

Alexandra Müller (Gießen)

## Ludifizierung von Arbeit

### Die Darstellung des Büros im Videospiel

Arbeit und Spiel fungieren im allgemeinen Sprachgebrauch als Gegensätze. Spielen wird im Kontext dieser Oppositionsbeziehung als autotelische Handlung, also als eine freiwillige Beschäftigung mit unproduktivem Charakter, definiert, die primär der Freude oder Entspannung dient.<sup>1</sup> Arbeiten hingegen wird als zweckorientierte Tätigkeit gefasst, die mit Ernsthaftigkeit und Mühsal assoziiert wird. In einer sich verändernden Arbeitswelt lösen sich diese binären Zuordnungen, sofern sie in dieser Schärfe überhaupt jemals bestanden haben,<sup>2</sup> jedoch zunehmend auf. Arbeit und Spiel verschränken sich, sie bilden Hybridformen aus, bei denen sich Verschiebungen von Spielenden zu Arbeitenden und umgekehrt beobachten lassen. Die Etablierung der Spieleindustrie als Wirtschaftszweig oder die Professionalisierung des Wettkampfsports bringen beispielsweise Formen des *Play-as-Work* hervor:<sup>3</sup> „Sämtliche Tätigkeiten mit einer unterstellten Wirkabsicht können demnach als Arbeit begriffen werden. Daher können auch aus traditionellen Gründen oder aus Unterhaltungs- und Zerstreuungsgründen ausgeführte Tätigkeiten nunmehr als Arbeit verstanden werden, wenn ihnen eine

---

<sup>1</sup> Caillois beispielsweise fasst das Spielen als „eine unproduktive Betätigung, die weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element erschafft und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels“. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Stuttgart: Schwab 1960, S. 16. Vgl. zum Begriff der autotelischen Tätigkeit auch: Bernard H. Suits: „x is playing if and only if x has made a temporary reallocation to autotelic activities of resources primarily committed to instrumental activities“. Aus: *Words on Play*. In: *Journal of the Philosophy of Sport*, Bd. 4 (1977), S. 117-131, hier S. 124; vgl. weiterführend auch: Mihaly Csikszentmihalyi: *Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile: Im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta 1985.

<sup>2</sup> Vgl. hierzu: Phillips Stevens Jr.: „Play and Work: A False Dichotomy“. In: *Association for the Anthropological Study of Play Newsletter*, Bd. 5/2 (1978), S. 17-22; Miguel Sicart: *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press 2017.

<sup>3</sup> Vgl. hierzu z.B.: Daniel Pargman/Daniel Svensson: „Play as Work: On the Sportification of Computer Games“. In: *Digital Culture & Society*, Bd. 5/2 (2019), S. 15-40.

Wirkabsicht unterstellt werden kann.“<sup>4</sup> Zudem werden in Arbeitsbereichen der postfordistischen Wissensökonomie ludische Elemente wie Kreativität, Improvisation oder Risikobereitschaft in einer Abwendung von der normierten Rationalisierung von Arbeit des Taylorismus aufgewertet und spielhaftes Arbeiten ohne kodifizierte Regeln (wieder) als Mittel wirtschaftlicher Produktivität erkannt.

Seit den 1990er Jahren lassen sich ferner Tendenzen einer zunehmenden Entgrenzung und Subjektivierung von Erwerbstätigkeit ausmachen; hierbei wird die mit der Industrialisierung entstandene Trennung von Arbeit und Leben abgeschwächt und das Konzept Arbeit neu definiert, denn diese wird nun nicht mehr vornehmlich negativ als Plage oder göttlicher Strafe gerahmt, sondern positiv als Mittel der Selbstverwirklichung konnotiert. Arbeit soll infolgedessen spielend von der Hand gehen und Vergnügen bereiten. Auf diese Weise wird eine *work-as-play*-Mentalität erzeugt, die die Differenz von Ernst und Spiel in der Betrachtungsweise der Handlung festmacht: Es hängt vom Ausführenden ab, ob eine Tätigkeit als Spiel oder als Arbeit klassifiziert wird. So kann letztlich jede Aktivität einfach zum Spiel erklärt werden. Unterstützt wird diese Herangehensweise arbeitgeberseitig etwa durch Gamifizierungsansätze, die durch die Kopplung von Spielerfahrungen an Arbeitstätigkeiten zum Beispiel als Methode der Motivations- und Produktivitätssteigerung, der Unternehmensbindung oder der Systemoptimierung dienen sollen.<sup>5</sup>

Im Fokus dieses Artikels soll jedoch eine andere Form der Hybridisierung von Arbeit und Spiel stehen: die Repräsentation von Büroarbeit im Computerspiel. Bereits Kinderspielsachen nehmen Bezug auf die Themenwelt Büro; es gibt beispielsweise Spielsets von bekannten Marken wie Playmobil, Barbie oder Duplo, die das „Nachspielen spannender Arbeitstage im Büro [...] für fantasievolle Kinder“<sup>6</sup> ermöglichen sollen. In den

---

<sup>4</sup> Vgl. z.B. Stefan Meißner: „Arbeit und Spiel – mit Technik neu bestimmt“. In: Alexander Friedrich, Petra Gehring, Christoph Hubig, Andreas Kaminski, Alfred Nordmann (Hg.): *Arbeit und Spiel. Jahrbuch Technikphilosophie 2018*. Baden-Baden: Nomos 2018, S. 19-32, S. 27.

<sup>5</sup> „Gamification is the use of game elements in non-game contexts.“ Sebastian Deterding/Miguel Sicart/Lennart Nacke/Kenton O’Hara/Dan Dixon: „Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts“. In: *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (2011), S. 2425-2428; Weiterführend: Steffen P. Walz/Sebastian Deterding (Hg.): *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2014. Vgl. kritisch zum Konzept der Gamifizierung auch: Jennifer DeWinter/Carly A. Kocurek/Randall Nichols: „Taylorism 2.0. Gamification, Scientific Management and the Capitalist Appropriation of Play“. In: *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Bd. 6/2 (2014), S. 109-127;

<sup>6</sup> Vgl. den Werbetext zum Playmobil-Set „Büroeinrichtung“: <https://www.playmobil.de/bueroeinrichtung/1028.html> [letzter Zugriff: 01.10.2023]. Dieses

1960er Jahren vermarktet ein amerikanischer Spielzeughersteller Bürobedarf – selbstverständlich noch strikt nach Geschlechtern getrennt – als Spielsets für das Manager- bzw. Sekretärinnen-Training des Nachwuchses: „The ‚Junior Executive‘ gives Junior replica of everything on Dad’s desk, for his pre-executive training. There are the plastic name-plate, lettering for it, a desk blotter, pencils, ballpens, pen-holder, perpetual calendar... and – of course – the indispensable credit card.“<sup>7</sup> Auf diese Weise kann frühzeitig im Spiel, so das Versprechen der Werbung, Arbeitsethos eingeübt werden. Das Set für die Mädchen verfügt, denn die Frau übernimmt im Büro vor allem eine dekorative Funktion, zusätzlich über Bürste, Make-up und Parfüm.

In der Nachkriegszeit wurden in den USA entsprechend auch Schreibmaschinen als Kinderspielzeug beworben:

Typewriters were depicted as being just as desirable to children as a brand new toy. In an advertisement for Smith-Corona typewriters [...], a school-aged boy is shown pressed up against a glass shop window, looking at several colorful typewriters on display. The Royal Typewriter Company went so far as to manufacture a typewriter intended just for children. [...] Children’s typewriters and office toys merged work and play (leisure), introducing middle-class baby boomers to future practices that fit work-life mantras such as „finding pleasure in your work,“ or „do what you love“ that now typify the postindustrial economy.<sup>8</sup>

Auf den neuesten Stand wurde das Junior Executive-Modell 2021 gebracht. Während der Corona-Pandemie kamen verschiedene Homeoffice-Sets für Kinder ab 3 Jahren auf den Markt, die nun Spielzeugversionen eines Kaffee-Bechers-to-Go, eines Head-Sets, eines Laptops mit anheftbaren Schaubildern, die Tabellen und Kurvendiagramme zeigen, sowie eines Smartphones beinhalten. Es gibt sogar einen als Büroparzelle gestalteten Aktivitätstisch für Babies, bei dem sich anstelle der typischerweise verwendeten Tier-Soundeffekt, Businessphrasen abspielen lassen.<sup>9</sup> Die Werbetexte für die Produkte rufen

---

verfügt neben Einrichtungsgegenständen (Schreibtische, Computer, Telefone und Mülleimer) auch über Zubehör wie Flipcharts, Blumentopf, Kaffeemaschine und Leitzordner. Die Werbung verspricht weiter: „Im Regal können Ordner und Fachliteratur aufbewahrt werden und auf der Flipchart werden die aktuellen Verkaufszahlen notiert und besprochen. Zum Durchatmen gibt es zwischendurch eine leckere Tasse Kaffee aus der Kaffeemaschine. So macht die Büroarbeit Spaß!“<sup>7</sup> Vgl. den Werbetext der Firma Eberhard Faber Toy and Game Company, Inc. zum „Play-Office Sets for Ages 7-12“ (1960). Zitiert aus: Julie Berebitsky: *Sex and the Office: A History of Gender, Power, and Desire*. New Haven: Yale University Press 2012, S. 184.

<sup>8</sup> Elizabeth Patton: „Where Does Work Belong? Home-Based Work and Communication Technology within the American Middle-Class Postwar Home“. In: *Technology and Culture*, Bd. 60/2 (2019), S. 523-552, S. 544.

<sup>9</sup> Die Werbung erklärt das Spielen hier zur Arbeit: „Hold their calls because your little CEO will have so much to do in the Fisher-Price® 2-in-1 Like a Boss™ Activity Center. [...] Let’s get down to business [...]. Get on the 1-2-3-4-5 grind as this level prompts little bosses to count along, sort shapes & explore the activities around them!“ Siehe hierzu den Werbetext für das Produkt

Vorstellungen von ludifizierter Arbeit auf, da die Arbeitsprozesse des Büros als spaßig gerahmt werden: „Get ready for a busy day at work. Take a sip, call your client, text your buddy, type a plan, calculate the totals ... have fun!“<sup>10</sup> Kindliches Spielen wird so auf ein funktionales Als-ob-Spielen beschränkt, das über die Nachahmung der Eltern an die Arbeitswelt heranführt und gesellschaftliche Regeln einübt. Während das Imitieren von Erwerbsarbeit einen wesentlichen Teil pädagogischen Spielens ausmacht – in der Kinderküche können Mahlzeiten zubereitet werden, dank des Inhalts des Kinder-Arztkoffers können Verbände angelegt und Spritzen verabreicht werden und im Kaufmannsladen werden Lebensmittel verkauft –, handelt es sich hierbei zumeist um Handlungen, deren realweltliche Auswirkungen die Kinder nachvollziehen können: Kochen hilft gegen Hunger, Pflaster bekämpfen Schmerzen, Geld kann gegen Waren eingetauscht werden. Das Simulieren von Bürotätigkeiten – das Drücken von Tasten auf dem Laptop, das Kaffeetrinken, das Anfertigen von Kalkulationen oder das Anrufen von Klienten – bleibt für das Kind hingegen ohne inhaltliche Bedeutung. Es werden Bewegungen nachgeahmt, ohne dass ein wirkliches Bewusstsein über das Ergebnis der Als-ob-Handlungen entsteht. Auch Möglichkeiten der imaginativen Auseinandersetzung oder des Symbolspiels mit dem Büroequipment scheinen begrenzt zu sein:

Once upon a time, children might pretend to be an astronaut or a superhero before the educational system disabused them of all their dreams. Now [...] a toy inspired by the Covid-19 remote-work boom, which has converted so many homes into offices and schools, will teach them to just skip ahead and start fantasizing about a soul-draining life of Slack banter and Zoom meetings.<sup>11</sup>

Im Kontext von Gamifizierungsstrategien können sogar Spiel-figuren aus dem Kinderzimmer Einzug ins Büro halten, etwa um Präsentationen aufzupeppen, Geschäftsprozesse zu visualisieren oder um „Problem-lösungskompetenz und de[n] Einsatz von Fantasie“<sup>12</sup> zu fördern. Sowohl Lego als auch Playmobil haben Sets ihrer Produkte auf den Markt gebracht, die als *business tools* an Unternehmen verkauft werden.

---

unter: <https://shop.mattel.com/products/2-in-1-like-a-boss-activity-center-baby-toyfisher-price-hdx97> [letzter Zugriff: 01.12.2023].

<sup>10</sup> Vgl. den Werbetext der Firma Born Toys zum „Toddler Pretend Play Office Set“. Einzusehen z.B. unter: <https://www.amazon.com/Born-Toys-Toddler-Pretend-Office/dp/B0B6975YBD> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>11</sup> Rob Walker: „Fisher-Price Has Turned Our Remote Work Hell Into a Toy“. In: *Medium*, 04.03.2021. <https://marker.medium.com/fisher-price-has-turned-our-remote-work-hell-into-a-toy-99d6eaa481b4> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>12</sup> Vgl. den Werbetext für Lego Serious Play: <https://www.lego.com/de-de/themes/serious-play> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

Der methodische Einsatz des ‚Spiels‘ mit den Figuren, das nun nicht mehr autotelischer Natur ist, lässt sich in Workshops erlernen.

Für ältere Spielende gibt es zudem verschiedene Gesellschaftsspiele, die sich mit dem Büro beschäftigen. Bereits 1889 kommt das Roll&Move-Brettspiel *Office Boy* heraus, bei dem man mit Würfelglück den Feldern ‚Unehrllichkeit‘, ‚Faulheit‘ oder ‚Nachlässigkeit‘ ausweichen kann und mithilfe von bürgerlichen Tugenden wie Ernsthaftigkeit und Ehrgeiz den Aufstieg zum Chef der Firma schafft.<sup>13</sup> Bei neueren Brettspielen geht es weniger sittsam zu. Im amoralischen Büro der Gegenwart kann man sich nicht mehr durch Arbeitseifer, Charakterstärke und erbrachte Leistungen hocharbeiten. Im Fokus der Strategiespiele steht der Wettkampf mit Kollegen – um die Karriereleiter in der Geschäftswelt zu erklimmen, muss intrigiert werden. Erzielt werden muss dabei nicht nur die eigene Beförderung, es muss auch die Entlassung der Konkurrenten bewirkt werden. Eigenschaften, die die Spielenden im *Office Boy* zurück an den Start gebracht hätten, verhelfen bei den Kartenspielen *Office War* (1996), *Office Scandal!* (2003) oder *You’re Fired!* (2016) zum Sieg: „In order to succeed at your workplace, you need to do whatever it takes. You may end up dating the boss’s daughter, getting another player demoted for using the office equipment inappropriately, or busting someone for embezzling.“<sup>14</sup> Sogar ein Live Action Role Play – das partizipative Medium wird meist mit dem Fantasy- oder Science-Fiction-Genre in Verbindung gebracht – ist in der Geschäftswelt angesiedelt. *PanoptiCorp*, eine satirische 36 Stunden Live-Simulation der Nordic LARP, die 2003 in Norwegen und 2013 in Dänemark abgehalten wurde, stellt das alltägliche zermürende Geschehen in einer skrupellosen Werbeagentur als Rollenspiel nach: „The conflicts you are exposed to are those of status-hunting and maintaining face and performing under pressure and fearing rejection. Bullying and being bullied. Discovering that your passions have a price attached.“<sup>15</sup>

Das Büro spielt darüber hinaus in verschiedensten Videospiegelgenres eine Rolle. Arbeitsstätten stellen durchaus einen wichtigen Bestandteil der Raumgestaltung von Computerspielen dar, daraus resultiert aber nicht immer auch eine Thematisierung von

---

<sup>13</sup> Vgl. Parker Brothers, Inc.: *The Office Boy*. Salem, Mass.: Parker Bros, 1889. Einzusehen: Library of Congress/ Marian S. Carson Collection. [www.loc.gov/item/97196328/](http://www.loc.gov/item/97196328/) [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>14</sup> Vgl. den Werbetext zum Spiel „Office Scandal!“. Einzusehen z.B. auf der Website *boardgamegeek*: <https://boardgamegeek.com/boardgame/9014/office-scandal> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>15</sup> Petter Karlsson: „Welcome to PanoptiCorp: A Satirical Ad-Agency Larp“. In: *PetterKarlsson*, 18.10.2013. <https://petterkarlsson.se/2013/10/18/welcome-to-panoptiCorp/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

Erwerbsarbeit. Anführen lässt sich hierfür exemplarisch die Fabrik, die zusammen mit exotischen Settings wie Dschungel-, Unterwasser-, Schnee oder Lava-Welten in vielen klassischen Plattformern als Schauplatz zu finden ist. Das Industrierwerk dient als futuristisch gestalteter Abenteuerspielplatz ausgestattet mit riesigen Turbinen, Walzen, Hochöfen, Zahnrädern und Stahlpressen, auf dem der Avatar auf Produktionsbändern laufend gefährlichen Substanzen ausweichen oder gegen Maschinen und Roboter ankämpfen muss. In den *Donkey Kong*-Spielen beispielsweise wird die Fabrik zwar mit Umweltzerstörung in Verbindung gebracht,<sup>16</sup> zu einer expliziten Hinterfragung von Kapitalismus und Industrialisierung oder zu einer realistischen Darstellung von Fabrikarbeit kommt es jedoch aufgrund der Spiellogik natürlich nicht. Bei der Wiedergabe von Spionagearbeit, Polizeidienst und Kriegsführung stehen ebenfalls nicht die eigentlichen – häufig bürokratischen – Arbeitsprozesse der Berufe im Vordergrund des Spielgeschehens.

Spielerische Nachahmungen von Büroarbeit, deren ludisches Potential zunächst nur schwer zu erkennen ist, kommentieren hingegen über Spielmechanik, Spielinhalt oder Raumdarstellung nicht selten die Bedingungen der modernen Arbeits- und Geschäftswelt. Der Arbeitsplatz ist räumliche Grundlage für Survival oder Escape Games, das Büro als sozialer Raum taucht in Visual Novels, Beat 'em-Ups sowie Strategie- und Rollenspielen auf und Büroarbeit dient als Grundlage für Simulationen. Meist handelt es sich um Browserspiele, die selbst (heimlich) während der Arbeit am PC gespielt werden können – es gibt allerdings auch eine Reihe von Titeln, die für Konsolen verfügbar sind. Bürozentrierte Spiele sind ferner oft als Mobilgames oder andere kürzere Formate, bei denen das Gameplay mitunter nur 10-15 Minuten andauert, realisiert. Das Büro als Schauplatz und Ideengeber für Spielinhalte ist insbesondere in Indiegames zu finden. Hierzu gehören neben kommerziellen Produkten zum Beispiel aus Game James oder universitären Kontexten hervorgegangene experimentellere Spiele, die in vielen Fällen nur in der Alpha- oder Beta-Version vorliegen und/oder kostenlos spielbar sind.

Untersucht werden soll im Folgenden, welche Inszenierungsstrategien und Spielmechaniken eingesetzt werden, um das Büro spielbar zu machen. Wie wird das

---

<sup>16</sup> In der Anleitung zum Spiel *Donkey Kong Country* ist zur fünften Welt „Kremkroc Industries Inc.“ beispielsweise Folgendes zu lesen: „The Kremlin’s crowning industrial achievements are the huge factories they built in Donkey Kong Country. These factories do not adhere to strict safety codes, and are full of burning oil drums, faulty lighting and perilous platforms. Enter at your own risk.“ (*Donkey Kong Country* Anleitung, Nintendo 1994, S. 20.) Der Endgegner ist hier ein Giftmüllfass. Vgl. auch die Fabrik-Welt in *Donkey Kong Country Returns* (2010) oder *Donkey Kong 64* (1999).

Setting für das Gameplay funktionalisiert und wie werden Arbeitsprozesse ludifiziert? Zu welcher Form des Spiels lädt das Büro ein? Welche Aspekte des Büroalltags werden aufgegriffen und welche Erzählungen sowie Figuren werden mit dem Schauplatz verbunden? Des Weiteren soll analysiert werden, wie über die räumliche Ästhetik inhaltliche Aussagen über die kulturelle Bedeutung und gesellschaftliche Wahrnehmung des Büros transportiert werden.

## 1. Arbeitssimulationen: Büroarbeit im Computerspiel

Viele Bürospiele lassen sich im weitesten Sinne als Arbeitssimulatoren beschreiben. Dabei handelt es sich um ein Genre, das zumeist ohne klassische narrative Elemente wie Handlungs- und Spannungsbogen sowie Helden und Gegenspieler auskommt. Die Spielenden erfüllen am Bildschirm als Landwirt, Pilot, Polizist, Zugführer, Bauarbeiter oder Trucker Arbeitsaufgaben und können so Kindheitsträume ‚ausleben‘.<sup>17</sup> Für Büroangestellte, die im echten Leben ihren Unterhalt vor Computern sitzend verdienen, kann das simulierte Lenken von Zügen, Traktoren, Bussen, Baggern oder U-Booten zugleich als aufregende Abwechslung von der eigenen ortsgebundenen Tätigkeit und das ruhige Spielgeschehen als entspannender Zeitvertreib dienen. Landwirtschaftssimulatoren üben überdies durch die Darbietung einer idyllischen „desk-chair countryside“<sup>18</sup> womöglich gerade auf Großstädter und fern von der Natur arbeitende Büroler einen Reiz aus.

Der kommerzielle Erfolg dieser Arbeitssimulationen wird darüber hinaus mit ihrer Utopiehaftigkeit erklärt, die dazu führe, dass sogar viele Landwirte Farmingsimulatoren spielen. Die Szenarien sind zwar meist realistisch gehalten, die Darstellung der Arbeit ist jedoch idealisiert:

So werden in nostalgischer Manier häufig klassisch-fordistische Produktionsverhältnisse und Erwerbsbedingungen sowie subjektiv als sinnvoll wahrgenommene Tätigkeiten simuliert – eine scheinbar heile (Arbeits-)Welt. In Zeiten von entgrenzter Erwerbsarbeit, zunehmender Scheinselbständigkeit, projektförmiger Anstellungen, Beschleunigung und insbesondere von kontinuierlicher Zunahme von subjektiv als „sinnlos“ wahrgenommener Erwerbsarbeit kann es richtig „guttun“, einen nostalgisch als bodenständigen, gesellschaftlich sinnvoll imaginierten Beruf auszuführen.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Vor allem Farming Simulatoren sind sehr beliebt. Es gibt es aber auch ausgefallener Beispiele wie Rasenmähersimulatoren, einen *Bee Simulator* (2019) oder das Spiel *Viscera Cleanup Detail* (2015), bei dem die Rolle eines Hausmeisters auf einer Raumstation übernommen wird, der nach blutigen Kämpfen gegen Aliens saubermachen muss.

<sup>18</sup> Vgl. Lee-Ann Sutherland: „The desk-chair Countryside: Affect, Authenticity and the Rural Idyll in a Farming Computer Game“. In: *Journal of Rural Studies*, Bd. 78 (2020), S. 350-363.

<sup>19</sup> Tom Uhlig/Andreas Fischer: „Arbeit als Spiel – Spielen als Arbeit. Thesen zum neuen Verhältnis von Erwerbsarbeit und Videospiele“. In: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2021).

Erwerbstätigkeit im Spiel ist zudem selbstbestimmt, bietet erreichbare Ziele und Aufstiegsmöglichkeiten, bedarf nicht der Unterhaltung strapaziöser zwischenmenschlicher Beziehungen mit Kollegen, Kunden oder Vorgesetzten und vollzieht sich außerdem nicht in einem existentiellen Rahmen. Realweltliche Probleme spielen hier keine Rolle:

Simulators are representations of work, and as such they encode what we would like work to be. In simulators, work is efficient, productive, and fun; it is goal oriented, quantifiable, and successful; the player can always win. In real life, work is rarely any of those things: it is frequently unrewarding, tiring, unproductive, inefficient, and outside of the worker's control. They offer the satisfaction of a job well done, with none of the issues of real work. There's no need to work late, no need to separate yourself from your friends and family to make a little more cash. Instead, you get the good parts of work, the mimetic imitation of daily life, and the opportunity to try out new jobs.<sup>20</sup>

Auf viele Spiele, die sich mit der Arbeit im Büro auseinandersetzen, trifft diese Beschreibung jedoch nicht zu. Diese üben im Gegenteil oft Kritik, etwa an der Monotonie von entfremdeter Arbeit oder an den schlechten Beschäftigungsverhältnissen, die ein zunehmend zügelloser Kapitalismus hervorbringt, und erzeugen entsprechend eine düstere Atmosphäre.

Für Arbeitssimulationen mit Ausrichtung auf Bürotätigkeit lassen sich folgende Subgenres feststellen:

1. Business-Trainings-Software
2. Wirtschafts- oder Management-Simulationen
3. Bürokratie-Simulationen
4. Büro-Simulationen

Auf die computerisierten ‚Planspiele‘ der ersten Kategorie, die nicht auf einen Unterhaltungswert, sondern auf einen Bildungszweck ausgerichtet sind, soll nicht ausführlicher eingegangen werden. Arbeitssimulatoren werden mittlerweile in zahlreichen Berufsfeldern als Lehrverfahren zum Trainieren von Arbeitsabläufen eingesetzt.<sup>21</sup> In der Geschäftswelt finden solche *serious games* ebenfalls Verwendung, etwa beim Rekrutierungsprozess, als interaktives Ausbildungstool, im Kontext von

---

[https:// paidia.de/arbeit-als-spiel-spielen-als-arbeit-thesen-zum-neuen-verhaeltnis-von-erwerbsarbeit-und-videospiel/](https://paidia.de/arbeit-als-spiel-spielen-als-arbeit-thesen-zum-neuen-verhaeltnis-von-erwerbsarbeit-und-videospiel/) [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>20</sup> Timothy Kennett: „Why Do We Play Video Games That Feel Like Work?“ In: *Vice*. 5.5.2015. [https:// www.vice.com/en/article/4x38aq/why-do-we-play-video-games-that-simulate-work](https://www.vice.com/en/article/4x38aq/why-do-we-play-video-games-that-simulate-work) [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>21</sup> Als Erkenntnismittel der Wissenschaft und als Ausbildungsmittel werden Simulationen z.B. in der Medizin, Luftfahrt oder bei der Feuerwehr eingesetzt. Vgl. hierzu z.B. Diana R. Sanchez et al.: „Reviewing Simulation Technology: Implications for Workplace Training“. In: *Multimodal Technologies and Interaction*, Bd. 7/5 (2023). <https://doi.org/10.3390/mti7050050>.

Gamifizierungs-Konzepten oder als Mittel der Strategieanalyse von betriebswirtschaftlichen Prozessen, das ermöglicht, Entscheidungen ohne Konsequenzen vorab in „managerial microworlds“<sup>22</sup> durchzuspielen.<sup>23</sup> Da die Wirtschaftssimulationen als Trainingsinstrument Anwendung finden, werden dort keine idealen Arbeitsbedingungen inszeniert, die Spielenden (bzw. Lernenden) sehen sich vielmehr mit Schwierigkeiten in einer feindlichen Umgebung konfrontiert. Das Büro selbst wird in den Simulationen, die beispielsweise als Multiple-Choice-Fragen gestaltet sind, meist gar nicht grafisch als ‚Spielfeld‘ in Szene gesetzt, es spielt lediglich als abstrahierter Ort des Arbeitsgefüges und als sozialer Raum, etwa bei Übungen zum Teambuilding, eine Rolle.

Management- oder Ressourcensimulationen können außerhalb der Arbeitszeit aber auch als Medium der Unterhaltung dienen. Die Titel dieser Wirtschaftssimulationen wie *Game Dev Tycoon* (2012), *The Founder* (2017), *Office Boss Tycoon* (2020) oder *Office Management 101* (2022) verraten bereits, dass die Spielenden die Position von Geschäftsführern oder Unternehmensgründern übernehmen.<sup>24</sup> Historisch kann man sich in der Handelssimulation *Der Patrizier* (1992) als Kaufmann in einem Kontor des 14. Jahrhunderts betätigen, den Ein- und Verkauf planen, Einträge ins Handelsbuch vornehmen und sich durch strategisches politisches Handeln zum Eldermann der Hanse hocharbeiten. Während der Großhändler in den mittelalterlichen Wirtschaftssimulationen neben der Arbeit im Kontor zudem Piraten und Räuberbanden abwehren muss, wird in den in der Gegenwart situierten Management-Spielen etwa Wirtschaftsspionage betrieben oder es müssen Hacker-Angriffe vereitelt werden. Nachge-

---

<sup>22</sup> Peter M. Senge/Colleen Lannon: „Managerial Microworlds“. In: *Technology Review*, Bd. 93/5 (1997), S. 62-68.

<sup>23</sup> Naylor zeigt auf, dass seit den 1950ern in den USA Planspiele in Unternehmen verwendet wurden. 1956 entwickelte die American Management Association z.B. das computerunterstützte Spiel *Top Management Decision Game*, das zu Trainingszwecken eingesetzt wurde. In den 1970ern gab es dann bereits hunderte Managementspiele, die von Universitäten oder Unternehmen erstellt wurden. Vgl. Thomas H. Naylor: *Computer Simulation Experiments with Models of Economic Systems*. New York: John Wiley & Sons 1971. Vgl. außerdem: Paul S. Greenlaw et al.: *Business Simulation in Industrial and University Education*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall 1962; Eduardo Salas/ Jessica Wildman/Ronald F. Piccolo: „Using Simulation-based Training to Enhance Management Education“. In: *Academy of Management Learning & Education*, Bd. 8 (2009), S. 559-573.

<sup>24</sup> Als weitere Beispiele lassen sich beispielsweise anführen: *Corporation Inc.* (2010), *Office Madness: A Startup Story* (2015), *TechCorp* (2019), *Start-Up Panic* (2020), *Office Simulator* (2020), *Mad Games Tycoon 2* (2021). Bei Letzterem handelt es sich um ein selbstreferentielles Spiel, bei dem es um eine Spielefirma und das Produzieren von Computerspielen geht. Es gibt zahlreiche Subgenres der Wirtschaftssimulationen, die verschiedene Branchen abdecken, die primär nicht mit Büroarbeit beschäftigt sind. So kann man Kartelle, Freizeitparks, Städte, Zoos, Fabriken oder sogar Pubs in magischen Reichen managen.

spielt werden also nicht nur alltägliche Routinearbeiten, sondern es wird vorausschauendes Ressourcenmanagement betrieben und es werden Taktiken zum Erlangen von Macht und Reichtum im simulierten Wirtschaftssystem entworfen. Das Gameplay der Strategiespiele ist je nach Spektrum der zu berücksichtigenden Variablen von unterschiedlicher Komplexität – produziert werden sowohl eher repetitiv angelegte Mobile Games als auch vielschichtige Multiplayer-Spiele. Das Spielprinzip beruht auf dem Treffen von Entscheidungen ökonomischer, politischer und rechtlicher Art. Der Fokus bei Spielen, die ihren Schwerpunkt auf Büro-Management legen, ist der Umgang mit der menschlichen Ressource, die durch Gehaltserhöhungen, kostenlosen Kaffee oder den Einbau von zusätzlichen Bürofenstern zur Steigerung der Produktivität angetrieben werden kann.

Ein Reiz dieser Spiele liegt daher in der Umkehrung von Machtverhältnissen, die die Spielenden, die im echten Leben meist Befehlsempfänger sind, zu Entscheidungsträgern macht. Entsprechend wird der Arbeitsplatz, sofern Büroräume überhaupt visualisiert werden, aus einer isometrischen Überblicks- oder Gottperspektive dargestellt. Die Spielenden, die ihre Angestellten befehlen, sind selbst nicht in die Dreiviertel-Ansicht des Büros integriert. Infolgedessen ist nur eine begrenzte Interaktion mit dem Raum möglich, denn es wird überwiegend vermittels eines Menüs agiert. Die Spiellogik der Wirtschaftssimulationen folgt einer optimistischen *rags-to-riches*-Gesinnung, bei der harte Arbeit durch garantierten gesellschaftlichen Aufstieg und wirtschaftlichen Erfolg belohnt wird. Die Spiele knüpfen damit ideologisch an die populären Kaufmanns- und Unternehmerromane des ausgehenden 19. Jahrhunderts an. Allerdings ist die Darstellung der Figur des CEOs in den Videospielen des 21. Jahrhunderts anders als in den literarischen Texten<sup>25</sup> oft negativ konnotiert oder zumindest satirisch gebrochen, denn die Spiele können häufig nur durch dunkle Machenschaften oder durch die Ausbeutung der Angestellten erfolgreich beendet werden. „Recruit, underpay and overwork your workforce!“<sup>26</sup>, so zum Beispiel bewerben die Macher von *Office Management 101* ihr Spiel, in dem die Mitarbeiter am Wochenende im Büro eingesperrt werden können, um ihre Leistung zu steigern und Auszüge aus einer fiktiven Management-Fachzeitschrift zweifelhafte Ratschläge zum Umgang mit dem menschlichen Kapital geben.

---

<sup>25</sup> Vgl. hierzu: Werner Niemann: *Das Bild des industriellen Unternehmers in deutschen Romanen der Jahre 1890 bis 1945*. Berlin: Colloquium, 1982.

<sup>26</sup> Das Zitat ist der Homepage der Entwickler *tulevik.EU* entnommen: <https://officemanagement101.com/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

## 1.1 Bürokratiesimulatoren – Vom Brechen der (Spiel)regeln

Eine besondere Variante der Management-Spiele dreht sich nicht um den unternehmerischen Wettkampf in der freien Marktwirtschaft, sondern stellt die Arbeit in staatlichen Behörden nach. Die Spielenden schlüpfen dabei in die Rolle von Bürokraten. Die Bürokratiesimulatoren thematisieren vor allem das Verhältnis von Macht und Ohnmacht und die Relation von Gesetzmäßigkeit und Regellosigkeit. Desillusionierung, Verärgerung und Angst dominieren die Atmosphäre der fiktiven Spielwelten. Das kurze Point&Click-Spiel *I Get This Call Every Day* (2012) beispielsweise, das von den Arbeitserfahrungen des Entwicklers David S. Gallant inspiriert ist, stellt eine alltägliche Szene nach, in der ein Telefonat zwischen einem Angestellten des Kundenservice einer Steuerbehörde und einem Bürger, der seine dort hinterlegte Adresse ändern will, aber die Sicherheitsfragen nicht angemessen beantworten kann, simuliert wird. Gezeigt werden als Schauplatz nur ein Computerbildschirm und ein Telefon in MS Paint-Ästhetik. Die Spielenden können während des Anrufs wie bei einem Callcenter-Script aus den vorgegebenen Antworten eines Dialogbaums auswählen – die begrenzte Raumdarstellung und die Einschränkung des Rollenspiels heben die HandlungsOhnmacht des die Staatsgewalt vertretenden Angestellten hervor, der nur „an audio extension of what that beige monitor says“<sup>27</sup> darstellt. Um das Spiel zu ‚gewinnen‘, müssen Erwidierungen gewählt werden, die zum einen den unhöflichen Anrufer nicht zu sehr verärgern und die zum anderen die bürokratischen Vorschriften einhalten, da ansonsten die Kündigung erfolgt. Wird Letzteres missachtet, erscheint auf dem Bildschirm folgende E-Mail: „Hey, I [the boss] was just listening to your call. You broke confidentiality. Strike 3. You’re fired.“<sup>28</sup> Es ist jedoch nicht das eigentliche Ziel des 10-minütigen Spieldurchlaufs, sicherzustellen, dass der Avatar seinen verhassten Job behält. Die nachgespielte Interaktion will vielmehr die durch die bürokratische Verfahrensrationalität generierte Frustration, die sowohl auf Seiten des Antragstellers als auch des Sachbearbeiters vorherrscht, vermitteln: „It’s a protest against the misery of dehumanization in modern

---

<sup>27</sup> Alec Meer: „Wot I Think: I Get This Call Every Day“. In: *Rock Paper Shotgun*, 03.05.2013, <https://www.rockpapershotgun.com/wot-i-think-i-get-this-call-every-day> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>28</sup> David S. Gallant: *I Get This Call Every Day*. 2012. <https://goosewho.itch.io/i-get-this-call-every-day>.

Nachdem das Browser-Spiel mediale Aufmerksamkeit erregt hatte, wurde der Entwickler selbst von seiner Stelle entlassen. Vgl. Mathew Kumer: „Make a Game at Night, Get Fired in the Morning“. In: *Torontoist*, 11.02.2013.

workplaces, in which a human being is expected to be a not-human being; where common sense is confounded by brutal bureaucracy and normal conversations between real people are replaced by robotic binary interactions.“<sup>29</sup> Das Rollenspiel bewirkt einen Perspektivenwechsel, der es den Spielenden, die sich abseits des Bildschirms in der Regel am anderen Ende des Telefongesprächs befinden, ermöglicht, durch die spielerische Identifikation den Menschen hinter dem ‚bürokratischen Roboter‘ wahrzunehmen. Die kurze Simulation kreiert keinen utopischen Arbeitsplatz, der zur Wirklichkeitsflucht einlädt – Service-Center bieten für Eskapismus sicherlich auch wenig Anknüpfungspunkte; sie dient im Gegenteil als Reflexionsmoment, das realistische Arbeitsbedingungen nacherlebbar und so nachvollziehbar machen soll.

Während *I Get This Call Every Day* an die Erlebnisrealität der Spielenden anknüpft, finden Bürokratiesimulatoren mit längerer Spielzeit häufig in einer dystopischen Umgebung statt, die die Spielenden mit fundamentalen politischen und moralischen Fragestellungen konfrontiert. Als Prototyp kann das preisgekrönte Spiel *Papers, Please* (2013)<sup>30</sup> angeführt werden, in dem in einer 2D-Ego-Ansicht die Rolle eines namenlosen Grenzbeamten in einem totalitären Regime eingenommen wird, der unter Zeitdruck Einreisedokumente überprüft und den Zutritt in das fiktive Land Arstotzka gewähren oder verbieten kann. Anders als bei den Wirtschaftssimulatoren handelt es sich hierbei in erster Linie nicht um ein abwägendes Strategiespiel, die primäre Spielmechanik besteht aus dem Wiederholen monotoner ‚Schreibtischarbeit‘: Man muss lesen, vergleichen, befragen, abstempeln. Die bürokratischen Vorgaben für die Inspektion ändern sich jeden Tag. Zunächst genügt es, den Pass zu überprüfen, später werden zusätzliche Dokumente wie Visum, Arbeitserlaubnis oder Impfnachweis verlangt und mittels Nacktscanner sogar der gesamte Körper einer Kontrolle unterzogen. Der Spielverlauf kann folglich nicht wie bei Farming- oder Trucksimulatoren als kontemplativ bezeichnet werden, denn die zu erledigende Aufgabe und der Zeitdruck erzeugen Unruhe und Hektik. Der Storymodus verfügt über 20 (mehr oder weniger) verschiedene Enden, die entsprechend der Arbeitsleistung und den Entscheidungen der Spielenden – das Spiel inkorporiert Action-Elemente durch die Involvierung einer Revolutionsgruppe, die versucht, den

---

<sup>29</sup> Colin Campbell: „Fired for Making a Game: The Inside Story of I Get this Call Every Day.“ In: *Polygon*, 07. 03.2013. <https://www.polygon.com/features/2013/3/7/4071136/he-got-fired-for-making-a-game-i-get-this-call> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>30</sup> Lucas Pope: *Papers, Please*. 3909 LLC 2013. Das Spiel hat unter anderem den BAFTA für „Best Strategy and Simulation“ sowie die Auszeichnung „Bestes Spiel 2013“ von den Zeitschriften *New Yorker*, *Wired* oder *PC World* erhalten.

Grenzbeamten anzuwerben – ausgelöst werden. Wird beispielsweise einer Person mit ungültigen Dokumenten der Zugang gewährt, erfolgt eine monetäre Sanktion, da der Grenzbeamte nach Akkord bezahlt wird, und infolgedessen kann die Medizin für den kranken Sohn nicht bezahlt werden. Zu viele Fehler können dazu führen, dass man das Spiel im Schuldgefängnis beendet oder die gesamte Familie des Avatars aufgrund von Armut ver stirbt. Lässt sich der Bürokrat arbeitstechnisch nichts zu Schulden kommen und bleibt er dem Staat gegenüber loyal, schalten die Spielenden einen Endlosmodus frei: Das Stempeln der Ausweise kann nun als Loop unendlich fortgeführt werden. Lösungswege, die die Flucht in den Nachbarstaat Obristan, die ironischerweise trotz schlecht gefälschter Dokumente gelingt, ermöglichen, oder den Sturz des Regimes herbeiführen, können als (provisorische) Happy Ends betrachtet werden.

Das Büro wird hier der beruflichen Stellung des Avatars entsprechend ebenfalls nicht in einer Top-Down-Perspektive präsentiert. Im oberen Teil des Bildschirms ist der Grenzübergang zu sehen, im unteren linken Bildteil die beengte Amtsstube des Kontrolleurs, die aus der Sicht der Figur gezeigt wird. Den meisten Platz nehmen rechts unten die jeweils zum Abgleich präsentierten Dokumente der Antragsteller und das Vorschriftenbuch ein. Der Screen der Spielenden wird auf diese Weise selbst zu einem Schreibtisch, auf dem die Schriftstücke begutachtet und anschließend mit einem überdimensionalen roten oder grünen Stempel, die aufgrund der gedeckten Farben des Spiels besonders hervorstechen, versehen werden. Wie in einem Ego-Shooter, in dem vom eigenen Avatar nur die Waffe sichtbar ist, ist der Bürokrat allein anhand dieser Stempel im Spiel visualisiert. Regelbuch und Stempel erscheinen als eigentliche Träger von Macht. Das Spiel reflektiert so über die Ausübung der administrativen Routinehandlung die gesellschaftliche Rolle des Individuums in totalitären Staaten und das daraus resultierende komplexe Verhältnis zwischen der (scheinbaren) Macht des Grenzbeamten und der Ohnmacht des austauschbaren Lohnarbeiters.<sup>31</sup> Bereits über die Raum- und Objektdarstellung wird deutlich, dass die ‚unpersönlichen‘ bürokratischen Vorschriften als bestimmendes Spielelement fokussiert werden. Dergestalt wird auf das Wechselspiel zwischen der vermeintlichen Banalität von Schreibtischarbeit und ihrer gleichzeitigen gesellschaftlichen Gewichtigkeit hingewiesen: „The challenge of the game

---

<sup>31</sup> Mascha Tobe: „Papers, Please“. In: Jessica Rehse/Nathanael Riemer (Hg.): *„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten*. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2020, S. 307-319, S. 313.

comes from trying to meet increasingly demanding performance goals being handed down by one's superiors while holding on to some sort of ethical standard."<sup>32</sup>

Die Spielmechanik des Bürokratiesimulators reizt zudem dazu heraus, die Regeln immer wieder zu brechen oder ineffizient zu arbeiten: „[T]he semiotically enriched mechanics accomplish something that an entire library filled with Weber's writings could never do: present the player with an opportunity to essentially break free from the rule-bound iron cage [of Weberian bureaucracy] and explore dangerous moral choices in a system that rewards blind obedience.“<sup>33</sup> Regelbrüche werden ausgeübt, weil die Spielenden zum einen alternative Spielrouten ausprobieren und andere Enden freischalten möchten oder weil sie sich zum anderen von den menschlichen Schicksalen der Immigranten berühren lassen und so *Papers, Please* als ein *empathy game* rezipieren, das die Spielenden zwingt „to navigate the fraught existences of others by challenging players to contend with precarious physical, economic, and social circumstances“.<sup>34</sup> Ein ähnliches Spielverfahren nutzt das textbasierte 2-D-Indiespiel *Death and Taxes* (2020); hier stehen die Spielenden als Sensenmann im Dienste des personifizierten Schicksals und müssen über Leben und Tod von Menschen entscheiden. Wie in *Papers, Please* ist der primäre Schauplatz ein Büro, diesmal allerdings blickt man nicht auf eine 1980er Jahre Ost-Block-Einrichtung, sondern auf einen antiken Sekretär, auf dem ein ‚Todessiegel‘, eine Waage mit der altägyptischen Lebensschleife Anch und einem Totenkopf als Zeichen des Totengerichts sowie ein Smartphone für Recherchezwecke liegen. Die Porträtierung des Personals von Himmel und Hölle als Bürokraten ist ein gängiger Topos zur Darstellung des Jenseits in Film und Literatur. So führen die Romane *What in God's Name* (2012) von Simon Rich oder *Here Comes the Sun* (1993) von Tom Holt den desolaten Zustand der besten aller möglichen Welten auf einen nicht mehr funktionierenden bürokratischen Apparat bzw. eine gescheiterte Unternehmenspolitik zurück.<sup>35</sup> Engel und Dämonen sitzen

---

<sup>32</sup> Christopher Byrd: „Developer Lucas Pope Continues to Play with the Idea of Game-Player as Worker in ‚Return of the Obra Dinn““. In: *Washington Post*, 04. 01. 2019, <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/01/04/developer-lucas-pope-continues-play-with-ideas-game-player-worker-return-obra-dinn/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>33</sup> Jess Morrisette: „Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in *Papers, Please*“. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, Bd. 17/1 (2017), [gamestudies.org/1701/articles/morrisette](http://gamestudies.org/1701/articles/morrisette) [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>34</sup> J. Slade Lellock: „Media Review: *Papers, Please* (2013)“, In: *Humanity & Society*, Bd. 39/1 (2015), S. 121-123, S. 122.

<sup>35</sup> Diese Form der Repräsentation des Nachlebens dient oft als Ausgangspunkt für satirische Bürokratie- oder Herrschaftskritik. Auch die Ausübung göttlicher Herrschaft wird in der Literatur häufig durch einen Rekurs auf menschliche Verwaltungstätigkeit dargestellt. So beginnt Blaise

hier nicht auf Wolken oder in ‚feurigen Pfuhl und Schwefel‘, sondern im Großraumbüro. Die Inkongruenz dieser Zusammenführung semantisch disparater Räume führt einerseits zu einer Relativierung der Vorstellung von einem himmlischen Elysium, und andererseits zu einer Dämonisierung des Büros als *locus terribilis par excellence*. Das Umgehen der Vorschriften wird in diesen Werken notwendig, um die Existenz der Menschheit zu sichern.

Diese Konstellation wird ebenfalls in *Death and Taxes* als Teil des Spielprinzips aufgegriffen.<sup>36</sup> Auf dem Schreibtisch des Sensenmanns liegen pro Spielzug eine Reihe von Akten, die Auskünfte über das bisherige Leben der möglichen Todeskandidaten geben. Von diesen Personen muss immer eine bestimmte Anzahl zum Sterben verurteilt werden. Dabei müssen jedes Mal neue Vorschriften des Vorgesetzten (z.B. sollen in einer Spielrunde alle mit einer medizinischen Ausbildung verschont oder nur junge Menschen zum Tode verurteilt werden), der Lebenswandel der Individuen sowie ihr Bedrohungspotenzial (etwa verrückte Wissenschaftler oder halsbrecherische Autofahrer) berücksichtigt werden. Die vorgegebenen Regeln des Schicksals beginnen im Verlauf des Spiels jedoch immer häufiger mit moralischen Überlegungen zu kollidieren und der Avatar erhält anonyme Nachrichten, die zur Nichtbeachtung der Vorschriften aufrufen. Die Wahl zwischen dem Einhalten oder Umgehen der Anordnungen hat, wie sich nach dem ersten Spieldurchgang herausstellt – auch hier gibt es wieder unterschiedliche Enden –, noch weitreichendere Konsequenzen als bei *Papers, Please*; es zeigt sich, dass die Bestimmungen strategisch gewählt worden sind, um den Weltuntergang durch Zombieapokalypse, Weltkrieg oder Umweltkatastrophe herbeizuführen, da das Schicksal amtsmüde geworden ist und durch die Auslöschung alles Lebens der Monotonie seines Daseins zu entkommen sucht. Um einen glücklichen Ausgang für die Menschheit zu erwirken und selbst zum Chef des Büros aufzusteigen, muss also explizit gegen die bürokratischen Auflagen – das heißt die Spielregeln – rebelliert werden.

---

Cendrars' 1919 verfasstes und als ein Drehbuch geplantes Werk *La Fin du Monde Filmée par l'Ange Notre-Dame* mit einer Szene, in welcher Gott als amerikanischer Businessmann auftritt. Die Platzierung des Allmächtigen im Büro übt zum einen Kritik an der Betreibung von Religion als bürokratischer und geschäftsmäßiger Institution und zum anderen am Industriekapitalismus, der das Ende der Welt aus Vorstandsetagen heraus herbeiführt. In dem kurzen Prosastück „Poseidon“ (1920) von Kafka erscheint der Meeresgott als schlecht gelaunter Verwaltungsbeamter und im Werk *Olympian Nights* (1902) von John Kendrick Bangs tätigen die griechischen Götter ihre Amtsgeschäfte aus Regierungsbehörden heraus.

<sup>36</sup> *Death and Taxes*. Placeholder Gameworks 2020.

Um eine Bürokratiesimulation im weitesten Sinne handelt es sich ferner bei *Beholder 2*.<sup>37</sup> Hier schlüpft man in die Rolle eines niederen Ministerialbeamten des autoritären Staates North-Borea (dessen „Wise Leader“ hat deutliche Ähnlichkeit mit Stalin), der an einem Schalter die Anliegen der Bürger verwaltet. Evan Redgrave muss die Belange der Antragsteller den richtigen Formularen, Behörden und Büroräumen zuordnen. Die vorschriftsmäßige Erfüllung der Tätigkeit ist wichtig, damit die vielen Rechnungen und Bestechungsgelder, die sich im Laufe des Spiels ansammeln, bezahlt werden können und das Ansehen innerhalb der Behörde steigt. Beförderungen führen dazu, dass die Spielenden später selbst zum Stempel greifen und Bürgereingaben bürokratiekonform ablehnen und Menschen dadurch zum Tode verurteilen können. Die Spielmechanik ähnelt soweit dem Prinzip der beiden bereits ausgeführten Beispiele. Die eigentliche Story des Spiels dreht sich jedoch um die Aufklärung des geheimnisvollen Todes des Vaters des Charakters, bei dem es sich um einen ranghohen Funktionär handelte, der in ein politisches Geheimprojekt – eine Maschine zur Unterdrückung des freien Willens, die perfekte Bürger erschaffen soll – involviert war. Um das Mysterium zu entschlüsseln, muss Evan in dem düsteren, monochromen Bürokomplex durch Point&Click-Steuerung Gegenstände sammeln, Rätsel lösen und Aufgaben meistern; vor allem muss er in der Hierarchie der Behörde aufsteigen, indem gegen Kollegen intrigiert und Vorgesetzte bespitzelt, Computer durchsucht, Allianzen geschmiedet und Konkurrenten durch Verleumdung dem Exekutionskommando zugeführt werden. Anders als bei *Papers, Please* und *Death and Taxes* dient die Büroarbeit daher nicht als Spielinhalt, sondern als ein in die Haupthandlung integriertes Minispiel, als mitunter lästiges und zeitaufwendiges Grinding, das immer wieder zum Generieren von Ressourcen ausgeführt werden muss und dadurch den Ablauf des Strategiespiels unterbricht und die Fortsetzung der Erzählung herauszögert.

Bürokratie wird in *Beholder 2* ausschließlich negativ konnotiert und wird verbunden mit Korruption, Entmündigung, Denunziation und langen Warteschlangen – der Avatar muss immer wieder stundenlang (die Spielenden korrespondierend minutenlang) anstehen und infolgedessen die begrenzte Arbeitszeit verschwenden, bevor er für den Fortschritt der Handlung wichtige Arbeitsaufträge erledigen oder Informationen einholen kann. Das Spiel ist außerdem so eingerichtet, dass der Aufstieg in der Behörde sehr viel einfacher zu erreichen ist, wenn die Spielenden bereit sind

---

<sup>37</sup> *Beholder 2*. Warm Lamp Games 2019.

unmenschliche Taktiken anzuwenden, um ihre Konkurrenten auszuschalten. Stärker als in *Papers, Please* und *Death and Taxes* wird in *Beholder 2* dergestalt die Verbindung von Schreibtischtäter und Direkttäter aufgezeigt.<sup>38</sup> Entsprechend ist hier auch der Avatar sichtbar und nicht nur durch Büroartefakte wie Stempel und Siegel symbolisiert. Die Figur tritt als Handlungsträger mit eigenen Interessen und nicht als Verkörperung einer unpersönlichen Bürokratie in Erscheinung; sie ist zudem räumlich nicht an den Schreibtisch gebunden, sondern kann sich in der Behörde und in ihrer Wohnung frei bewegen. In einem der möglichen Enden erhebt sich der Avatar sogar selbst zum neuen Anführer des totalitären Staates. Redgraves Entscheidungen und Amtshandlungen führen ferner häufig zum Tode von Menschen. Die im Spiel dargestellten Hinrichtungen der Mitarbeiter können durchaus eine starke emotionale Wirkung ausüben, da diese Nebencharaktere anders als die Immigranten in *Papers, Please* oder die potentiellen Todeskandidaten in *Death and Taxes* während des Spielens als Figuren Komplexität erlangen und nicht nur Daten in einer Akte sind:

Die Entwickler der sibirischen „Warm Lamp Games“-Studios haben das Meisterstück vollbracht, die Nebencharaktere in *Beholder 2* so echt und lebendig zu zeichnen, dass es dem Spieler schwerfällt, ihre Existenzen den eigenen Spielzielen unterzuordnen und sie rücksichtslos aus dem Weg zu räumen. Stattdessen suchen wir immer wieder verzweifelt nach einem Weg, um die Probleme unserer von dieser dystopischen Welt bedrohten Mitmenschen zu lösen.<sup>39</sup>

Die Bürokratiesimulatoren zeichnen sich, wie aufgezeigt wurde, nicht einfach durch das Nachspielen von Verwaltungshandlungen aus. Die Spiele lassen sich zwar alle zu einem Ende bringen, indem die Spielenden sich genau an die Vorschriften der Behörden halten, das eigentliche Spielprinzip jedoch, das macht der Aufbau des Spieldesigns als nichtlineare, verzweigte Handlungsstränge deutlich, stellt das strategische Changieren zwischen dem Einhalten und Brechen von bürokratischen sowie ethischen Regeln dar. Ein wesentlicher Teil der simulierten Arbeit konstituiert sich daher aus dem Fällen von

---

<sup>38</sup> Während die Spielenden in den bereits genannten Beispielen in die Rolle von rangniedrigen Beamten mit beschränkter Befugnisgewalt schlüpfen, übernimmt man beispielsweise in *Floor 13* (1991) die Leitung eines britischen Geheimdiensts, der die politischen Interessen des Premiers schützt. Der Spielmechanismus besteht auch aus dem Lesen und Auswerten von Dokumenten. Allerdings lässt sich das Dirigieren von Geheimagenten und Ersinnen von Desinformationskampagnen sowie das Anordnen von Abhöraktionen und Folter kaum als typische Büroarbeit fassen.

<sup>39</sup> Tim Baumann: „Computerspiel Beholder 2. Bürokratie des Grauens“. In: *Deutschlandfunk*, 11.12.2018.  
<https://www.deutschlandfunk.de/computerspiel-beholder-2-buerokratie-des-grauens-100.html> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

Entscheidungen unter den Bedingungen einer strengen Hierarchiestruktur. Diskutiert werden in diesem Kontext über die Darstellung von Büroarbeit und über den Zusammenhang von Bürokratie und (Spiel)regeln Fragen von Willensfreiheit und Selbstbestimmtheit.<sup>40</sup> Während die Spiele ‚ihren‘ Bürokraten durchaus Empathie entgegenbringen, ist die Darstellung des Verwaltungsapparats von Bürokratiekritik geprägt. In *I Get This Call Every Day* erscheint Bürokratie als blindes Befolgen von administrativen Anordnungen, die primär einem Selbstzweck und nicht den Bedürfnissen der Bürger dienen. In *Papers, Please, Death and Taxes* und *Beholder 2* steht diese sogar im Dienste der Verschleierung von Willkürherrschaft. Das bürokratische Prinzip der Herrschaft durch Akten wird durch das tägliche Verändern der Vorschriften ad absurdum geführt. Bürokratie ist infolgedessen nicht mehr Ausgangspunkt rationaler und objektiver Machtausübung, sondern dient der Legitimierung subjektiver Interessen. Um die Behörde als Schauplatz narrativ interessant zu machen, wird das alltägliche Amtsgeschehen durch die Verortung in totalitären Systemen ideologisch aufgeladen und den zu fällenden Entscheidungen auf diese Weise eine zusätzliche Brisanz verliehen.

## **1.2 Bürosimulatoren: Arbeiten oder Nichtarbeiten – das ist hier die Frage**

Es lassen sich jedoch auch Videospiele finden, die sich insbesondere den gewöhnlichen Arbeitsprozessen im Büro widmen. Während es einige Bürosimulatoren gibt, die vorrangig das banale Verrichten von Büroarbeit virtuell erlebbar machen – zum Gameplay gehört es dabei oft, überhaupt erst herauszufinden, was die zu erledigenden Aufgaben sind –,<sup>41</sup> verfügen die meisten Spiele über eine über das realistische Simulieren von Arbeit hinausgehende erzähltechnische Ebene, wie etwa eine humoristische Darstellung, die Integration von Horrorelementen oder eine gesellschaftskritische Botschaft. Die Spiele sind zudem ganz unterschiedlich gestaltet: Es gibt Bürospiele, in denen die Spielenden versuchen müssen, so wenig wie möglich zu arbeiten, Desktopspiele, die nur auf der Bildschirmoberfläche eines Computers stattfinden und Walkingsimulatoren, die zum Erkunden des Raums des Büros herausfordern. Ferner dient das Büro als Schauplatz für Virtual Reality-Spiele, bei denen das Ausüben physischer

---

<sup>40</sup> Natürlich findet das Brechen der Spielregeln nur in einem von Spiel selbst vorgegebenen Rahmen statt (von etwaigen Glitches abgesehen). Daher ist hier trotz des Auslotens der unterschiedlichen Spielmöglichkeiten schlussendlich immer noch von einem regelbasierten (Game) und nicht von einem unreglementierten Spielen (Play) zu sprechen.

<sup>41</sup> Vgl. z.B. *Office DisOrders* (2009) oder *Payroll* (2015).

Arbeitsschritte wie Tippen, Ordnen, Stempeln oder Kopieren zum wesentlichen Teil des Gameplays wird.<sup>42</sup> Im *Job Simulator* (2016) soll den Menschen einer nahen Zukunft, in der Arbeit vollständig automatisiert wurde, – so die Prämisse des Spiels – anhand einer interaktiven Museumsausstellung das Arbeiten der Vergangenheit verständlich gemacht werden. Als Angestellter „in the old cubicle farm“<sup>43</sup> bedienen die Spielenden Büroobjekte wie Telefon, Kopierer und Locher mit dem Move-Controller; hier wird die manuelle Seite des Bürojobs in den Vordergrund gestellt, denn der Spielspaß entsteht in der technisch-medialen Verfremdung bekannter Bewegungen in der VR-Umgebung und in der unkonventionellen Interaktion mit dem Büroraum und den Bürodingen – es können beispielsweise Tackerklammern auf die Bot-Kollegen geschossen oder Tassen, Hände und Kaffeemaschinen auf dem Biodrucker kopiert werden.

Trotz dieses spielerischen Umgangs mit der Erwerbstätigkeit macht die Spielgestaltung Aussagen über kulturelle Vorstellungen bezüglich Büroarbeit und Bürogemeinschaft. Während die ebenfalls im Spiel wählbaren Berufe Koch, Automechaniker und Verkäufer klar umrissene Aufgabenbereiche – Kochen, Reparieren, Verkaufen – haben, wird im musealen Büro nicht ersichtlich, was hier konkret „Arbeit“ konstituiert. Um Büroarbeit beschreibbar zu machen, wird dann zum Beispiel metaphorisch auf andere Beschäftigungen zurückgegriffen: Der Auftrag zum Frisieren der Bücher – „to cook the books“ – verbindet den kreativen Umgang mit den Zahlen sinnbildlich mit dem Vorgang des Kochens. Oder es wird nur unspezifisch auf ‚Job‘ oder ‚Work‘ als Tätigkeitsfeld verwiesen. Auf die die Büroparzelle schmückenden Post-Its ist ganz allgemein „Do Job!“ notiert, ein Buch aus der *For Dummies*-Reihe trägt einfach den Titel „How to Job“, die vorzubereitende Präsentation handelt von „All of the business that we did in the last week“ und der Supervisor Bot gibt nichtssagende Anweisungen im Business Jargon wie „paradigm shift those optimisations“.<sup>44</sup>

Der ergebnisorientierte Begriff der Produktivität lässt sich für das Büro nur schwer definieren. Infolgedessen sind im *Job Simulator* vor allem Momente des Nichtarbeitens und der Unproduktivität Teil der Inszenierung von Büroarbeit. Als *unproduktiv* im wörtlichen Sinn lässt sich Büroarbeit charakterisieren, da diese keine Waren produziert oder industrielle Wertschöpfung betreibt: Der Avatar hat am Ende des Arbeitstags nur

---

<sup>42</sup> Vgl. zum Beispiel die VR-Spiele *OfficeBots: Reality Bytes* (2017), *Budget Cuts* (2018), *Budget Cuts 2* (2019) oder *Office Boy* (2023).

<sup>43</sup> *Job Simulator*. Boston: Owlchemy Labs 2016.

<sup>44</sup> Ebd.

Immaterielles erzeugt. Zu den zu erfüllenden Aufgaben gehören darüber hinaus insbesondere Formen der *empty labour*, sprich Beschäftigungen, die nicht Bestandteil der eigentlichen Arbeit sind, jedoch einen Teil der Arbeitszeit ausmachen: „Everything you do at work that is not your work.“<sup>45</sup> Die Spielenden müssen Essenspausen einlegen – die erste Arbeitsanweisung fordert zum Kochen und Trinken von Kaffee auf, ein weiterer Arbeitsauftrag verlangt, Snacks aus einem Automaten zu kaufen –, sie üben soziale Rituale wie den Austausch mit den Kollegen am Wasserspender, Betriebsfeiern oder das Schreiben von Glückwunschkarten aus, stehlen dem Unternehmen durch das Spielen von Computerspielen auf dem Arbeitsrechner Zeit oder stellen neue Mitarbeiter ein, um Arbeit zu delegieren. Aber auch als Arbeitsvorgänge zu definierende Tätigkeiten werden im *Job Simulator* satirisch gerahmt. Computerarbeit besteht aus dem Löschen von 65535 E-Mails, die sich im Postfach angesammelt haben, oder dem visuellen Gestalten einer PowerPoint-Präsentation, für die keine Inhalte erstellt werden, sondern Folienlayout, Hintergründe, Übergänge und andere formale Aspekte festgelegt werden müssen: Arbeit ist hier folglich mehr Schein als Sein. Eine Aufgabe lautet gar nur „Look busy“ – die Spielenden werden aufgefordert die Praktik des *Productivity Theater* oder des *Make-Work*<sup>46</sup>, also die Verschleierung des Nichtarbeitens, auszuüben. Die Vortäuschung von Arbeit kann in der Realität durchaus selbst Züge von Arbeit annehmen und muss nicht Faulheit entspringen, denn sie kann als Maßnahme zur Wahrung der eigenen Arbeitsstelle eingesetzt werden: „Urgent requests for businesses to cut costs while still increasing productivity lead to employee pressure to stand out. One way they’re doing this is by prioritizing tasks that make them appear productive and visible to their organization as opposed to actually impactful work.“<sup>47</sup> Und tatsächlich wird der Avatar trotz seiner schlechten Arbeit umgehend mit einer Beförderung belohnt. Das Gratifikationsprinzip des Spiels, nach fünf erledigten Aufgaben erfolgt automatisch ein Karrieresprung, erzeugt so die für Arbeitssimulationen typische nostalgisch-utopische Arbeitswelt:

Die Spieler\*innen können hier einfordern, was ihnen sonst versagt bleibt: vorhersagbare und beständige Belohnung. Der Grind von Spielen wie World of Warcraft mag vielleicht monoton sein, aber der Grind in der „wirklichen“ Welt ist es eben auch, nur findet ersterer unter dem Vorzeichen der Verlässlichkeit statt, welche in letzterer durch die Erosion

---

<sup>45</sup> Roland Paulsen: *Empty Labor: Idleness and Workplace Resistance*. Cambridge: Cambridge University Press 2014, S. 5.

<sup>46</sup> Vgl. Erving Goffman: *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday 1956, S. 68.

<sup>47</sup> Bryan Robinson: „Employees Using ‚Productivity Theater‘ to Protect against Surveillance, Study Finds.“ *Forbes*, 01.05.2023.  
<https://www.forbes.com/sites/bryanrobinson/2023/05/01/employees-using-productivity-theater-to-protect-against-surveillance-study-finds/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

fordistischer Sicherheiten scheinbar immer weiter abhandengekommen ist. Der Postfordismus produziert Menschen, die nie ganz sicher sein können, wann ihnen etwas zusteht und ob sie das dann auch bekommen.<sup>48</sup>

Dieser beständige Aufstieg auf der Karriereleiter wird im Spiel allerdings satirisch als ein illusorisches Vorwärtskommen dargestellt. Das Denken in Hierarchien und die Absurdität pompöser Titel, die der Beschönigung von schlechten Arbeitsverhältnissen dienen, wird in *Infinite Overtime*, dem Endlosmodus des Spiels, spöttisch auf die Spitze getrieben. Die Spielenden beginnen als „Intern to the Intern“, nach 10 Beförderungen hat man sich zum „VP of Interns“ hochgearbeitet, auf Ebene 75 kann man sich mit dem Rang „Junior Employee“ schmücken, 44 Karrieresprünge – und 295 erfüllte Aufgaben – später steigt man zum „Chief President Officer“ auf, nur um nach fünf weiteren geleisteten Diensten für das Unternehmen den Rang des „Intern to the bot intern“ verliehen zu bekommen und nun wieder die Hierarchie bis zum Bot Präsidenten – und unendliche weitere Titel darüber hinaus – durchlaufen zu müssen.<sup>49</sup> Ein „Durchspielen“ ist also unmöglich, das Entkommen aus der Überstunde kann nur durch den Abbruch des Spiels gelingen, denn es gibt immer noch eine höhere Stufe, die erklommen werden kann.

Einen Schritt weiter im Versuch, Büroarbeit zu vermeiden, geht das Spiel *NSFW* (2016).<sup>50</sup> Die Abkürzung steht für „Not a Simulator For Working“, rekuriert aber auch auf das bekannte Kürzel für „Not Safe For Work“, das im Netzsargon zur Kennzeichnung von Medieninhalten dient, die nicht für das Ansehen am Arbeitsplatz geeignet sind, denn Ziel des Antiarbeitssimulators ist es, dass der Avatar so viele pornografische Videos wie möglich auf dem Arbeitscomputer schaut, ohne vom Chef, von den Kollegen, dem Reinigungspersonal etc., die in der offenen Bürolandschaft immer wieder die Büroparzelle passieren oder zum Plausch anhalten, erwischt zu werden. Wird die heimliche Tätigkeit entdeckt, folgt die Kündigung. Wird zu viel gearbeitet und werden daher zu wenig Erwachsenenfilme konsumiert, gerät der ‚Fun-Meter‘ in den roten Bereich, so dass der Charakter vor Langeweile „stirbt“ und den Tag erneut beginnen muss. Die nichtjugendfreien Streifen sind aufgrund ihrer Pixel-Art-Gestaltung sowie verschiedener Formen zensierter Erotik eher amüsant als anrühlich. Die Akteure sind nur als Silhouetten hinter einem Vorhang zu erkennen, sexuelle Handlungen werden durch das strategische Platzieren von Objekten verdeckt oder durch eine Objektübertragung – zum

---

<sup>48</sup> Uhlig/Fischer: „Arbeit als Spiel – Spielen als Arbeit“ (wie Anm. 19).

<sup>49</sup> Vgl. „Promotions.“ In: *Job Simulator Wiki*. <https://jobsimulator.fandom.com/wiki/Promotions> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>50</sup> *NSFW*. GameChanger Studio 2016. <https://gamechangerstudio.itch.io/nsfw>.

Beispiel das Essen einer Banane – symbolisch dargestellt. Die kurzen Clips zeigen überdies aus der Pornografie in die Popkultur übergegangene ‚Klassiker‘, es haben etwa Tentakelmonster oder Pizzalieferanten Auftritte.

Das Gameplay des Parodiesimulators besteht primär aus dem durch Rechts-Klick bewirkten beständigen Wechsel zwischen den Pornos und der professionellen Desktop-Oberfläche, auf der Aufgaben wie das Erstellen von Tabellen erledigt werden. Gleichzeitig können Minispiele gespielt werden, um zusätzliches Geld zu verdienen, das unter anderem für den Kauf neuer Sexfilme benötigt wird. Um der Entdeckung zu entgehen, müssen die Spielenden zum einen während des Dudelns typischer Pornomusik auf Fußtritte lauschen, die die Ankunft der Kollegen ankündigen; zum anderen muss dem IT-Angestellten die täglich wechselnde Uhrzeit für den Datenscan der Mitarbeiter entlockt und anschließend die Uhr daraufhin im Blick behalten werden. Außerdem gehen jeden Tag E-Mails vom Vorgesetzten mit bestimmten Arbeitsaufträgen und Informationen zur Büroetiquette ein, die es zu berücksichtigen gilt, um den Arbeitstag nicht wiederholen zu müssen. Der Versuch des Nichtarbeitens wird so zur Multitasking-Herausforderung, bei der die Spielenden simultan visuelle und akustische Signale auswerten und entsprechende taktile Handlungen ausführen müssen. Die Spielmechanik erinnert an die sogenannte Cheftaste (Boss Button, Boss Key), die in einigen Spielen der 1980er und 1990er Jahren inkorporiert war und den im Büro Spielenden erlaubte, beim Erscheinen des Vorgesetzten durch seine Betätigung das Spiel hinter einem oft amüsant gestalteten „digitalen Notausgang“<sup>51</sup> verschwinden zu lassen: „With the single press of an easy-to-reach key, the game is instantly paused, the game audio is stopped, and the visuals are changed into something unsuspecting, such as a (functional or dysfunctional) DOS command prompt or (fake) spreadsheet program.“<sup>52</sup> Mit der Einführung multitaskingfähiger Betriebssysteme, bei denen zwischen verschiedenen Fenstern gewechselt werden kann, wird die Taste überflüssig.

Während in den parodistischen Arbeitssimulatoren Arbeit (oder besser: Nichtarbeit) und Büro humoristisch dargestellt werden, thematisieren viele Bürosimulatoren jedoch auch explizit die negativen Seiten der zeitgenössischen

---

<sup>51</sup> Frank Patalong: „Moorhuhn weg, der Chef kommt!“ In: *SPIEGEL Netzwelt*, 13.01.2019. <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/moorhuhn-larry-und-co-was-wurde-aus-der-bosstaste-a-1239404.html> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>52</sup> Daniel Cermak-Sassenrath: „Boss Keys“. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*. London: Bloomsbury Academic 2021, S. 117-118, S. 117.

Arbeitserfahrung; sie positionieren sich kritisch zu ihrem Schauplatz und inszenieren Monotonie, Langeweile oder Stagnation durch das bewusste Einschränken von Immersion und Interaktion oder durch das Einsetzen von Spielmechanismen wie Loops und Grinding.

Dem kurzen Browserspiel *Rat Inc.* (2020) dient die Metapher des ‚rat race‘, des gnadenlosen Konkurrenzkampfs in kapitalistischen Gesellschaften, als Grundlage der Raumgestaltung: Der Alltag im Büro wird von Ratten in Laufrädern bestritten. Die Spielenden können ihren Avatar, einen Nager in Anzug und Krawatte, der eine neue Stelle als Angestellter in einem energieerzeugenden Unternehmen beginnt, durch das unermüdliche Betätigen der Pfeiltasten, die das Hamsterrad – im Deutschen gleichbedeutend mit Alltagsstrott – in Gang halten, die Karriereleiter erklimmen lassen. Die durch das Klicken erarbeiteten Punkte können eingesetzt werden, um Equipment zur Verbesserung der Arbeitsleistung wie Energydrinks, Laufschuhe und bessere Laufräder zu erwerben, oder um die leerstehenden Büroeinheiten mit weiteren Angestellten zu füllen, damit die Arbeit schneller verrichtet werden kann. Das Spielende ist erreicht, wenn eine bestimmte Anzahl an Punkten erspielt wurde. Der Avatar steigt dann selbst zum CEO auf; ein Karrieresprung, der sich allerdings als Pyrrhussieg herausstellt, da der neue Geschäftsführer nun dazu verdammt ist, das Hamsterrad im „corporate prison“<sup>53</sup> für immer am Laufen zu halten. Was die simple Mechanik des Klicker-Spiels für die hier besprochene Thematik interessant macht, ist die Tatsache, dass die Spielenden nach der ersten Beförderung Fortschritte im Spiel erzielen können, ohne selbst Klicken zu müssen. Das Klicker-Spiel wird so quasi zu einem *Idle Game*. Die Arbeit des Punktesammelns kann von der zum Management aufgestiegenen Ratte komplett auf die neu eingestellten Nagetiermitarbeiter ausgelagert werden. Der Aufstieg auf den Rücken der anderen Ratten erfolgt zwar langsamer, die Delegation der Arbeit, d.h. die Unproduktivität der Spielenden, führt aber ebenso zum erfolgreichen Beenden des Spiels. Für das Erreichen einer bestimmten Punktzahl wird dann der Avatar belobigt, der selbst nicht eine einzige Runde in seinem Rad gedreht hat. Die durch die Spielmechanik ermöglichte ‚Auslagerung‘ des gespielten Arbeitens lässt sich nicht nur als Kommentar zur Arbeitslastverteilung in hierarchischen Unternehmensstrukturen lesen, sie demonstriert zudem, da nun der Computer quasi das Klicken der Pfeiltaste selbst übernimmt, die Substituierung mechanischer von Menschen ausgeführter Arbeit durch Automatisierungsprozesse.

---

<sup>53</sup> WeeIsFijn: *Rat Inc.* <https://weeisfijn.itch.io/rat-inc> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

In *Every Day the Same Dream* (2009), einem kurzen Side-Scroller in Schwarz-Weiß, in welchem die Spielenden einen männlichen Avatar durch seinen eintönigen Alltag lenken, wird die Spielmechanik noch expliziter mit Kritik an den modernen Arbeitsbedingungen verbunden.<sup>54</sup> Bei dem Spiel wäre eher von einem Angestellten- als von einem Bürosimulator zu sprechen, da nicht direkt Büroarbeit nachgestellt wird, sondern vielmehr Monotonie interaktiv erfahrbar gemacht werden soll. Der Titel des Spiels verweist dabei auf die Unwirklichkeit eines als fremdgesteuert wahrgenommenen Lebens, das nur auf die Verrichtung der Erwerbsarbeit ausgerichtet ist. Wie im Traum vollzieht sich die Alltagsroutine, ohne dass der Träumende bzw. Arbeitende Einfluss auf den Ablauf nehmen kann. Der gesichtslose Charakter steht auf, zieht sich an, verabschiedet sich von seiner Frau, fährt mit dem Fahrstuhl in die Tiefgarage, steht im Stau, lässt sich von seinem Chef zurechtweisen, läuft entlang etlicher identisch aussehender Büronischen zu seiner winzigen Arbeitsparzelle, arbeitet und erwacht sodann erneut in seinem Schlafzimmer, um denselben Tagesablauf zu durchleben. Das Spiel beginnt entsprechend von vorne und lässt den virtuellen Angestellten beliebig oft die immer gleichen Routinehandlungen erledigen. Der Game Designer Paolo Pedercini beschreibt sein Projekt als „a slightly existential riff on the theme of alienation and refusal of labor. The idea was to charge the cyclic nature of most video games with some kind of meaning.“<sup>55</sup> Um aus dem Automatismus auszubrechen, müssen die Spielenden den scheinbar vorgegebenen Ablauf des Alltags des Avatars durch spezifische Aktionen, die alle den mechanisch ablaufenden Rhythmus des Werktags unterminieren und kontraintuitive Spielhandlungen darstellen, verändern.<sup>56</sup> Auch hier ist es wieder das Ziel des Spiels, *nicht* zu arbeiten. Die Figur muss zum einen bevor sie ins Auto einsteigt entgegen der Spielrichtung links aus dem Bild gehen, um geführt von einem Obdachlosen den Tag auf einem Friedhof und nicht im Büro zu verbringen. Setzt man sich im Großraumbüro nicht wie vorgesehen an seinen Arbeitsplatz, sondern läuft weiter durch

---

<sup>54</sup> Paolo Pedercini: *Every Day the Same Dream*. Molleindustria 2009. [https://molleindustria.org/everyday\\_thesamedream/everydaythesamedream.html](https://molleindustria.org/everyday_thesamedream/everydaythesamedream.html) [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>55</sup> *Experimental Gameplay Project*: „Every Day the Same Dream.“ 21.12.2009. <https://web.archive.org/web/20100510052913/http://experimentalgameplay.com/blog/2009/12/every-day-the-same-dream/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>56</sup> Vgl. hierzu ausführlicher: Christophe Duret: „Five more Steps and You Will Be a New Person: The Procedural Closure of the Experiential Field in *Every Day the Same Dream*“. In: *Comunicação e Sociedade*, Bd. 27 (2015), S. 115-132, S. 122.

den Notausgang, springt der Avatar vom Hochhausgebäude. Außerdem dürfen die Spielenden den Charakter nach dem Aufstehen nicht anziehen, denn der Angestellte muss in Unterwäsche ins Büro, um durch den Verstoß gegen den Konformität erzeugenden Dresscode – der Boss bemängelt das Fehlen einer Krawatte – entlassen zu werden. Ferner müssen sie während der eigentlich wie eine Cutscene wirkenden Stausequenz agieren und den von der Natur entfremdeten Stadtmenschen aus dem Auto aussteigen und zu einer Wiese mit einer Kuh gehen lassen. Und schließlich muss gewartet werden (d.h. nichts getan werden), bis ein Blatt von einem Baum vor dem Bürogebäude heruntergefallen ist – der Avatar erlebt so einen Moment des Innehaltens in der morgendlichen Rushhour.

Nach dem Auslösen der fünf abweichenden Spieldurchgänge macht sich der namenlose Angestellte ein letztes Mal auf seinen Arbeitsweg, er ist nun allerdings vollkommen allein. Er durchwandert das leere Großraumbüro und beobachtet zuletzt wie sich ein Anzugträger – eine Version seiner selbst? – vom Bürogebäude stürzt. Die Möglichkeiten, die im Spiel präsentiert werden, um dem Büro zu entkommen, sind also durchaus düster. Das Spiel wird dabei, wie Alina Nenciu und Cosima Rughinis durch eine Auswertung von Online-Foren aufgezeigt haben, weniger als strukturelle Kritik an einem kapitalistischen System, das alles einem Produktivitäts- und Verwertungsparadigma unterstellt wahrgenommen. Auf eine solche Lesart spielt der Entwickler selbst durch die bereits zitierte Formulierung „refusal of labor“ an.<sup>57</sup> Die Entfremdung durch Monotonie und Routine wird vielmehr als individuelle Fehlleistung des fiktiven Angestellten interpretiert:

There is a surprising variety of the ‚lessons learned‘ from playing the game. [...] Contemporary life is alienating through routine; individuals should break this routine, pursue meaningful moments and escape the wear and tear of daily existence; this is the dominant interpretation, which has two variants, depending on whether players consider that the game ending indicates a successful escape or a failure; By trying to escape the routine of work, we undermine the very foundations of our prosperity and we fail our families and co-workers; In order to achieve real change in one’s life, one must let go of everybody and everything that meant something in her or his previous life [...]. Players have dominantly read the game through an individualistic, rather than a systemic lens. This individualistic bent may be a result of the game mechanics that focus players’ actions on the playable character’s actions, with little notable interaction with other actors or entities.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Vgl. hierzu: Braxton Soderman: „Every Game the Same Dream? Politics, Representation, and the Interpretation of Video Games“. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, Bd. 12/1 (2010), S. 1-34.

<sup>58</sup> Alina Nenciu/Cosima Rughinis: „Every Day the Same Dream? Social Critique through Serious Gameplay.“ In: *Researchgate* 2015. Conference Paper: The 11th International Scientific Conference eLearning and Software for Education. S. 6.

Das Art Game demonstriert die Stärken, die das interaktive Medium gegenüber Film und Literatur aufweist; so wird die inhaltliche Aussage nicht nur über die Narration transportiert, sondern über den Spielmechanismus erfahrbar gemacht. Die Spielenden sind aktiv in die alltägliche Routine des Avatars eingebunden, denn es werden immer wieder dieselben Szenen gespielt. Ferner müssen sie selbst erkennen, dass zum Beenden des Spiels aus diesem Trott ausgebrochen werden muss, und herausfinden, welche Schritte dafür nötig sind. Die Unterbrechung der Monotonie liegt auf diese Weise in der Hand der Spielenden. Gleichzeitig lässt sich aber vermuten, dass gerade diese Interaktivität des Mediums und die daraus resultierende Immersion dazu führen, dass die Spielenden primär die über das persönliche Erleben des Avatars dargestellte Mikroebene der Spielaussage wahrnehmen und die stärker narrativ vermittelte antikapitalistische Strukturkritik auf der Makroebene des Spiels – die in ‚passiven‘ Medien durch die gelenkte Rezeption prominenter darstellbar wäre – nicht umfassend registrieren. Diese wird beispielsweise visuell über die Raumgestaltung transportiert. Die Verweigerung des Angestellten zu arbeiten, bringt, wie sich anhand des im Büro ausgestellten Börsenkurses der Firma nachverfolgen lässt, den Bankrott des Unternehmens herbei – die Arbeitsniederlegung zeitigt also nicht nur Auswirkungen auf die private Lebensführung, sondern wird im Spiel subtil als wirksame Maßnahme des Arbeitskampfes herausgestellt.

Während in *Every Day the Same Dream* die Entfremdung durch Arbeit und nicht die eigentliche Büroarbeit im Fokus des Spiels steht, ‚ludifiziert‘ das Browser-Spiel *It Is As If You Were Doing Work* (2017) durch eine simple Kontextverschiebung digitale Arbeitsprozesse wie das Schreiben von Dokumenten, das Verschicken von E-Mails, das Einstellen von Terminen im Kalender, das Anklicken von Dialogfeldern oder auch das Beobachten von Ladebalken. Bei dieser realistischen Büroarbeitssimulation handelt es sich um ein Desktopspiel, das die grafische Benutzeroberfläche einer Desktopumgebung – in diesem Fall ein Windows 95-Interface – als ‚Spielfeld‘ imitiert und das Interagieren mit Icons, Fenstern oder Menüs als Spielmechanik verfolgt. Vor dem Computer sitzend, auf einen Bildschirm schauend, simulieren die Spielenden, sie würden vor einem Computer sitzen und auf einen Bildschirm schauen. Der eigene Computer wird auf diese Weise zum Schauplatz eines fiktionalen Computers. Desktopspiele weisen nicht immer einen direkten Bezug zur Büroarbeit auf, sie basieren jedoch auf Arbeitsmitteln, die

ursprünglich für das Büro produziert wurden.<sup>59</sup> Wie im *Job Simulator* baut das Spiel auf der Prämisse auf, dass in einer nahen Zukunft Automatisierung und künstliche Intelligenz menschliche Arbeit überflüssig gemacht haben. Die veraltete Software rekurriert dabei auf die klassische – fordistische – Bürowelt der 1990er Jahre und bedient so zunächst die bereits angesprochenen nostalgischen Gefühle, die oft mit dem Genre Arbeitssimulator verbunden werden. Die über ein Icon auf dem vorgetäuschten Desktop aufzurufende Einweisung in die Simulation erläutert wie folgt:

The new machine-learning economy has significantly reduced the demand for human-produced labour, leading to unemployment rates of over 95%. Although many humans find themselves able to adapt to this post-work era some among you struggle with a sense of ineffectiveness and a lack of productivity. We take this very seriously. *It is as if you were doing work* is an application created especially for those humans who feel a need to recapture an appearance of usefulness through traditional human-computer interaction. Please feel free to launch *It is as if you were doing work* whenever existential concerns about contributing to a larger framework of industry assail you. Consider organizing with groups of friends to ‚work‘ with *It is as if you were doing work* in a larger office setting.<sup>60</sup>

Realistischer als in Simulatoren, in denen beispielsweise Fahrzeuge gelenkt werden, wird hier Arbeit in ihren ausführenden Bewegungen nachgeahmt. Es muss getippt, angeklickt, verschoben und gescrollt werden, um zu tippen, zu klicken, zu verschieben und zu scrollen. Die Arbeitserfahrung wird darüber hinaus durch das Aufpoppen von Nachrichten oder Dialogfeldern, die das Erledigen der Arbeitsaufträge immer wieder unterbrechen und zum Multitasking animieren, wirklichkeitsnah gestaltet. Der Entwickler des Spiels erläutert dazu:

I realized that multitasking, rather than reading a sequence of individual dialogues presented one at a time, is essential to any contemporary understanding of computer work. And so the game became an entire operating system, with icons, multiple windows, a menu bar, and other familiar trappings. As play proceeds, you might have four, five, or more windows open at the same time, just like in life: documents, emails, control panels, et cetera. The game became far closer to our own deeply fragmented and multimodal experience of work, first introduced via early multitasking operating systems.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> In *Her Story* (2015) beispielsweise wird auf der fingierten Bildschirmoberfläche Polizeiarbeit erledigt. Vgl. hierzu Alexandra Müller: „Netzkommunikation, Ablenkungskultur und Informationsexzess. Der verfilmte Desktop als intermediale Konfiguration des Digitalen“. In: *Komparatistik. Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft 2018*, Bielefeld: Aisthesis Verlag 2019. S. 127-150.

Spionage- und Strategiespiele wie *The Thirteenth Floor* (1992) oder *Uplink* (2001) verwenden das Computersetting als Ausgangspunkt, um die Spielenden außergewöhnliche Aufgaben lösen zu lassen wie das Hacken von Computersystemen oder das Koordinieren eines Geheimdienstes. In *Outcore: Desktop Adventure* (2022) oder *Desktop Explorer* (für 2024 angekündigt) wird das eigene Betriebssystem Teil des Gameplays. Es müssen auf dem Desktop Ordner gesucht oder Rätsel in Paint & Notepad gelöst werden.

<sup>60</sup> Pippin Barr: *It Is As If You Were Doing Work*. 2017. <https://pippinbarr.com/itisasifyouweredoingwork/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>61</sup> Pippin Barr: *The Stuff Games are Made of*. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press 2023, S. 64.

Es sind immer wieder dieselben computerbasierten Arbeitsprozesse zu erledigen. Trotz des spielerischen Kopierens der Arbeitsgesten werden hierbei natürlich nur Als-ob-Handlungen vollzogen. Für die E-Mails müssen keine verständlichen Texte verfasst werden, es muss nur eine vorgegebene Anzahl von Zeichen eingetippt werden („Write and save a document of at least 540 characters“), damit diese ‚abgeschickt‘ werden können. Egal, welche Tasten hierfür gedrückt werden, zu lesen sind vorprogrammierte – passend zur sinnentleerten Als-ob-Arbeit – substanzlose Motivationstexte, die sich in ihrer Floskelhaftigkeit häufig selbst widersprechen: „The most certain way to succeed is always to try just one more time. We must let go of the life we have planned, so as to accept the one that is waiting for us.“<sup>62</sup> Die Benutzereingaben haben also anders als die Entscheidungen in den Bürokratiesimulatoren keinerlei Konsequenzen für den Verlauf des Spiels. Jede Beschlussfassung wird vom Programm vorgegeben, selbst die aufklappenden Dialogfenster bieten den Spielenden keine Optionen an, sondern fordern nur zum mechanischen Ausführen einer Anweisung auf: „Click Yes“.<sup>63</sup> Eine Umkehrung von Mensch und Maschine hat hier stattgefunden, der menschliche Angestellte ist nur noch Befehlsempfänger und sein Arbeitseinsatz wird auf Fingerbewegungen reduziert: „Intellectual labour is stripped of its superfluous intellectual aspect and presented as the absurd, if nonetheless fun, game of feeding electrical impulses into a machine.“<sup>64</sup> Hierauf verweisen auch die Betreffzeilen der E-Mails, die Bezug nehmen auf futuristische Technologien, die menschliche Handlungen entbehrlich machen, wie künstliche Gehirne, Roboter, Kriegsdrohnen, Maschinenübersetzung oder unbemannte Fahrzeuge. Das durchaus realistische Einfangen des Erlebnisses ‚zeitgenössische Computerarbeit‘ wird durch den Als-ob-Modus des Spiels zum Ausblick auf eine dystopische Zukunft, in welcher künstliche Intelligenz das Verwalten der Welt übernommen hat und ein menschlicher Input nur noch pro forma erfolgt: Alles ist nun *empty labour*.

Da das Spielfeld auf den Bildschirm beschränkt ist, spielt außerdem der soziale Raum des Büros in der Simulation keine Rolle: „Des boîtes de dialogue aux titres inspirants („Make the days count“, „Follow your passion“, etc.) affichent des photos iStock de gens travaillant dans un bureau, souvent en équipe, ce qui vient contredire la solitude

---

<sup>62</sup> Barr: *It is as if you were doing work* (wie Anm. 60).

<sup>63</sup> Ebd.

<sup>64</sup> Mihai Băcăran: „It is as if you were doing work - a (mis)reading.“ In: *HZ-Journal* 21 (2019). <https://www.hz-journal.org/n21/bacaran.html> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

de l'internaute devant son écran.“<sup>65</sup> Das Verrichten der Tätigkeiten wird anders als im *Job Simulator* daher nicht durch die Interaktion mit Setting und Kollegen vergnüglich gemacht. Die einminütigen Arbeitspausen, die nach Ablauf einer festgelegten Zeit eingelegt werden müssen, werden einsam vor dem Bildschirm verbracht. Ganz ähnlich wie im VR-Spiel hingegen – es handelt sich schließlich um einen Simulator, der als „self-esteem boost“ für nutzlos gewordene „white-collar worker looking for a productivity fix“<sup>66</sup> dienen soll – erhalten die Spielenden in regelmäßigen Abständen Beförderungen, die außer einem neuen Titel keine weiteren Veränderungen etwa bezüglich der Schwere der zu erfüllenden Aufgaben mit sich bringen. Da die Beförderung anhand einer Auswertung von geleisteten „work units“ erfolgt, die sich nach der Anzahl von getippten Zeichen und getätigter Eingaben berechnen, erinnert das Vorgehen an digitale Produktivitätsmesser, die aktuell im Kontext einer Zunahme mobilen Arbeitens entwickelt werden. Zur Ermittlung der Arbeitsergiebigkeit bei Arbeitnehmern im Homeoffice, bei denen der überprüfbare zeitliche Rahmen des *9 to 5* wegfällt und die anders als etwa bei Akkordarbeit keine quantifizierbaren Produkte herstellen, wurden während der Coronapandemie verschiedenste digitale Überwachungsmöglichkeiten entwickelt (und oft gleich wieder verworfen), die Auskunft über die Leistung der Mitarbeiter geben sollen. Microsofts digitales Tool zur Produktivitätsberechnung etwa will diese anhand der Art und Intensität der Verwendung der diversen Microsoft-Dienste (wie viele E-Mails wurden geschrieben, an wie vielen Chats teilgenommen, wie häufig wurden Cloudfunktionen verwendet?) bemessen, Zoom führte 2020 ein kurzlebiges „attention-tracking“-Instrument ein, das den Ausrichter eines virtuellen Meetings informieren sollte, sobald ein Teilnehmer seine Aufmerksamkeit für mehr als 30 Sekunden vom Bildschirm weglenkt. Bosswares „activity monitoring“ macht Aufzeichnungen über die von den Angestellten besuchten Webseiten und die Software Performetric will den Grad der Produktivität durch eine Auswertung des Tippverhaltens und der Mausbewegungen ermitteln.<sup>67</sup> Dass solche Anwendungen nicht nur aus Datenschutzgründen bedenklich sind, sondern auch wenig über die qualitative Arbeitsleistung aussagen, macht *It is as if*

---

<sup>65</sup> Sarah Grenier-Millette: „It is as if you were doing work, by Barr, Pippin“. In: *Laboratoire NT2's Hypermedia Art and Literature Directory*, 23.07.2018. <https://nt2.uqam.ca/en/repertoire/it-if-you-were-doing-work> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>66</sup> Barr: *The Stuff Games are Made of* (wie Anm. 61), S. 67.

<sup>67</sup> Vgl. hierzu: Zoë Corbyn: „Out of Sight: The Algorithms Running our Lives.“ In: *Guardian*. 27.04.2022. <https://www.theguardian.com/technology/2022/apr/27/remote-work-software-home-surveillance-computer-monitoring-pandemic> [letzter Zugriff: 30.09.2023].

*you were doing work* deutlich. Der Work-Unit-Berechner, der seine Auswertung auf die Quantifizierung leerer Arbeitsgesten gründet, ohne deren Ergebnisse zu bewerten, führt spielerisch diese Art der Produktivitätserfassung als aussagelos vor. Dystopische Ausmaße nimmt das Spiel darüber hinaus an, da es der *postwork*-Gesellschaft, in der die ‚Handlung‘ stattfindet, nicht gelungen zu sein scheint, nichtarbeitsbezogene Formen der gesellschaftlichen und persönlichen Validation auszubilden. Das Selbstwertgefühl der Spielteilnehmer lässt sich, so insinuiert die Spieleinweisung, allein durch die Ausführung dieser sinnlosen Arbeitsgesten aufbauen.

Wie aufgezeigt wurde, sind Bürosimulationen in vielen Fällen als parodistische Antiarbeitssimulatoren angelegt. Im Gegensatz zu den Bürokratiesimulationen, die verzweigte Handlungsstränge und multiple Enden aufweisen, bedienen sich die Spiele vor allem Wiederholungsmechaniken, um Büroarbeit zu inszenieren. Ziel der Spiele kann es sein, Zeitschlaufen zu durchbrechen; in anderen Fällen führt die spielerische Repetition hingegen dazu, dass die inhärent teleologische Ausrichtung des Mediums unterbunden wird. Ob man *It is as if you were doing work* oder *Infinite Overtime* für 5 Minuten oder 5 Stunden spielt, macht keinen Unterschied – es gibt keine schwierigeren Level, zu denen man aufsteigen kann, und keine Endsequenz, die eine narrative Belohnung für das simulierte Arbeiten bereithält. Allein die sich verändernden fingierten Jobtitel gaukeln in der Unendlichkeit der Wiederholung Fortschritt vor. Während in den Wirtschaftssimulationen Leistungsethos und ökonomische Logiken der kapitalistischen Erwerbssphäre bestärkt werden, werden diese in den Bürosimulationen hinterfragt. Neben der Thematisierung von Entfremdung durch Monotonie und Entpersonalisierung wird insbesondere auch am gesellschaftlichen Primat der Arbeit gerüttelt. Die folgende Bemerkung zu *It is as if you were doing work* lässt sich daher generell auf die hier besprochenen Bürosimulatoren beziehen: „The gameplay makes it quite clear that the usefulness of labour was in the first place nothing more than an appearance, and, in consequence, that work [...] is a futile and absurd self-referencing loop with no outer objective that could justify it.“<sup>68</sup>

## **2. Raumdarstellung und Büroobjekte**

Der Büroraum fungiert in Computerspielen jedoch nicht ausschließlich als Grundlage für Arbeitssimulationen. Im Ego-Shooter *Call of Duty 4: Modern Warfare* beispielsweise

---

<sup>68</sup> Băcăran: „It is as if you were doing work“ (wie Anm. 64).

finden Kampfhandlungen in einem verlassenen Bürokomplex statt. Von Interesse für das Spielgeschehen ist nicht primär die realweltliche Raumfunktion, sondern die architektonische Gestaltung – die Schlauchlevelstruktur der Bürokorridore erzeugt einen linearen Hauptweg mit nur wenig möglichen Abzweigungen, der die Gelegenheit für Nahkämpfe bietet.<sup>69</sup> In Escape, Puzzle oder Adventure Games wird am Arbeitsplatz ebenfalls nicht gearbeitet, die Spielenden müssen vielmehr versuchen, dem Schauplatz durch das Bewältigen von Aufgaben (Schlüssel zum Öffnen von Türen finden, Computerpasswörter knacken, sich ungesehen am Boss vorbeischieben, etc.) zu entkommen.<sup>70</sup> Dadurch werden negativ konnotierte Vergleiche zwischen Arbeitsstätte und Gefangenschaft aufgerufen und das Büro wird als ein von der Außenwelt abgeschlossener Mikrokosmos dargestellt, in dem Interaktionen nur innerhalb der sozialen Gruppe der Büroangestellten erfolgen. Inszeniert wird der Handlungsraum in diesem Zusammenhang zum einen als sich wiederholende, gleichförmige Raumstruktur, die die räumliche Orientierung der Spielenden erschwert; als spielerische Herausforderung können zum anderen überfüllte Großraumbüros dienen, in denen ein Zuviel an Büromenschen und Büroobjekten Unordnung erzeugt – die daraus resultierende Reizüberflutung und die Informationsdichte erschweren das Lösen der Rätsel. Der Raum wird zum Gegenspieler, den es zu besiegen gilt. Anders als in den Arbeitssimulatoren, die die Spielenden perspektivisch außerhalb des Büros situieren oder den Avatar an seinen Schreibtisch binden und so die Interaktion mit dem Raum einschränken, gehört hier die freie Erkundung der Umgebung zum Gameplay. Viele Bürospiele lassen sich daher im weitesten Sinne als Walking Simulatoren definieren, „a first-person videogame where the major activity is uncovering a narrative through engagement with a setting, and where engagement mainly consists of navigating an environment and interacting with the objects (and less commonly, characters) within it.“<sup>71</sup> Als ein bekanntes Beispiel lässt sich diesbezüglich das Spiel *The Stanley Parabel* (2013) anführen, das den sozialen und physikalischen Raum des Büros als Ausgangspunkt für metaludische Reflektionen einsetzt. Das Angestelltenverhalten, das, wie bereits ausgeführt, mit Konformität, Routine

---

<sup>69</sup> Auch in *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), *Black Ops 2: Die Rise* (2012) oder *Office Point Rescue: Déjà vu* (2021) kommt es zu Kampfhandlungen in Bürogebäuden.

<sup>70</sup> Vgl. zum Beispiel: *Office Quest* (2018), *Alone in the Office* (2021), *Office Escape* (2022), *Office Elevator* (2022) oder *Elevator Hitch* (2022).

<sup>71</sup> Gregory Whistance-Smith: „Virtual Wandering. Embodied Spatial Narrativity in Walking Simulators“. In: Daniel Punday (Hg.): *Digital Narrative Spaces. An Interdisciplinary Examination*. London: Routledge, S. 49-69, S. 51f.

und Gehorsam assoziiert wird, dient als Grundlage für eine spielerische Problematisierung und Infragestellung von vermeintlichen Interaktionsmöglichkeiten und Entscheidungsfreiheiten in Computerspielen.

Auch wenn *The Stanley Parabel* nicht wie die bereits erwähnten Spiele Büroarbeit in den Fokus stellt, so werden doch immer wieder momenthaft Aspekte des Büros thematisiert. Die Handlung dreht sich zunächst vorgeblich um den Ausbruch des Charakters Stanley aus einem durch Monotonie, Routine und Abhängigkeit geprägten Arbeitsverhältnisses. Der Erzähler des Spiels erläutert im Intro wie folgt:

Stanley worked for a company in a big building where he was Employee 427. Employee 427's job was simple: he sat at his desk in room 427 and he pushed buttons on a keyboard. Orders came to him through a monitor on his desk, telling him what buttons to push, how long to push them, and in what order. This is what Employee 427 did every day of every month of every year, and although others might have considered it soul rending. Stanley relished every moment that the orders came in, as though he had been made exactly for this job. And then one day, something very peculiar happened. [...] He had been at his desk for nearly an hour when he realized that not one single order had arrived on the monitor for him to follow. No one had shown up to give him instructions, call a meeting, or even say 'hi.' Never in all his years at the company had this happened, this complete isolation. Something was very clearly wrong. Shocked, frozen solid, Stanley found himself unable to move for the longest time. But as he came to his wits and regained his senses, he got up from his desk and stepped out of his office. All of his co-workers were gone. What could it mean?<sup>72</sup>

Das Ziel des Spiels ist es allerdings nicht, das Rätsel der verschwundenen Mitarbeiter zu lösen, der Spielinhalt besteht aus der durch einen Erzähler<sup>73</sup> begleiteten Erkundung des Raums, bei der verschiedene Enden freigeschaltet werden. Die Spielenden können den Anweisungen des Erzählers Folge leisten und z.B. durch die linke Tür gehen, oder sich diesen widersetzen und einen anderen Weg beschreiten. Gehorsam und ‚Ungehorsam‘ führen dann jeweils zu unterschiedlichen Resultaten. Das Abweichen vom Weg ist natürlich, abgesehen von potentiellen Fehlfunktionen, nur im Rahmen des vom

---

<sup>72</sup> William Pugh: *The Stanley Parable: Ultra Deluxe*. CrowsCrowsCrows 2022.

<sup>73</sup> Zum Erzähler vgl. Marcel Schellong: „Räume als Formationen des Wissens am Beispiel von *The Stanley Parable*“. In: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.): *Raumspiele/Spielräume*. Glückstadt : vwh, Verlag Werner Hülsbusch 2018, S. 228-245, S. 233: „Der Erzähler wird zu einer Kippfigur, oszilliert zwischen quasi-indikativen Setzungen in Form von erzählter Handlung, die als abgeschlossen markiert wird, und quasi-imperativen Handlungsimpulsen, die die tatsächliche Unabgeschlossenheit in Abgeschlossenheit zu verwandeln versucht – er vereint in sich neben der Funktion eines Erzählers auch die eines Kommentators und eines Kommandeurs. Als Erzähler, der sich zunächst als ein heterodiegetischer Erzähler zeigt, verliert er nun seine Distanz, wird zum homodiegetischen Erzähler, verliert zunehmend die Kontrolle über das Erzählen und wird zu einem unzuverlässigen und sogar zu etwas wie einem ‚abhängigen‘ Erzähler, dafür aber – auf ludischer Ebene – zu einem immer verlässlicheren Gegenspieler. Die Spielenden hingegen bewegen sich in einem Erzählrhizom, das durch den Erzähler in Verbindung mit den Räumen repräsentiert wird.“

Spiel selbst Vorgegebenen möglich – dies nimmt das Spiel als Ausgangspunkt für seine Thematisierung von Willensfreiheit im Computerspiel.

Stanleys Arbeitszufriedenheit und seine Akzeptanz des langweiligen Angestelltenlebens stellen sich als Konsequenz einer Bewusstseinskontrolle heraus, die der Chef des Unternehmens aus einem unterirdischen Überwachungsraum heraus betreibt. Das sogenannte „Freedom Ending“, bei dem Stanley die Gehirnwäsche-Maschine abschaltet und aus dem Bürogebäude in eine idyllische Landschaft entkommen kann, erfolgt ironischerweise nur, wenn die Spielenden die Befehle des Erzählers genau einhalten. In der Gestaltung der Spielumgebung finden sich zudem immer wieder Details, die durch *environmental storytelling* spöttisch Bezugnehmen auf Businessphilosophie und Corporate Culture: Im Konferenzraum läuft eine Präsentation zum Thema „Wie man nicht gefeuert wird“, auf dem Wochenplaner stehen Meetings mit dem Titel „Termination Tuesday“ oder „Pre-Review of Weekly Review“ und der Business-Plan der Firma reduziert sich auf die Formel „Things + Money = Profits“.

In der UltraDeluxe-Edition des Spiels wird des Weiteren selbstironisch die Computerspielindustrie satirisiert, die aus Spiel Arbeit macht und das Medium weniger als Kunst denn als Verkaufsprodukt behandelt und schlecht gemachte Erweiterungssets, Neuauflagen und Fortsetzungen aus Gründen der Geldmacherei auf den Markt bringt. Dies wird ludisch vollzogen, indem sich das Spiel durch die Inkludierung von Gimmicks und ein paar optischen Veränderungen plötzlich in den zweiten Teil seiner selbst transformiert und sich der Erzähler darüber auslässt, das durch diesen „New Content“ die Integrität des ursprünglichen Spiels verletzt wird.<sup>74</sup> Das Spiel thematisiert auf diese Weise auf der Spielebene den Einfluss, den Businessentscheidungen auf die Konzeption eines Spiels haben können. Das Büro erscheint als passendes Setting für diese ungewöhnliche Form der Metareflexion. Auch das geschäftsmäßige Betreiben des Computerspielen selbst, das sich etwa durch den Ehrgeiz, nichtspielrelevante Trophäen durch das Erfüllen von Fleißaufgaben zu erringen, auszeichnet, wird auf die Schippe genommen. So lässt sich das „Essence of True Art Ending“ – eine recht unbefriedigende Texteinblendung auf weißem Hintergrund – nur freischalten, wenn die Spielenden vier Stunden lang unablässig denselben Knopf drücken während ein unangenehmer Ton

---

<sup>74</sup> Dieses metaludische Experiment, das sich neben dem Spielverhalten und der Gameindustrie beispielsweise auch mit den Rezensionen zum ersten Teil des Spiels auseinandersetzt, hat allerdings entgegen der Behauptung des Erzählers durchaus eine Daseinsberechtigung und erweitert das Originalspiel inhaltlich gewinnbringend.

abgespielt wird – Spaß ist hier nicht mehr die eigentliche Motivation für das Weiterspielen.

*The Stanley Parabel: Ultra Deluxe* offenbart sich trotz dieses Bezugs auf die Wirtschaftsbranche in der Auseinandersetzung mit der Umgebung aber vor allem als selbstreferentielles Spiel, das die „Vereinbarkeit von Fremdkontrolle und Handlungsmacht“<sup>75</sup> nicht primär im Kontext von Erwerbsarbeit, Bürokratie oder ‚Angestelltentum‘ verhandelt, ‚Agency‘ wird vielmehr in Bezug auf das eigene Medium diskutiert. Die leeren Büroräume sind folglich nicht mehr bloß Arbeitsplatz, sie werden zu „Metaräume[n]“<sup>76</sup>, in denen „a conflict between player and narrator, and beyond that between player and game designer“<sup>77</sup> ausgetragen wird. Das Büro eignet sich wiederum besonders als Schauplatz für diese semantische Überformung, da sich dieses als transitorischer Nicht-Ort ohne Geschichte oder Persönlichkeit verstehen lässt, der so einfach mit neuer Bedeutung gefüllt werden kann.

Während das Design des virtuellen Bürogebäudes in *The Stanley Parabel* keinen arbeitssoziologischen Kommentar darstellt, sondern die Raumästhetik – nämlich viele kleine, abschließbare Büroräume anstelle eines einzelnen Großraumbüros, die beim Erkunden der Umgebung Handlungsalternativen ermöglichen – dem Spielmechanismus angepasst ist, kann die Raumdarstellung in Videospielen jedoch auch kulturelles Wissen über das Büro transportieren. In historischen Wirtschaftssimulationen wie *Der Patrizier* (1992), *Die Fugger II* (1996) oder *Die Gilde* (2002) werden Vorformen der modernen Büroräume dargestellt, die sich im Zusammenhang mit der Handelsexpansion und einer Zunahme von Staatsbürokratie in der frühen Neuzeit auszubilden beginnen. Die mittelalterlichen Kontore oder Schreibstuben sind noch nicht vom Wohnraum abgetrennt und verfügen über keine spezielle Einrichtung. Da bei dieser SpieleGattung das Gameplay hauptsächlich im Menü stattfindet und daher Standgrafiken anstelle eines begehbaren Raums verwendet werden, wird zur Repräsentation des Innenraums auf Objekte zurückgegriffen. Die Texttafeln werden beispielsweise als Pergamente oder Dokumentrollen visualisiert und es werden Schreibfedern, Tintenfässer und Abakusse abgebildet. *Der Patrizier* greift bei seiner Darstellung des Hansekaufmanns sogar auf künstlerische Vorbilder zurück, denn die Abbildung der an einem Schreibtisch sitzenden

---

<sup>75</sup> Schellong: „Räume als Formationen des Wissens“ (wie Anm. 73), S. 232.

<sup>76</sup> Ebd. S. 238.

<sup>77</sup> Whistance-Smith: „Virtual Wandering“ (wie Anm. 71), S. 62.

Figur ähnelt in ihrer Gestaltung Hans Holbeins bekanntem Gemälde *Bildnis des Danziger Hansekaufmanns Georg Gisze in London* (1532). Die Gebäude des Staatsapparats in *Beholder 2* wiederum nehmen über ihre visuellen Anleihen bei (neo-)klassizistischer Architektur Bezug auf die Bildsprache der totalitären Regime des 20. Jahrhunderts. Beliebtes Designvorbild sind ferner die Büroräume der 1980er und 1990er Jahre, bei deren Inszenierung insbesondere die mittlerweile veraltete Computertechnologie als selbstreferentielles Element eine Rolle spielt.

Der Schauplatz der Wirtschaftssimulationen ist zwar meist nicht wie in Walkingsimulatoren erkundbar, dafür erfährt das Setting im Laufe des Spielens oft eine Veränderung, die die Aufwärtsentwicklung der Firma symbolisiert. In *Mad Games Tycoon 2* (2021) gründen die Spielenden ihr Unternehmen in einer Garage und in *Start-Up Panic* (2020) arbeiten sie zunächst im eigenen Schlafzimmer – beide Szenarien rekurrieren auf das Stereotyp des genialen Selfmade-Unternehmers, der außerhalb eines einschränkenden, bürokratisch geprägten Systems agiert. Der einsetzende wirtschaftliche Erfolg wird dann aber doch wieder durch den Erwerb immer größerer Büroflächen, die mit teurem Mobiliar ausgestattet werden können, versinnbildlicht. Spiele, die sich kritisch mit den Arbeitsbedingungen des Büros auseinandersetzen, greifen auf Raumkonzepte zurück, die Konformität erzeugen wie das amerikanische Model ‚Bürofarm‘, in dem identisch aussehende „cubicles“ aneinandergereiht sind, oder das Großraumbüro, das architektonisch auf die Rationalisierung der Arbeitsabläufe ausgerichtet und eine Personalisierung des Arbeitsplatzes sowie den nichtarbeitsgebundenen Austausch der Angestellten untereinander unterbindet.<sup>78</sup>

Die Grafiken dieser immer gleichen Bürozimmer sind, um den Aspekt der Monotonie visuell zu unterstreichen, häufig in Schwarz- und Grautöne gehalten. Im *Dungeon Crawler Going Under* (2020) hingegen werden bunte neoliberale Bürolandschaften inszeniert, die

---

<sup>78</sup> Vgl. zur Entstehung des Großraumbüros z.B.: Adriana Kapsreiter: „Bürosaal – Großraumbüro – Bürolandschaft. Über den großflächigen Raum der Verwaltung“. In: Gianenrico Bernasconi/Stefan Nellen (Hg.): *Das Büro: Zur Rationalisierung des Interieurs, 1880-1960*. Bielefeld: transcript Verlag 2020, S. 123-138, S. 126: „Während die Büroarbeitsorganisation in den ersten Jahren des 20. Jahrhunderts relativ ungestaltet bleibt, findet kurz vor, vor allem aber nach dem Ersten Weltkrieg aufgrund des Anstiegs des Verwaltungsbedarfs eine Rationalisierung statt, welche die tayloristischen Methoden der wissenschaftlichen Betriebsführung auf den Bürosektor überträgt und der Masse an Büroarbeitern und -arbeiterinnen einen neuen architektonischen Raum schafft. Im Gegensatz zur Raumkonzeption staatlicher Verwaltungssysteme, deren Angestellte in kleinen Gruppenbüros untergebracht werden, reagiert die Architektur der privatwirtschaftlichen Betriebe auf die Vergrößerung des Verwaltungsapparats mit großen Räumen, die architektonisch an die Maschinsäle der industriellen Fertigung angelehnt sind.“

im Spiel anstelle der dem Genre seinen Namen verleihenden mittelalterlichen Katakomben als Kampfarena dienen – durch diese Parallelsetzung wird der Arbeitsplatz wieder mit Gefangenschaft in Verbindung gebracht.<sup>79</sup> Bei den zu bekämpfenden Monstern handelt es sich um die verfluchten Mitarbeiter gescheiterter Start-Up-Unternehmen (hier treiben anstelle von Goblins *Joblins* ihr Unwesen), die mit normalen Waffen, aber auch mit Büroobjekten wie Computertastaturen niedergestreckt werden können. Die Spielenden beginnen als Praktikantin in einem Konzern, dessen Gebäude auf diesen untergegangenen Firmen, die sich mit netzbasierten Geschäftsmodellen wie der Entwicklung von Dating-Apps, der Vermittlung von Gig-Arbeit oder dem ‚Schürfen‘ von Kryptowährung beschäftigt haben, errichtet wurde. Um beruflich aufzusteigen, muss sich der Avatar Jackie nun nicht *hocharbeiten*, sondern in die Büroruinien hinabsteigen und gegen die mutierten Angestellten antreten. Präsentiert werden in der Unterwelt vielfältige fantastisch verfremdete Umgebungen des Arbeitsplatzmodells „Open space“, die sich seit den 1990er Jahren vor allem in der Technologiebranche durchgesetzt haben: Workcafés, Co-Working Spaces, Lounges, Bartresen, Stuhlkreise oder Spielzimmer ersetzen klassische Büroräume. Nach Jackies erfolgreicher Katabasis des Avatars ereignet sich sogar eine Himmelfahrt: Der Endkampf findet gegen das KI-System des Konzerns in der Cloud statt und nimmt auf diese Weise Bezug auf neueste Arbeitsplatzkonzepte. Das virtuelle Büro wird in der irrealen Welt des Spiels als Wolkenumgebung visualisiert.

Der Verzicht auf fest zugeordnete Schreibtische und die Einrichtung der Arbeitsstätten als „verlängerte Wohnzimmer und Kuschelbüros inklusive Sofaecke, Rutsche und Tischfußball“<sup>80</sup> sollen Flexibilität, Subjektivierung und Entgrenzung – prägende Vokabeln postfordistischer Arbeit – architektonisch widerspiegeln: „Wenn schon lange Arbeitszeiten, dann sollte man sich zumindest wie zu Hause fühlen.“<sup>81</sup> Der Arbeitsbereich ist nicht mehr nach rationalistischen Maßstäben der Arbeitseffizienz eingerichtet; er soll kreativ und einzigartig wirken und so ein modernes Verständnis von Arbeit transportieren, das nicht mit Zwang, Mühsal und Plage verbunden ist, sondern Selbstentfaltung verspricht. Dass die ludifizierte und vermeintlich hierarchielose Raumgestaltung als Fassade für die Fortsetzung von Ausbeutungsstrukturen dient, macht

---

<sup>79</sup> Das Spiel gehört zum Genre Rogue-like. Als weitere Beispiele dieser Gattung mit Bürobezug lassen sich *Not the Robots* (2012), *Have a Nice Death* (2023) oder *Box Knight* (für 2024 angekündigt) anführen.

<sup>80</sup> Sarah Dorkenwald: „Der Arbeitsplatz der Zukunft“. In: Simone Schimpf/Theres Rohde (Hg.): *Out of Office: Büro-Kunst oder das Büro im Museum*. Frankfurt am Main: Surface 2017, S. 96-113, S. 98.

<sup>81</sup> Ebd.

das Spiel durch die Integration postkapitalistischer Diskurselemente in die das Kampfgeschehen rahmende Erzählung deutlich. Über die Raumdarstellung und im Gespräch mit den NPCs werden Spitzen gegen die *fun corporate world* und die Start-Up-Kultur verteilt. Die Schlussequenz vermittelt eine arbeitskämpferische Botschaft. Nachdem der Sieg über die Vorstandsetage durch den Zusammenschluss der Mitarbeiter herbeigeführt wurde, wird der zynische unternehmerische Slogan „We’re like a family around here“<sup>82</sup> von den Angestellten neu besetzt: „Together, we can have a real support structure. One where we all look after each others’ interests, and fight to make sure we never get treated like trash again.“<sup>83</sup> Während der physische Raum des Büros niederbrennt, bildet sich der sozial produzierte Raum der Bürogemeinschaft aus.

Auch der Plattformer *The Company Man* (2021) inszeniert fantastische Bürowelten.<sup>84</sup> Die Level des in einem Bürogebäude stattfindenden Spiels sind nach Unternehmensabteilungen benannt, diese bestehen aber nicht aus realistisch gestalteten Büroräumen, sondern orientieren sich an Themen von klassischen Jump-n-Run-Welten. Gegner sind Kollegen und Abteilungsleiter, die der Karriere des Avatars im Weg stehen. Das Costumer Service-Level beispielsweise verbindet Bürodarstellung mit der eingangs erläuterten Fabrikästhetik – feindliche Angestellte werden aus Röhren auf die Spielfigur geschossen, Mitarbeiter speien Feuer, riesige Aktenvernichter bedrohen den Company Man. Die Human Ressource-Abteilung wird als Kanalisation, in der Papierfluten dem Avatar zu Leibe rücken, in Szene gesetzt, die Buchhaltung ist zu einem typischen Eis-Level umgestaltet und das Marketing als Dschungel-Level realisiert. Die fantastische Verfremdung der Räume erweist sich hier vor allem als visuell interessante Prämisse und weniger als genuine Kritik an Bürokultur und Arbeitspraktiken. Der Endkampf erfolgt gegen das Unternehmen selbst – das Bürogebäude entpuppt sich als Mecha, als roboterähnliche Maschine, die es zu besiegen gilt. Ganz oben angekommen und des Kampfs müde geworden, entschließt sich der Company Man allerdings der Unternehmenswelt den Rücken zu kehren. Zusammen mit der Empfangssekretärin, deren Liebe er im Laufe des Spiels für sich gewinnen konnte, plant er ein Café zu eröffnen: Dem verhassten Angestelltendasein und dem kapitalistischen Wettbewerbsstreben wird so das Privatleben und die berufliche Selbständigkeit als Alternative entgeggestellt. Dabei handelt es sich jedoch weniger um eine zeitgenössische Form von Systemkritik, sondern

---

<sup>82</sup> *Going Under*. Aggro Crab Games 2020.

<sup>83</sup> Ebd.

<sup>84</sup> *The Company Man*. Forust Studio M. Sdn Bhd 2021.

um ein konservatives, bereits in Büroromanen des 19. Jahrhunderts gängiges Motiv, das Individualismus als Ausweg aus einer gesellschaftlichen Problemlage propagiert.

Neben den verschiedenen Raummodellen spielen für die Darstellung des Büros im Videospiel insbesondere die Büroobjekte eine zentrale Rolle.<sup>85</sup> Die Gegenstände können rein repräsentativ verwendet werden, sie können jedoch ebenso Funktionen im Spielkontext übernehmen. In den Wirtschaftssimulatoren bauen die Spielenden zum Beispiel nicht nur ein wirtschaftsstarkes Unternehmen auf, zum Gameplay gehört zudem das Einrichten der Büroräume. Bei den Umgestaltungen der Räume kann es sich um rein optische Veränderungen handeln, die für den Spielverlauf unbedeutend sind, aber auch um wichtige Interaktionen, die der Motivation der Mitarbeiter dienen können oder neue Investoren beeindrucken sollen. In *Papers, Please* hingegen führt der Versuch, die Amtsstube mit persönlichen Dingen wie Kinderzeichnungen zu dekorieren, zu einer Abmahnung durch die Vorgesetzten, da dieser Ausdruck von Individualität die unpersönliche Herrschaft der Bürokratie unterläuft. In Action Games dienen Snack- und Kaffeeautomaten als Möglichkeit, im Kampf verlorene Lebensenergie aufzufüllen, in *Yuppie Psycho* (2019), einem im Büro spielenden Survival-Horror-Videospiel, kann man wiederum an Kopierern den Spielfortschritt speichern. Des Weiteren können Büroartefakte als Power-ups fungieren, die den Spielfiguren spezielle Fähigkeiten verleihen. In *Going Under* erhalten die Spielenden nach dem Sieg über einen Endgegner mythische Objekte, die spöttisch Problematiken der Arbeitswelt ansprechen, wie eine Maske, die bei der Personalabteilung eingereichte Beschwerden der Mitarbeiter verschwinden lässt.

Im *Job Simulator* fungieren die Objekte vor allem als Mittel der Komik. Aufschriften auf Tassen, Postern, Büchern und Notizzettel und die nichtregelkonforme Verwendung von Wasserspendern, Druckern oder Büromaterial offenbaren die ethnologischen Fehlinterpretationen, die die Museumsausstellung bezüglich ‚historischer‘ Büroarbeit anstellt. Im Rahmen der humorvollen Exotisierung von banalen Arbeitsvorgängen wird das Ableisten von Überstunden im Endlosmodus des Spiels als wortwörtlich heimelige Angelegenheit inszeniert: Gedämpftes Licht, auf einem Poster steht „Cubicle sweet Cubicle“, das Buch „How to Job“ wurde ersetzt durch „Spooky Stories to Keep You up at Night“, den Kaffeebecher ziert nun der Spruch „Who needs [Sleepmode]“ und wie bei

---

<sup>85</sup> Vgl. zur Darstellung von Büroobjekten in Kunst und Literatur: Alexandra Müller: „Atmende Faxgeräte, widerspenstige Schreibtischlampen und Schreibtisch-Sekretärin-Hybride: Büromaterialien und Bürodinge in Kunst und Literatur“. In: *Medienkomparatistik* 5 (2023), S. 87-121.

einer Übernachtungsparty liegen überall Pizzastücke verteilt. Die Spielenden werden zu modernen Bartleby's, die sich im Büro häuslich niedergelassen haben – den Arbeitsplatz Tag und Nacht nicht zu verlassen, ist anders als bei Melville nun nicht mehr als kriminelle oder wahnsinnige Handlung gerahmt, es beweist vielmehr bewundernswerten Arbeitseinsatz. Im Endlosmodus einer modernen Arbeitswelt gibt es kein ‚out of office‘ mehr, der Mensch wird – wie der symbolträchtig auf dem Schreibtisch als Dekoration stehende Trinkvogel, der in Film und Fernsehen häufig eingesetzt wird, um automatisch Knöpfe zu drücken, um die Abwesenheit des Angestellten vom Arbeitsplatz zu vertuschen –<sup>86</sup> zur unermüdlichen Arbeitsmaschine. Das Konzept Überstunde missdeutend, stellt der Museumsguide fest: „Overtime was a common business practice indicative of how important work was to being human.“<sup>87</sup>

Im Kontext von Objekt-Subjekt-Beziehungen spielt in Bürospielen ferner der frustrierende Umgang mit technischen Geräten eine wichtige Rolle. In dem fünfminütigen Spiel *George and the Printer* (2020) zieht der Angestellte George gegen einen Drucker ins Feld, der unaufhörlich Papier auswirft.<sup>88</sup> Ziel des Spiel ist es, das Gerät durch verschiedene durch Point&Click ausgelöste Aktionen – Stecker ziehen, auf den Drucker einschlagen, das Programm beenden, Papier entfernen, den IT-Dienst rufen, Kaffeetasse über dem Gerät leeren – am Weiterdrucken zu hindern. Ähnlich wie beim Umgang mit der Technologie im echten Leben unternehmen die Spielenden, zunehmend entnervt, immer wieder dieselben zur Verfügung stehenden Handlungen, ohne auf den scheinbar ein Eigenleben besitzenden Drucker einwirken zu können. Das Spiel führt nicht nur die Störanfälligkeit der Technik vor, sondern auch die Entfremdung des Büroarbeiters von seinen Arbeitsgeräten. Während für Schreiber bis ins 19. Jahrhundert die Herstellung ihrer Arbeitsinstrumente – Papier, Feder und Tinte – oft noch zum Erlernen des Handwerks gehörte,<sup>89</sup> wissen nur die wenigsten Büroarbeiter trotz der täglichen Bedienung wie

---

<sup>86</sup> Vgl. hier als bekanntes Beispiel die Episode „King-Size Homer“ der Serie *The Simpsons* (1995).

<sup>87</sup> *Job Simulator* (wie Anm. 43).

<sup>88</sup> Éloise Zirotti/Robin Six: *George and the Printer*. Independent 2020. <https://sixrobin.itch.io/georgeandtheprinter> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>89</sup> In Ständebüchern und Handbüchern für Schreiber, Sekretäre und Kanzlisten wurde nicht nur das Verfassen von Schriftstücken in verschiedenen Verwaltungsangelegenheiten angeleitet, sondern oft auch das Herstellen von Tinte, das Schneiden der Federn oder die richtige Auswahl des Papiers erläutert. Vgl. z.B. *Libro nuovo d'imparare a scrivere* von Giovanni Battista Palatino aus dem Jahr 1540, *Rhetoric vnnnd Teutsch Formular, in allen Gerichts Hendeln, Kunst vnd Regel der Notarien vnd Schreiber: Titel vnnnd Cantzeley Büchlein* von Ludwig Fruck (1537) oder Urban Wyß' *Libellus Valde Doctus, elegans, & utilis, multa & varia scribendarum literarum genera completens* (1549).

genau ihre technischen Apparaturen funktionieren. Fehlfunktionen erzeugen so eine Machtverschiebung zwischen Benutzer und Gerät, das aufgrund seiner plötzlichen Widerpenstigkeit magisch belebt erscheint. Diese Vorstellung von einer Objektmacht aufnehmend, geht der Drucker am Ende des Kampfes zwischen Mensch und Maschine plötzlich zum Gegenangriff über und schießt mit brennenden Papierflugzeugen. Wie sein heiliger Namensvetter erschlägt George nun das feuerspeiende Ungetüm – mit einem Feuerlöscher.

### **3. Belästigung am Arbeitsplatz: Sex und Gewalt im Bürospiel**

Viele Spiele, die das Büro als Schauplatz wählen, beschäftigen sich, wie bereits aufgezeigt wurde, nicht primär mit der Imitation von Arbeit, sondern versuchen, Aspekte, die mit dem Spielerischen verbunden und aus dem restriktiven Disziplinarraum des Büros verbannt sind wie Triebhaftigkeit, lustvolle Hingabe oder Körperlichkeit zu integrieren und dergestalt den Arbeitsraum semantisch neu zu besetzen. Das Büro als Raum der Ordnung, Affektkontrolle und Hierarchie lädt dazu ein, dort imaginativ Chaos zu stiften und gewaltsam die 40 Stunden in der Woche als Gefängnis dienende architektonische Raumstruktur zu zerstören sowie symbolisch das soziale Raumgefüge zu destabilisieren. Der räumlich-physikalische Ort sowie die sozial-kommunikative Umwelt werden auf diese Weise zum Spielplatz, auf dem Tabus gebrochen und ethische Regeln in Frage gestellt werden. Zum einen geschieht dies durch die Assoziierung des Büros mit verbotener Lust (und Liebe) – ein Aspekt, der bereits beim Spiel *NSFW* eine Rolle gespielt hat. Der Arbeitsplatz kann beispielsweise aber auch als Handlungsort für Dating-Simulationen dienen. Vor allem auf dem japanischen Markt lassen sich hier Visual Novels, also mehr (oder meist) weniger interaktive, textbasierte Videospiele finden, die zum einen dem Bereich Otome<sup>90</sup> – Spiele, bei denen der Aufbau romantischer Beziehungen im Vordergrund steht und die sich an ein jüngeres weibliches Publikum richten, und zum anderen dem Bereich der Eroge-Games, auf Männer ausgerichtete pornographische Rol-

---

<sup>90</sup> Vgl. z.B. *Yuuwaku Office Renaika* (1998), *Reijou Tantei: Office Love Jiken* (2007), *Office Romance: Secret Between Lovers* (2010), *Love & Order* (2011), *Office Secrets* (2013), *Intimate Business* (2013), *miraclr: Divine Dating Sim* (2018) oder *Office Dating Simulator* (2020).

lenspiele, zuzuordnen sind.<sup>91</sup> Der Inhalt letzterer Spiele lässt sich recht einfach zusammenfassen. Die Werbung für das wenig subtil betitelte VR-Spiel *Sex Office Story* (2020) bringt es wie folgt auf den Punkt: „[T]he idea of a perfect job. You alone at work full of hot horny women.“<sup>92</sup> In Spielen wie *Sweet Office* (2022) oder *Office Love Affair* (2021) müssen einfache Point&Click-Minigames oder Rätselaufgaben in der Büroumgebung gelöst werden, um – die Arbeit kommt vor der Gratifikation – animierte Sex-Szenen mit Kolleginnen freizuschalten. In den Visual Novels der Gattung Otome verfolgen die Spielenden hingegen, wie die meist weibliche Heldin Liebes- und Arbeitswettkämpfe in mehreren alternativen durch statische Bilder und Dialogfelder vermittelten Storylines, die jeweils einen der Verehrer in den Vordergrund rücken, durchlebt. Die in Liebesdingen und Arbeitsbelangen getroffenen Entscheidungen lösen dann wie bei den Bürokratiesimulatoren unterschiedliche, allerdings meist glücklichere Enden, die beruflichen Erfolg und private Erfüllung mit sich bringen, aus. Dabei handelt es sich jedoch überwiegend nicht um eine spielkonstituierende Mechanik, bei der wie bei den Bürokratiesimulatoren strategisch vorgegangen werden kann, sondern lediglich um ein Interaktionselement. Es ist für die Spielenden etwa kaum ersichtlich, ob es für einen positiven Fortgang der Geschichte des Spiels *Office Lovers* (2016) besser wäre, Antwortmöglichkeit a) „Good morning“ oder b) „You are early here today“<sup>93</sup> zu wählen.

Das Büro bietet sich als ein Szenario für Otome an, da sich am Arbeitsplatz die Möglichkeit ergibt, die Heldin unkompliziert mit einer großen Anzahl von potentiellen Verehrern zu umgeben und das Liebesglück verzögernde Konflikte bezüglich Fragen der Life-Work-Balance, Verbote von Beziehungen am Arbeitsplatz, Konkurrenzkämpfe zwischen Liebenden oder ungleicher Machtverhältnisse inszeniert werden können. Die Verknüpfung von nötiger professioneller Distanz mit räumlich bedingter Leibnähe im Büro macht dieses ferner als Schauplatz für ein Liebeswerben spannungsreich. Die Darstellung von Arbeit findet dem Spielzweck entsprechend nur im Zusammenhang mit der Anbahnung der Liebesbeziehung statt. Zahllose Überstunden und im Büro verbrachte Abende sind hier nicht als Folge kapitalistischer Ausbeutung anzuprangern, sondern dienen als Chance dem Angeboteten bei enger Zusammenarbeit in trauter Zweisamkeit

---

<sup>91</sup> Vgl. z.B. *Explicit Proposal* (2003), *Hard Work* (2018), *Dreaming of Dana* (2018), *Kouman Tsuma Kanraku* (2020), *Sex Office Story* (2020), *Office Love Affair* (2021), *Sweet Office* (2022) oder *Office Affairs* (2023).

<sup>92</sup> „Sex Office Story“. In: Eintrag auf *SteamDB* 2020. <https://steamdb.info/app/1321920/info/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>93</sup> *Office Lovers*. Japan: Dogenzaka Lab 2016.

näher zu kommen. Im Verlauf der Spiele ist es zwar wie in den Bürosimulatoren immer wieder nötig, Büroarbeit zu erledigen oder Businessgespräche zu führen, aber der Arbeitsraum spielt vor allem als Fantasie der Erotisierung des Alltags und durch seine im Liebeskontext tabubehaftete Hierarchiestruktur eine Rolle. Hier spielen vielmehr das Umgehen von Arbeit und die Eröffnung einer privaten Sphäre im öffentlichen Raum, der durch die Entgrenzung von Arbeit zunehmend Platz im Privaten einnimmt, eine wesentliche Rolle.

Sowohl die auf Erotik als auf Romantik ausgerichteten Genres knüpfen an das Klischee der sexuell verfügbaren Sekretärin an, das seit dem Eintritt weiblicher Angestellter ins Büro in der Mitte des 19. Jahrhunderts das Bild der arbeitenden Frau prägt. In den Eroge-Spielen fungieren die Frauen ausschließlich als Sexobjekte, aber auch in den Otome sind die Beziehungsdynamiken zwischen den Geschlechtern mitunter problematisch und die Liebesverhältnisse oft sehr konservativ angelegt.<sup>94</sup> Da die Protagonistinnen als Projektionsfläche für die Rezipientinnen dienen sollen, sind diese gesichts- und eigenschaftslos gestaltet, ihre Namen bloß Leerstellen, die durch den Vornamen der Spielenden gefüllt werden. Die dargestellten Interaktionen können durchaus charmant sein, viele Szenarien zeichnen sich jedoch leider durch die Übernahme misogynen Stereotype aus. In der Visual Novel *Office Lovers* (2016) ist die naive Hauptfigur in den fünf verschiedenen Routen permanent sexueller Belästigung von Kollegen, Vorgesetzten und sogar dem CEO des Make-up-Unternehmens, bei dem sie beschäftigt ist, ausgesetzt, die vom Spiel aber als romantische Gesten abgetan werden. Eine auf Steam unter der Überschrift „Sexual harassment the game!“ veröffentlichte Rezension fasst die Problematik wie folgt zusammen: „Do you fantasize about your work ethic being called into question because you’re ‚plain‘? Want your boss to ask when was the last time you had sex? Have someone threaten to fire you for not wearing enough make-up? Have the CEO of your company tell you to ‚forget about it‘ when you report sexual harassment to him?“<sup>95</sup> Die weibliche Hauptfigur beeinflusst dabei vorrangig nicht ihren eigenen beruflichen Werdegang, sie dient entweder dem Mann als Muse, der dergestalt beflügelt, sein professionelles Potential entfalten kann, oder wird von diesem nach seinen

---

<sup>94</sup> In *Love & Order* (2011) und in *miraclr: Divine Dating Sim* (2018) beispielsweise können auch gleichgeschlechtliche Partner gedatet werden. Angekündigt ist für 2024 mit *The Office Type* zudem ein inklusives Dating-Sim, in dem LGBTQ+-Charaktere gespielt werden können und der Dating-Pool Personen mit verschiedenen kulturellen und religiösen Hintergründen aufweist.

<sup>95</sup> User SamO: „Sexual harassment the game!“ In: *Steam*, 14.08.2016. [https://store.steampowered.com/app/494450/Office\\_lovers/](https://store.steampowered.com/app/494450/Office_lovers/) [letzter Zugriff: 01.10.2023].

Vorstellungen geformt, wie einer der potentiellen Liebeskandidaten unverhohlen zugibt: „It was so fun making you mature into such a pretty woman.“ „You were such an amateur. And I got to mold you and change you...“<sup>96</sup> Hier geht der Zwang zur Konformität nicht (nur) von der Arbeitswelt aus, sondern von den geschlechtsspezifischen Erwartungen, die die Männer an die junge Frau richten. Der ähnliche Ausgang der fünf unterschiedlichen Geschichten – Happy End mit Heiratsantrag, alle Paare frequentieren sogar dasselbe Hotel – zeigt darüber hinaus, dass Eintönigkeit und Routine nicht auf das Arbeitsleben beschränkt sind.

Einen signifikant größeren Markt als Büro-Dating-Sims bedienen hingegen Computerspiele, in denen das Büro – wie im bereits erwähnten Spiel *Going Under* – zur Arena von handgreiflichen Auseinandersetzungen wird. Eine Verbindung des Büroarbeiters mit Gewalttätigkeit, Unterdrückung und Militarismus wird bereits im Diskurs der 1920er Jahre etwa in den journalistischen Schriften von Kurt Tucholsky, in denen dieser die reaktionäre Bürokratie beklagt und in der Mentalität von Beamten und Angestellten, eine Fortführung preußischen Soldatentums – „sadistisch-masochistische[...] Kommis im Stahlhelm“<sup>97</sup> beobachtet, hergestellt. Erich Kästner verweist in seinem Gedicht „Kennst du das Land, wo die Kanonen blühen?“, das sich intertextuell auf Goethes Mignon-Lied bezieht, ebenfalls auf die militärischen Strukturen in den Büros, die blinden Gehorsam und die Verneinung der eigenen Person fordern:

[...] Dort stehn die Prokuristen stolz und kühn  
in den Büros, als wären es Kasernen. [...]  
Dort wachsen unterm Schlips Gefreitenknöpfe.  
Und unsichtbare Helme trägt man dort.  
Wenn dort ein Vorgesetzter etwas will  
– und es ist sein Beruf etwas zu wollen –  
steht der Verstand erst stramm und zweitens still. [...]  
Dort wird man nicht als Zivilist geboren.  
Dort wird befördert, wer die Schnauze hält.<sup>98</sup>

Die von Arbeitssoziologen der 1930er Jahre wie Dreyfuss, Speier oder Kracauer beschriebene militärische Betriebshierarchie ist dabei nicht auf das Zwischenkriegsdeutschland begrenzt, sondern wird beispielsweise auch als Bezugsfolie für die Unternehmensstruktur in den USA der 1950er und 1960er herangezogen: „The office’s

---

<sup>96</sup> *Office Lovers* (wie Anm. 93).

<sup>97</sup> Kurt Tucholsky: „Der Geist von 1914“. In: *Gesammelte Werke in zehn Bänden. Band 3*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1975, S. 426-431. S. 428. Ursprünglich in: Die Weltbühne Nr. 32, 07.08.1924.

<sup>98</sup> Erich Kästner: *Zeitgenossen, haufenweise*: Gedichte. München: Hanser 1998, S. 26 (V. 1-12).

image as a corporate barrack solidified after World War II. The war's successful military organization was mirrored in postwar America's management model of rigid hierarchies. Khaki-clad soldiers easily morphed into gray-flanneled businessmen."<sup>99</sup> Kriegsführung wird ferner in der Ratgeberliteratur der 1980er und 1990er Jahre als beliebte Metapher verwendet, um die zwischenmenschlichen Beziehungen auf dem „Schlachtfeld“ Büro zu beschreiben.<sup>100</sup>

So wird das Büro in der kulturellen Imagination aufgrund dieses repressiven Klimas als Nährboden für aggressives Verhalten und potentielle Gewalttätigkeit betrachtet, die in Romanen wie Christopher Fowlers *Breathe* (2011) und B. S. Johnsons *Christie Malry's Own Double-Entry* (1973) sowie in Filmen wie *Fight Club* (1999), *Office Space* (1999) oder *Falling Down* (1993), die die „angry impotence of white-collar male employees raging against the organization“<sup>101</sup> vorführen, schließlich ausgelebt wird. Die Zusammenführung von Gewalt und Büro ist in den im Folgenden beschriebenen Computerspielen zwar primär medial bzw. gattungstechnisch bestimmt, schließlich ist ludisch-virtuelle Gewalt ein wesentlicher Teil vieler Videospiele, allerdings referiert diese nichtvorschriftmäßige Raumnutzung, wie gerade ausgeführt wurde, durchaus auf historisch gewachsene kulturelle Vorstellungen über den Arbeitsplatz. In Beat'em Ups mit Titeln wie *Smash the Office* (2013), *Office Ninja – Slice Them All Up!!* (2014), *Office Battle* (2015), *Office Rumble* (2016), *Crazy Office – Slap & Smash* (2022) oder *Office Fight* (2023) können Spieler daher ihre eigene „office rage“ auslagern, indem sie im Spiel mit einem Arsenal von verschiedenen Waffen – Kettensägen, Schusswaffen oder Golfschläger sowie Büroobjekte, die zu Mordinstrumenten umfunktionalisiert wurden – Mobiliar und technische Geräte zerstören, aber auch unliebsame Mitarbeiter massakrieren können. Die cartoonhaften Spiele zeigen dabei Formen von „Fantasy Violence“. Bei den angeführten Beispielen handelt es sich überwiegend um Mobile oder Browser Games, die während des Wegs zur Arbeit auf dem Smartphone oder sogar heimlich während der Arbeit am Rechner gespielt werden können, und die – so die Werbeversprechen – zum sofortigen Abbau von Arbeitsfrust und Stress führen sollen.

---

<sup>99</sup> Chrysanthe B. Broikos/Donald Albrecht: „Introduction“. In: dies. (Hg.): *On the Job: Design and the American Office*. New York: Princeton Architectural Press 2000, S. 25.

<sup>100</sup> Vgl. exemplarisch die folgenden Titel: Florian Stein: *Schreibtischkriege oder Die Kunst, im Büro zu überleben* (1985), Blaine Pardoe: *Cubicle Warfare. Self-Defense Strategies for Today's Hypercompetitive Workplace* (1997), James F. Thompson: *The Cubicle Survival Guide: Keeping your Cool in the Least Hospitable Environment on Earth* (2007).

<sup>101</sup> Emma Bell: *Reading Management and Organization in Film*. Basingstoke: Palgrave Macmillan 2008, S. 134.

Die für das eigentliche Spielgeschehen unerheblichen (spärlichen) narrativen Rahmenhandlungen, die als Rechtfertigung für die Gewaltorgien zu Beginn des Spiels (oder zumindest in der Spielbeschreibung) dargelegt werden, benennen durchaus realweltliches Konfliktpotential: die unrechtmäßige Entlassung des Mitarbeiters, nichtfunktionale Technik, Mobbing durch die Kollegen oder der Konkurrenzkampf um Beförderungen. Die gespielte Wut richtet sich zugleich gegen ein zunehmendes Ausgeliefertsein an die Bürotechnik – wer würde seinen Laptop oder Drucker manchmal nicht gerne mit einem Baseballschläger bearbeiten – und gegen erniedrigende hierarchische Strukturen im Büroalltag: Der am Spielende zu besiegende Endboss ist hier wortwörtlich der Boss. Kapitalistisches Wettbewerbsdenken wird dergestalt auf die brutale Spitze getrieben. Im Spiel *Say No! More* (2021) zerlegt der Avatar durch das Schreien des Wortes „No“ (oder Entsprechungen in verschiedensten Sprachen) die Einrichtung des Bürokomplexes, in dem er angestellt ist, und kämpft so ‚verbal‘ gegen Vorgesetzte an, die ständige Verfügbarkeit und bedingungslose Arbeitsbereitschaft verlangen. Die vermeintliche Unmännlichkeit des Angestellten, die sich unter anderem aus dem Vergleich mit dem aufgrund seiner körperlichen Tätigkeit als maskulin wahrgenommenen Arbeiter ergibt, bildet ebenfalls einen Ausgangspunkt für in Gewalt umschlagende Frustration.<sup>102</sup> In dem Mobile Game *The Office Guy* (2022) reißt sich die Spielfigur zu Anfang seines Rachefeldzugs gegen die Vorstandsetage die Ärmel seines weißen Hemdes ab und verwandelt dieses in ein Muskelshirt, das zumindest ikonografisch und cinematografisch als das repräsentative Kleidungsstück eines Mannes der Arbeiterklasse dient. In anderen Spielen können die Avatare ihre Bürooutfits durch Verkleidungen ersetzen. Diese genreübergreifend gängige Spielpraxis, bei der bestandene Aufgaben durch das Freispielen neuer Kostüme belohnt werden, bekommt im virtuellen Büro eine subversive Note, gehören doch Anzug, Krawatte und Kragen zu den Symbolen der körperdisziplinierenden repressiven Autorität, der der *white-collar*-Arbeiter unterstellt ist. Die Kostümierung erzeugt auf diese Weise eine karnevaleske – d.h. antihierarchische – Atmosphäre. Die Spielfigur setzt sich optisch von den angreifenden Kollegen ab, die durch ihr einheitliches Aussehen nicht als individuelle Gegner

---

<sup>102</sup> So rät bereits 1853 das *American Phrenological Journal* jungen Männern mit folgendem Hinweis von einer Anstellung als Angestellter ab: „Be men, therefore, and with true courage and manliness dash into the wilderness with your axe and make an opening for the sunlight and for an independent home.“ (zitiert aus Nikil Saval. *Cubed. A Secret History of the Workplace*. New York: Doubleday 2014, S. 14.

wahrgenommen werden. Die Feinde verkörpern vielmehr das abstrakte Prinzip der Konformität. In *Zombie Office Politics* (2018) oder in *Office Chaos* (2011) werden die Angestellten sogar als wandelnde Untote dargestellt. Hier halten Vampire und Zombies nicht mehr nur metaphorisch als Sinnbild für das zerstörerische Wirken des kapitalistischen Systems und die Willenlosigkeit der Arbeitsdrohnen, sondern als reale Monster Einzug in die Bürogebäude.

Die Spielmechanik der meisten dieser Games, die sich als Massenfabrikation für wenige Euros erwerben lassen, ist sehr einfach gehalten, es ist weder strategisches Denken noch Kampfgeschick gefordert – das Aktionspotential, also „die Fähigkeit eines Avatars, unterschiedliche Bewegungen beziehungsweise Attacken ausführen zu können, die erstens auf unterschiedliche Weise und zweitens mit unterschiedlicher Stärke Schaden anrichten“<sup>103</sup> ist nicht sehr hoch, manchmal genügt das repetitive Bedienen einer einzigen Taste. Die Steuerung kann dergestalt (bisweilen unfreiwillig) die beruflichen Erfolgsaussichten im Büro replizieren, wie aus der folgenden Rezension zum Spiel *Office Battle* (2016) ersichtlich wird: „Whether you win or lose ultimately comes down to luck of item drops and how high your level is instead of any skill on your part.“<sup>104</sup> Der Wettkampf (*agon*) wird so zum Glückspiel (*alea*) – das ‚Vorankommen‘ erfolgt nicht qua Befähigung, es ist dem Zufall geschuldet.

Seine gegen das System gerichtete Wut durch das repetitive Drücken von Computertasten abzuarbeiten, ist natürlich wenig rebellisch. Die Spiele, bei denen mitunter zusätzliche Waffen und Ausrüstung als Ingame-Käufe erworben werden können, unterliegen als Konsumprodukt natürlich selbst einer kapitalistischen Logik. Während in den 1920er und 1930er Jahren Unterhaltungsromane und vor allem Kinofilme das Büro als Verwirklichungsort von Träumen von gesellschaftlichem Aufstieg insbesondere an die weiblichen Angestellten verkauften, die auf den Buchseiten oder der Leinwand verfolgen konnten, wie ihre fiktiven Konterparts aufgrund ihrer treuen Sekretärinnendienste am Ende den Unternehmenschef heiraten durften, wird den Angestellten des neuen Jahrtausends als kulturindustrielle Befriedung nicht mehr die Illusion von Avancement kredenzt, sondern die Fantasie der ‚Bürowut‘; den (zunehmend bürolosen) Arbeitnehmern wird die imaginierte Zerstörung des Arbeitsplatzes als kathartische Momente

---

<sup>103</sup> Christoph Bareither: *Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens*. Bielefeld: transcript 2016, S. 174.

<sup>104</sup> Somebody336: „Office Battle Review“. In: *336GameReviews*, 01.07.2016. <https://www.336gamereviews.com/office-battle-review/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

offeriert: „This is the expression of rage left to nomadic workers, because what else could they possibly destroy, the closest Starbucks?“<sup>105</sup>

Horror- und Survivalspiele greifen ebenfalls gerne auf das Büro als Schauplatz zurück.<sup>106</sup> Der Büroraum bietet verschiedene Ansatzpunkte, um seiner Alltäglichkeit entzogen und zu einem übernatürlichen Schauplatz des Schreckens zu werden. Dabei spielen zum einen die Gleichförmigkeit und Unpersönlichkeit der Büroflure und -einrichtungen eine wesentliche Rolle, die während der Erkundung des Settings zu nichteuklidischen Räumen transformiert, grotesk verformt oder sogar verlebendigt werden. Zum anderen wird die Liminalität des nach Arbeitsschluss funktionslos gewordenen menschenleeren Raums ausgenutzt, um diesen für das Übernatürliche zu öffnen. Hallende Treppenhäuser, verlassene Arbeitszimmer und dunkle Korridore werden zur Grundlage für die Inszenierung eines *haunted office*, aus dem es kein Entkommen gibt.<sup>107</sup> Oft steht diese räumliche Unheimlichkeit des Ortes im Vordergrund, ohne dass ein tieferer Bezug zum Büro hergestellt wird. Einige Horrorspiele verlangen jedoch auch von den Spielenden die Erfüllung von beruflichen Pflichten, so dass sich in diesen furchteinflößenden Bürosimulatoren über die Verbindung von Angst und Arbeit Aussagen über die gesellschaftliche Bedeutung von Erwerbstätigkeit ableiten lassen. In *Alone in the Office* (2021) verrichten die Spielenden – wie der Titel bereits ankündigt – nach Feierabend allein im Büro noch letzte Arbeitsaufgaben als plötzlich das Licht ausgeht und ein Monster erscheint, das dem Avatar nach dem Leben trachtet. Um zu entkommen, muss nun nicht nur dem Monster ausgewichen werden, sondern es müssen zudem die Bürotätigkeiten – Versicherungsanträge ablehnen, Papiere unterzeichnen, Dokumente archivieren – fertig gestellt werden.<sup>108</sup> Erst nach der Erledigung der Arbeit kann aus dem

---

<sup>105</sup> Silvio Lorusso: „Squatting the Continuous Office“. In: *The Institute of Network Cultures*, 30.01.2017. <https://networkcultures.org/entreprenariat/squatting-the-continuous-office/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].

<sup>106</sup> Vgl. z.B. *Working Stiffs* (2012), *One Late Night* (2013), *One Late Night: Deadline* (2014), *Mouth Sweet* (2016), *Yuppie Psycho* (2019), *Perfect Vermin* (2020), *Alone in the Office* (2021), *Elevator Hitch* (2022), *Night Security* (2023).

<sup>107</sup> Bereits in den Grundlagentexten der Büroliteratur wie Gogols „Der Mantel“ (1842), Melvilles „Bartleby“ (1853) oder Dostojewskis *Der Doppelgänger* (1846) lässt sich eine solche Verbindung feststellen. So postuliert beispielsweise William Vaughn, dass die Geschichte des Angestellten Bartleby, der vom Erzähler wiederholt als geisterhaft bezeichnet wird, aufgrund ihrer Anleihen bei der Gattung des Schauerromans als „one of the great ghost stories in American literature“ gelesen werden könnte. William Vaughn: „Moving from Privacy: Bartleby and Otherness.“ In: *The Centennial Review*, Bd. 43/3 (1999), S. 535-564, S. 537.

<sup>108</sup> Ein ähnliches Spielprinzip weisen *Department of Truth Correction* (2018) und *Disaster Office* (2015) auf. Bei Ersterem muss man Dokumente unter Zeitdruck – bei zu langsamer Arbeit explodiert eine auf dem Schreibtisch platzierte Bombe – vernichten oder archivieren; bei

Büro geflüchtet werden. Jedes Mal, wenn man vom Monster erwischt wird, beginnen in einem unendlichen Kreislauf dieselben Arbeitsabläufe. Das den Loop auslösende Ungeheuer lässt sich nicht einfach sinnbildlich als Monotonie lesen, wird dieses doch (anders als etwa in *Every Day the Same Dream*) durch Arbeit besiegt. Ähnliches lässt sich für das Schreibspiel *Digidream 1989* feststellen: Hier sitzen die Spielenden in Ego-Perspektive in einem Büro vor einem alten Desktopcomputer und müssen auf dem Bildschirm erscheinende Wörter wie eine Sekretärin beim Diktat während eines Zeitfensters von wenigen Sekunden richtig nachtippen, um eine dämonische Entität fernzuhalten. Arbeit kann in beiden Spielszenarien als Form der Angstabwehr gelesen werden: „Der Mensch, der sich vor den Unbilden der Natur, Tod und Krankheit schützen will, tauscht seine Arbeitskraft und damit seine Freiheit gegen die Illusion von Sicherheit, die ihm Kapital und Staat als Gegenleistung feilbieten. Bereits bei Max Weber war die Ungewissheit des Gnadenstandes Motor des kapitalistischen Geistes.“<sup>109</sup> Gemäß der die US-amerikanische Arbeitsethik prägenden calvinistisch-protestantischen Überzeugung ermöglicht so allein die Berufsarbeit noch „die Abfuhr religiöser Angsteffekte, denn der Erfolg im Beruf, durch harte Arbeit errungen, kann als Zeichen der Erwählung gedeutet werden“<sup>110</sup>. Die diese Angsteffekte verkörpernden Monster werden auf diese Weise im Spiel durch fortwährende Arbeitsleistung ferngehalten und schließlich bezwungen.

#### **4. Schlussbetrachtung**

Die Ludifizierung von Büroarbeit und die Transformierung des Büroraums zum Spielfeld geschehen, wie aufgezeigt wurde, auf sehr vielfältige Weise. Die Spiele zeigen verschiedene Konzepte und Formen von Arbeit auf und reflektieren über ihre eigene Medialität die Verbindung von Spiel und Arbeit. Die unabhängig veröffentlichten Spiele knüpfen dabei häufig an die Erfahrungswelt der Entwickler an, die den eigenen Arbeitsalltag im Büro so künstlerisch verarbeiten. Eine Zusammenführung der divergenten Bereiche erfolgt zum einen über die ähnlichen Vorgänge, die sowohl im Computerspiel als auch bei der Büroarbeit vor dem Bildschirm und mit der Tastatur ausgeführt werden. Das Replizieren von Arbeitsabläufen als Spiel führt dergestalt oft zu

---

Letzterem müssen die Spielenden Büroarbeit erledigen, während Vulkanausbrüche, Ninja-Angriffe oder Zombie-Attacken stattfinden.

<sup>109</sup> Markus Rautzenberg: „Einübung ins Ungewisse“. In: Alexander Friedrich/Petra Gehring/Christoph Hubig/Andreas Kaminski/Alfred Nordmann (Hg.): *Arbeit und Spiel: Jahrbuch Technikphilosophie 2018*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft 2018, S. 201-210, S. 205.

<sup>110</sup> Ebd.

selbstbezüglichen Anspielungen, bei denen spieltheoretische Prinzipien oder die medialen Bedingungen von Computerspielen über die Darstellung verschiedener Aspekte des Konnex ‚Büro‘ reflektiert werden. Zum anderen wird in den Antiarbeitssimulationen das Vermeiden von Arbeit zum Spielinhalt gemacht und auf diese Weise der Arbeits- in einen Spielplatz verwandelt. Hier gilt es nicht Büroalltag nachzuspielen, sondern Büroprozesse spielerisch zu verfremden. Die gespielte Arbeitsverweigerung erfährt mitunter eine selbstreferentielle Verdoppelung, werden die kurzen Browserspiele doch selbst immer wieder zum Zweck der Arbeitsumgehung auf dem Arbeitsrechner gespielt.

Die Spiele vermitteln ihre Inhalte häufig nicht nur durch die dargestellte Story, dem Gameplay kommt ebenso eine erzähltechnische Bedeutung zu. Ausgeschöpft wird insbesondere in den Bürosimulationen das narrative Potential der Wiederholung zum Beispiel durch erzählerische Loops, Endlosmodi oder Grinding, in den Bürokratie-simulationen entstehen darüber hinaus unterschiedliche Stories durch den Umgang der Spielenden mit den Spielregeln, denn die Verzweigungsskripts verlangen das strategische Changieren zwischen dem Einhalten und Umgehen von spielinternen Vorschriften. Die Spiele unterlaufen dabei oft zentrale mediale Merkmale von Videospielen wie Immersion, Zielgerichtetheit oder Interaktion, um die inhaltliche Aussage durch das Gameplay zu unterstreichen. Hierin weicht die Bürosimulation von gängigen Arbeitssimulationen ab, welche den Spielenden zumeist „a large degree of freedom within systems that make player actions consequential and powerful“<sup>111</sup> einräumen. Auch die positive Rahmung von Arbeit und Arbeitsplatz, die typischerweise die Arbeitssimulationen auszeichnet, lässt sich für die Darstellung des Büros nur als Ausnahme – etwa als nostalgischer Blick aus einer postfordistischen oder sogar postwork-Gesellschaft in die Vergangenheit – feststellen. Positiv erscheint in *Going Under* oder *Job Simulator* ferner der soziale Raum der Bürogemeinschaft:

While the traditional office dissolves into computers and informal semi-public spaces, people begin to idealize it. This is how office nostalgia emerges, with its romantic idea of the cubicle, the daily chats in front of the coffee machine, and the joky complicity among colleagues. In this perspective, the office is seen as a symbol of authority meant to be mocked by employees.<sup>112</sup>

Allenfalls in Wirtschaftssimulationen, in denen die Spielenden aus einer Machtposition heraus operieren, kann der Arbeitsplatz utopische Züge annehmen (dies trifft allerdings nicht für die dort arbeitenden NPCs zu). In der Regel erfolgt in Bürospielen jedoch immer

---

<sup>111</sup> Kennett: „Why Do We Play Video Games That Feel Like Work?“ (wie Anm. 20).

<sup>112</sup> Lorusso: „Squatting the Continuous Office“ (wie Anm. 105).

eine zumindest implizite Kritik am System ‚Büro‘, das als Sinnbild für zermürbende Arbeitsroutine, sinnlose Bürokratie, Konformismus, Prekarität und Entfremdung dient. Das Büro ist im Videospiel ein Ort, aus dem das Entkommen schwer zu erkämpfen oder gar unmöglich ist. Konzepte, die Arbeit als Form der Selbstverwirklichung definieren und Erwerbstätigkeit unter einen Imperativ der Selbstoptimierung und des Spaßhabens stellen, werden explizit beispielsweise in *Every Day the Same Dream*, *NSFW*, *Going Under* oder *It Is As If You Were Doing Work* hinterfragt; selbst die Beat ‘em-Ups, die die Gewaltausbrüche der Angestellten auf schlechte Arbeitsbedingungen zurückführen, entwerfen ein negatives Bild des Arbeitsplatzes. Über den Technikbezug des Mediums werden des Weiteren die zunehmende Automatisierung von Arbeitsprozessen und die dadurch veränderte Bewertung menschlicher Arbeitsleistung reflektiert. Dies wird vor allem anhand *It Is As If You Were Doing Work* deutlich gemacht:

We have to produce more and more futile work in order to maintain the fundamental illusion of a linkage between human work time and (exchange) value. And if work is fun, all the better. In this light, the difference between simulating work and „real“ work tends to be effaced, since, in an increasingly automated world, human work in general is more and more just a way of feigning usefulness.<sup>113</sup>

Die Inszenierungen der Büroarbeit greifen darüber hinaus auf unterschiedliche Elemente des Spielerischen zurück, sie bedienen die von Caillois identifizierten Spielarten des *agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx*.<sup>114</sup> Im Brettspiel *Office Boy* liegt das Spielglück primär in den Händen des Zufalls, in der Arbeitssimulation dominiert das Rollenspiel, die Eroge- oder Horror-Games sollen einen Kontrollverlust erzeugenden Rausch, Panik oder Ekstase hervorrufen und Spiele wie *Going Under* setzen auf Formen des Wettkampfs. Durch die Zusammenführung von Arbeit und Spiel wird zudem deutlich, dass die Differenz von Ernst und Spiel nicht anhand einer extrinsischen Unterscheidung festgemacht werden kann. Ob Tätigkeiten wie Tippen, Klicken oder das virtuelle Abstempeln von Dokumenten Spiel oder Arbeit konstituieren, ist folglich kontextabhängig. Auch die Verbindung von Spiel und Spaß wird durch den Bezug auf die Büroarbeit in vielen der Computerspiele problematisiert. Während sich für Spiele wie *Papers, Please* oder *Every Day the Same Dream* mit Koster argumentieren lässt, dass sich der Spielspaß aus der Beherrschung beziehungsweise aus dem Verständnis der Spielmechanik ergibt,<sup>115</sup> stellt sich

---

<sup>113</sup> Băcăran: „It is as if you were doing work“ (wie Anm. 64).

<sup>114</sup> Vgl. zur Unterscheidung dieser Grundkomponenten Caillois: *Die Spiele und die Menschen* (wie Anm. 1), S. 21f.

<sup>115</sup> Vgl. Raph Koster: *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale/AZ: Paraglyph Press 2005, S. 40. „Fun from games arises out of mastery. It arises out of comprehension“.

beispielsweise für *It Is As If You Were Doing Work* die Frage, ob und wenn ja, warum, beim Simulieren von im ‚echten‘ Leben als öde empfundener Schreibtischarbeit im Spiel Vergnügen entsteht. Hierfür muss die aus dem Spielen generierte Befriedigung anders gefasst werden. Zurückgreifen lässt sich diesbezüglich etwa auf Miquel Sicarts Definition von Spiel: „Play is not necessarily fun. It is pleasurable, but the pleasures it creates are not always submissive to enjoyment, happiness, or positive traits. Play can be pleasurable when it hurts, offends, challenges us and teases us.“<sup>116</sup> Das Spiel erweitert sich infolgedessen zum Kunstwerk, wie Barr selbst im Zusammenhang mit seinen Spielen erläutert:

The reason why the games can be frustrating or feel weird is that I’m interested in inviting the player to think about what you’re doing while you’re doing it which can often be alienating when you’re used to immersive experiences. [...] It can be very difficult to have a game that is fun and tragic for example or that is fun but also deep and intellectual. These things can be jarring together or they can simply not support each other. It’s always been my practice to communicate an idea and use the game form to express it regardless of whether it ends up being fun.<sup>117</sup>

Die Remedialisierung von Computerarbeit als Spiel, ohne dabei allerdings gängige Spiel-funktionen zu erfüllen, führt zu einer Reflexion von Arbeit. Der ‚zwecklosen‘ Beschäftigung des Spielens gelingt es so, die Zweckmäßigkeit von gegenwärtig als Arbeit gefassten Tätigkeiten zu hinterfragen.

---

<sup>116</sup> Miquel Sicart: *Play Matters*. Cambridge, MA: The MIT Press 2014, S. 3.

<sup>117</sup> Regine: „Interview with Pippin Barr, maker of witty and infuriating video games“. In: *WeMakeMoneyNotArt*, 21.07.2021. <https://we-make-money-not-art.com/interview-with-pippin-barr-maker-of-witty-and-infuriating-video-games/> [letzter Zugriff: 01.10.2023].