

ZUR VERDINGLICHUNG VON SPIELKULTUR AM BEISPIEL DES TEILENS

Oder: Wie aus vielen sozialen Praktiken ein einzelner Knopf wurde

VON TIMO SCHEMER-REINHARD

ABSTRACT

Mit dem PS4-Game-Controller *DualShock 4* führte Sony 2013 ein neues Interface-Element ein: einen eigenen *Share-Button*. Der Artikel erschließt anhand dieses Buttons zwei thematische Felder und führt sie zusammen. Zum einen wird der *Button* als grundlegendes Interfaceelement erarbeitet. Dabei wird gezeigt, dass technisch vermittelte Vorgänge, die durch Buttons ausgelöst werden sollen, eine starke Prägnanz und einen hohen Enkulturationsgrad aufweisen müssen. Zum anderen wird *Teilen* als veränderliche soziale Praktik erschlossen. Es wird gezeigt, wie sich *Teilen* unter den Bedingungen digitaler vernetzter Medien im Allgemeinen und im Kontext von Spielen und Games im Besonderen verändert und ausdifferenziert hat. Die erfolgreiche Einführung des PS-4-Share-Buttons zeigt vor diesem Hintergrund, dass *Teilen* im Kontext digitaler Spiele den Grad an Prägnanz und Enkulturation erreicht hat, der für die Funktionsweise von Buttons notwendig ist.

I. EINLEITUNG

Gemeinsam mit der Playstation 4-Konsole (PS4) brachte Sony im Jahr 2013 einen neuen Controller auf den Markt, welcher ein für Spiele-Controller seinerzeit neues Bedienelement vorhielt: den »Share-Button« (Abb. 1). Es soll im Weiteren gezeigt werden, dass die Einführung eines solchen Buttons bei einem Spielcontroller eines langen geschichtlichen Vorlaufs bedarf. Der Share-Button dient – nomen est omen – zum Teilen von Gaming-spezifischen Inhalten, und es wird zu zeigen sein, dass eine solche (spielspezifische) Praxis des Teilens alles andere als voraussetzungslos ist. Vielmehr stellt dieser Button eine Art Schlusspunkt einer Entwicklung dar, die mindestens bis in die 1980er Jahre zurück reicht und die diesen langen Weg auch nehmen musste, um endlich heute einen so hohen Enkulturationsgrad zu erreichen, dass sie ins Angebot eines einzelnen Buttons als Auslöser für eine als »Teilen« bezeichnete Praxis münden konnte.



Abbildung 1: Der PS4-Controller mit Share-Button sowie (oben rechts) typische »social buttons«

2. KNÖPFE, SCHALTER, BUTTONS

Ein (Druck-)Knopf ist eine der elementarsten Grundformen von Techniksteuerung überhaupt. Knöpfe ermöglichen eine einfache Ja/Nein- bzw. An/Aus-Unterscheidung. Mit einem Knopf können also technische Geräte bzw. einzelne Technik-basierte Aktionen ausgelöst werden. Die Anweisung »Press button to...« lässt sich fast beliebig vervollständigen; hier lässt sich auf den ersten Blick alles einsetzen, wozu Technik in der Lage ist. Bei genauerem Hinsehen sind dieser scheinbaren Beliebigkeit (oder Flexibilität) allerdings doch Grenzen gesetzt. Wirklich praktisch und insofern brauchbar sind nämlich Knöpfe als Auslöser nur für solche technische Aktivitäten, die für die Benutzer*in *Gestaltqualität* haben. Das, was durch den Knopfdruck ausgelöst werden soll, muss im Vorhinein als abgeschlossene Entität erfassbar sein. Bzw. umgekehrt: Hat man einen Knopf oder Schalter vor sich, dessen Funktion einem unklar ist, und wagt man das Experiment, ihn testweise zu drücken, dann wird man aufmerksam nach technischer Aktivität als einem *Ereignis* Ausschau halten, das sich anschließend in der Weise »Der Knopf löst XY aus« beschreiben lässt. Das sagt zunächst nichts über die tatsächliche technische Komplexität dessen aus, was durch einen einzelnen Knopfdruck ggf. ausgelöst werden kann. Wir können mit Knöpfen z.B. eine Türklingel auslösen oder einen PC einschalten. Während bei der Türklingel zumindest potentiell noch ein 1:1-Verhältnis zwischen Bedientätigkeit (Knopfdrücken) und technischer Aktion (Klingeltonerzeugung) bestehen kann, löst das Einschalten eines PCs aus technischer Perspektive eigentlich eine hochkomplexe Kaskade vieler unterschiedlichster technischer Einzelaktionen aus – schließlich erwarten wir heutzutage in der Regel, dass ein PC nicht einfach nur *an* ist, sondern dass er auch selbständig sein Betriebssystem und viele dazugehörige Hilfsprogramme startet usw. usf. All das fassen wir aber mit dem

Begriff *Hochfahren* zusammen, und dieses Zusammenfassen führt dazu, dieses ganze komplexe Geschehen als eine abgeschlossene Wahrnehmungseinheit aufzufassen, die dann auch folgerichtig mit einem einzigen Knopf als Auslöser assoziiert werden kann.

Das lässt einen Umkehrschluss zu: Technische Vorgänge, für die es eigene (*extra*) Knöpfe gibt, sind offensichtlich als prägnante Einheiten kulturell etabliert – sonst würde ihre Assoziation mit einem Knopf nicht funktionieren. Wir können also aus dem Vorhandensein bestimmter Knöpfe auf einen hohen Enkulturationsgrad der damit verbundenen technisch basierten Vorgänge schließen.

3. TEILEN

Der Begriff des Teilens¹ hat eine bemerkenswerte Karriere gemacht. Ursprünglich bezeichnet er einen Akt, bei dem etwas in Teile zerlegt, d.h. zerteilt wird.² Direkt damit zusammen hängt die Bedeutung, bei der der Begriff auch die Verteilung der durch die vorhergehende Zerteilung hergestellten Einzelteile auf mehrere Parteien mit bezeichnet.³ Dieser Begriff des Teilens ist auf materielle Güter bezogen. Es handelt sich dabei um ein Nullsummenspiel: Der Gewinn desjenigen, mit dem ich etwas teile, entspricht meinem eigenen Verlust.⁴

Die soziale Dimension dieser Form von Teilen kann kaum überschätzt werden. Teilen in diesem Sinne stellt ein grundlegendes Element sozialer Interaktion dar⁵, welches in vielfacher Hinsicht als »basale Einheit komplexerer kooperativer Prozesse«⁶ fungiert. Es ist konstitutiv für soziale Beziehungen, und es ist in dreifacher Hinsicht normativ aufgeladen. Firth beschreibt unter Bezug auf Mauss⁷ (a) die Verpflichtung zum Geben (»the obligation to give«⁸), (b) die Verpflichtung zum (An-)Nehmen (»the obligation to receive«⁹) sowie (c) die Verpflichtung zur Gegengabe

1 Die weiteren Ausführungen hier stützen sich mehrheitlich auf englischsprachige Literatur, in der entsprechend der Begriff *sharing* diskutiert wird. Die dort vorgefundene jüngere Begriffsgeschichte deckt sich allerdings mit der des deutschsprachigen Begriffs des Teilens. Das liegt daran, dass sich die neueren Bedeutungserweiterungen von *sharing* auf Praktiken im *Social Web* beziehen, und durch Übersetzung des englischen Wortes *sharing* in das deutsche Wort *Teilen* sind diese Bedeutungserweiterungen dann auch in den deutschen Begriff *Teilen* eingegangen.

2 Vgl. John: »Some of the Social Logics of Sharing«, S.45.

3 Ebd.

4 Ebd.

5 Vgl. Unger: »Die Kultur des Teilens im digitalen Zeitalter«, S.131.

6 Unger: »Die Kultur des Teilens im digitalen Zeitalter«, S.132; vgl. auch John: »Some of the Social Logics of Sharing«, S.45.

7 Mauss: »The Gift. The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies«.

8 Firth: »Symbols: Public and Private«, S.386ff.

9 Ebd., S.389ff.

(»the obligation to repay«¹⁰). Solches Teilen verwickelt die Parteien in ein Beziehungsgeflecht, das auf die Herstellung von Reziprozität hin ausgerichtet ist. Ein positiver Mehrwert, den die jeweils gebende Partei genießen kann, ist »an association of positive moral value«¹¹. Teilen dieser Art erzeugt kurz gesagt soziale Beziehungen.

Allerdings zeigt sich in jüngerer Zeit eine Bedeutungserweiterung, wenn auch kein vollständiger Bedeutungswandel. Diese Erweiterung beruht im Wesentlichen darauf, den Begriff auf immaterielle Güter bzw. Abstrakta anzuwenden, die nicht in Einzelteile zerlegt und/oder die nicht besessen werden können. So etwas findet schon lange seinen Ausdruck in Redewendungen, nach denen wir z.B. einen Raum teilen. Im Unterschied zum vorhergehenden, engen Begriff des Teilens wird bei dieser Verwendungsweise darauf abgehoben, dass die beteiligten Personen bereits in – für dieses Teilen spezifischen – Beziehungen stehen. Man kann nämlich z.B. durchaus mit mehreren Personen zur selben Zeit im selben Raum sein, ohne davon sprechen zu wollen, dass man sich diesen Raum *teile*. Diese Formulierung wird eher gewählt, wenn nicht nur die objektive Tatsache einer gleichzeitigen Anwesenheit, sondern darüber hinaus auch das soziale Moment dieser Praxis – die Tatsache, dass diese gemeinsame Nutzung mit spezifischen Beziehungen einhergeht – zum Ausdruck gebracht werden soll. Das *Teilen* ist dabei ebenso Ursache wie Wirkung dieser Beziehung: Es mag beim Zusammensein in einem Raum einen Zeitpunkt geben, ab dem man sich als Gemeinschaft erlebt. Ab diesem Zeitpunkt *teilt* man den Raum, und d.h. auch: Ab diesem Moment übt man dezidiert eine soziale Praxis aus.

In diesem Sinne können auch Sachverhalte wie Interessen, Glauben, Hoffnungen, Ängste und ähnliches geteilt werden. Die Rede davon, dass man ein Interesse, Glauben, Schicksal etc. teilt, korrespondiert mit Begriffen wie Interessensgemeinschaft, Glaubensgemeinschaft usw. Eine Interessensgemeinschaft besteht nicht zwangsläufig, sobald zwei oder mehr Personen dasselbe Interesse *haben*, sondern sie entsteht, wenn die Beteiligten dieses identische Interesse als beziehungs- und gemeinschaftsstiftend auffassen, d.h. wenn sie das *identische* Interesse als ein *geteiltes* Interesse begreifen, welches als Motiv für diesbezügliches kooperatives Handeln fungiert.¹² Die Benutzung dieses Begriffes von Teilen bedeutet, emphatisch zu betonen, dass soziale Beziehungen bereits existieren (ist aber auch geeignet, diese Beziehungen weiter zu stabilisieren).

Erst seit ungefähr Mitte des 20. Jahrhunderts findet sich zusätzlich eine weitere Begriffsverwendung von *Teilen*, die einen Akt der Kommunikation bezeichnet, in dessen Zuge das subjektive Befinden, insbesondere Gefühle, mit anderen Personen geteilt wird.¹³ Das Teilen solch intimer Gegenstände wirkt ähnlich beziehungsstiftend, wie das Teilen irgendwelcher dinglich-materieller Güter: »Similarly to the act

10 Firth: »Symbols: Public and Private«, S.395ff.

11 Ebd., S.374.

12 Vgl. John: »The Age of Sharing«: S. 27.

13 Vgl. ebd; vgl. John: »Some of the Social Logics of Sharing«, S.46.

of sharing a candy bar, the sharing of emotions also creates and regulates social ties.«¹⁴ Obwohl verhältnismäßig jung, hat diese Verwendungsweise erstaunlich an Reichweite gewonnen. Folgt man John, so ist diese Praxis »von zentraler Bedeutung für die Bildung und Aufrechterhaltung intimer Beziehungen in der heutigen westlichen Gesellschaft.«¹⁵

Überblickt man diese unterschiedlichen Verwendungsweisen von *Teilen*, so zeigt sich, dass sich das Objekt des Teilens im Laufe der Zeit verändert. Es bewegt sich vom rein konkret-materiellen (Nahrung, Dinge) über das abstrakt-immaterielle (ideelle Güter) hin zu vollständig inner-subjektiven Gefühlszuständen. Man könnte auch sagen: Das Objekt des Teilens wurde immer intimer und immer weniger objektiv fassbar. Dabei lösen aber die neuen Begriffe des Teilens die älteren keineswegs ab, sondern der Begriff wird immer mehrdeutiger. Um für die weitere Erörterung begriffliche Schärfe zu gewinnen, sei hier im Weiteren unterschieden zwischen drei verschiedenen Weisen des Teilens:

Die erste Weise zielt auf geteilten Besitzstand ab. Sie hat dinglich-materielle Güter zum Objekt, sie basiert auf deren Zerteilung und anschließender Verteilung der Teilstücke, und sie funktioniert als Nullsummenspiel. Diese Weise erzeugt soziale Beziehungen.

Die zweite Weise zielt auf geteilte Gemeinschaft ab. Ihr Gegenstand sind ideelle Güter, welche als Begründung für Gemeinschaftserleben fungieren. Diese Güter sind nicht in der ersten, auf geteilten Besitzstand abzielenden Weise des Teilens teilbar. Das auf geteilte Gemeinschaft abzielende Teilen setzt bereits existierende soziale Beziehungen voraus und stabilisiert sie.

Die dritte Weise hat (mit)geteilte innere Zustände zum Gegenstand. Diese Weise des Teilens basiert auf Kommunikation, es ist im Grunde ein Akt der Informationsübertragung. Die Benennung eines solchen Kommunikationsaktes als Teilen betont und intensiviert die durch den Akt evozierte besondere emotionale Nähe und Intimität zwischen den beteiligten Personen. Im Unterschied zur vorhergehenden Weise setzt dieses Teilen hier keine schon existierende Gemeinschaft voraus (jedenfalls nicht zwingend), sondern stiftet sie erst. Diese Weise des Teilens hat also mit der ersten Weise gemein, dass sie soziale Beziehungen erzeugt, unterscheidet sich aber von ihr, insofern das geteilte Gut (z.B. Gefühle) nicht zer- und verteilbar ist.

Diese dreifache Unterscheidung hat wohlgerne die Funktion eines heuristischen Instruments, sie gestattet jeweils spezifische Perspektivierungen. Denn wie zu zeigen sein wird, sind in aktuellen Praktiken des Teilens manchmal alle drei Weisen gleichzeitig am Werk, was bemerkenswert ist, weil sie sich hinsichtlich ihrer Bedingungen teilweise gegenseitig ausschließen. Diese aktuellen Praktiken sind ungefähr

14 John: »Some of the Social Logics of Sharing«, S.46 [dt. Übersetzung durch den Verf.].

15 Ebd.; im englischen Wortlaut: »[...] central to the formation and maintenance of intimate relations in contemporary western society«.

seit dem Jahr 2005 unter den Bedingungen des Web 2.0 zu beobachten. Dort und seitdem ist es nämlich nicht nur so, dass die Weitergabe praktisch jedweden Inhalts (Texte, Klänge, Bilder) als *Teilen* bezeichnet wird, sondern es lässt sich zudem beobachten, dass der Impetus des Teilens auf immer unschärfere Objekte bezogen wird: »If at first the sites asked us to share photos, or Web journals, or thoughts, with time the objects of sharing began to include such vague things as ›your life‹, ›your world‹, and ›your true self.‹«¹⁶

Diese Veränderung ereignet sich in vergleichsweise atemberaubender Geschwindigkeit, nämlich innerhalb weniger Jahre:

For instance, in 2002, the front page of the photo-sharing site Fotolog contained the text, ›Make it easy for friends/family to see what's up with you. Put your latest, greatest digital photos on the Web in a log format.‹ In 2007, though, it introduced the tagline, ›Share your world with the world.‹¹⁷

Und schließlich finden sich ab dieser Zeit auch zunehmend Verwendungsweisen, die ganz darauf verzichten, ein explizites Objekt des Teilens anzugeben. Markige Anweisungen wie »Join! Connect! Share!« verursachen nicht etwa Verwirrung ob des unklaren Auftrags, sondern User*innen verstehen an diesem Punkt offensichtlich die Bedeutung von *Teilen* im neuen Kontext digitaler vernetzter Medien.

Dieser neue Kontext ist dadurch geprägt, dass die Inhalte einerseits sinnlich als (Wahrnehmungs-)Objekte erscheinen, die zunächst nicht anders funktionieren, als es die entsprechenden Objekte auch zuvor in der analogen Welt taten. Texte, Klänge und Bilder erscheinen nach wie vor als genau das: als Texte, Klänge und Bilder. In der Wahrnehmung spielt die technische Grundlage keine Rolle. Was wir sehen, ist beispielsweise ein Bild. Was wir in der Regel nicht wahrnehmen, ist sein Trägermedium. Das war schon immer das Funktionsprinzip von Medien, und für dieses Prinzip ist es einerlei, ob der Träger ein Papier oder ein Bildschirm ist. Texte, Klänge, Bilder sind Wahrnehmungsobjekte, die als solche – in unserer Wahrnehmung – Dingcharakter haben.¹⁸ Andererseits aber funktionieren diese Objekte unter den Bedingungen der Digitalisierung eben doch ganz anders als ihre analogen Pendanten, denn sie können unbegrenzt kopiert und übermittelt werden:

Schließlich hat das Aufkommen der digitalen Medien scheinbar nun wirklich zum Kollaps von Original und Kopie geführt. Denn: Digitale Daten sind auf der basalen Ebene eine Abfolge von Nullen und Einsen,

16 John: »Some of the Social Logics of Sharing«, S. 47.

17 John: »Some of the Social Logics of Sharing«, S. 47; vgl. auch Dijck: »The culture of connectivity: A Critical History of Social Media«, S. 48: »The contextual meanings of ›connectedness‹ and ›sharing‹ thus shifted from interaction *inside* the social network site to interaction with all virtual life *outside* Facebook's territory.« (Herv.i.O.)

18 Vgl. Lobinger: »Was ist ein Bild? Was ist ein Medienbild?«, S. 69.

schreibt man diese Reihenfolge einfach ab bzw. tut dies ein Computer, dann ist die resultierende Datei exakt dasselbe wie die Ursprungsdatei. Hier signalisiert kein Kopierverlust mehr einen Abstand [...] zwischen Original und Kopie, anders als bei analogen Verfahren.¹⁹

Unter digitalen Bedingungen funktionieren Texte, Klänge, Bilder also nicht mehr unbedingt wie dingliche Objekte, sondern sie können auch wie Informationen behandelt werden. Die sich dadurch verändernde Qualität (z.B. ihre veränderte Eigenschaft hinsichtlich ihrer Kopierbarkeit) ist aber sinnlich nicht unbedingt unmittelbar evident: Buchstäblich oberflächlich betrachtet sehen sie noch immer aus wie herkömmliche Objekte, bei denen ein zerlegendes, auf geteilten Besitzstand zielendes Teilen bisher eigentlich ausgeschlossen war. Z.B. ein Fotoabzug auf Papier wird durch Zerlegung in zwei Hälften nicht im hier angesprochenen Sinne geteilt, sondern nur zerstört. Die neue digitale Grundlage gestattet es nun aber, Bilder zu teilen, indem sie als Informationen und damit als Objekte von technischer Kommunikation behandelt werden. Dieser Vorgang bringt aber eine Kopie des Bildes hervor, die wahrnehmungstechnisch erneut Dingcharakter hat. Das bedeutet, dass im Ergebnis sowohl die gebende als auch die empfangene Partei das geteilte Gut in Besitz haben – und zwar jeweils vollständig. Technisch gesehen wurde hier eindeutig kopiert. Nun ist eine Reproduktion bzw. Kopie nach gängiger Auffassung eigentlich weniger wert als das Original.²⁰ Kopieren ist also eher mit Verlust und d.h. negativ assoziiert. Allerdings schaffen es bestimmte digitale und vernetzte Medienangebote, den zugrundeliegenden Akt so zu inszenieren, dass er weniger an das wertmindernde Anfertigen einer Kopie, sondern mehr an den beziehungsstiftenden Akt des Teilens gemahnt. Das gelingt auf Basis der raffinierten Hybridisierung der drei oben differenzierten Weisen des Teilens:

Erstens werden dort Medieninhalte als zu teilende Objekte mit Dingcharakter inszeniert.

Zweitens wird dort (gleichzeitig!) auf die Gemeinschaft stiftende Weise des Teilens von ideellen (nicht im ersten Sinne teilbaren) Gütern abgehoben: Analog zu »einen Raum teilen« können wir andere am Zugang zu bestimmten Bildern, Texten, Klängen teilhaben lassen. Wir nehmen diese anderen dadurch gewissermaßen in eine »Rezeptionsgemeinschaft« auf.

Drittens wird dort die kommunikationsbasierte Verwendungsweise von Teilen, die eigentlich auf der Mitteilung (in technischem Sinne: auf der Übertragung) von inneren Zuständen basiert, auf die hier praktizierte Übertragung von (z.B. digitalen Bild-)Informationen übertragen.

Diese Medienangebote werden (deswegen) *Soziale Medien* genannt.

19 Schröter: »Das Zeitalter der technischen Nicht-Reproduzierbarkeit«, S. 11.

20 Vgl. hierzu ausführlich Schröter: »Das Zeitalter der technischen Nicht-Reproduzierbarkeit«.

Digitalen *Sozialen Medien* gelingt also das Kunststück, die drei oben differenzierten Weisen des Teilens – das (a) zerlegend-distribuierende Teilen, das auf Medieninhalte ursprünglich gar nicht anwendbar war, das (b) auf geteilte Gemeinschaft abzielende Teilen, das sich eigentlich auf ideelle Güter bezieht, sowie (c) das kommunizierende Teilen, das auf Objekte mit Dingcharakter eigentlich gar nicht anwendbar ist – zu integrieren.

Diese Integration führt zu einer besonderen normativen Aufladung, weil Momente aus allen drei Weisen des Teilens wirksam sind. Solches Teilen *erzeugt* soziale Beziehungen und Gemeinschaft, und es *stabilisiert* bereits existierende soziale Beziehungen bzw. Gemeinschaften. Das erklärt die besondere Dynamik, die sich beim Teilen in digitalen vernetzten Medien beobachten lässt.²¹

4. PRAXISFORMEN UND KULTURTECHNIKEN DES TEILENS: VON DER KOLLEKTE ZUM LIKE-BUTTON

Teilen ist (wie Tauschen) eine anthropologische Konstante.²² Praktiken des Teilens finden sich deswegen sowohl in vormodernen wie in spätmodernen, postindustriellen Gesellschaften.²³ Dabei ist Teilen normativ und sozial aufgeladen, weswegen Gesellschaften diesbezügliche Regeln, Handlungsmuster, Rituale, ggf. sogar einschlägige Institutionen u.ä. hervorbringen und kultivieren. Auf der Makroebene können beispielsweise allgemeingültige Gebote Orientierung über den gesellschaftlich gebotenen Umfang des Teilens geben (z.B. den zehnten Teil der Ernte). Auf der Mesoebene können Institutionen samt dazu gehörigen Ritualen geschaffen werden, welche den Akt des Teilens verwalten und organisieren (z.B. Kirchen/Gemeinden und Kollekte). Auf der Mikroebene helfen formalisierte Verhaltensweisen und Zeichen dabei, die auf das Teilen bezogene Interaktion zu vereinfachen und sozial abzusichern (z.B. beobachtet Katriel schon das Teilen von Süßigkeiten zwischen Kindern als »patterned, ritualized, cooperative gesture«²⁴).

Praktiken des Teilens tendieren also auf allen Ebenen zur Formalisierung. Dergestalt formalisiertes Handeln bildet die Grundlage für etwas, das man *Techniken des Teilens* nennen könnte. *Techniken des Teilens* abstrahieren den Akt des Teilens. Dadurch machen Sie Wissen um Verfahrensweisen verfügbar, und diese Verfahrensweisen können dann ggf. in Werkzeuge/Medien überführt werden. Spätestens an diesem Punkt ist Teilen zur Kulturtechnik geronnen, in der formalisierte Handlungen, Werkzeuge, Medien und Kultur einander gegenseitig durchdringen und sich

21 Dazu, inwiefern Unternehmen wie insbesondere Facebook ein erhebliches – man könnte sagen »wirtschaftsdiskurspolitisches« – Interesse an dieser und weiteren Bedeutungsverschiebungen von *Sharing* hatte, siehe Dijck: »The culture of connectivity: A Critical History of Social Media«, S.48: »Changing the meaning of sharing turns out to be vital to altering legal rulings concerning privacy and to accepting new forms of monetization.«

22 Vgl. Lehmann/Ebert: Vorwort, o.S.

23 Ebd.

24 Katriel: »Bexibùdim!«: Ritualized Sharing among Israeli Children«, S.307.

gemeinsam einschreiben. Auf Basis solcher Kulturtechniken kann Teilen dann potentiell praktiziert werden, ohne sämtliche Verfahren, Regeln, ja nicht einmal die geltenden Normen persönlich verinnerlicht zu haben, denn:

[...] Medien und Dinge liefern Regeln ihres Vollzugs mit. Diese ›dinglichen‹ Handlungsanleitungen kommen wiederum aus einer Sphäre, die der Handelnde selbst nicht beherrscht. Sie steuern Abläufe unabhängig von der individuellen Person des Ausführenden, was ihre Wiederholbarkeit ausmacht – an anderen Orten, zu anderen Gelegenheiten, von verschiedenen Personen. Getragen werden diese Handlungen von einem bestimmten Handlungswissen. Dieses kann an andere weitergegeben werden, es ist erlernbar. Wiederholbarkeit und Erlernbarkeit gehören zu den zentralen Erkennungszeichen für Kulturtechniken.²⁵

Ein außerordentlich erfolgreiches Beispiel für solch eine »dingliche Handlungsanleitung« hat Facebook im Jahr 2009 mit dem Like-Button eingeführt. Hiermit ist es den Facebook-Macher*innen gelungen, Akte des Kommunizierens, des Teilens, des Kommentierens, des Aufforderns wie auch des Bedankens (und vermutlich noch viel mehr) in einem einzigen Element »fast wie einen Aphorismus zu verdichten«²⁶. Zwar ist der Like-Button nicht direkt darauf ausgelegt, zu *teilen*, aber seine Funktionalität war von Anfang an orientiert an einer von Facebook mit Nachdruck betriebenen exzessiven Kultur des Teilens.²⁷ So schließt der Kommentar, mit dem Facebook den Like-Button 2009 offiziell eingeführt hat, mit dem Satz:

Your friends, and their photos, notes, statuses and more are what make Facebook great. When your friends share something great, let them know you like it.²⁸

5. SPIEL UND TEILEN

Spiel bzw. Spielen ist einer der oben angesprochenen »kooperative[n] oder kollaborative[n] Prozesse«, die Teilen als Grundoperation voraussetzen. Gemeinsames Spielen setzt Konsens über das Wesen des Geschehens voraus (»this is play«²⁹), und in der auf dieser Basis etablierten Spielgemeinschaft werden dann abstrakt Zeit und Regeln sowie konkret Spielmaterialien temporär geteilt. Die Herstellung dieses

25 Vismann: »Kulturtechniken und Souveränität«, S. 175.

26 Jaekel: »Die Macht der digitalen Plattformen«, S. 175.

27 Bereits 2006 hatte Facebook den *share button* eingeführt. Aber es war erst der *like button*, mit dem ab 2009 so große Reichweite generiert wurde, dass die hier diskutierten Effekte eintraten. Ausführlicher zur (Vor-)Geschichte von *social buttons* siehe Gerlitz/Helmond: »The Like Economy: Social Buttons and the Data-Intensive Web«.

28 Facebook: »I Like This«, o.S.

29 Bateson: »A Theory of Play and Fantasy«, S. 179.

Konsenses kann unmittelbar metakommunikativ funktionieren³⁰, sie kann aber auch durch kulturell etablierte Rahmungstechniken zustande kommen. Die buchstäblichste Form solcher Rahmungstechniken ist wohl durch standardisierte Spielfeldmarkierungen (z.B. eines Fußballplatzes) gegeben. Diese markieren einen Raum, der einerseits geteilt, um dessen Besetzung aber andererseits auch oft spielerisch gerungen wird. Im Verhältnis zu diesem geteilten Raum sind die Spieler*innen dann einander »verbunden in einem Geist von Feindschaft und Gemeinschaft zugleich«³¹. Im Grunde erfüllt fast jedes normierte Spielmaterial eine vergleichbare Funktion. Spielmaterialien (Karten, Würfel, Bretter; vgl. Clüver im gleichen Band) haben gewissermaßen die Affordanz, temporär geteilt zu werden, und Spiel ist dann der Fall, wenn diesem Aufforderungscharakter nachgegeben wird und entsprechendes Teilen stattfindet.³² Spielmaterialien sind also Elemente von Kulturtechnik im Sinne der obigen Ausführungen. Nun ist die Feststellung, dass Spielmaterialien Elemente von Kulturtechnik seien, an sich ein Gemeinplatz. An dieser Stelle hier trifft es aber nicht nur in solch allgemeinem, sondern darüber hinaus auch in sehr speziellem Sinne zu: Es geht hier um dingliche Artefakte, deren *agency* in der Herstellung von (Spiel-)Gemeinschaft *durch Teilen* besteht. Ein Spielmaterial wie z.B. ein Würfel steht zunächst (zurecht) als Werkzeug für Zufallsgenerierung im Verdacht, Element einer Kulturtechnik des Spielens zu sein. Darüber hinaus wandert der Würfel für die Dauer des Spiels aber beständig von einer Spieler*in zur anderen. Er kann also auch als Element einer (spiel-)spezifischen Kulturtechnik des Teilens begriffen werden – eines Teilens, das als konstitutives Moment für die Etablierung von (Gesellschafts-)Spiel fungiert.

Allerdings beruhen Spiele typischerweise nicht nur auf Gemeinschaft, sondern balancieren Gemeinschaft kunstvoll mit Konkurrenz aus. Auch in diesem Feld kann Teilen fruchtbar gemacht werden. Denn vordergründig betrachtet scheint Teilen (wie auch Schenken) zwar rein altruistischer Natur zu sein, insofern damit ein Akt des Überlassens ohne direkte Gegenleistung bezeichnet wird. Allerdings leitet z.B. Huizinga »die agonale Grundlage des Kulturlebens in archaischen Gemeinschaften«³³ ausgerechnet anhand von Schenkungsgebräuchen her. Beschenkt-Werden setzt demgemäß die beschenkte Partei in die Pflicht, ein Gegengeschenk zu erbringen. (Es sei hier auch nochmal erinnert an oben zitierten Firth: »the obligation to

30 Ebd.

31 Huizinga: »Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel«, S.71.

32 Damit soll nicht gesagt sein, dass Spiel ausschließlich in Gemeinschaft der Fall sein könne. Natürlich gibt es Ausprägungen von Spiel, die ganz ohne Gemeinschaft funktionieren (z.B. all das, was Caillois unter *ilinx* zusammenfasst), nur geht es im vorliegenden Text um die Funktion und kulturelle Überformung des Teilens als einem potentiellen Moment von Spiel. Deswegen werden hier nur solche Ausprägungen von Spiel erörtert, bei denen dieses Moment relevant ist.

33 Huizinga: »Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel«, S.70.

repay«³⁴.) Dieses Gegengeschenk muss dem vorhergehenden mindestens gleich-, in den von Huizinga beschriebenen Kontexten sogar höherwertig sein. Dann entsteht eine Dynamik, in der sich alles »um das Gewinnen, das Überlegen sein, um Ruhm, Prestige und nicht zuletzt Revanche«³⁵ dreht. Der scheinbar altruistische Akt des Schenkens konstituiert damit ein dialektisches Beziehungsgeflecht und ein entsprechendes Handlungsgefüge, in dem beide Parteien einander in der oben schon einmal zitierten Weise »verbunden in einem Geist von Feindschaft und Gemeinschaft zugleich«³⁶ sind. Wenn auch in weniger scharfer Form ist dieses janusgesichtig beziehungsstiftende Moment nicht nur jedem Akt des Schenkens inne, sondern es betrifft auch das Teilen – eindeutig jedenfalls, sofern es um das Teilen materieller Güter geht. Insofern aber – wie oben gezeigt wurde – unter den Bedingungen digitaler vernetzter Medien die Grenzen zwischen materiellen Gütern und Kommunikation verschwimmen, können solche Mechanismen auch beim Teilen von (digitalen Medien-)Inhalten wirksam werden. Im Kontext von Computerspielkultur geschieht das z.B., wenn Spielmitschnitte oder auch Achievements mit Freunden virtuell geteilt werden. Entsprechend den oben hergeleiteten Logiken erzeugt und stabilisiert solch ein Akt des Teilens nicht nur rein harmonische soziale Beziehungen, sondern er fordert gewissermaßen auch eine Antwort heraus – und zwar eine Antwort, die das ursprüngliche Material in passender Weise übertrumpft. Es entsteht ein von »Feindschaft und Gemeinschaft«³⁷ zugleich geprägter Wettkampf – ein *second game*³⁸ oder *Metagame*³⁹ – um das Teilen von Zeugnissen immer größerer (Spiel-)Leistungen.⁴⁰

6. VOM TEILEN ALS KOMPLEXER HANDLUNG ZUM KNOPF-DRÜCKEN: SONYS SHARE-BUTTON

Die Zurschaustellung von Spieleleistungszeugnissen hat mit Pokalen, Medaillen, Urkunden, Punktesystemen und Highscorelisten etc. eine lange, weit über das digitale Zeitalter hinausreichende Geschichte⁴¹. Insbesondere der Publisher *Activision* übertrug solche Praktiken schon in den frühen 1980er Jahren auch auf digitale

34 Firth: »Symbols: Public and Private«, S.395ff. Firth bezieht sich dabei auf Mauss: »The Gift. The form and reason for exchange in archaic societies«.

35 Huizinga: »Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel«, S.71.

36 Ebd.

37 Ebd.

38 Jakobsson: »The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices«, o.S.

39 Salen/Zimmerman: »Rules of Play«, S.483.

40 Vgl. Gläser/Schmer-Reinhard: »You Made Your Point: Achievements als Medien medialer Selbstreflexivität«, S. 311ff.

41 Z.B. im Sport oder bei Flipperautomaten, vgl. Medler: »Generations of Game Analytics, Achievements and High Scores«, S.178f.

Spiele: Spieler*innen wurden dazu angehalten, bei bestimmten Punkteständen Fotos vom Bildschirm (damals noch: Fernseher) zu erstellen und an den Firmensitz zu senden. Einige Wochen später erhielten sie dann vom Publisher per Post einen auf das jeweilige Spiel und die jeweilige Leistung zugeschnittenen Aufnäher (Abb. 2).



Abbildung 2: Aufnäher, der für 10.000 Punkte im Spiel ›Chopper Command‹ verliehen wurde.

Zudem war diesen Postsendungen immer ein Brief beigelegt (Abb. 3). Dort wurde in der Regel zunächst auf die jeweils im Spiel erbrachte Leistung Bezug genommen. Im nächsten Absatz wurde über die Aufnahme in die sogenannte »club list« informiert. Das bedeutete den künftigen Erhalt von Werbematerialien sowie eines vierteljährlich erscheinenden (papierenen) Newsletters. Dieser Newsletter sollte – so die Ankündigung im Brief – Teilhabe an den Spieleerfahrungen anderer Computerspieler ermöglichen: »[...] you can read about the experiences of our other video game fans around the country«. Der dann folgende Absatz schließlich führte gewissermaßen buchstäblich zum hiesigen Thema, denn hier wurde der Spieler*in explizit dafür gedankt, dass sie Ihre Leistungen mit dem Publisher *teilte*: »Thank you for writing to share your accomplishment with us«. Der Absatz endete in der Regel mit einer Ermutigung, auch zukünftig und auch in anderen Spielen nach weiterer Teilhabe zu streben – und zwar wieder per Briefpost.



Dear CHOPPER COMMAND Pilot:

Congratulations! Your impressive score of 10,000 or more points on the Cadet level shows courage and determination. Activision is honored to bestow the rank of "COMMANDO" on you and your insignia is enclosed.

We have added your name to our club list and will keep you informed on new Activision game cartridges as they become available. You will also be receiving the quarterly Activision Newsletter so that you can read about the experiences of our other video game fans around the country.

Thank you for writing to share your accomplishments with us. We hope you will try for membership in our other clubs and that you will write and tell us about your experiences with our other video games.

Yours truly,



Jan Marsella
Membership Recruiter

JM
Enclosure

P.S. Please read enclosed Heat Seal Instructions carefully. Children should not attempt to heat seal the patch to clothing. Improper use of an iron (or related appliance) may result in damage to clothing or bodily harm. The patch may also be sewn to fabrics.

Mailing Address: Drawer No. 7287 Mountain View, CA 94042 (800) 227-9757 (415) 960-0410

Abbildung 3: Dem Aufnäher beigelegter Brief von »Activision«

Activision markierte mit seinen Stoff-Aufnähern eine besonders ambitionierte Ausprägung eines Prinzips, das in verschiedenen Ausprägungen in den 1980er und 1990er Jahren recht verbreitet war. Zum Beispiel konnten Nintendo-Spieler*innen Anfang der 1990er Jahre bei hohen Punkteständen nach demselben Prinzip (Bildschirmfoto per Post einsenden) eine Veröffentlichung ihres Namens in der Highscore-Liste im Nintendo-PR-Magazin *Club Nintendo* erwirken.

Mit der massenwirksamen Verbreitung des Internet entstanden gegen Ende der 1990er Jahre diverse Highscore-Websites, die dieselbe Funktion erfüllten – allerdings schon unter teilweise leichteren Bedingungen, weil Screenshot-Erstellung auf dem PC möglich wurde und Uploads oder E-Mail die Briefpost ersetzten.

In all diesen Fällen fungierte eine dritte Instanz (der Publisher, ein Magazin, eine Website) als Mittler zwischen den Spieler*innen. Die Spieler*innen konnten nicht unmittelbar »teilend« zueinander in Beziehung treten, sondern sie mussten mit der Mittlerinstanz interagieren, damit diese das zu teilende Gut anschließend weiterverteilte. Dieser Mittelbarkeit konnte nur durch emphatische Inszenierung entgegengewirkt werden. Deswegen arbeitete Activision in seinen Briefen mit direkten Ansprachen und versuchte, Gemeinschaftserleben quasi diskursiv zu evokieren. Auch Magazine wie das oben genannte *Club Nintendo* arbeiteten mit diesen Strategien und enthielten zudem typischerweise Rubriken, in denen Selbstdarstellungen von Spieler*innen und Interaktion zwischen Redaktion und Spieler*innen ausgestellt wurden (Abb. 4). Die Aufnäher von Activision waren in diesem Kontext ein kluger Trick, um Spieler*innen die Möglichkeit zu geben, eben nicht nur mittelbar durch Erwähnung in einem Magazin oder ähnlichem, sondern auch physisch und direkt im eigenen Freundesumfeld besondere Spielleistungen zu bezeugen.

In heutigen Gaming-Plattformen sind entsprechende Funktionen standardisiert integriert worden. Moderne Achievementsysteme detektieren automatisch die geforderten Leistungen, sie verleihen dann automatisch die entsprechenden – nunmehr nur virtuellen – Auszeichnungen und sie ermöglichen per social-web-Funktionen auch automatisch die Übermittlung dieser (und weiterer) Leistungen an (z.B. per Freundesliste) verbundene Spieler*innen. Die früher noch zwischen die verschiedenen Spieler*innen zwischengeschaltete Vermittlerinstanz fällt damit in der Wahrnehmung der Benutzer*innen tendenziell weg, so dass ein Eindruck von unmittelbarem Austausch entsteht. Man kommuniziert nicht mehr mit dem Publisher oder einem Magazin (welche gegebenenfalls im Folgeschritt als Distributoren fungieren), sondern man interagiert – jedenfalls im Erleben – unmittelbar mit anderen Spieler*innen. Das bedeutet konkret: Man teilt seine Erfahrungen nicht mehr mit einer abstrakten Instanz, sondern man teilt *direkt* mit seinen Freunden.

Die Automation führt dazu, dass das Erstellen von Screenshots nicht mehr notwendig ist, jedenfalls nicht als Beweis für Spielleistungen. Nichtsdestotrotz erfüllen Screenshots – und ebenso Videomitschnitte – nach wie vor im hier diskutierten Sinne sinnvolle Funktionen. Während nämlich Achievements und ähnliche Einheiten nur mittelbar über das tatsächliche Spieler*innenhandeln informieren, eröffnen Screenshots und noch viel mehr Videomitschnitte die Möglichkeit, Außenstehende sehr viel unmittelbarer am eigenen Spielhandeln teilhaben zu lassen. Bis vor kurzem wurde das vor allem über Videoplattformen wie Youtube umgesetzt, was aber wieder technisch verhältnismäßig aufwendige Zwischenschritte notwendig machte. In die neuesten Konsolengenerationen wurden auch diese Funktionalitäten zunehmend integriert.



Abbildung 4: Auszug aus dem Nintendo-PR-Magazin ›Club Nintendo‹

Im Sinne des in Kapitel 4 hergeleiteten Begriffes von Techniken des Teilens lässt sich also zusammenfassend feststellen, dass im Bereich des Gamings *Teilen* zu einer spezifischen Kulturtechnik geronnen ist: Es haben sich Verfahrensweisen, Werkzeuge und Medien etabliert, mit denen Handlungen praktiziert werden können, die mit *Teilen* assoziiert sind. Die anfangs dabei entstandenen Verfahrensweisen waren noch stark räumlich und zeitlich zergliedert und mussten zudem auf externe Werkzeuge (Fotoapparat, Briefpost, Aufnäher) zurückgreifen. Diese externen Werkzeuge wurden im Laufe der Zeit aber zunehmend vereinheitlicht und technisch integriert, so dass *Teilen* in Gamingkontexten mittlerweile eine relativ klar definierte Handlungsoption ist, die zunehmend Gestaltcharakter angenommen hat. Es lässt sich zudem zusammenfassend feststellen, dass die auf diese Weise evozierten gamingspezifischen Formen des Teilens auf einer ambivalenten Verschränkung von Konkurrieren/Wetteifern mit Teilhabe beruhen. Die emphatische Akzentuierung dieses Gesamtgeschehens *als Teilen* hat dabei das Potential, das agonale (und damit potentiell normativ problematische) Moment dieses Handelns gewissermaßen positiv zu maskieren, weswegen die Betreiber von Gamingplattformen genau diese Politik auch weiter vorantreiben.

Mit dem im Jahr 2013 zusammen mit der PS4 auf den Markt gekommenen DualShock 4-Controller hat diese Politik schließlich einen (vor dem Hintergrund der eingangs in diesem Text entfalteten Überlegungen nachgerade logisch erscheinenden) nächsten Schritt getan: Der DualShock 4-Controller besitzt einen eigenen Druckknopf, welcher mit »Teilen« beschriftet ist (Abb. 1). In diesem Button sind sämtliche hier zuvor referierten Varianten metaspieleischer Handelns – die Erstellung von Screenshots und Videomitschnitten, die Proliferation dieser Screenshots und Videomitschnitte, die damit verbundene Herstellung und Pflege sozialer Beziehungen, die Eröffnung und/oder Annahme von Metagame-basiertem Wettkampf – zu einem einzigen Interfaceelement geronnen. Während man Teilen früher praktizieren musste, wird es jetzt (überspitzt formuliert) nur noch per Knopfdruck ausgelöst. Der Share-Button ist eine dingliche Handlungsanleitung, und die damit ausgelösten Abläufe funktionieren weitestgehend unabhängig von der individuellen Person des Ausführenden. Dass das überhaupt möglich ist, verdankt sich einer Entwicklung, die mindestens in den 1980er Jahren ihren Anfang genommen hat und die seitdem von einer Bewegung hin zur Vereinheitlichung und Integration geprägt ist und die zudem flankiert war von äquivalenten Entwicklungen in nicht explizit spielerischen Bereichen, insbesondere in sozialen Netzwerken. Dabei war die Entwicklung im Bereich des Gamings offensichtlich doch so spezifisch, dass jetzt beim Vorhandensein eines entsprechenden Buttons unmittelbar klar ist, was hier wie mit wem geteilt werden kann oder soll. Teilen bezeichnet in Gaming-Kontexten offensichtlich eine ganz bestimmte Form und Praxis, welche über drei Jahrzehnte in mehreren Schritten vereinheitlicht und zusammengefasst wurde – bis sie schließlich tatsächlich in einen einzigen Button gegossen werden konnte.

LITERATUR

- Bateson, Gregory: »A Theory of Play and Fantasy«, in: ders.: *Steps to an Ecology of Mind* [1955], New York 1972, S. 177–193.
- Caillois, Roger: »Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch«, Frankfurt a.M. u.a. 1982.
- Dijck, José van: »The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media«, New York, NY, 2013.
- Facebook: »I Like This«. Blogbeitrag vom 09.02.2009: <https://www.facebook.com/notes/facebook/i-like-this/53024537130>, 17.09.2019.
- Firth, Raymond: »Symbols: Public and Private«, London 1973.
- Gerlitz, Carolin/Helmond, Anne: »The Like Economy: Social Buttons and the Data-Intensive Web«, in: *New Media & Society*, Jg. 15, Nr. 8, 2013, S. 1348–1365, DOI: 10.1177/1461444812472322.
- Gläser, Tobias/Schemer-Reinhard, Timo: »You Made Your Point: Achievements als Medien medialer Selbstreflexivität«, in: Hensel, Thomas u.a. (Hrsg.): »The cake

- is a lie.« Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von PORTAL, Münster 2015, S.311–322.
- Huizinga, Johan: »Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel« [1938], Reinbek 2009.
- Jaekel, Michael: »Die Macht der digitalen Plattformen«, Wiesbaden 2017, DOI: 10.1007/978-3-658-19178-8.
- Jakobsson, Mikael: »The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices«, in: Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, Jg. 11, Nr. 1, 2011, <http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>, 17.9.2019.
- John, Nicholas A.: »Some of the Social Logics of Sharing«, in: Sützl, Wolfgang u.a. (Hrsg.): Medien – Wissen – Bildung: Kulturen und Ethiken des Teilens, Innsbruck 2012, S. 45–56.
- John, Nicholas A.: »The Age of Sharing«, Cambridge UK 2017.
- Katriel, Tamar: »Bexibùdim!«: Ritualized Sharing among Israeli Children«, in: Language in Society, Jg. 16, Nr. 3, 1987, S. 305–320, DOI: 10.1017/S004740450012409.
- Lehmann, Klaus-Dieter/Ebert, Johannes: »Vorwort«, in: Blaumer, Nikolai u.a. (Hrsg.): Teilen und Tauschen, Frankfurt a.M. 2017, o.S.
- Lobinger, Katharina: »Was ist ein Bild? Was ist ein Medienbild?«, Wiesbaden 2012, DOI: 10.1007/978-3-531-93480-8_4.
- Mauss, Marcel: »The Gift. The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies«, London 1954.
- Medler, Ben: »Generations of Game Analytics, Achievements and High Scores«, in: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 2009, Jg. 3, Nr. 2, S. 177–194, <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-4>.
- Schröter, Jens: »Das Zeitalter der technischen Nicht-Reproduzierbarkeit«, in: Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Jg. 10, Nr. 1, 2010, S. 9–36, DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/586>.
- Unger, Alexander: »Die Kultur des Teilens im digitalen Zeitalter«, in: Sützl, Wolfgang u.a. (Hrsg.): Medien – Wissen – Bildung: Kulturen und Ethiken des Teilens, Innsbruck 2012, S. 131–146, <https://books.openedition.org/iup/1483>, 09.09.2019.
- Vismann, Cornelia: »Kulturtechniken und Souveränität«, in: ZMK Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung, Jg. 1, Nr. 1, 2010, DOI: 10.28937/1000106307, S.171–181.

TIMO SCHEMER-REINHARD

ABBILDUNGEN:

Abb. 1: eigene Montage aus einem Bild von PlayStation Europe (<https://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/11306035763>, 06.02.2020, mit eigenem Screenshot von Social-Buttons.

Abb. 2: <https://atarinerds.tumblr.com/page/3>, 27.01.2020.

Abb. 3: <https://www.quora.com/What-were-the-first-video-games-to-feature-an-achievement-system>, 27.01.2020.

Abb. 4: Nintendo-Magazin. 1990, H. 3, S.22.