihr Verhalten und erbrachte „Arbeit“. Einfühlsam und geschickt wird die Sehnsucht nach sozialem sowie ökonomischem Aufstieg und Erfolg immerfort tröpfchenweise befriedigt und glaubhaft mit Statistiken belegt.

### **Anerkennung**

„Die Triebfeder des Spiels ist für jeden Konkurrenten der Wunsch, sein hervorragendes Können auf einem Gebiet anerkannt zu sehen“, schreibt Caillois. „Deshalb erfordert die Praxis des *agôn* eine gespannte Aufmerksamkeit, entsprechendes Training, ausdauernde Anstrengungen und den Willen zum Sieg. Eine derartige Praxis setzt Disziplin und Beharrlichkeit voraus“<sup>87</sup>

Wie Caillois also bemerkt, spielt Anerkennung eine wichtige Rolle für die Leistungserbringung. In *League of Legends* stehen die Spieler in Austausch und Resonanz mit ihresgleichen und werden von einer Unzahl von Kiebitzen beobachtet und beurteilt. Während des Wettstreits in der digitalen Arena können die beiden Teams miteinander kommunizieren. Dazu haben sie unterschiedliche Möglichkeiten: Zeichensetzung auf der Karte, interne Sprachnachrichten oder Meldungen, welche die Gegner ebenfalls lesen können.

Jedes Spiel wird statistisch erhoben, relevante Spieldaten und zusätzlich die Kommunikation zwischen den Spielern werden aufgezeichnet und gespeichert. Nach der „kriegerischen“ Auseinandersetzung werden alle Teilnehmer noch einmal um einen virtuellen Tisch gesetzt. In diesem *postgame* Fenster wird eine statistische Konklusion visuell präsentiert. Unter anderem werden die Anzahl der Tötungen und erfolgreiche Assistenz zu Tötungen sowie erlittene Tode und gesammeltes Gold während des Spiels diagrammatisch für alle Teilnehmer angezeigt. In einem Chatfenster ist allen Spielern die Möglichkeit geboten, sich öffentlich über den Wettkampf auszutauschen und über Erlebtes zu reflektieren. Oft kommt es zu einem heftigen verbalen Schlagabtausch und persönlichen Beleidigungen (*toxic language*) zwischen den beiden Teams oder innerhalb eines Teams. Dieser (scheinbar) unerwünschte Aspekt könnte einfach mit einer Deaktivierung der Chatfunktion unterbunden werden. Der Verstoß gegen den Verhaltenskodex gehört offenbar zur Kultur des Spiels - wie das Foul zum Fußball.

## Plattform der Nützlichkeit

Die ermöglichte Kommunikation zwischen den Spielern dient, unabhängig vom vermittelten Inhalt, der individuellen Bedeutungskonstruktion. Das gegenseitige Aufeinanderbezugnehmen der Spieler intendiert ein Gefühl von Relevanz. Ob die Reaktionen der anderen anerkennend oder abwertend ausfallen, spielt in diesem Fall keine Rolle, sie schenken einander Aufmerksamkeit. Die verbalen Äußerungen schaffen die Voraussetzung für ein Gefühl, dass das eigene Handeln von Bedeutung ist.

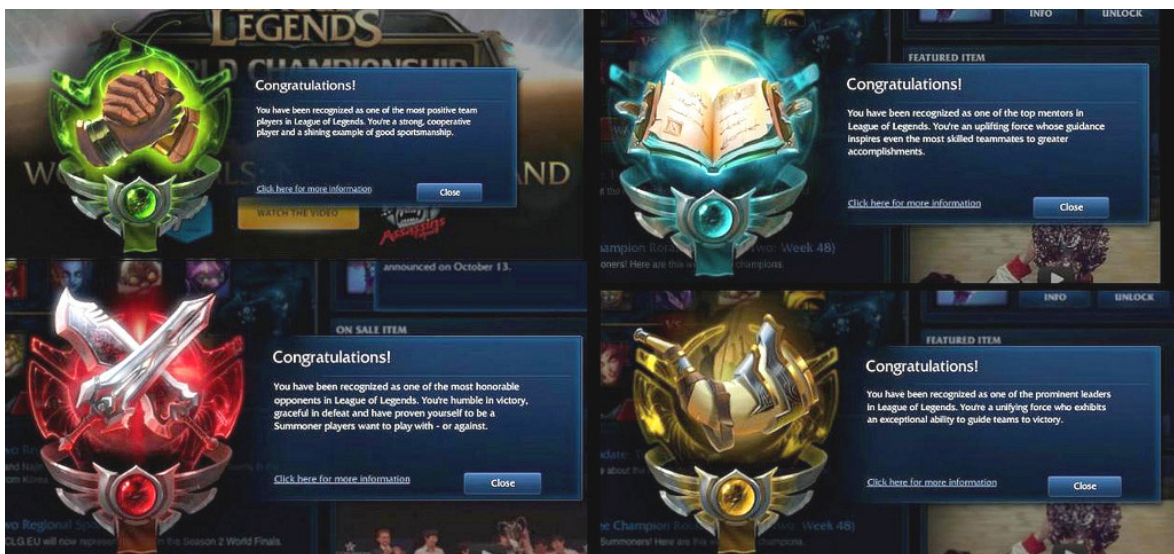


Abb. 21: Ehrungs-Abzeichen: Teamgeist, Freundlich, Ehrenhafter Gegner, Hilfreich (von li. nach re.)

„Man fühlt sich nützlich, wenn man etwas tut, das auch für andere wichtig ist“,<sup>88</sup> erwähnt Sennett zwar in einem anderen Kontext, aber vielleicht kann diese Verknüpfung mit dem Spiel in Bezug auf *das Gespenst der Nutzlosigkeit* einen Impuls geben, über die Bedeutung und mögliche Funktion von *League of Legends* intensiver zu reflektieren.

Sennett spricht von einer modernen Bedrohung, welche von dem global hohen Arbeitskräfteangebot bei gleichzeitiger Abnahme der Arbeitsplätze aufgrund von Automatisierung in den Unternehmen und dem abwertenden Umgang mit dem Alter in der Wirtschaft geprägt ist. Entweder findet man auf dem Arbeitsmarkt unter der Bedingung von Konkurrenz und permanenter Veränderung der Qualifikationsanforderungen sein „Glück“ und bleibt flexibel oder man scheitert - resignierend oder ausgebrannt, so Sennett. Die strukturell bedingte Unterbeschäftigung gehe mit dem tabuisierten Gefühl des Scheiterns und der Nutzlosigkeit einher.<sup>89</sup>

Im Unterschied zu den erwähnten „realen“ Problemen bietet das Spiel uneingeschränkten Zugang (Arbeitsplätze) zu genügend „nützlicher“ Tätigkeit ohne soziale Ausgrenzung. Bei Betrachtung der Struktur wird das paradoxe Moment erkennbar: Die Anforderungen an die Spieler sind mit jenen der industriellen und der postindustriellen Gesellschaft vergleichbar: Der sich wiederholende Wettstreit in der Arena ähnelt einerseits der iterativen Tätigkeit in der Fabrik, andererseits entsprechen die Teamarbeit, das Netzwerken, die *immaterielle Arbeit* und Anpassung jenen flexiblen Qualifikationsanforderungen des „neuen Kapitalismus“. Zum Beispiel bewahren erlernte Fähigkeiten im Spiel ihre Gültigkeit und trotzdem ist Flexibilität geboten, da immer wieder neue Inhalte implementiert werden. Die Abwechslung von kurzfristiger und langfristiger Ausrichtung der Spielieranforderungen gewährt eine temporale Einbindung. Das Spiel vereint die Inszenierung unterschiedlicher ökonomischer Strömungen mit der infrastrukturellen Bereitstellung für Anerkennung und Belohnung, damit wird den Usern zugleich das Gefühl sinnvoller und nützlicher Tätigkeit suggeriert.

Solange das Spiel online ist und ausreichend Menschen daran teilnehmen, wird es genügend „nützliche Arbeit“ geben. Der Wunsch nach Anerkennung beziehungsweise die Furcht vor Abwertung kann für eine solide Leistung motivierend wirken. Zuviel Angst jedoch lässt das Interesse an dem Spiel schwinden. Deshalb wurden seitens der Spielbetreiber einige Maßnahmen ergriffen, das „toxische“ Verhalten der Spieler einzudämmen. Neben der Chat-Funktion bietet das Spiel zwei Möglichkeiten, nach einem Wettstreit rasch in pauschalisierter Form Feedback zu geben. Teamkameraden können mit Auszeichnung für Hilfsbereitschaft, Freundlichkeit oder Teamgeist geehrt werden. Gegenspieler sind als ehrenhafte Gegner bewertbar. Dieses Anreizsystem steigert die Bereitschaft zur Selbstoptimierung.

## Disziplinierung

### Überwachung und Bestrafung

Die Spieler haben die Möglichkeit, andere Spieler dem „Tribunal“ zu melden, ohne dass es die betroffene Person erfährt. Für eine Meldung gibt es fünf Gründe: Belästigung, Sabotage, Verlassen des Spiels/AFK (AFK steht für away from keyboard, nicht an der Tastatur), negative Einstellung, unpassender Name.<sup>90</sup> Bei Verstößen gegen die Benimmregeln entscheiden das Tribunal und der Kundendienst über Strafen unterschiedlichen Ausmaßes, je nach Tatbestand. Die Sanktionen treffen Spielverderber und *toxische* Spieler und reichen von Ermahnungen über temporäre Spielverbote bis hin zu permanenten Sperren von Spielerprofilen. Für manche Spieler hat der dauerhafte Verlust ihres Accounts verheerende Konsequenzen, wurde doch viel Zeit, Energie und möglicherweise Geld investiert.<sup>91</sup>

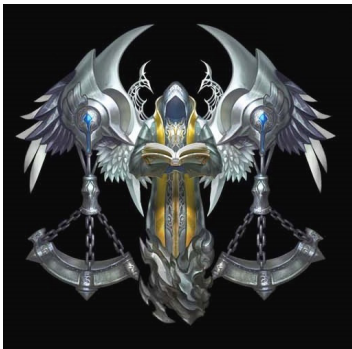


Abb. 22: Tribunalsymbol

Das Tribunal besteht aus Spielern der Community und wird durch ein Wappen in Anlehnung an die Göttin der Gerechtigkeit - Justitia symbolisiert. Die gesichtslose und dadurch entpersonalisierte und gespenstisch anmutende Darstellung der Tribunalfigur verkörpert auch den kafkaesken Schrecken der jederzeit drohenden Rechtsprechung.

Laut den Betreibern ist das Tribunalsystem momentan zur Wartung heruntergefahren: „Wir sind mit Änderungen am Tribunal beschäftigt und planen eine zukünftige Wiedereinführung. Danke für deine Geduld!“<sup>92</sup> In einem Wikibeitrag wird Folgendes über die Teilnahmebedingungen geschrieben:

„Prinzipiell kann jeder Spieler am Tribunal teilnehmen. Es gibt allerdings zwei Bedingungen: Ein Beschwörer muss mindestens Stufe 20 erreicht haben und darf zum jeweiligen Zeitpunkt nicht selbst mit einer Strafe vom Tribunal belegt sein.“<sup>93</sup>

Das Spiel ist somit ein sich selbst disziplinierendes System, das mit Mitteln der Überwachung ausgestattet ist und „gutes Benehmen“ konstituieren soll. Aus Angst vor Bestrafung einerseits und dem Wunsch nach Anerkennung andererseits maßregelt sich der Spieler selbst.



Ziel der Betreiber ist jedoch nicht nur friedliches Verhalten in der Community herbeizuführen, sondern es soll ein reger und konstruktiver Austausch vorherrschen, an dem möglichst viele Spieler teilhaben sollen. Dafür hat Riot Games einen Verhaltenskodex - wie bereits erwähnt - für die Spielgemeinschaft formuliert. Insgesamt neun Aufforderungen bilden den „Weg des Beschwörer[sic]“:

1. Unterstützt euer Team [...]
2. Gebt konstruktives Feedback [...]
3. Bleibt freundlich [...]
4. Habt Spaß, aber nicht auf Kosten anderer [...]
5. Knüpfe Freundschaften [...]
6. Zeige Demut im Sieg, Anstand in der Niederlage [...]
7. Seid entschlossen, nicht aufgebracht [...]
8. Lasst keinen Anfänger im Stich [...]
9. Geht mit gutem Beispiel voran [...] <sup>94</sup>

Folgende soziale Kompetenzen und Anforderungen werden explizit an die Spieler gestellt: Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Kompromissfreudigkeit, Verlässlichkeit, Loyalität, Empathie, Toleranz, Leistungsbereitschaft, Durchhaltevermögen.

Angeichts der Tatsache, dass es sich um ein kompetitives Spiel handelt, ist ein stets konstruktiver Spieler, der weder bei Sieg noch Niederlage überschwänglich Emotionen zeigt und sich höflich sowie empathisch seinen Mitspielern gegenüber verhält, ein ambitioniertes Ziel. Wut, Frustration und Enttäuschung sollen durch positiven Zuspruch von Freunden, Mitspielern und sogar Gegnern konstruktiv gemacht, also ins Positive einer Leistungssteigerung und -bejahung gewendet werden. So heißt es im 6. Punkt des Kodex:

„Wir alle wissen, dass eine Niederlage frustrierend sein kann, besonders wenn das Spiel knapp oder völlig einseitig verlief, aber niemand mag schlechte Verlierer. Dankt lieber euren Gegnern für das Spiel und fragt in der Zusammenfassung nach, was ihr hättet besser machen können. Wenn ihr höflich seid, erhaltet ihr vielleicht sogar ein paar Tipps für die Zukunft, um die von euren Gegnern verwendete Strategie auszuhebeln.“ <sup>95</sup>

An dieser Stelle wird sichtbar, dass die Forderung nach einer friedlichen Community der Perfektibilität dienen soll, sich das notwendige Können weiter, immer weiter anzueignen. Wutausbrüche sind im Vergleich zu einem affirmativen Zuspruch weniger produktiv.

Das Ziel ist ungebrochene Leistungsbereitschaft und somit ein längerer Verbleib im Spiel. Während des *Flows* weicht die Rationalität der Affektivität. Auf der virtuellen Ebene lässt sich dieser Moment durch das *toxische* Verhalten mancher Spieler beobachten. Genau das Gegenteil von jener Umgangsform, die sich Betreiber und zurückhaltende Spieler wünschen würden.

### **Selbstüberwachung**

„Die Korruption des *agôn* beginnt dort“, vermutet Caillois, „wo weder ein Schiedsrichter noch ein Schiedsspruch anerkannt wird.“<sup>96</sup> Diese Möglichkeit bleibt den Spielern von *League of Legends* vorbehalten; denn in der Arena oder in der Auseinandersetzung nach dem Spiel existiert kein Schiedsrichter, dessen Schiedsspruch ab- oder anerkannt werden kann. Die Akteure inkorporieren die Funktionen des Referees, ihnen werden die Aufgaben des Überwachens, Urteilens und Bestrafens aufgebürdet. Dieser Aspekt der Leistungserbringung im Spiel kann als „Selbstüberwachung“ durchaus im Sinne von Foucault verstanden werden.

Angst, vom eigenen oder gegnerischen Team bestraft zu werden, beziehungsweise vor Bestrafung durch das Tribunal oder den Kundendienst, erhöht den Druck zu spielen. Zusätzlich verspürt man das Gefühl der Verantwortung mehreren Personen gegenüber. Diese von „außen“ einwirkende Kraft vereint sich mit dem intrinsischen Wunsch der Spieler, sich selbst gerecht zu werden und erfolgreich zu sein, um in weiterer Folge die erbrachte Leistung gegen Anerkennung zu tauschen. Der Umstand der Leistungs-Quantifizierung ermöglicht den Spielern einen „objektiven“ Blick auf ihre Erfolge und Defizite. Den faktischen Messungen wird Glauben geschenkt; die Kontrolle und der Erkenntnisgewinn über die Aufzeichnungen (unter anderem von Erfahrungspunkten, Ranglistenplatz etc.) fördern eine freiwillige Selbstdisziplinierung mit dem Wunsch nach Optimierung. Disziplinierte Spieler verkörpern neben in ihrem unternehmerischen Handeln zusätzlich die Tätigkeiten des Trainers und Managers. Auch hier lässt sich das Spiel als Karikatur meritokratischer beziehungsweise neoliberaler Verhältnisse begreifen.

Richard Sennett verortet unter Bezugnahme auf die *Protestantischen Ethik* von Max Weber die Disziplin der verzögerten Belohnung, vermittelt durch die „stahlharten Gehäuse“ der Institutionen und ihrer Bürokratie, andererseits die unmittelbare Belohnung im Militär, symbolisiert durch die Solidarität der Kameraden und den Dienst am eigenen Land.<sup>97</sup>

„Die zukünftigen Belohnungen, die zivile Bürokratien versprechen, bleiben dagegen nach Webers Ansicht vielfach aus. Und er gibt dieser Enttäuschung eine subjektive Wendung: Ein Mensch, der die Disziplin des Aufschubs gelernt hat, kann es oft nicht zulassen, ans Ziel zu kommen. Viele getriebene Geister leiden unter diesem perversen Gefühl. Sie sind unzufrieden mit dem, was sie haben, und unfähig, sich am Erreichten zu erfreuen. Der Aufschub wird zu einer Lebensform. Webers Erkenntnis lag nun darin, diesen subjektiven Impuls in einen institutionellen Kontext zu stellen. Der Aufstieg auf der bürokratischen Karriereleiter kann zur Lebensform werden, so wie das „stahlharte Gehäuse“ sich zu einem Gefängnis, aber auch zu einer psychologischen Heimat entwickeln kann.“<sup>98</sup>

In dem Spiel kommt es zu einer Fusion der beiden Formen von Belohnungen, einerseits werden die Spieler in der Arena, „unmittelbar“ belohnt (bzw. können sich selbst durch den Gewinn der Partie belohnen), andererseits kann es im Client zu verzögerter Belohnung kommen, da die User Durststrecken überbrücken müssen, um nächste Teilerfolge verzeichnen zu können. Die „Disziplin der verzögerten Belohnung“ findet somit lediglich im Client statt. Aufgrund der Abwechslung der Belohnungsstruktur, die je nach eigenem Ermessen ausgesucht und erlebt werden kann, verliert die Selbstdisziplinierung ihre negative Aura.

Die bereits erwähnten Friebe und Lobo beschreiben die „verzögerte Belohnung“ als ungewollten, aber akzeptierten Umstand der digitalen Bohème unter dem Gesichtspunkt, dass es sich bei der Arbeit um selbstformulierte Ziele und Projekte handelt:

„Die Disziplin besteht darin, Durststrecken zu überbrücken, während man gleichzeitig hochtrabende Pläne verfolgt, die vielleicht niemals Realität werden. Was die Situation vergleichsweise komfortabler macht, ist, dass man anders als im stahlharten Gehäuse des Unternehmens zu jedem Zeitpunkt selber Herr des Geschehens ist und dadurch die Ergebnisse steuern und die Methoden anpassen kann.“<sup>99</sup>

In Bezug auf *League of Legends* stellt sich die Frage, ob die Spieler die Ziele (des Spiels) als eigenes Unternehmen verstehen bzw. ob ihnen das Spiel die Möglichkeit bietet, unterschiedliche Ziele für sich zu formulieren. Wenn dem so ist, können je nach Anspruch - kurzfristig kleine Erfolgserlebnisse oder langfristig größere Teilerfolge als Belohnung gesehen werden. Die Rolltreppe des Erfolgs besteht allerdings aus unzähligen Stufen, die bestiegen werden können - die „Durststrecken“ werden daher kürzer. Von der „Bohème“ (im Sinne von Lust, Lebensfreude und Verschwendung) ist allerdings keine Rede.

Der von Sennett konstatierte „Aufschub“ verwandelt sich somit in ein Versäumnis, denn der potentielle Aufstieg würde ja stückweise belohnt werden. Unversuchte Optimierung wird zur Unterlassungssünde und latent zu einer Antriebsfeder für die Spieler. Die *zukünftigen Belohnungen* respektive Erfolge bleiben weiterhin vielfach aus (siehe oben, S. 27), die zweigliedrige Belohnungsstruktur jedoch lässt das subjektive Enttäuschungsmoment schrumpfen, vielmehr gibt sie (trügerische) Hoffnung, ans „Ziel“ zu kommen.

## Entgrenzungsmomente

### Riot Games - digitale Bohème oder global Player?

Für alle jene, die von der Krise des Arbeitsmarktes betroffen sind, kann der Einstieg in die Welt der „digitalen Bohème“, laut Friebe und Lobo, als Kairos betrachtet werden. Dieser Schritt könne freiwillig oder zwangsläufig aufgrund mangelnder Alternativen erfolgen. Einerseits werden die positiven Seiten der selbstbestimmten und häufig „sinnvollen“ Arbeit der „digitalen Bohème“ gegenüber der bürgerlichen Festanstellung von den Autoren gerühmt, andererseits wird auch über die problematische Kehrseite informiert, denn beim Erarbeiten selbstständiger Projekte kommt es zu längeren Durststrecken in prekären Verhältnissen oder die Arbeiten bleiben gänzlich unbezahlt.<sup>100</sup>

Es erscheint nicht ganz zufällig, dass im selben Veröffentlichungsjahr (2006) des Buches „Wir nennen es Arbeit“ das unabhängiges Spielentwicklerstudio Riot Games in Los Angeles gegründet wurde. Im Folgenden sollen, abgesehen von der Jahreszahl, weitere Parallelen zwischen der Entstehung des Unternehmens und der digitalen Bohème dargelegt werden.

In dem Artikel *The past, present and future of League of Legends studio Riot Games* (2016, polygon.com) wird über das 10-jähriges Bestehen Riots resümiert, beziehungsweise die Erfolgsgeschichte von den passionierten Videospielern und befreundeten Wirtschaftsstudenten Marc Merrill und Brandon Beck erzählt.<sup>101</sup>

„For a short while after college, Merrill and Beck went their own ways, following the career paths people expected of them. Beck worked for Bain & Company, a massive consulting firm, while Merrill got a job at U.S. Bank. It didn't take long for the two to become dissatisfied with their business jobs, though, and to feel the pull of something else, something that would take them back to Los Angeles and back to each other.“<sup>102</sup>

Der Artikel beinhaltet ein Interview des Gründerduos und erzeugt das Bild zweier waghalsiger Berufsaussteiger, die mutig zu ihrer Leidenschaft stehend, den Schritt in die Selbstständigkeit, ganz im Sinne von Friebe und Lobo, wagten. Unzufrieden kehrten sie ihren Anstellungen und so dem konventionellen Karriereweg den Rücken. Als Computerspieler kritisierten sie damals die Ignoranz der Spieleentwickler gegenüber ihren Communities und entwickelten daher ihr „eigenes Ding“, eine eigene Idee für ein *Multiplayer Online Game*. Es sollte kostenlos sein und sich durch *Mikrotransaktionen* finanzieren, für damalige Verhältnisse kein übliches Modell. Entweder waren die Verleger zu konservativ, oder Riot verweigerten die klassischen Vorgehensweisen und wollten ihre Idee selbst verwalten. Deshalb wurde mittels Risikokapitalfinanzierungen gearbeitet. 2008 veröffentlicht Riot mit „League of Legends: Clash of Fates“ eine pre-alpha Version und vereinbarten mit Tencent, einem großen Internetunternehmen Chinas, einen Deal. Zu der Zeit dachten die beiden Gründer Beck and Merrill schon an das globale Potential von ihrem Produkt. Nach drei Jahren Entwicklungszeit erschien schließlich *LoL* auf dem Online-Spielemarkt. Die Spieleranzahl wuchs seit der offiziellen Veröffentlichung kontinuierlich an.<sup>103</sup>

„Riot spent much of 2010 and 2011 finding its footing with League of Legends, learning the rhythms that worked best for creating new content and keeping the rocket running even as its trajectory grew endlessly higher. During this time, the studio also realized some surprising things about how people consumed its game. As it turned out, gamers didn't just enjoy playing League of Legends. They also really liked to watch it.“<sup>104</sup>

Riot konnte einen Rhythmus (vermutlich mit Hilfe der Auswertung von Spielerverhalten) entwickeln, um neue Inhalte bestmöglich zu implementieren. Aus dem Text wird nicht transparent, wie sie dieses Wissen generiert haben. Weiters konnten sie auch das Konsumverhalten analysieren und realisierten, dass das Spiel nicht nur gerne gespielt, sondern auch gerne beobachtet wird. Der Startschuss für den Einstieg von *LoL* in den E-Sport war somit gegeben.<sup>105</sup>

„We aspire to deliver on the obligation we feel to players,“ says Merrill. „When we let them down, it feels really shitty. That's one of the things that really drives and motivates all Rioters.“ Riot's co-founders place all of the company's success on the shoulders of League's players. Beck calls them „evangelists.“ He says it's those players who introduce new people to the game, who promise them that it's worth pushing through the tough learning curve. It's those players who make the game worth it.<sup>106</sup>



Für die zahlreichen Weiterempfehlungen der Spieler sind die Betreiber beziehungsweise Mitarbeiter Riots zu Dank verpflichtet. Beck bezeichnet jene Spieler als Evangelisten, die für *League of Legends* in Eigenregie Werbung machen und somit verantwortlich für den Erfolg des Spiels sind.<sup>107</sup>

„Our players have stuck with us with this incredible loyalty that really challenges us every day to feel like we earn it,“ Beck says. „They’ve helped create this community where all this fan art is shared, and there’s all these people to hang out with and there’s all these phenomenal streams to watch with the advent of streaming. It’s all that stuff that our players have built around us that’s allowed this happen.“<sup>108</sup>

An dieser Stelle des Interviews wird den Spielern und der Community vollmundig gedankt, denn ohne sie „wäre alles nicht möglich“ gewesen. Es soll den Fans das Gefühl vermittelt werden, dass sie Teil eines großen Werkes sind und den Machern unter die Arme gegriffen haben. Alle positiven Kommentare, seien es Streams oder die meist affirmative Fan-Kunst, werden begrüßt und dafür bedanken sich die Gründer. Natürlich: ein billiger, aber aktueller Marketingtrick, in dem der zahlende Konsument plötzlich zum kreativen Mitarbeiter erhöht wird - freilich ein unbezahlter Mitarbeiter, aber ein neoliberaler „Held der Arbeit“.

Laut dem Artikel verwirklichte das Gründerteam selbstständig, wohl mit der Gefahr des Scheiterns konfrontiert, seine Ideen und konnte für sein Projekt Risikokapital lukrieren. Die beiden bedienten sich dabei neuer Technologien und sahen, nicht zuletzt aufgrund der Möglichkeiten des Internets, globales Potential für ihr Unternehmen. Dabei entsprach sowohl ihre Vorgehensweise als auch ihre Anforderungen an ihr Produkt jener der digitalen Bohème (Friebe und Lobo). Selbstbestimmtheit, Teamarbeit, Freiwilligkeit und Spaß standen - so scheint es - im Mittelpunkt des Handelns der Jungunternehmer und sind zugleich Kennzeichen des Spiels.

Es entsteht der Eindruck eines großen Teams - einer großen Familie, die gemeinsam, im Interesse aller, an einem, nämlich „ihrem“ Produkt arbeite. Unerwähnt bei der Danksagung blieb die „freizügige und freiwillige“ Informationsweitergabe persönlicher Daten seitens der Spieler, die im Hintergrund mittels Data-Mining erhoben werden.

## Big Data

In den Datenschutzrichtlinien wird offenkundig, wie und welche Informationen Riot Games über ihre Spieler sammelt. Folgend wird ein kleiner Auszug aus dem ersten Punkt der Datenschutzrichtlinien (I. DIE INFORMATIONEN, DIE WIR SAMMELN) zitiert:

„Kontaktinformationen. Wir erfassen Namen, E-Mail-Adressen, Postadressen, Telefonnummern und ähnliche Kontaktinformationen. [...]

Demografische Informationen und Informationen über deine Präferenzen. Wir erfassen demografische Informationen (z.B. dein Geburtsdatum, Geschlecht, Land und deine bevorzugte Sprache), sowie Daten über deine generellen Interessen und Präferenzen (z.B. welche Art von Spielen du gerne spielst und deine anderen Hobbys).

Nutzungsstatistik. Wir erfassen, wie du mit den Riot-Dienstleistung interagierst, wie du dich dort bewegst und welche Geräte und Software du dafür benutzt. Es handelt sich unter anderem um folgende Daten: Wie du die Riot-Dienstleistungen (z.B. Zeitstempel, Klicks, Scrollen, Dauer des Besuchs, Suchanfragen, Einstiegs- und Ausstiegsseiten und Interaktionen im Spiel) nutzt; [...]<sup>109</sup>

Die Richtlinien sind teilweise in vereinfachter Sprache für die (jungen) Nutzer übersetzt und enthalten Tipps wie zum Beispiel: „Zu guter Letzt denke bitte daran, dass alles, was du in Chats und Foren schreibst, öffentlich lesbar ist. Bitte achte darauf, was du preisgibst!“ oder „Du muss [sic] mindestens 13 Jahre alt sein, um unser Angebot nutzen zu dürfen. Nein, wirklich ... mindestens 13 oder älter.“<sup>110</sup> Ebenso sind einige Gründe genannt, für welche Zwecke die Daten gesammelt werden:

„Um die Riot-Dienstleistungen zu überwachen, zu sichern und zu verwalten;  
Um unerlaubte Drittanbieter-Programme zu erkennen und ihrer Nutzung vorzubeugen;  
Um dein Surferlebnis zu verbessern;  
Um unseren Betrieb zu analysieren und zu verbessern (z.B. durch Aggregieren von Verkehrsmustern und Nutzungsverhalten);  
Um das Erscheinen von Werbeanzeigen zu kontrollieren, unterem anderem [sic] um dir gezielte Angebote zu unterbreiten;  
Um die Effektivität unserer Kundenkommunikation und Marketingkampagnen zu evaluieren (z.B. indem wir erfahren, ob du unsere Werbeanzeigen angeklickt oder unsere E-Mails geöffnet hast);  
Um deine Besuche besser zu individualisieren und um deine Präferenzen und Einstellungen zu speichern und  
Um auf sonstige Weise die Beziehung mit den Spielern zu verwalten.“<sup>111</sup>

Unter dem Aspekt, dass Riot Games ein kommerzielles Unternehmen darstellt, erscheinen die Spieler als „gläserne“ Kunden. Die Argumentationslinie für die Datenerhebung in den Richtlinien verläuft entlang der Schilderung von Vorteilen für die Spieler einerseits und für das Unternehmen andererseits. Die Formulierungen reichen von harmlosen Aussagen wie zum Beispiel: „Um dein Surferlebnis zu verbessern“ bis hin zu euphemistischen Behauptungen: „Um deine Besuche besser zu individualisieren und um deine Präferenzen und Einstellungen zu speichern“.<sup>112</sup>

Kommt es innerhalb des Spiels zu Meldungen von *toxischen* Spielern, dienen die gesammelten und gespeicherten Chatnachrichten als Beweisgrundlage für die „Rechtsprechung“. Die schwerwiegendste Konsequenz hierfür ist die Sperrung des Spielerprofils.

Laut einem *Zeit*-Artikel von Eike Kühl FUßNote verlief es allerdings für einige Riot Games Mitarbeiter anders: „In einigen Fällen haben die Chatlogs [...] dazu beigetragen, ohnehin schon auffällige Mitarbeiter zu entlassen.“<sup>113</sup> Nach der Theorie: „Wer häufig im Spiel über die Stränge schlägt, ist möglicherweise auch ein unangenehmer Kollege im Büro“, wurde für das Google-Projekt *re:work* „Let’s Make Work Better“ eine Fallstudie durchgeführt.<sup>114</sup>

Ausgangspunkt der Studie war die Hypothese, dass Teamkollegen mit schlechtem Verhalten am Arbeitsplatz die Leistung und Moral der gesamten Gruppe senken und es somit zu einer kostspieligen Auswirkung für eine Organisation kommen kann. Riot Games hat zwölf Monate lang das Spielverhalten aller Mitarbeiter analysiert und konnte eine Korrelation zwischen dem Benehmen im Spiel und in der Arbeit feststellen. Ein Viertel der Beschäftigten, die in dem Jahr der Beobachtung entlassen wurden, war im Spiel tatsächlich ungewöhnlich *toxisch*. Sie haben angeblich ihre Funktion als Mitarbeiter im Spiel autoritär missbraucht. Riot bemerkte, dass die Toxizität bei den Individuen nicht statisch, sondern schwankend war und konnte im Laufe der Zeit sogar präzise Vorhersagen machen.

Das Unternehmen ermittelte die 30 Mitarbeiter mit dem schlechtesten Spielverhalten und teilte sie in zwei Kategorien ein. Einerseits in diejenigen, die einer eindringlichen Warnung bedürfen, und andererseits in jene, die das Unternehmen verlassen müssen. Riot Games konfrontierte diese Mitarbeiter mit Aufzeichnungen ihrer Verhaltensformen aus dem Spiel, für einige kam es damit zum Ausschluss, die meisten waren über sich selbst erstaunt und versprachen sich zu bessern. „Pretty much everyone we spoke with was appalled at their own behavior. We actually received some essays from employees vowing to change their ways and become not just more considerate gamers but

better people”, resümierte ein Mitarbeiter.<sup>115</sup> Die These lautet, dass Teams besser funktionieren, wenn sich ihre Mitglieder unterstützen, anstatt einander wegen Fehler anzufeinden oder gegenseitig zu beschuldigen sowohl im Spiel als auch in der Arbeit. Seit dieser Studie werden bei Riot Bewerber auf ihr Spielverhalten hin überprüft.<sup>116</sup>

In diesem Zusammenhang scheint der Umgang mit den Informationen als problematisch. Auf erschreckende Weise wird deutlich, dass die gesammelten Daten über die Grenzen des Spiels hinaus verwendet werden. Die Auswertung der Kenntnisse bezüglich des Spielverhaltens und ihre mögliche Übertragung auf den Bereich der Arbeitswelt wurde von Riot Games selbst offen dargelegt.<sup>117</sup>

Die Distinktion zwischen guten und schlechten Teamspielern könnte eine von vielen Möglichkeiten sein, die messbaren Stärken respektive Schwächen der Nutzer, für den Arbeitsbereich fruchtbar zu machen. Diese Vorstellung steht allerdings der Zweckfreiheit, die Caillois „Spiel“ zuschreibt, diametral gegenüber (siehe oben, S. 15).

Bei Betrachtung des zugrundeliegenden Geschäftsmodells von Riot Games wird ersichtlich, weshalb das Datamining so relevant für die Betreiber sein könnte. Da *League of Legends* kostenlos spielbar ist, finanziert sich Riot Games hauptsächlich über *Mikrotransaktionen*. Der Begriff bezeichnet den Verkauf von virtuellem Gut im Spiel, wie zum Beispiel *Skins* (siehe oben, S. 40). Aufgrund der Abhängigkeit von dem Vertrieb der digitalen Spielwährung sind die aufschlussreiche Überwachung der Spieler und die damit verbundenen Informationen über ihr Konsumverhalten für Riot von großer Bedeutung.

In der Erläuterung über die Datennutzung der Betreiber wird ersichtlich, dass ein bestimmtes Spielverhalten herbeizuführen versucht wird. Zusammenfassend könnte man also den Idealspieler von *League of Legends* für Riot als „eleganten Spieler“ in Einkaufslaune beschreiben.

## Gamification

„Spielentwickler wissen am besten, wie man Menschen zu Höchstleistungen anspricht und harte Arbeit belohnt. Sie wissen, wie man Kooperation und Kollaboration in zuvor ungeahntem Ausmaß fördert. Und sie entwerfen ständig neue Methoden, mit denen sie Spieler dazu bringen, sich noch länger und in noch größeren Gruppen an noch schwierigeren Herausforderungen zu versuchen.“<sup>118</sup>

Ob und wie man von Computerspielen für das Arbeiten an einer „besseren Welt“ profitieren könnte, hat sich die Spieleentwicklerin Jane McGonigal gefragt und ihre Ergebnisse in ihrem Bestseller „Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World“ (2011) zusammengefasst. Laut ihrer These ziehen sich immer mehr Menschen aus der „Realität“ in virtuelle Welten zurück. Als Grund für den Eskapismus der Gamer nennt sie die zerbrochene Wirklichkeit, in der die Spieler unzureichend motiviert werden, um immerzu glücklich sein zu können.<sup>119</sup>

Spiele werden, so die zentrale These, im 21. Jahrhundert eine der wichtigsten Plattformen sein, um Zukunft zu gestalten, prognostiziert McGonigal. Ihrer Auffassung folgend, könnten mittels der Implementierung von Spielen oder Spielmethoden in verschiedenen Bereichen der Gesellschaft die großen Probleme unserer Zeit, beispielsweise von der Behandlung von Depression bis hin zur Bekämpfung von Armut und Klimawandel, gelöst werden.<sup>120</sup> Diese höchst optimistische und etwas naiv anmutende Sichtweise auf das Phänomen „Gamification“ verdeckt möglicherweise die Gefahr des Missbrauchs. Der Begriff bezeichnet den Transfer von Spielmechanismen auf nichtspielerische Umgebungen.<sup>121</sup> Nora S. Stampfel verweist auf eine bestimmte Facette von „Gamification“, nämlich auf „die bewusste Nutzbarmachung von Spielmechanismen, um die Motivation von Menschen zu wecken und sie zu ganz bestimmten Verhalten zu animieren. Gamification passiert nicht einfach, es ist gewissermaßen ein Werkzeug, das von jemandem angewandt wird, um gewisse Ziele zu erreichen.“<sup>122</sup>

Ähnlich kritisch Mathias Fuchs: Er beschreibt eine gegenwärtige Ausdehnung der Spielzonen, die das Ludische in alle vorstellbaren gesellschaftlichen Bereiche einzuschreiben versucht, und erläutert, dass dabei die Spiele möglicherweise zu einem Meta-Medium werden.



„An einem Punkt (über)vollständiger Gamifizierung alles Gesellschaftlichen ist ein qualitativer Umschlag unausweichlich, der die spielerische Vielfalt in Totalität verwandelt und freies Spiel in das Korsett der „Ludictatorship“ zwingt. Das Gebot lautet dann: Du musst spielen!“<sup>123</sup>

Gamification lässt sich dementsprechend zunächst als Instrument verstehen, das einerseits die Realität „zu einer besseren“ machen soll (McGonigal) und andererseits als Manipulationswerkzeug dient, um das Verhalten von Menschen zu beeinflussen (Stampfel). Letzteres findet auch als Marketingstrategie Anwendung, damit der Umsatz gesteigert wird. Betrachtet man *LoL* als „Konsumprodukt“, kann man im Spiel Techniken entdecken die unabhängig vom eigentlichen Spielmechanismus die Nutzer motivieren sollen, das Spiel jede Woche respektive jeden Tag zu „konsumieren“. Dies trifft auch und nicht zuletzt für *League of Legends* zu.

Jede Woche gibt es für die Spieler die Möglichkeit, zehn Figuren aus dem Fundus gratis auszuprobieren. Diese „Champion-Rotation“ wird im Client und auf der Homepage angekündigt: „Sei begrüßt, Beschwörer! Folgende Champions kannst du in dieser Woche kostenlos spielen: Annie – Das Kind der Finsternis [...]“.<sup>124</sup> Diese Möglichkeit ist mit der kostenlosen Autoprobefahrt vergleichbar. Nach der Testfahrt und dem Ausprobieren der Eigenschaften des Fahrzeugs wird allenfalls über den Erwerb entschieden. Ein Nebeneffekt der Beschäftigung mit neuen Avataren ist wahrscheinlich eine verstärkte Involvierung in die virtuelle Welt. Es werden neue Charaktere entdeckt und im Sinne der Betreiber mit echtem oder erspieltem Geld gekauft.

Mit speziellen Anreizen wird versucht, die Spieler so oft wie möglich zum Spielen zu verführen. Bei der marketingähnlichen Methode „Bonus für den ersten Sieg des Tages“ wird dem Spieler eine Belohnung von zusätzlichen 150 EP zugesichert. Dieses Beispiel kann als Gamificationstrategie für *League of Legends* verstanden werden. Die Belohnung soll eine Bindung der Kunden an die „Marke“ und eine tägliche Nutzung des Spiels bewirken.<sup>125</sup>

## **Feedback**

Die Kommunikation zwischen den Betreibern und den Spielern wird über Social Media abgewickelt. Immer wieder wird betont, dass Kritik und Feedback erwünscht sind. In den empfohlenen Benimmregeln „Der Weg des Beschwörer“ lautet das zweite Gebot: „Gebt konstruktives Feedback“, wobei explizit das Feedback in Richtung der Betreiber gemeint ist.<sup>126</sup> In den Nutzungsbedingungen wird genauer über gewünschtes und „unerwünschtes“ Feedback geschrieben: „Wir schätzen dein Feedback zu den Riot-Diensten, aber bitte reiche uns keine kreativen Ideen, Vorschläge oder Materialien ein (zusammen die „unangeforderten Ideen“), und weiters:

„Solltest du dennoch unangeforderte Ideen einreichen, erteilst du uns ein weltweites, unbefristetes, unwiderrufliches, unterlizenzfähiges, übertragbares, abtretungsfähiges, nicht ausschließliches und unentgeltliches Recht und eine Lizenz zur Nutzung, Vervielfältigung, Verbreitung, Anpassung, Modifizierung, Übersetzung, Schaffung von daraus abgeleiteten Werken, öffentlicher Aufführung, öffentlicher Ausstellung, digitaler Aufführung, Bereitstellung für die Allgemeinheit, Kommunikation an die Allgemeinheit, zum Verkauf, Verkaufsangebot und Import deiner unangeforderten Ideen, einschließlich aller Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Patente, Designs, gewerblichen Rechte und aller sonstigen geistigen Schutzrechte in diesem Zusammenhang, und zwar in allen heute bekannten oder zukünftig entwickelten Medien und für beliebige gewerbliche oder sonstige Zwecke, darunter auch die Weitergabe unangeforderter Ideen an andere, ohne Vergütung für dich.“<sup>127</sup>

Diese klare Trennung zwischen Feedback und Verbesserungsvorschlägen wird in Foren und Internetseiten verhüllt gehalten. Kreative Einreichungen der Community werden vielmehr gerühmt und auch auf offiziellen Seiten veröffentlicht. Sollte dennoch der Fall eintreten, dass „unangeforderte“ Ideen Verwendung finden, so ist rechtlich vorgesorgt, dass alle Rechte, ohne Vergütung des Urhebers, an Riot übergehen.

## **Brief eines Spielers**

Die theoretische Auseinandersetzung soll mit der Reflexion einer konkreten Erfahrung eines Spielers verknüpft werden. Im folgenden Beitrag, in einem Forum von *LoL*, wird das Spannungsfeld ersichtlich, in dem sich der Spieler seine Zeit vertreibt.

„Wie kann man mit LoL aufhören?

Hallo liebe Community,

An sich mag ich LoL, jedoch mag ich nicht das es so viel Zeit weg nimmt. 1 Spiel ca. 30 Minuten ich denk mir dann halt so: super. Bei nem Super Mario kannst du halt solange spiele n wie du willst und aufhören wie du willst. Ich bereue das ich überhaupt meine Zeit weiterhin dafür verschwende.

Ich denk mir immer so: Vielleicht macht LoL doch mal wieder Spaß mit den ganzen Kack Flammern aber dann werd ich von Gegenteil überrumpelt. Es nimmt am Tag einfach viel zu viel Zeit weg. Komme von der Schule. Sitz am Pc, will nur Kurz LoL spielen und schwups ist schlafenszeit. Ich kanns einfach nicht mehr jedoch krieg ichs nicht hin damit aufzuhören.“<sup>128</sup>

Im weiteren Verlauf der Nachrichten wird ersichtlich, dass es sich bei dem Autor offensichtlich um einen Schüler handelt.<sup>129</sup> Dieser beschreibt, dass er das Spiel prinzipiell mag, jedoch gefällt ihm der Aspekt nicht, dass es so viel Zeit in Anspruch nimmt. Während der gesamten Freizeit nach dem Unterricht bis zur Schlafenszeit sitzt er vor dem PC und spielt. Obwohl sich das Spiel für ihn als eine Zeitverschwendung entpuppt, prognostiziert er sich selbst seine Zukunft: Er wird weiterspielen und bereut dies gleichzeitig. Das „freie“ Spiel enthält auf diese Art zwanghafte Züge. In dem Forumseintrag vergleicht der Spieler *LoL* mit *Super Mario*, einem *Jump'n'Run* Spiel, bei dem es möglich ist, Spielstände zu speichern. Deshalb kommt es bei einer Unterbrechung oder beim Beenden des Spiels zu keinem Verlust der Spieldaten. Bei *LoL* ist ein Pausieren während des Spiels in der Arena nicht ohne schwerwiegende Folgen, wie bereits erwähnt. Der daraus resultierende implizite Zwang steht der freiwilligen Teilnahme an dem Spiel konträr gegenüber. „Das, was bisher Vergnügen war, wird zur fixen Idee; das freie Spiel wird zum Zwang, die Zerstreuung wird Leidenschaft, Besessenheit und Quelle von Ängsten.“<sup>130</sup> Für Caillios wäre an dieser Stelle das „Prinzip des Spiels“ korrumpiert:

„Man mag das Spiel noch so ernsthaft betreiben, mag sich völlig an es verschwenden, sein ganzes Vermögen, ja sein ganzes Dasein für es einsetzen, man muß sich in den vorher festgelegten Grenzen halten können, sich die Fähigkeit zu bewahren wissen, wieder normalen Gegebenheiten zurückzukommen, dorthin, wo die sowohl befreienden wie isolierenden Regeln des Spiels keine Gültigkeit mehr haben.“<sup>131</sup>

Die Reflexion des Spielers über sein Spielverhalten gibt Aufschluss darüber, dass die von Caillios erwähnte Fähigkeit, wieder zu den „normalen“ Gegebenheiten zurück zu kommen, dem Spieler (durchaus) bewusst, aber (anscheinend) zu mangelhaft ausgeprägt sei. An dieser Stelle ergibt sich

die Frage, ob es sich um ein Unvermögen seitens des Spielers oder um eine Professionalisierung der Spielmacher beziehungsweise ihrer Involvierungsmethoden und der damit verbundenen Ausweitung vom Spiel ausgehenden Macht handle, die Spieler in den Bann des Spiels zu ziehen.

## Nachwort

*League of Legends* ist ein kulturindustrielles Produkt und in vielen Aspekten Karikatur neoliberaler Verhältnisse. Die Betreiber werben mit spannenden Wettkämpfen in einer Phantasiewelt mit mächtigen Champions, „jeder mit einem einzigartigen Design und Spielstil“ bei „[...] unbegrenzte Wiederspielbarkeit für Spieler jeden Niveaus.“<sup>132</sup>

Der uneingeschränkte und kostenlose Zugang ermöglicht den Nutzern, Teil einer Community zu werden. Die Plattform suggeriert ihnen Selbstbestimmtheit, Zugehörigkeit, Erfolg und Nützlichkeit - dadurch werden Bedürfnisse scheinhaft und warenförmig befriedigt, die in der Realität nicht immer einfach zu erfüllen sind. Unter anderem erzeugt *LoL* mit Hilfe von klar formulierten Zielen, die schwer, aber nicht unmöglich zu erreichen sind, durch sofortige Rückmeldung und Belohnung bei Sieg und Niederlage ein *flow-freundliches* Umfeld. In die Atmosphäre des scheinbaren Wohlwollens eingetaucht, findet bei herrschaftslosem Zustand vermeintlich intrinsisch motivierte Selbstoptimierung statt. Die Multiplayer Online Battle Arena kann sich allerdings - wie gezeigt - zu einem selbstüberwachenden Ort verwandeln, der durch die permanente Gewährleistung für *flow* eine rauschhafte Selbstoptimierung gewährleistet.

Spiel sei „die Nötigung zum Immergleichen“ und „das Nachbild unfreier Arbeit“, schreibt vor fast 50 Jahren Theodor W. Adorno in seiner *Ästhetische[n] Theorie*.<sup>133</sup> Der Arbeitsbegriff, der im Kontext der digitalen Bohème als herrschaftsfrei und selbstbestimmt konnotiert wird, lässt das Zitat von Adorno in einem anderen Licht erscheinen. Das Dilemma der digitalen Bohème besteht darin, dass sie zwar ökonomisch Erfolg haben kann, gleichzeitig aber nicht „erfolgreich“ sein soll, um nicht unter die Knechtschaft des Kapitals zu geraten.<sup>134</sup> Das Ergebnis sind für gewöhnlich prekäre Verhältnisse.

Die euphemistische Sichtweise auf Arbeit lässt unter anderem die Grenze zwischen Freizeit und Arbeit verschwimmen und verleitet dazu, eine verzögerte Belohnung in Kauf zu nehmen. Diese Art von „Freiheit“ kann jedoch in einer von Konkurrenz geprägten und vom Abstieg bedrohten Gesellschaft zu einer zwanghafter Selbstoptimierung führen und ununterbrochene Flexibilität erfordern.



Das Spiel illustriert als Wunsch- wie als Zerrspiegel einerseits die Wünsche der digitalen Bohème, idealisiert andererseits eine Realität, die von ihren Beobachtern, laut McGonigal, als *zerbrochene Wirklichkeit* wahrgenommen wird. In der virtuellen Realität von *League of Legends* bleiben den Spielern die negativen Aspekte der „Realität“, wie zum Beispiel verzögerte Belohnung oder Erfolglosigkeit erspart.

Was den Spielern allerdings nicht abgenommen wird, ist die zu erbringende Leistung. Mit wachsender Erfahrung steigt auch die Leistungsanforderung. Um selbstgerechte Erfolge verzeichnen zu können, muss sich der Spieler stets selbstoptimieren. Diese Arbeit am Selbst wird jedoch durch das ludische Moment nicht als negativ empfunden, denn der potentielle Aufstieg wird in unterschiedlicher Art und Weise belohnt. Unversuchte Optimierung wird zur Unterlassungssünde und latent zu einer Antriebsfeder für die Spieler.

Es lassen sich durch die Analyse des Spiels deutliche Ähnlichkeiten bei den Anforderungen für sozialen Aufstieg in der Gesellschaft, der für Nachtwey Sehnsuchtsobjekt, Handlungsnorm und politisches Leitbild darstellt, und den Anforderungen im Spiel erkennen. „Aufstieg durch Leistung, Aufstieg durch Chancengleichheit, Aufstieg durch Bildung.“<sup>135</sup>

Unter der Annahme eines gerechten Wettkampfes (*agon*) messen sich die Spieler „freiwillig“ in Bildung und Leistung in unterschiedlicher Gestalt. Von Chancengleichheit kann allerdings nur formal gesprochen werden. So haben verschiedene Faktoren durchaus Einfluss auf den Spielausgang. An dieser Stelle können beispielsweise die unterschiedliche Qualität der Internetverbindungen, individuelle Bereitschaft zur „Fortbildung“ beziehungsweise Wissensaneignung und/oder notwendige Softskills erwähnt werden. Durch die Forderungen nach Selbstbeherrschung bei wechselnden Gruppenmitgliedern findet in *League of Legends* Teamarbeit statt, die für Sennett „die Gruppenerfahrung der erniedrigenden Oberflächlichkeit“ darstellt, da sie meist nur von kurzer Dauer ist, lässt sie keine tiefe Selbsterfahrung und Reflexion zu.<sup>136</sup>

Der Benimmkodex des Spiels „Der Weg des Beschwörer“ erinnert an modernes Unternehmensverhalten (Corporate Behaviour). Das Ziel ist nicht nur ein freundlicher Umgang und reger Austausch zwischen den Kameraden und Gegnern im Spiel, sondern vor allem eine aktive und konstruktive Kommunikation innerhalb der Community inklusive den Betreibern. Diese Verhaltensweise dient unter anderem zum Informationsgewinn über Gewohnheiten und Vorlieben der Spieler, um das (Konsum-)Produkt zu verbessern.

Bei *toxischem* Sprachgebrauch entscheiden das Tribunal und der Kundendienst über Strafen und Maßnahmen die das Verhalten der Spieler optimieren sollen.

„Das Spiel, das seit seiner Pädagogisierung im 18. Jahrhundert zwar eine Form des Lernens für das Leben war, aber keine außerspielerischen Finalitäten namens Ernst kannte,“ so Claus Pias, „ist nun plötzlich, da es nicht mehr um »Freiheit«, sondern um Optimierung geht, zugleich Arbeit, und die Arbeit ist zugleich Spiel.“<sup>137</sup>

Als Argument, dass *Spiel* und *Arbeit* synchron stattfinden, nennt Pias den innewohnenden Optimierungsaspekt. Auch in *League of Legends* werden den Spielern die Bedingungen geboten, die einerseits Selbstoptimierung ermöglichen und andererseits fordern. Das festgelegte und fiktionale Optimierungsziel scheint kontingent genauso wie dessen Steigerung und fordert eine nicht enden wollende Arbeit am „Selbst“.

In der „Zweckfreiheit“ des Spiels realisieren sich mit Perfektibilität, Gemeinsinn, Aufstieg und Anerkennung durch Leistung all jene Glücksversprechen der bürgerlichen Gesellschaft des 19. Jahrhunderts, die sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts offenbar als Illusion erweisen und in der Realität nicht mehr eingelöst werden können. Die Spielwelten dienen als (trauriger) Ersatz dafür. Das ist den Spielen freilich nicht vorzuwerfen, sondern das ist ihre politische Funktion.

Die Gültigkeit der kulturwissenschaftliche Prämisse: „Spiel ist nicht Arbeit“ verliert also vor dem Hintergrund des arbeitsintensiven, leistungsorientierten und professionalisierten Spiels auf der einen Seite und einer zunehmend Gamifizierung der Gesellschaft auf der anderen an Glaubwürdigkeit. Die Grenzziehung erscheint im beschriebenen Kontext unscharf, eher scheint es, als würde das Gegensatzpaar gegenwärtig konvergieren.<sup>138</sup>

„Die Spiele disziplinieren die Instinkte“, schreibt Caillois,

„und zwingen sie zu einer institutionellen Existenz. In dem Augenblick, in dem sie ihnen eine formelle und begrenzte Befriedigung zugestehen, erziehen sie sie, befruchten sie und impfen die Seele gegen ihre Virulenz. Gleichzeitig werden die Triebe durch die Spiele fähig gemacht, die Stile der Kulturen zu bereichern und zu fixieren.“<sup>139</sup>

Die eingangs erwähnte „kulturelle Fruchtbarmachung“, die für Caillois im *ludischen* Spiel am nachdrücklichsten erscheint, wird in dem analysierten Spiel *League of Legends* von dem

„eleganten Spieler“ verkörpert: Er ist in Einkaufslaune, akzeptiert die *ludische* Konkurrenz und die disziplinierte Selbstüberwachung, optimiert sich bereitwillig selbst, beutet sich aus und lässt sich ausbeuten: bewusst, unbewusst oder in ein einer - für jedes Spiel typischen - Mischung aus beidem.

Folgende Fragen, die in der vorliegenden Arbeit nicht oder nur rudimentär behandelt worden sind, könnten als weiterführende Impulse oder zur Anregung für weitere Arbeiten dienen:

- „Der Gegenbegriff zum Spiel ist [...] das Nichtdabeisein.“<sup>140</sup> Diese Überlegung des Philosophen Jean Grondin wirft, in Bezug auf den Diskurs der Gamification, die Frage nach Inklusion beziehungsweise Exklusion auf. Ist *Gamification* in instrumentalisierter Form ein Falschspieler, wenn behauptet wird, dass *Spiel* das Gegenteil von *Arbeit* ist?
- Laut einer Statistik hatten die Spieler 2014 ein durchschnittliches Alter von 25,33 Jahren und 74% davon waren männlich.<sup>141</sup> Zieht das Motiv des Wettbewerbes / der Konkurrenz hauptsächlich männliches Publikum in den Bann? Und wenn ja, wieso? Was bedeutet das Konzept Männlichkeit beziehungsweise Weiblichkeit, wenn das Geschlecht des Avatars wählbar beziehungsweise wechselbar ist?
- Die Erscheinung der Champions musste in dieser Arbeit weitgehend vernachlässigt werden. Eine gründliche Analyse wäre insofern interessant, als es sich bei den Figuren um Identifikationsfiguren handelt, die vermutlich bei der Bedeutungskonstruktion von Geschlechteridentität und Körpervorstellung eine Rolle spielen (siehe weiter unten *Cosplay*). In diesem Zusammenhang wäre von Bedeutung, welche Kriterien für die Spieler bei der Wahl der Champions ausschlaggebend sind.
- Weiters wurde das E-Sport Event sowie *Cosplay* nicht thematisiert. Die These wäre, dass das E-Sport Event eine Art Ventil für körperliche und emotionale Energie darstellt, die sich während der Vereinzelung vor den Bildschirmen aufgestaut hat. Ebenso ist das Ereignis eine Plattform für alle verkleidungsbegeisterten Spieler und Fans, die dort ihre aufwändig gestalteten Kostüme vorführen können. Die Spieler (beziehungsweise Cosplayer) verwandeln sich natürlich nicht nur in ihre Avatare, sondern auch in Werbeträger für das Spiel. So entsteht in der Vermischung von virtuellem und realem Raum in jedem Fall eine umfassende Kultur von *League of Legends*.

**Danksagung** - In einer Vorlesung an der Universität für angewandte Kunst habe ich erstmals über den *heiligen Ernst* des *Homo ludens* gehört. Sie war für mich die Initialzündung für eine theoretische Auseinandersetzung mit „Spiel“ - und letztendlich hat sie in diese Diplomarbeit geführt. Dafür bedanke ich mich aufrichtig bei meinem Betreuer Ernst Strouhal, der - wenig überraschend - Vortragender bei erwähnter Vorlesung war und mich bei dieser Arbeit in allen Belangen fabelhaft unterstützt hat. Danke für die Literaturhinweise, die Motivation während des Verfassens der Arbeit und für das konstruktive Feedback!

Ich bedanke mich bei Lilly und Luis für ihre Expertise und das Bildmaterial und bei meiner Tante Birgit für das Korrekturlesen. Weiters bedanke ich mich bei meiner Familie, bei Freunden und bei Studienkollegen für die anregenden Gespräche und vor allem bei Florentina für ihren umfassenden Support.

Schließlich möchte ich besonders meinen Eltern für ihre Unterstützung danken, die mir nicht nur die intensive Beschäftigung mit der Diplomarbeit, sondern auch das gesamte Studium in dieser Form ermöglicht haben.

## Endnoten

- 0 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text die männliche Form gewählt. (Spieler = Spieler\_in)
- 1 Huizinga (= 1938), S.55
- 2 Vgl. Ebd., S.56
- 3 Vgl. Ebd., S.29
- 4 Vgl. Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop (Hg.), Theorien des Computerspiels. zur Einführung, Hamburg: Junius Verlag, 2012, S. 75 – 103, hier S.83
- 5 Vgl. Baumgartlinger (2012) S.11
- 6 Vgl. Ebd.
- 7 Gundolf S. Freyermuth, Der Weg in die Alterität. In: Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.) New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse, Bielefeld: transcript Verlag, Dezember 2014, S. 303 – 356, hier S.324.
- 8 Sennett (2005), S.11
- 9 Vgl. Nachtwey (2017), S.122 f.
- 10 Ebd., S.124.
- 11 Achim Saupe: „Authentizität“. 1.5.2017. [https://docupedia.de/zg/Authentizit%C3%A4t\\_Version\\_3.0\\_Achim\\_Saupe](https://docupedia.de/zg/Authentizit%C3%A4t_Version_3.0_Achim_Saupe)
- 12 Vgl. GamesCoop: Theorien des Computerspiels. zur Einführung, Hamburg: Junius Verlag, 2012 S. 9f
- 13 Benjamin Beil: Genrekonzzept des Computerspiels. In: GamesCoop (Hg.), Theorien des Computerspiels. zur Einführung, Hamburg: Junius Verlag, 2012, S. 13 – 37, hier S.37
- 14 Vgl. Ebd., S.20
- 15 John Funk: „MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming’s biggest, most impenetrable genre“. 12.3.2017. <https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-a-brief-introduction-to-gamings-biggest-most>
- 16 leagueoflegends: „Summoner’s Rift“ 3.3.2017. <http://gameinfo.na.leagueoflegends.com/en/game-info/>
- 17 Vgl. Jesper Juul: „The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression“. In: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Frans Mäyrä (Hg.), 323-329. Tampere: Tampere University Press, 2002. <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- 18 Caillois (1958), S.63
- 19 Eskelinen, Markku / Tronstad, Ragnhild: Video Games and Configurative Performances. In: Wolf, Mark J.P/ Perron, Bernard (2003): The Video Game Theory Reader. Routledge, New York London, S. 214
- 20 Vgl. Mihaly Csikszentmihalyi: Flow im Beruf. Das Geheimnis des Glücks am Arbeitsplatz, Stuttgart: Klett-Cotta, 2004, S.58 –81
- 21 Caillois (1958), S.43
- 22 Vgl. Ebd. S.82
- 23 Vgl. Ebd.
- 24 Vgl. rework: „Riot Games: Assessing toxicity in the workplace“. 4.2017. <https://rework.withgoogle.com/case-studies/riot-games-assessing-toxicity/>
- 25 Vgl. leagueoflegends: „Der Weg der Beschwörer“ 3.2017. <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/summoners-code/>
- 26 Vgl. Kutscherow (2015) S.4
- 27 Ebd.

28 „A New Dawn | Cinematic - League of Legends“ (<https://www.youtube.com/watch?v=vzHrjOMfHPY>)

29 Vgl. Kutscherow (2015) S.5

30 Vgl. „League of Legends Cinematic: A New Dawn - Behind the Scenes“ <https://www.youtube.com/watch?v=Q40IfQbYlSw>

31 Lackner (2014), S. 171

32 Vgl. Marcel Schellong: „Das Problem mit dem Toilettenschild. Zu Repräsentation und Simulation von Geschlecht im Computerspiel“. 3.4.2017. <http://www.paidia.de/?p=5262>

33 Vgl. feminismus101.de: „Male Gaze“. 4.4.2017. <http://feminismus101.de/male-gaze/>

34 Jinxylord: „The “Sexy” Factor“. 5.2017. <http://nexus.leagueoflegends.com/2017/04/ask-riot-the-sexy-factor/>

35 Ebd.

36 Ebd.

37 Lackner (2014), S. 174

38 Ebd.

39 Isto: „FAQ zu Ranglistenspielen“. 5.2017. <https://support.riotgames.com/hc/de/articles/204010760-FAQ-zu-Ranglistenspielen#h3q2>

40 lolsummoners: „Solo Queue Stats“. 2017,(=9.2015). <http://web.archive.org/web/20150918032236/http://www.lolsummoners.com:80/stats>

41 Laura Dietrich: „Wie wird man Profispieler?“. 4.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/news/esports/esports-editorial/wie-wird-man-profispieler>

42 Ebd.

43 Magnus: „16 teams. 16 artists. Worlds Wallpapers are Here.“ 19.4.2017 <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/16-teams-16-artists-worlds-wallpapers-are-here>

44 Ursula Pasero: Individualität und die Semantik von Diversität. In: Kabalak, Alihan, Priddat, Birger P. (Hg.), *Wieviel Subjekt braucht die Theorie?*, Wiesbaden: Springer, 2007, S.134 f, (zit.n. Robert Gugutzer: *Soziologie des Körpers*, transcript, 2004, S. 95f.)

45 lolsummoners: „Solo Queue Stats“. 2017,(=9.2015). <http://web.archive.org/web/20150918032236/http://www.lolsummoners.com:80/stats>

46 lolesports: „EU Challenger“. 4.2017. <https://eu.lolesports.com/de/liga/eu-cs>

47 Laura Dietrich: „Wie wird man Profispieler?“. 4.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/news/esports/esports-editorial/wie-wird-man-profispieler>

48 vgl. <http://www.sport1.de/esports/league-of-legends/2016/05/trainer-analysten-manager-im-esports-helden-hinter-den-kulissen>)

49 Laura Dietrich: „Wie wird man Profispieler?“. 4.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/news/esports/esports-editorial/wie-wird-man-profispieler>

50 Vgl. Ebd.

51 Ebd.

52 Nachtwey (2017), S.127

53 Laura Dietrich: „Wie wird man Profispieler?“. 4.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/news/esports/esports-editorial/wie-wird-man-profispieler>

54 Vgl. Ebd.

55 Vgl. Klaus Rothe: *Chancengleichheit, Leistungsprinzip und soziale Ungleichheit*, Berlin: Duncker & Humblot, 1981, S.44

56 Nachtwey (2017), S.111



- 57 Nachtwey (2017), S.112
- 58 Ebd.
- 59 Duden online: „Meritokratie“. 28.4.2017. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Meritokratie>
- 60 Andreas Boes, Tobias Kämpf: „Digitalisierung und „Wissensarbeit“: Der Informationsraum als Fundament der Arbeitswelt der Zukunft“ 23.3.2017 <http://www.bpb.de/apuz/225695/digitalisierung-und-wissensarbeit?p=all>)
- 61 Vgl. Nachtwey (2017), S. 12
- 62 Nachtwey (2017), S.154
- 63 Jesper Juul: „The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression“. In: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Frans Mäyrä (Hg.), 323-329. Tampere: Tampere University Press, 2002. <http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>
- 64 leagueoflegends: „Gegenstände“ 1.4.2017 <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/items/>
- 65 Ebd.
- 66 leagueoflegends.wiki: „Champion“. 21.4.2017. <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Champion>
- 67 Robert Pfaller: Zur Ethik des Spiels. Zehn Thesen, In: Christian Moser, Regine Strätling (Hg.), Sich selbst aufs Spiel setzen. Spiel als Technik und Medium von Subjektivierung, Paderborn: Wilhelm Fink, 2016, hier S.32
- 68 leagueoflegends.wiki: „Schnell Tasten und Befehle“. 25.4.2017. [http://de.leagueoflegends.wikia.com/wiki/SchnellTasten\\_und\\_Befehle](http://de.leagueoflegends.wikia.com/wiki/SchnellTasten_und_Befehle))
- 69 Adorno (1970), S. 471
- 70 Vgl. Ebd., S. 470 f.
- 71 Caillois (1958), S. 25
- 72 leagueoflegends: „Der Weg der Beschwörer“ 3.2017. <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/summoners-code/>
- 73 Vgl. Sennett (1998), S.160
- 74 Vgl. Caillois (1958), S. 55
- 75 Sennett (1998),S. 132f.
- 76 Vgl. Ebd., S.133
- 77 Vgl. Ebd., S.131
- 78 Vgl. Ebd., S.155
- 79 Vgl. Ebd., S.155 f.
- 80 Claus Pias: COMPUTER SPIEL WELTEN, Köln, 2002, S.11, (Für Claus Pias sind Actionspiele „zeitkritisch“: Ihr Spiel besteht darin, aus bestimmten Optionen zeitlich optimierte Handlungssequenzen herzustellen, also etwas zur rechten Zeit am rechten Ort zur Erscheinung zu bringen.)
- 81 Vgl. leagueoflegends.wiki: „Skins“. 5.2017 <http://de.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Skins>
- 82 Eedar - Electronic Entertainment Design And Research: Deconstructing the PC F2P Market- Free Report; 2015, S. 10
- 83 Vgl. Friebe / Lobo (= 2006), S.15
- 84 Vgl. Ebd., S.276 f.
- 85 Vgl. Ebd., S.276
- 86 Nachtwey (2017), S.113
- 87 Caillois (1958), S.22
- 88 Sennett (2005), S.150
- 89 Vgl. Ebd., S.71-83

- 90 Vgl. Picture of Horse: „Spieler melden“. 5.2017. <https://support.riotgames.com/hc/de/articles/201752884-Spieler-melden>
- 91 Vgl. Forumsbeitrag von ImRylex: „Frustriert und kurz vorm Ende :c [perma-ban]“. 5.2017. <https://boards.euw.leagueoflegends.com/de/c/spielerverhalten-de/1jbFqk6c-frustriert-und-kurz-vorm-ende-c-perma-ban>
- 92 leagueoflegends: „Tribunal zur Wartung heruntergefahren“. 4.2017. [http://tribunal.euw.leagueoflegends.com/de\\_DE/maintenance.html](http://tribunal.euw.leagueoflegends.com/de_DE/maintenance.html)
- 93 leagueoflegends.wiki: „Das Tribunal“. 10.5.2017. [http://de.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Das\\_Tribunal](http://de.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Das_Tribunal)
- 94 leagueoflegends: „Der Weg der Beschwörer“. 3.2017. <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/summoners-code/>
- 95 Ebd.
- 96 Caillois (1958), S.55
- 97 Sennett (2005), S.30
- 98 Ebd.
- 99 Friebe / Lobo (= 2006), S.33
- 100 Vgl. Ebd., S. 36–39
- 101–108 Phil Kollar: „The past, present and future of League of Legends studio Riot Games“. 5.2017. <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>
- 109 leagueoflegends: „Datenschutzrichtlinie“. 5.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/legal/privacy#what-info>
- 110 Ebd.
- 111 Ebd.
- 112 leagueoflegends: „Datenschutzrichtlinie“. 5.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/legal/privacy#info-you>
- 113 Eike Kühl: „Vom Versuch, giftige Gamer zu zähmen“. 4.2017. <http://www.zeit.de/digital/internet/2016-06/league-of-legends-trolle-beleidigung-gamer>
- 114 rework: „Let’s Make Work Better.“. 5.2017. <https://rework.withgoogle.com/>
- 115 rework: „Riot Games: Assessing toxicity in the workplace“. 5.2017. <https://rework.withgoogle.com/case-studies/riot-games-assessing-toxicity/>
- 116 Ebd.
- 117 Vgl. Eike Kühl: „Vom Versuch, giftige Gamer zu zähmen“. 4.2017. <http://www.zeit.de/digital/internet/2016-06/league-of-legends-trolle-beleidigung-gamer>
- 118 McGonigal (= 2011), S.24
- 119 Vgl. Ebd., S.11
- 120 Vgl. Ebd., S.24 f.
- 121 Vgl. Stampfel (2012), S.16
- 122 Ebd., S.21
- 123 Mathias Fuchs: Ludische Mobilmachung. Zur vollständigen Gamifizierung oder: Du musst spielen! In: Ernst Strouhal (Hg.), Agon und Ares, Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2016, S.373–385, Hier S.376 ff
- 124 leagueoflegends: „Letzte Kostenlose Champions Neuigkeiten“. 4.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/news/champions-skins/free-rotation>
- 125 support.riotgames: „Aufschlüsselung des Belohnungssystems (EP/ERF)“. 11.5.2017. <https://support.riotgames.com/hc/de/articles/201752824-Aufschl%C3%BCsselung-des-Belohnungssystems-EP-ERF-#h5>
- 126 leagueoflegends: „Der Weg der Beschwörer“ 3.2017. <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/ga->

me-info/get-started/summoners-code/

127 leagueoflegends: „Nutzungsbedingungen“. 14.5.2017. <http://euw.leagueoflegends.com/de/legal/terms-of-use#section5>

128 Forumsbeitrag von NeosofElement: „Wie kann man mit LoL aufhören?“ 5.2017 (Fehler wurden nicht korrigiert) <https://boards.euw.leagueoflegends.com/de/c/hilfe-support-de/KAxPxixl-wie-kann-man-mit-lol-aufahren>

129 Ob es sich bei dem Autor tatsächlich um einen Schüler handelt, ist aufgrund der Anonymität ungewiss  
130 Caillois (1958), S.53

131 Ebd., S. 59

132 leagueoflegends: „Was ist League of Legends?“. 5.2017. <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/what-is-lol/>

133 Vgl. Adorno (1970), S.470 f.

134 Vgl. Friebe / Lobo (= 2006), S. 36–39

135 Nachtwey (2017), S.12

136 Vgl. Sennett (1998), S.133

137 Claus Pias: COMPUTER SPIEL WELTEN, Köln, 2002, S.31

138 Vgl. Stefan Meißner: Arbeit und Spiel. Von der Opposition zur Verschränkung in der gegenwärtigen Kontrollgesellschaft, 2012 (<https://trajectoires.revues.org/915>)

139 Caillois (1958), S. 64

140 Jean Grondin: Von Heidegger zu Gadamer. Unterwegs zur Hermeneutik, Darmstadt, 2001, S.120

141 Eedar - Electronic Entertainment Design And Research: Deconstructing the PC F2P Market- Free Report; 2015, S. 9

## Quellenverzeichnis

Adorno (1970)

Theodor W. Adorno: Ästhetische Theorie. Frankfurt am Main: Shurkamp, 1970

Baumgartlinger (2012)

Harald Baumgartlinger: Spielmotive und Spielertypen abseits des Mainstreams. Nutzungsmotive von kooperativen und kompetitiven Onlinerollenspielen, Wien: Springer, 2012

Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse, Bielefeld: transcript Verlag, Dezember, 2014

Caillois (1958)

Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag, 1958

Friebe / Lobo (= 2006)

Hiolm Friebe / Schascha Lobo: Wir nennen es Arbeit. Die digitale Bohème oder: Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung, München: Verlagsgruppe Random House, 08/2008 (= 2006)

GamesCoop: Theorien des Computerspiels. zur Einführung, Hamburg: Junius Verlag, 2012

Huizinga (= 1938)

Johan Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 24. Auflage, Hamburg: rowohlt, 2015 (= 1938)

Kutscherow (2015)

Maria Kutscherow: Beyond the Killing Spree. Transmediales Erzählen in "League of Legends"; 2015 (<http://www.paidia.de/?p=5451>)

Lackner (2014)

Thomas Lackner: Computerspiel und Lebenswelt: kulturalanthropologische Perspektiven, Bielefeld: Transcript-Verlag, 2014

McGonigal (= 2011)

Jane McGonigal: Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, München: Heyne, 2012 (= 2011)

Nachtwey (2017)

Oliver Nachtwey: Die Abstiegsgesellschaft. Über das Aufbegehren in der regressiven Moderne, 6. Auflage, Berlin: Shurkamp, 2017 (= 2016)

Stampfel (2012)

Nora S. Stampfel: Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels, Hannover: Heise, 2012

Sennett (2005)

Richard Sennett: Die Kultur des neuen Kapitalismus, Berlin: Berlin Verlag, 2005

Sennett (1998)

Richard Sennett: Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus, Berlin: Berlin Verlag, 2002 (= 1998)

## **Abbildungsverzeichnis**

Abb.1: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/64/MUD1\\_screenshot.gif](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/64/MUD1_screenshot.gif) (zuletzt aufgerufen: 5.2017)

Abb.2: <https://cdn.mmos.com/wp-content/gallery/editorials/SC1-Aeon-of-Strife.jpg> (zuletzt aufgerufen: 5.2017)

Abb.3: Grafik: Dominic Conditt, 2017

Abb.4: <https://i.ytimg.com/vi/gG4-iEPBWVA/maxresdefault.jpg> (zuletzt aufgerufen: 5.2017)

Abb.5: <https://myloljournal.files.wordpress.com/2012/02/ip1.png> (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 6: [http://riot-web-static.s3.amazonaws.com/images/news/July\\_2014/PLVR/lppbe.jpg](http://riot-web-static.s3.amazonaws.com/images/news/July_2014/PLVR/lppbe.jpg) (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 7: Screenshot aus dem Film „A New Dawn | Cinematic - League of Legends“

Abb. 8: [http://img00.deviantart.net/0d2e/i/2014/353/c/9/riot\\_contest\\_miss\\_fortune\\_engine\\_render\\_by\\_dmitrygrebenkov-d8ad2dy.jpg](http://img00.deviantart.net/0d2e/i/2014/353/c/9/riot_contest_miss_fortune_engine_render_by_dmitrygrebenkov-d8ad2dy.jpg) (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 9: [https://lolskinshop.com/wp-content/uploads/2015/04/Garen\\_noble\\_chromapack.png](https://lolskinshop.com/wp-content/uploads/2015/04/Garen_noble_chromapack.png) (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 10: [http://orig06.deviantart.net/9ef1/f/2014/324/b/c/riot\\_contest\\_caitlyn\\_engine\\_render\\_by\\_dmitrygrebenkov-d87173b.jpg](http://orig06.deviantart.net/9ef1/f/2014/324/b/c/riot_contest_caitlyn_engine_render_by_dmitrygrebenkov-d87173b.jpg) (zuletzt aufgerufen: 6.2017)

Abb. 11: Screenshot vom Client in *League of Legends* (11.5.2017)

Abb. 12: <https://loltipslan.files.wordpress.com/2015/01/lobregos-lol.jpg> (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 13: <https://lolstatic-a.akamaihd.net/game-info/1.1.9/images/content/gi-modes-sr-the-dragon.jpg> (zuletzt aufgerufen: 5.2017)

Abb. 14: <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/16-teams-16-artists-worlds-wall-papers-are-here> (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 15: <http://images.mein-mmo.de/magazin/medien/2014/10/League-of-Legends-Ranglisten.jpg> (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 16: <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/items/> (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 17: [https://vignette1.wikia.nocookie.net/leagueoflegends/images/8/86/Eisgeborenen-Handschuhe\\_item.png/revision/latest?cb=20131010210213&path-prefix=de](https://vignette1.wikia.nocookie.net/leagueoflegends/images/8/86/Eisgeborenen-Handschuhe_item.png/revision/latest?cb=20131010210213&path-prefix=de) (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 18: <https://www.nytimes.com/interactive/2014/10/10/technology/league-of-legends-graphic.html?action=click&contentCollection=Technology&module=RelatedCoverage&region=Marginalia&pgtype=article> (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 19: <https://i.ytimg.com/vi/EH3k-3rm-s8/hqdefault.jpg> (zuletzt aufgerufen: 5.2017)

Abb. 20: [http://riot-web-static.s3.amazonaws.com/images/news/September\\_2013/GaSp9413/GaSc14j2a.jpg](http://riot-web-static.s3.amazonaws.com/images/news/September_2013/GaSp9413/GaSc14j2a.jpg) (zuletzt aufgerufen: 5.2017)

Abb. 21: [https://vignette2.wikia.nocookie.net/leagueoflegends/images/d/de/Ehrung\\_gl%C3%BCckwunschfenster.jpg/revision/latest?cb=20150421115501&path-prefix=de](https://vignette2.wikia.nocookie.net/leagueoflegends/images/d/de/Ehrung_gl%C3%BCckwunschfenster.jpg/revision/latest?cb=20150421115501&path-prefix=de) (zuletzt aufgerufen: 4.2017)

Abb. 22: [https://vignette4.wikia.nocookie.net/leagueoflegends/images/0/08/Tribunal\\_Wappen.jpg/revision/latest?cb=20141103131232&path-prefix=de](https://vignette4.wikia.nocookie.net/leagueoflegends/images/0/08/Tribunal_Wappen.jpg/revision/latest?cb=20141103131232&path-prefix=de) (zuletzt aufgerufen: 4.2017)