

Content Matters:

Potentiale zur Inhaltsvermittlung
bei Computerspielen

CONTENT MATTERS: POTENTIALE ZUR INHALTSVERMITTLUNG BEI COMPUTERSPIELEN

Masterthesis zur Erlangung des akademischen Grades
„Master of Arts in Arts and Design“

Verfasser

Patrick Topf BA

Vorgelegt am FH-Studiengang MultimediaArt, Fachhochschule Salzburg



Begutachtet durch:

Mag.a Tania Hölzl
Josef Schinwald MSc

Inhaltliche Gutachterin (1)
Inhaltlicher Gutachter (2)

Puch, am 28.11.2012

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, Patrick Topf, geboren am 15.08.1986 in Gmunden, dass ich die Grundsätze wissenschaftlichen Arbeitens nach besten Wissen und Gewissen eingehalten habe und die vorliegende Masterthesis von mir selbstständig verfasst wurde. Zur Erstellung wurden von mir keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Ich versichere, dass ich die Masterthesis weder im In- noch Ausland bisher in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe und dass diese Arbeit mit der den BegutachterInnen vorgelegten Arbeit übereinstimmt.

Puch, am 28.11.2012

1010627043

Patrick Topf BA

Matrikelnummer

KURZFASSUNG DER ARBEIT

Verfasser: Patrick Topf BA
Institution: Fachhochschule Salzburg
Studiengang: MultimediaArt
Titel: Content Matters: Potentiale zur Inhaltsvermittlung bei Computerspielen
Begutachterin (1): Mag.a Tania Hölzl
Begutachter (2): Josef Schinwald MSc
Schlagwörter: 1. Computerspiele
2. Vermittlung von Botschaften
3. Interaktivität

Mit der steigenden Popularität von Videospiele geht eine Frage einher: Wie kann das Medium verwendet werden, um nicht nur der bloßen Ablenkung zu dienen?

Diese Masterarbeit ergründet deshalb, wie Computerspiele dazu genutzt werden können, Botschaften zu vermitteln – sowohl aus der Perspektive des Gamedesigns wie auch von der Warte der Rezeptionsseite aus. Um dieses Ziel erreichen zu können, wird eine Vielzahl an Beispielen dargelegt, die die unterschiedlichen theoretischen Ansätze illustrieren. Aktuelle und wiederkehrende Debatten, die im Milieu der Spieleentwicklung sowie innerhalb des Felds der Game Studies stattfinden, werden erörtert.

Das erste Hauptkapitel widmet sich den essentiellen Eigenschaften von Videospiele, die mit deren inhärenter Interaktivität im Zusammenhang stehen. Möglichkeiten und Limitationen von Nonlinearität, Emergenz, agency und interaktivem Storytelling werden dargelegt. Weiterhin vervollständigen Debatten und theoretische Ansätze, betreffend die Rolle der Spielerinnen und Spieler bei der Inhaltsvermittlung, das Bild.

Das zweite Hauptkapitel ergründet das komplexe Verhältnis von Spaß und Ernsthaftigkeit bei Computerspielen sowie die Effekte auf die Inhaltsvermittlung, die sich daraus ergeben. In diesem Kontext wird das Genre der ‚Serious Games‘ untersucht, welches sich zum Ziel gesetzt hat, sich durch ‚gewöhnliche‘ Spiele durch alternative Inhalte und Ziele zu unterscheiden. Schließlich erfolgt eine Betrachtung der Effekte des Schwierigkeitsgrades auf die Inhaltsvermittlung.

ABSTRACT

With video games' rising popularity, one question arises: how can the medium be utilised in a way that exceeds its primary usage as a mere diversion? Thus, this master thesis explores how video games can be used as a means of communicating messages – both from a game designer's perspective as well as from a gamer's viewpoint. In order to reach that goal, a variety of examples serve as an illustration of various theoretical approaches. Current and recurring debates inside the game development community, as well as within the emerging field of game studies are set forth.

The first main chapter explores video games' essential features, mainly the effects of their inherent interactivity. To be more specific, possibilities and limitations of non-linearity, emergence, agency and interactive storytelling are stated. Furthermore, general thoughts and debates about the players' role (when it comes to communicating messages) add to the picture.

The second main chapter delves into video games' complex relation of fun and seriousness and explores the effects that this relation continues to bring along, especially regarding the transportation of messages. In this context, the genre of 'Serious Games', which strive to separate themselves from 'ordinary' games by offering alternative contents and goals, is explored, together with a search for an alternative categorisation. Thereafter, views on the usage of various difficulty levels as rhetorical devices finalise this chapter.

INHALTSVERZEICHNIS

Kurzfassung der Arbeit	1
Abstract	2
Abkürzungsverzeichnis.....	5
1. Einleitung.....	6
1.1 Forschungsinteresse.....	6
1.2 Forschungsfrage.....	7
1.3 Forschungsgebiet & Methodenwahl.....	7
1.4 Aufbau der Arbeit.....	8
2. Über das Medium Computerspiel.....	9
2.1 Einleitung.....	9
2.2 Über die Klassifikation von Spielen.....	9
2.2.1 Hypertext Fiction – ein Grenzfall.....	12
2.2.2 Robert Pfallers Spielbegriff.....	14
2.3 Facetten der Interaktivität bei Computerspielen.....	17
2.3.1 Nonlinearität.....	19
2.3.2 Emergent Gameplay – Potentiale und Problembereiche.....	20
2.3.3 Agency – über ‚sinnvolle‘ Entscheidungen.....	28
2.3.4 Der Tod des Spieleautors?.....	30
2.3.5 ‚Bedeutung‘ und Interpretation von Spieleinhalten.....	31
2.4 Interactive Storytelling – Geschichten zwischen Regeln und Fiktion.....	35
2.4.1 Heavy Rain – (k)ein interaktiver Film.....	38
2.4.2 Narration: Addition und Reduktion.....	40
2.4.3 The fat pipe-thin pipe problem.....	42
2.5 Prozeduralität und Inhalt – eine Debatte.....	44
2.5.1 Eine Gegenstimme.....	47

2.5.2 Ein Befürworter	48
2.5.3 Schlüsse	50
2.6 Über das Medium Computerspiel: Conclusio	52
3. Über Ernsthaftigkeit und Inhalt	54
3.1 Einleitung.....	54
3.2 Diskussion des Spaß-Begriffes.....	54
3.2.1 Für mehr ‚langweilige‘ Spiele.....	58
3.2.2 Didaktizismus und der Ernst des Spiels.....	59
3.3 Von Ernsthaftigkeit zu den Serious Games	61
3.3.1 Reißwitz‘ Kriegsspiel	62
3.3.2 Ludwig – ein Serious Game?.....	65
3.4 Serious Games und verwandte Formen.....	67
3.4.1 Persuasive Games.....	68
3.4.2 Beispiele und Schlüsse	70
3.5 Effekte des Schwierigkeitsgrades auf die Inhaltsvermittlung.....	72
3.5.1 Super Mario 3D Land	74
3.5.2 Mario Kart 7.....	75
3.5.3 XCOM: Enemy Unknown; Schlüsse.....	76
3.6 Über Ernsthaftigkeit und Inhalt: Conclusio	78
4. Conclusio	80
4.1 Lokalisierte Potentiale.....	80
4.2 Limitationen und Diskussion.....	84
Literaturliste	89
Liste Audiovisueller Medien.....	98
Liste erwähnter Filme	99
Liste erwähnter Videospiele.....	100

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

vgl.	vergleiche
ebd.	ebenda
et al.	et alii/aliae/alia („und andere“)
f.	und folgende Seite
ff.	und folgende Seiten
zit. n.	zitiert nach
o. J.	ohne Jahr
bzw.	beziehungsweise
z. B.	zum Beispiel
Min.	Minute(n)

1. EINLEITUNG

1.1 Forschungsinteresse

Computerspiele sind ein junges Medium mit wenigen festen formalen Konventionen, verglichen etwa mit Filmen. Videospiele sind demgemäß auch vergleichsweise wenig erforscht; die Anzahl der wissenschaftlichen Publikationen ist – trotz einer merklichen Zunahme in den letzten Jahren – in vielen Bereichen noch überschaubar. Deshalb sind Videospiele ein Forschungsfeld, bei welchem sich grundsätzlich viel Neues ergründen lässt. Das primäre Interesse der vorliegenden Arbeit gilt dem Potential, das diesem Medium zugrunde liegt, besonders was die Möglichkeit des Transports von Inhalten und Botschaften betrifft. Dabei sind auch dessen Schwächen, Limitationen und (bislang) ungelöste Probleme von Relevanz. Durch die inhärente Interaktivität von Computerspielen ergeben sich im Vergleich etwa zu Filmen oder Büchern andere Ausdrucksmöglichkeiten.

Während der Arbeit am Masterprojekt *Of Light & Shadow* stellte sich häufig die Frage, wie Botschaften vermittelt werden können. Welche Mechanismen können dafür sorgen, dass dies gelingt? Welche Rolle spielt dabei die Rezeptionsseite? Was drückt der eher hoch angesiedelte Schwierigkeitsgrad des Spiels inhaltlich aus? Welche theoretischen Auseinandersetzungen existieren zu diesen Aspekten? Als Gamedesigner erscheinen all diese Fragen von allgemeiner Wichtigkeit bei der Produktion von Spielen zu sein. Dementsprechend handelt es sich um ein Themenfeld, welches nicht nur in Verbindung mit dem Masterprojekt, sondern auch über das Studium hinaus von persönlicher Relevanz ist. Darüber hinaus kann die vorliegende Arbeit als Orientierungshilfe für Leserinnen und Leser dienen, die sich mit diesen Aspekten sowie aktuellen und häufig wiederkehrenden Debatten vertraut machen wollen, die im bearbeiteten Forschungsgebiet geführt werden. Der zu erwartende (persönliche) Erkenntnisgewinn ist nunmehr folgender: Eine erweiterte Expertise über den Transport inhaltlicher Aussagen mit Hilfe von Videospiele zu erlangen.

1.2 Forschungsfrage

Die Forschungsfrage lautet dementsprechend:

„Welche inhärenten Potentiale und Limitationen birgt das Medium Computerspiel im besonderen Hinblick auf dessen Möglichkeit, Inhalte zu transportieren?“

„Inhalte“ meint dabei primär Botschaften, die durch Computerspiele vermittelt werden sollen.

1.3 Forschungsgebiet & Methodenwahl

Bekannte Forscherinnen und Forscher (wie Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Marie-Laure Ryan Robert Pfaller und andere) haben sich in der einen oder anderen Weise mit der zu bearbeitenden Thematik beschäftigt. Insbesondere Ian Bogost hat mit seinen Büchern *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2006) sowie *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007) einen wichtigen Beitrag zur theoretischen Auseinandersetzung in Bezug auf die Vermittlung von Botschaften durch Computerspiele geliefert.

Eine relevante Quelle stellt das Online-Journal *Game Studies: the international journal of computer game research*¹ dar, in welchem viele der erwähnten Personen Artikel veröffentlicht haben. Das britische Magazin Edge veröffentlicht (unter anderem) Artikel von Personen, die selbst aus der Spieleindustrie stammen, weswegen der Theorie-Praxis Bezug im besonderen Maße gegeben ist. Ein Großteil der in der Arbeit verwendeten Publikationen stammt aus den eben erwähnten Quellen.

Was die methodische Vorgehensweise betrifft, so lässt sich zunächst sagen dass bei der vorliegenden Arbeit qualitative Forschung zum Einsatz kommt – mit den damit einhergehenden Denkweisen bzw. Verfahren (Einzelfallbezogenheit, Offenheit, Historizität und so fort). Aktuelle Debatten werden mit theoretischen Positionen verbunden. Ein

¹ Die Seite ist verfügbar auf www.gamestudies.org

besonderer Fokus wird auf den Bezug zu Beispielen aus der Praxis gelegt, weswegen eine umfangreiche Liste an erwähnten Videospielen verfügbar ist.

1.4 Aufbau der Arbeit

Kapitel 2: Über das Medium Computerspiel beinhaltet zunächst eine allgemeine Betrachtung des Mediums, um für den Verlauf der Arbeit weitere Schlüsse ziehen zu können. Der Interaktivitäts-Begriff wird diskutiert und unterschiedliche Facetten und damit einhergehende Potentiale und Probleme, werden ergründet. Damit im Zusammenhang folgt ein Kapitel über interaktives Storytelling und der dabei zu lokalisierenden Effekte in Bezug auf die Inhaltsvermittlung. Des Weiteren wird die Frage ergründet, inwiefern sich Botschaften durch Computerspiele überhaupt vermitteln lassen, insofern Spielerinnen und Spieler nicht als bloße ‚Aktivatoren‘ eines vorgegebenen Weges zu betrachten sind. In diesem Zusammenhang ist auch die Darlegung einer aktuellen Debatte über ‚Prozeduralismus‘ sinnvoll, die unter anderem dieses Verhältnis der Rezeptionsseite zur Herstellungsseite kritisch beleuchtet.

In *Kapitel 3: Über Ernsthaftigkeit und Inhalt* werden die Begriffe ‚Spaß‘ und ‚Ernst‘, welche bei verschiedenen theoretischen Ansätzen eine Rolle spielen, diskutiert. Insbesondere wird das Genre der Serious Games einer Betrachtung unterzogen; in Folge werden alternative Ansätze zur dieser Art der Einteilung (in ernste und nicht-ernste Spiele) dargelegt. Schließlich erfolgt eine Ergründung der Effekte des Schwierigkeitsgrades eines Computerspiels auf die Vermittlung von Botschaften, da sich in diesem Zusammenhang rhetorische Potentiale ergeben, aber auch mögliche Limitationen. Somit stellt dieses Kapitel eine Ergänzung dar, die das Bild vervollständigt und zum letzten Kapitel führt.

In *Kapitel 4* folgt abschließend die *Conclusio*, in welcher durch Synthese der bisherigen Aspekte die Forschungsfrage beantwortet wird; schließlich erfolgen eine Diskussion der Ergebnisse sowie ein Ausblick.

2. ÜBER DAS MEDIUM COMPUTERSPIEL

2.1 Einleitung

Um herauszufinden, wie Computerspiele² Inhalte vermitteln können, ist es zunächst sinnvoll, einige allgemeine Überlegungen über das ‚Wesen‘ des Mediums darzulegen. Diese Erkenntnisse sollen als Handwerkszeug dienen, um im weiteren Verlauf der Arbeit Schlüsse in Verbindung mit diesen grundsätzlichen Betrachtungen ziehen zu können. Anschließend kann eine Betrachtung der Effekte der Interaktivität erfolgen, welche eine der wesentlichen Eigenschaft von Videospiele darstellt. Dies wiederum führt zu einigen Ausführungen im Bereich des interaktiven Storytellings, welches einige inhaltliche Potentiale aber auch aktuelle Problemfelder offenlegt. Schließlich vervollständigt die Darlegung einer aktuellen Debatte über ‚Prozeduralismus‘ (bei welcher die Möglichkeit zur Inhaltsvermittlung im Vordergrund steht) das Bild.

2.2 Über die Klassifikation von Spielen

Johan Huizingas Buch *Homo Ludens* gilt als Klassiker; dementsprechend finden sich auch immer wieder neue Interpretationen, sodass es lohnenswert erscheint, kurz darauf einzugehen – auch zum allgemeinen Verständnis, da sich eine Vielzahl an Forscherinnen

² Die Begriffe Computerspiel und Videospiele werden im Verlauf der Arbeit synonym verwendet. Im deutschen Sprachgebrauch scheinen diese Begriffe auf die jeweilige Plattform (PCs bzw. Konsolen) hinzuweisen, was angesichts der Tatsache dass Spiele existieren, die auf beiden Gerätearten verfügbar sind, keine sinnvolle Unterscheidung darstellt.

und Forschern auf ihn beziehen. Huizinga liefert mehrere Definitionen des Spielens; eine davon lautet wie folgt:

„[P]lay is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is ‘different’ from ‘ordinary life.’“ (Huizinga 1949/1980, 28)

Gonzalo Frasca (2007, 43) ist der Meinung, dass diese Definition problematisch sei, da das Exkludieren des ‚normalen‘ Lebens negative Konnotationen mit sich bringe, was im schlimmsten Fall gar zu einer ‚Stigmatisierung‘ des Spielens führen könne. [Für Frasca schwingt womöglich, insbesondere im Hinblick auf Computerspiele, der Vorwurf einer Art Realitätsflucht mit.]

Robert Pfaller (2002³) hingegen versteht Huizingas Definition dahingehend, dass er nicht das Spielen als ‚merkwürdige‘ Tätigkeit geringschätze, sondern im Gegenteil seinen Respekt auszudrücken versuche, indem er eine Art Unvergleichlichkeit des Spielens, im positiven Sinn, verorte.

Beide Lesarten dieses Aspekts wirken schlüssig und verdeutlichen, wie vielseitig Huizinga aufgefasst werden kann; doch gerade aufgrund der hohen Diskutierbarkeit sind weitere, möglicherweise griffigere Ansätze zu untersuchen.

Roger Caillois war ein französischer Autor und Philosoph, der sich im Verlauf seiner Schaffensperiode auch mit Spielen beschäftigt hat; seine Werke gelten als Klassiker in diesem Feld. Er hat in Anlehnung und auch in Kritik an Johan Huizingas Spielbegriff eine Systematisierung von verschiedenen Spielformen entwickelt. Caillois bezieht kulturelle Erwägungen stärker mit ein als Johan Huizinga, dessen Aufmerksamkeit sich eher auf den spielerischen Wettbewerb beziehe. (Vgl. Caillois 2006, 122 f.)

Bemerkenswert ist an dieser Stelle, dass er eine eher pessimistische Definition dessen zu vertreten scheint, was Spielen bedeutet – es sei eine Verschwendung von Zeit, Energie

³ <http://kig.mur.at/pfaller.htm>, abgerufen am 26.11.2012

und oftmals Geld. (Vgl. ebd., 125) Des Weiteren beschreibt Caillois, warum sich aus seiner Sicht Spielen von anderen Handlungen grundsätzlich unterscheiden lässt:

„Property is exchanged, but no goods are produced. What is more, this exchange affects only the players, and only to the degree that they accept, through a free decision remade at each game, the probability of such transfer. A characteristic of play, in fact, is that it creates no wealth or goods, thus differing from work or art.” (ebd., 124)

Von der Handlung des Spielens nimmt Caillois dabei diejenigen aus, die dieses professionell betreiben – etwa Sportler oder auch Schauspieler, die ihr Geld auf die eine oder andere Art im Spiel verdienen. Die Sphäre der Arbeit sei strikt von der des Spielens zu trennen. Des Weiteren ist die Freiwilligkeit der Handlung für ihn ausschlaggebend; ex negativo gilt, dass eine Handlung dann aufhöre, ihren spielerischen Charakter zu besitzen sobald sie gezwungenermaßen passiere. Ebenso müsse es jederzeit möglich sein, das Spiel zu beenden, was den Aspekt der Ungezwungenheit weiter verdeutlicht. Dabei müsse jedoch ein ausreichend gravierender Grund bestehen – beispielsweise einzuräumen, dass das Spiel verloren wurde. Ebenso müsse der Ort des Spiels eindeutig definiert werden und entsprechend begrenzt sein. Schließlich sei auch eine Fixierung des zeitlichen Rahmens notwendig, wobei zumeist von vornherein eine Übereinkunft über das Ende des Spiels bestehe. Zusammenfassend sieht Caillois Spielen als eingeschränkte, in sich geschlossene und geschützte Handlung, die klar von anderen Aktivitäten trennbar ist. (Vgl. ebd., 125 f.)

Caillois' Spieldefinition beinhaltet ebenso eine Beschreibung von vier grundsätzlich voneinander unterscheidbaren Rubriken, die zum einen klar trennbar sein sollten; zum anderen sollen möglichst alle denkbaren Spiele in der Definition enthalten sein. Darin eingeschlossen sind Spiele, die den Fokus auf den Wettbewerb legen (*agôn*), solche bei denen Glück im Vordergrund steht (*alea*), zudem Simulationen, wie etwa ein Schauspiel (*mimicry*) und eine vierte Kategorie, *ilinx*, in der eine Art verspieltes Chaos oder (angenehme) Schwindelgefühle angestrebt werden. Zusätzlich zu diesen vier Dimensionen existieren zwei Pole, mit Hilfe derer sich ein Spiel noch genauer zuordnen lässt: *paidia* und *ludus*. *Paidia* steht dabei auf der einen Seite für ein freies, ungezwungenes Spiel welches etwa

auch Improvisation beinhalten kann; ludus hingegen lässt sich als diszipliniert, und stark regel-, und konventionsgebunden beschreiben.⁴ (Vgl. ebd., 130 f.)

Die Narratologin Marie-Laure Ryan verwendet (unter anderem) diese Klassifikation als Werkzeug, narrative Aspekte von Spielen zu beschreiben. Auf diese – im Hinblick auf das inhaltliche Potential von Spielen – interessante Facette wird in einem anschließenden Kapitel näher eingegangen. Eine kurze Betrachtung eines Teilaspekts scheint jedoch an dieser Stelle sinnvoll; zum einen wird dadurch besser einschätzbar inwiefern sich Caillois' Einordnung für jüngere mediale Produkte eignet, zum anderen ergeben sich weiterführende inhaltliche Weichenstellungen.

2.2.1 Hypertext Fiction – ein Grenzfall

Die Betrachtung gilt dem Genre der *Hypertext Fiction*; diese stellt eine der (strukturell) einfachsten Ausprägungen interaktiver Unterhaltung dar. Aus diesem Grund ist Hypertext ein interessanter Anschauungspunkt: Durch dessen Charakterisierung werden in Folge Faktoren evident, welche für die Betrachtung des inhaltlichen Potentials von Computerspielen von Bedeutung sind.

Hypertext Fiction stellt einen Grenzbereich zur Literatur dar, da es sich neben Spielen auch um Texte handelt. An fixen Stellen des Textes ist es möglich, eine Wahl zu treffen, die den weiteren Verlauf bestimmt. Das Ziel ist es zumeist, die Entscheidungen derart zu wählen, dass zu einem von mehreren Enden der Narration gelangt werden kann. Spielen ist es in den allermeisten Fällen zu eigen, dass diese gewonnen oder verloren werden können, gilt dies auch für Hypertext? Ryan zitiert in diesem Zusammenhang den deutschen Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser, demzufolge beim Lesen eines Textes die Möglichkeit existiere, entweder zu gewinnen, indem der inhaltliche Sinn des Textes erfasst wird oder aber ein Unentschieden zu erreichen indem ein offenes Ende akzeptiert wird. Im Gegensatz zu einem Spiel ‚verliere‘ ein Text allerdings nie. „If maintaining free play is superior to achieving meaning, as postmodern theory tells us, the optimal situation is for the reader and the text to tie. This is hardly a competitive situation.” (Ryan 2001, 183)

Bei Hypertext werden verschiedene Handlungsstränge (zumeist auf einer Webseite oder ähnlichem) verknüpft. Deren Struktur lässt sich oftmals als labyrinthartig beschreiben: Häufig bilden Sackgassen einen großen Teil des Spielerlebnisses – dieser Auffassung

⁴ Die Art wie Caillois diese Komponente beschreibt (eingengt, monoton etc.) lässt vermuten, dass er selbst den Typus *paidia* bevorzugt, welchen er mit positiver konnotierten Begriffen umreißt (frei, fröhlich etc.).

nach lässt sich der jeweilige Text selbst als ein Antagonist verstehen, gegen den es zu gewinnen gilt.⁵ In diesem Sinne entspräche laut Ryan Hypertext Fiction deshalb dem Typus *agôn*. (Vgl. ebd., 183)

Eine weitere Möglichkeit, um Hypertext als eine Form des Spiels zu interpretieren, ist es diesen als ein Puzzle zu sehen: Die von der Autorin oder dem Autor zurückgelassenen Bruchstücke des Textes müssen wieder zusammengesetzt werden. Inwiefern dies als kompetitiv zu beschreiben ist, ist strittig – Jay Bolter (1991, zit. n. Ryan 2001, 184) führt aus: „[A] hypertext has no canonical order. Every path defines an equally convincing and appropriate reading.“ Hypertext Fiction lasse also zwar mehrere Wahlmöglichkeiten offen, letztlich sei aber kaum strategisch relevant, welcher Pfad ausgewählt wird.⁶ In Folge sei die interaktive Literatur eher als eine Art *ilinx* oder *free play* zu sehen, im Sinne eines zwanglosen, zuweilen kreativen Spielplatzes. Bolter argumentiert auch, dass die Konsequenzlosigkeit des Todes in diesem Spiel das konstituierende Merkmal sei, es als eine Ausformung von *ilinx* zu interpretieren. Schließlich existiere zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit, einen Schritt zurück zu gehen; und deswegen sei auch keine Kompetitivität gegeben. (Vgl. ebd., 183 f.)

Diese Argumentation ist jedoch aus heutiger Sicht (das obige Zitat stammt schließlich aus dem Jahr 1991) in Frage zu stellen. Bei Videospielen war es bis in die 1990er Jahre üblich, Spielerinnen und Spieler, die nicht ausreichend gut spielten, wieder an den Start des Spiels zurückzuschicken (manchmal schon bei einem einzigen Fehler). In Kombination mit einem zumeist sehr hohen Schwierigkeitsgrad war deshalb die Gefahr groß, das Spiel rasch zu verlieren. Kontemporäre Spieledesigns wie *Super Meat Boy* (2010) verzichten zumeist auf diese Art der Bestrafung; es ist ohne Verzögerung möglich einen Abschnitt noch einmal zu spielen – ohne jedoch notwendigerweise auf einen hohen Schwierigkeitsgrad zu verzichten. Die Herausforderung an den Spieler wird zu einem Großteil über das

⁵ Ein ähnliches Spielprinzip bieten ‚Gamebooks‘: Anstelle von Links sind Entscheidungen der Leserin oder des Lesers mit Hilfe von verschiedenen Buchseiten realisiert, auf die geblättert werden muss. Ziel ist es dabei ebenfalls, zu einem Ende zu gelangen. (Vgl. Österberg 2008, 4 f.)

⁶ Anhand der eigenen Erfahrung des Autors mit Hypertext lässt sich allerdings sagen, dass dies nicht notwendigerweise zutreffen muss. In *Choice of Zombies* (2012) ist anhand der Fähigkeiten und Schwächen, die am Anfang des Spiels ausgewählt werden können (beispielsweise Medizinkenntnis) zumeist abschätzbar, welche Konsequenz eine Entscheidung haben wird. Daraus lässt sich schließen, dass eine strategische Komponente auch bei Hypertext grundsätzlich möglich ist.

Leveldesign realisiert. Der Weg ist sozusagen das Ziel; das Spiel wird dann verloren wenn die Spielerin oder der Spieler selbst aufgibt. (Vgl. MacMillen 2010⁷)

In Bezug auf Caillois' Typisierung lassen sich Spiele wie *Super Meat Boy* somit am ehesten dem Typus *agôn* zuordnen: Denn trotzdem es absichtlich kaum Mechanismen zur Bestrafung von Spielerinnen und Spielern mit wenig Geschick enthält, so basiert es weder auf Glück (*alea*), noch auf Einbildungskraft (*mimicry*), noch ist es (jedenfalls in seiner Grundintention) als Spielwiese zu bezeichnen (*ilinx*). Das Fehlen von Bestrafungsmechanismen ist indessen auch der Hypertext Fiction inhärent (obgleich dies oftmals eher technisch bedingt sein dürfte als durch eine bewusste Design-Entscheidung). Es lässt sich also folgern, dass dieses Merkmal alleine nicht ausreichend ist, um das Konsumieren von Hypertext als *ilinx* zu betrachten.

Anhand der gebrachten Beispiele lässt sich sagen, dass sich Caillois' Klassifizierung nicht gänzlich problemlos auf digitale Spiele anwenden lässt. Es wird allerdings im Verlauf der Arbeit notwendig sein, verschiedene Arten von Spielen zu unterscheiden; Caillois' Ansatz, Spiele auf einige Grundtypen zu reduzieren ist deshalb dennoch ein wichtiger Denkanstoß.

2.2.2 Robert Pfallers Spielbegriff

Ein weiterer, alternativer Ansatz des Philosophen und Kulturtheoretikers Robert Pfaller sei an dieser Stelle erwähnt. Pfaller hat in Anlehnung an Huizinga und Caillois einen eigenen Spielbegriff entwickelt. Anders als etwa Caillois verzichtet er dabei auf feste Kategorien, sondern er beschreibt das Wesen des Spielens anhand bestimmter Effekte die sich währenddessen ergeben:

„Er verortet den Spielbegriff zwischen zwei Polen [...]: auf der einen Seite weiß der Spieler immer um das eigene Spielhandeln. Auf der anderen Seite wird im/durch das Spiel eine Illusion erzeugt, die dem eigenen Spielhandeln eine nicht-triviale Bedeutung verleiht. Die besondere, auf spezifische Weise lebenssteigernde Faszination des Spiels zeigt sich in einer eigentümlichen Figur, derzufolge der

⁷ <http://tinyurl.com/smbhard>, abgerufen am 26.11.2012

Spieler das Spiel sehr ernst nimmt, obwohl er sich durchaus bewusst ist, dass er ‚nur‘ spielt.“ (Schellong 2011⁸)

Roger Caillois setzt auf eine Definition, bei welcher räumliche und zeitliche Begrenztheit des Spielens wesentlich ist – die Spielsituation wird also durch externe Faktoren erzeugt. Pfaller argumentiert, dass sich fixe Rahmenbedingungen nicht eignen, ein konstituierendes Merkmal für die Handlung des Spielens zu sein, da von außen nicht notwendigerweise sichtbar ist, welches Ziel die Spielerin oder der Spieler verfolgt. Wie vorhin erwähnt können manche Spiele schließlich auf verschiedene Arten gespielt werden – sei es im Wettbewerb oder zur bloßen Zerstreung. Ein Marathonläufer könne einerseits laufen um eine Bestzeit zu erreichen, andererseits um in eine Art Trance-Zustand zu geraten (wie es Caillois‘ Begriff *ilinx* nahelegt). (Vgl. ebd.)

Deshalb hebt Pfaller genau umgekehrt den inneren Aspekt des Spielenden hervor; es müsse in einen bestimmten psychischen Zustand eingetreten werden, um spielen zu können. In diesem Zusammenhang ähnelt seine Position der Huizingas, welcher von einem *heiligen Ernst* spricht, von dem die Spielerin oder der Spieler im Moment des Spielens erfasst werde.⁹ Nach dieser Auffassung ist erst durch die Bewusstmachung des Spielzustands derselbe überhaupt zu erreichen. Würde vergessen werden, dass gespielt wird, so würde sich der heilige Ernst mit dem gewöhnlichen Ernst des Alltags vermischen, die beiden Zustände wären nicht mehr trennbar und das Spielen nicht mehr möglich beziehungsweise sinnlos. Paradoxerweise ist der besondere Zustand der Illusion, den Huizinga und Pfaller im Moment des Spielens verorten, also nur dann erreichbar, wenn sich die Spielerin oder der Spieler jenes Zustandes bewusst ist. Mit dem Begriff der Illusion ist in diesem Zusammenhang nicht unbedingt gemeint, dass etwas real Existierendes oder auch nur eine erdachte Realität nachgeahmt wird. Vielmehr verdeutlicht der Terminus, dass Spiele mehr sind als sie zunächst scheinen – mehr etwa als eine bloße Aneinanderreihung von Spielmechaniken. Marcel Schellong sieht Videospiele zum einen zwar als eine erweiterte Form analoger Spiele; dadurch dass sie jedoch medial vermittelt werden, liegen seiner Meinung

⁸ <http://www.paidia.de/?p=1088>, abgerufen am 26.11.2012

⁹ Auch bei Huizinga (1949/1980, 10) lässt sich ein Orts-bezogenes Äquivalent zum heiligen Ernst auffinden: Der im Englischen als „magic circle“ (ebd.) bezeichnete Begriff meint einen Ort, innerhalb dessen die speziellen Regeln des Spielens herrschen: „Inside the play-ground an absolute and peculiar order reigns.“ (Ebd.)

nach besondere narrative Möglichkeiten vor. In Bezug auf die eben angesprochene Illusionskraft des Mediums verortet er die größten Potentiale dort, wo Spiele etwas zu erzählen versuchen. Er merkt zugleich an, dass es nicht notwendig sei, dass Computerspiele erzählen *müssen* um als solche zu gelten. (Vgl. ebd.)

Dabei ist allerdings auch zu untersuchen, ob es Spielen überhaupt möglich ist, nichts zu erzählen oder zu vermitteln – um es mit den Worten des Psychologen und Philosophen Paul Watzlawick zu sagen: „One cannot not communicate.“ (Blanford 2009¹⁰) Im nächsten Kapitel wird dieser Aspekt auch eine Rolle spielen.

¹⁰ <http://suite101.com/article/paul-watzlawicks-first-axiom-of-communication-a162158>, abgerufen am 26.11.2012

2.3 Facetten der Interaktivität bei Computerspielen

„Using a computer for any purpose other than interactivity is like raising Arabian horses for any purpose other than riding“. (Crawford 2007, 169)

Der Gamedesigner und Autor Chris Crawford (ebd.) sieht in der Interaktivität von Computerspielen das Merkmal schlechthin, das es von Medien wie Büchern und Filmen unterscheidet – deshalb scheint es zur Beantwortung der Forschungsfrage von hoher Wichtigkeit zu sein, diesen Aspekt im Fokus auf das Potential zur Inhaltsvermittlung zu untersuchen, auch in Differenz zu anderen Medien.

Crawford zufolge reicht es nicht aus, diesen älteren Formen sozusagen einen Interaktivitäts-Teil überzustülpen. Die vorhin erwähnte Hypertext Fiction wäre etwa ein Beispiel dafür, ebenso sogenannte interaktive Filme, Gemälde oder ähnliches. Vielmehr sieht Crawford in der Interaktivität die Essenz einer eigenständigen, neuen Ausdrucksform – deren Grammatik zum aktuellen Zeitpunkt im Entstehen ist. Dabei vertritt er die Position, dass es einem neuen Medium nicht möglich sei, relevante Ausdrucksformen aus länger vorhandenen Medien zu übernehmen oder aus diesen zu extrapolieren, indem etwa das geschriebene Wort in Spiele integriert wird. Er ist der Meinung, dass Computerspiele es vermeiden sollten dieses (oder ähnliches) überhaupt zu versuchen, um sich auf ihre Stärken konzentrieren zu können – allen voran natürlich auf die Interaktivität, welche Computersysteme überhaupt erst möglich gemacht haben. (Vgl. ebd.)

Marie-Laure Ryan (2001, 204 f.) argumentiert, dass Interaktivität nicht erst mit der Etablierung der Computersysteme entstanden sei. Vielmehr sieht sie Interaktivität als ein Phänomen, das durch den Siegeszug der Schriftkultur und der damit einhergehenden Zurückdrängung oraler Kommunikation in den Hintergrund gedrängt wurde und erst mit Hilfe von Computerspielen und ähnlichen Formen wieder zum Vorschein tritt. Die Vermittlung von Inhalten, die lange Zeit von Angesicht zu Angesicht stattfand, wurde demnach zugunsten von Büchern und Schriften ersetzt. Mündlich erzählte Geschichten erlaubten es etwa, an bestimmten Stellen und dem Publikumswunsch entsprechend Änderungen am Verlauf der Erzählung vorzunehmen – auch ad hoc und dementsprechend interaktiv. Durch Videospiele tritt die Interaktivität somit wieder stärker zum Vorschein. Ryan verortet Interaktivität auf zwei Ebenen: einerseits vermittelt das Medium selbst, also auf einer technologischen Ebene, andererseits ist sie dem jeweiligen Werk inhärent. Diese beiden müssen nicht notwendigerweise einhergehen. Als Beispiel fungiert dabei das

Fernsehen – durch die Möglichkeit umzuschalten lasse sich dieses als *leicht* interaktiv bezeichnen, somit ist es auf einer medialen Ebene interaktiv; auf die einzelnen Sender trifft dies jedoch nicht zu. Das volle Potential, durch Interaktivität Geschichten zu erzählen wird dadurch nicht ausgeschöpft; der Erzählstrom wird durch das Switchen von Fernsehkanälen schließlich unterbrochen.

Es lässt sich sagen, dass Ryan in diesem Punkt mit Crawford übereinstimmt – Medien, die nur einen kleinen Anteil an Interaktivität besitzen, können diese nicht gewinnbringend nutzen. Wo sich dieser Trennbereich befindet ist allerdings auffassungsabhängig – interaktive Literatur wie Hypertext liegt für Crawford (2007, 169) unterhalb dieser Messlatte, während Ryan (2001, 242 f.) in Verbindung mit der (vergleichsweise geringen) Interaktivität, die in diesen Medien zu finden ist, bereits große narrative Potentiale verortet: „For those who conceive narrative as a historically and culturally viable form of representation, hypertext is a breakthrough that will accelerate its evolution.“ (Ebd., 243)

Einen weiteren Aspekt der Interaktivität, den Ryan benennt besteht in der Nachvollziehbarkeit der gesetzten Aktionen, die zu der jeweiligen Reaktion führt. Durch eine höhere Nachvollziehbarkeit werde auch der Grad der Interaktivität höher: Ein Kunstwerk, welches die Geräusche im Raum in Bilder transformiert, ist demnach nur in geringem Maße interaktiv, da nicht transparent wird, wie die Interaktion vonstattengeht. Ein Computerspiel, das die Option offenlässt, zwei Pfade zu beschreiten, wobei nur einer davon der richtige ist, ist in höherem Maße interaktiv als das vorige Beispiel, wenn im Spiel in irgendeiner Form auf den richtigen Pfad hingewiesen wird. Der höchste Interaktivitätsgrad ist im Sinne dieser Nachvollziehbarkeit schließlich erreicht, wenn die Entscheidungen der Spielerin oder des Spielers das Spiele-Universum *dauerhaft* verändern können.¹¹ (Vgl. Ryan

¹¹ In diesem Sinn wäre *The Legend Of Zelda: Majora's Mask* (2000) ein herausragendes Beispiel für die Nachhaltigkeit von Entscheidungen. Innerhalb von drei Tagen muss verhindert werden, dass der Mond auf die Erde stürzt. Dabei verläuft das Spiel in Echtzeit; die Bewohnerinnen und Bewohner der bedrohten Welt gehen ihren täglichen Aufgaben nach. Die Spielwelt ist voller tragischer Charaktere, die die Hilfe des Helden benötigen; von der Verhinderung eines Handtaschenraubes bis hin zu existenzbedrohenden Problemen (von der Mond-Katastrophe einmal abgesehen). Es ist möglich, zum ersten Tag zurückzukehren, wobei die Ausrüstung erhalten bleibt und so das Spiel nach und nach beendet werden kann. Die Figuren erinnern sich jedoch nicht mehr, den Helden überhaupt getroffen zu haben. Dies hat zur Folge, dass am letzten Tag, wenn die Katastrophe verhindert wird, ausgesucht werden muss, wem geholfen wird und wem nicht – es ist nicht möglich, innerhalb dieser kurzen Periode sämtlichen Figuren beizustehen. Dazu wäre es nötig an mehreren Orten gleichzeitig zu sein. (Vgl. Edge Staff 2009a, <http://tinyurl.com/mm-master>, abgerufen am 26.11.2012)

Da durch die Interaktivität diese schwierige Situation selbst erlebbar ist, so lässt sich argumentieren, dass das Gefühl, eine schwerwiegende Entscheidung treffen zu müssen, besonders eindringlich vermittelt wird.

2001, 205 f.) Dies ist ein wesentlicher Punkt, denn nur durch die Interaktivität von Medium *und* Werk ist dies potentiell möglich.

2.3.1 Nonlinearität

Mit diesem Aspekt verbunden ist gleichsam die Nonlinearität, welche ein Merkmal vieler Computerspiel-Designs ist; diese ist eng mit Interaktivität verknüpft und ist ohne sie nur schwer möglich. Eine hohe Nonlinearität geht einher mit einer großen Anzahl von möglichen Entscheidungen, die von der Spielerin oder dem Spieler getroffen werden können. Der Gamedesigner Richard Rouse ist der Meinung, dass Spiele ihr Potential, Inhalte zu vermitteln dann am besten ausschöpfen können, wenn möglichst viele nicht-lineare Komponenten beinhaltet sind: „Non-linearity gives interactivity meaning“. (Rouse 2001, 125) Wenn Ryans Idealvorstellung eines höchst interaktiven Spiels, bei welchem sämtliche Entscheidungen einen dauerhaften Effekt auf die Spielwelt ausüben, als ein Beispiel für Nonlinearität angesehen wird, so wäre ein komplett lineares Spiel das Gegenteil: Als Beispiel dient Rouse das Schachspiel – eine hypothetische Schachvariante, bei der die Figuren nur auf eine vorbestimmte Art bewegt werden können (wodurch freilich auch vorbestimmt wäre, wer gewinnt) wäre sinnlos. (Vgl. ebd., 125 f.)

Nonlinearität kann auf verschiedenen Ebenen stattfinden: Rouses Rollenspiel *Odyssey: The Legend of Nemesis* (1996) spielt auf mehreren Inseln, die jeweils verschiedene Aufgaben beinhalten. Nahezu sämtliche Orte sind frei erforschbar, wobei die **Reihenfolge** der Erkundung der Spielerin beziehungsweise dem Spieler überlassen ist. Um zum Ende des Spiels zu gelangen ist es am leichtesten, alle Plätze zu besuchen, um so die Spielfigur mit genügend Erfahrung und Ausrüstung auszustatten. Es existieren jedoch Abkürzungen – wird eine bestimmte Spielfigur ausgeraubt, so ist es möglich einen großen **Teil des Spiels zu überspringen**, allerdings mit einer damit einhergehenden Erhöhung des Schwierigkeitsgrades (sowie potentiell dem Gefühl, das Falsche getan zu haben). Die Aufgaben selbst können (abgesehen davon, dass sie teilweise komplett ausgelassen werden können) ebenfalls **auf verschiedene Arten gelöst** werden. Rouse merkt an, dass diese Entscheidungen Effekte auf die im Spiel **erzählte Geschichte** ausüben; die Art wie sich die Spielerin oder der Spieler verhält – wenn etwa gestohlen wird um weiterzukommen – bleibt nicht ohne Konsequenz. Durch diese verschiedenen Typen nonlinearer Struktur lässt sich das Spiel auf sehr viele unterschiedliche Arten spielen. Der Nachteil besteht aus einer Gamedesign-Perspektive darin, dass für möglichst viele erdenkliche Entscheidungen auch Inhalte bereitgestellt werden müssen. Deshalb steht die Frage im Raum, warum Zeit und

Energie in den Wiederspielwert investiert werden soll, wenn ein Großteil des Publikums ein Spiel nicht ein einziges Mal, geschweige denn mehrmals beendet.¹² (Vgl. ebd., 126 ff.)

Rouse argumentiert jedoch, dass die Möglichkeit, ein Spiel noch einmal auf eine andere Art zu spielen, nur ein Nebeneffekt nonlinearer Struktur sei; die Hauptfunktion sei indessen, sich mittels eigener Denkansätze einen individuellen Weg durch das Spiel zu ebnet, um – im übertragenen Sinn – eine eigene Geschichte erleben zu können. Bei linearen Designs ist dieser Weg bereits vorgezeichnet. „The primary goal of non-linearity is to surrender some degree of authorship to the player.“ (ebd., 129) Rouse merkt jedoch an, dass ein angenommenes, vollständig nonlineares Spiel nicht unbedingt die Idealsituation darstellen muss: Gehe die Nonlinearität etwa so weit, dass nicht klar wird welche Werkzeuge zum Lösen eines Problems zur Verfügung stehen, oder was überhaupt zum Vorankommen erforderlich ist, so sei sie nicht länger zweckdienlich. (Vgl. ebd., 129 f.)

Bezogen auf die Nutzung der Interaktivität stünde eine zu hohe Nonlinearität also der Nachvollziehbarkeit (im Sinne Ryans) im Weg.

2.3.2 Emergent Gameplay – Potentiale und Problembereiche

Ein weiteres, oft zitiertes Beispiel für ein Spiel mit (jedenfalls vergleichsweise) großer Handlungsfreiheit ist *Deus Ex* (2000); das folgende Zitat des Lead Designers Harvey

¹² Es existieren (dem Wissen des Autors dieser Arbeit nach) keine unabhängigen Studien darüber, wie hoch der Anteil der Spielerinnen und Spieler ist, die ein Spiel beenden. Allerdings liegen Beobachtungen von verschiedenen Spielepublishern (Activision, Capcom und andere) vor, die ein wirtschaftliches Interesse bei der Einschätzung dieser Anzahl haben. Demnach liegt der Anteil bei etwa 10% – mit fallender Tendenz über das letzte Jahrzehnt. Dies liegt nach Ansicht an der Entertainment Software Association an der demographischen Situation; das Durchschnittsalter steigt konstant, was in geringerer Freizeit resultiert. Gleichzeitig steigt die Zahl der produzierten Spiele; es ist naheliegend, dass schlicht mehr verschiedene Spiele für eine kürzere Dauer gespielt werden. (Vgl. Snow 2011, <http://tinyurl.com/finishgames>, abgerufen am 26.11.2012)

Bemerkenswert ist die sehr hohe Rate beim Spiel *Heavy Rain*, welches nach Angaben des Herstellers zu 72% beendet wurde. (Vgl. McAllister 2011a, <http://tinyurl.com/graham-finish>, abgerufen am 26.11.2012)

Auffällig ist daran, dass sich *Heavy Rain* als ein lineares Spiel beschreiben lässt; dass deshalb im Umkehrschluss gilt, dass stark nonlineare Games allgemein weniger häufig beendet werden, wie es Snow nahelegt, lässt sich (auch aufgrund der dürftigen Quellenlage) nicht mit Bestimmtheit daraus schließen. Es scheint allerdings einen Zusammenhang von kurzer Spiellänge und der Anzahl derer, die das jeweilige Spiel beenden zu existieren. (Vgl. Snow 2011)

Smith dient als Einstieg in den nächsten Teilbereich, der mit Interaktivität im Zusammenhang steht:

„When we did succeed in implementing gameplay in ways that allowed the player a greater degree of freedom, players did things that surprised us. For instance, some clever players figured out that they could attach a proximity mine to the wall and hop onto it [...]. So then these players would attach a second mine a bit higher, hop onto the prox mine, reach back and remove the first proximity mine, replace it higher on the wall, hop up one step higher, and then repeat, thus climbing any wall in the game, escaping our carefully predefined boundaries.”
(Smith 2001¹³)

Aus dieser Beschreibung lässt sich zunächst schließen, dass Computerspiele als Software bestimmten technischen Herausforderungen unterworfen sind, welche zu einem Bruch des Spielprinzips führen können; zudem sind Spiele (auch analoge) ohnehin gefährdet, vom Spieler oder der Spielerin gebrochen zu werden, da sie regelbasiert sind.

Deshalb wird eine Situation, in welcher es möglich ist, nicht intendierte Aktionen auszuführen auch bei betont nonlinearen Videospiele oft vermieden, da nicht abzuschätzen ist welche Effekte sich dadurch ergeben – das Spiel wird im schlimmsten Fall sogar sinnlos, wenn eine Handlung immer die strategisch eindeutig beste darstellt. (Vgl. Newman 2004, 41 f.)

Unvorhergesehene Ereignisse bergen jedoch in Verbindung mit Nonlinearität und Interaktivität auch Potentiale. Eine Möglichkeit besteht darin, im Verlauf der Entwicklung des Spieles abzuwägen, ob es sinnvoll ist, die zunächst unerwünschten Effekte in bewusste

¹³ http://www.igda.org/articles/hsmith_future, abgerufen am 26.11.2012

Designentscheidungen überzuführen.¹⁴ Eine solche Transformation ist für diese Arbeit allerdings eher als ein Nebenaspekt zu betrachten. Wichtiger erscheint im Hinblick auf das Potential des Mediums die Rezeptionsseite – auch dabei existieren Möglichkeiten, unvorhergesehene Geschehnisse nutzbar zu machen.

Dies ist ein wesentlicher Teil dessen, was von der Gamedesignerin Penny Sweetser (2008, 1 f.) als *Emergent Gameplay* bezeichnet wird. Dieser Term verspricht eine hohe Wahlfreiheit in Verbindung mit Interaktivität. Wie kommt es zu dieser Bezeichnung? Und wie ist Emergent Gameplay abzugrenzen vom Konzept der Nonlinearität?

Allgemein bezeichnet Emergenz eine Ansammlung von Eigenschaften, Verhaltensweisen und Strukturen, die auf einer höheren Ebene eines Systems zum Vorschein kommen, auf einer basalen Ebene aber nicht auftreten oder nicht vorhersehbar sind. Eine Anhäufung von Zellen bildet Organe, eine Menschenmenge bildet potentiell Gesellschaften¹⁵; riesige Gebilde wie Staaten lassen sich mit dem gleichen Prinzip beschreiben.

Computerspiele sind ebenfalls hochkomplexe Systeme, die sich aus einfacheren Entitäten zusammensetzen. Enthält ein Videospiel Mechanismen, die mittels einer Verknüpfung einfacher Regeln vielfältige Handlungsmöglichkeiten bieten, welche nicht vom Entwickler geplant oder nicht vorausgesehen wurden, so ergibt sich Sweetser zufolge emergentes Gameplay. Emergenz verortet sie in drei unterschiedlichen Ebenen: Emergenz **erster Ordnung** beinhaltet lokale Effekte wie Kettenreaktionen; die Aktionen der Spielfigur betreffen nicht nur das augenblicklich anvisierte Objekt, sondern auch umliegende. Ein Beispiel wäre eine Physiksimulation innerhalb eines Spiels. Emergenz **zweiter Ordnung** ergibt sich, wenn mit Hilfe von Grundelementen des Spiels neue Problemlösungen mög-

¹⁴ Bei dem mit dieser Arbeit verbundenem Werk *Of Light & Shadow* (2012) kam es zu einer derartigen Situation. Während des Spiels ist es möglich, zwischen zwei Charakteren zu wechseln, die nur in zwei gegensätzlichen Bereichen überleben können (repräsentiert durch Licht und Schatten). Es ist jeweils nur eine Figur ‚aktiv‘, die andere verschwindet bei einem Wechsel; und nur eine der beiden kann springen. Im Verlauf der Programmierung der Steuerung ergab sich, dass bei einem Sprung die eingewechselte Figur einen Schub entlang des am Ende des Sprungs beschriebenen Richtungsvektors erhielt. Dies war so nicht beabsichtigt, ermöglicht aber im fertigen Spiel interessante Manöver, da weite Distanzen überbrückbar waren – allerdings mit einem hohen Risiko, nicht in einem günstigen Bereich zu landen, bei falscher lokativer Einschätzung. Deshalb wurde das Leveldesign derart angepasst, dass es im späteren Verlauf des Spiels sogar notwendig ist, diese zuerst unbeabsichtigte Fähigkeit einzusetzen.

¹⁵ In anderen Kontexten, etwa bei einer Massenpanik, verhalten sich Menschenmengen ähnlich wie Flüssigkeiten. Dieses Phänomen der Selbstorganisation verdeutlicht den Aspekt des Unvorhersehbaren bei emergenten Systemen. (Vgl. Kneser 2007, <http://tinyurl.com/mm-schwarm>, abgerufen am 26.11.2012)

lich werden; dies ist ebenfalls lokal begrenzt. Emergenz **dritter Ordnung** bezeichnet schließlich einen globalen Effekt, bei dem die Struktur des Spiels per se verändert werden kann. (Vgl. ebd., 3 ff.) „The game allows for divergence in narrative, game flow, character interactions or social systems.“ (Ebd., 5) Dieser „heilige Gral“¹⁶ (ebd.) stellt per definitionem die für die Produktionsseite riskanteste Ausformung dar. Wenn etwa der Ausgang der Geschichte völlig verändert werden kann, treten unerwünschte Effekte auf – die allerdings zuweilen interessante Ausformungen darstellen können:

In dem Online-Rollenspiel *Ultima Online* (1997) ist es einem Spieler gelungen, die Figur ‚Lord British‘ (die einen Avatar des Spieldesigners Richard Garriott darstellt) zu töten – was insofern bemerkenswert ist, da die Figur vonseiten der Spielmechanik als unzerstörbar angelegt war; doch nach einem Server-Ausfall wurde vergessen, diesen Zustand wieder herzustellen. Deshalb gelang es einem Spieler während einer Rede Lord Britishs, diesen zu ermorden. Als Reaktion auf den ‚Anschlag‘ wurden mehrere ‚Dämonen‘ in die Spielwelt entsandt, die, wohl zur Bestrafung für die geschehene ‚Untat‘, auch in der Nähe befindliche, unbeteiligte Spielfiguren zur Strecke brachten. (Vgl. Howard 2009¹⁷)

Brad King (2002¹⁸) vom Wired Magazine beschreibt die darauf folgenden Ereignisse:

„The beta testers began staging protests along the city’s main drag, gathering in small groups to protest both the indiscriminate killing and the subsequent banning of the assassin. The event reverberated through the gaming world, giving players an unprecedented ability to change and influence the game.“

Freilich lässt sich argumentieren, dass eine derartige Form der Emergenz leichter dort entsteht, wo menschliche Spieler miteinander agieren; zum einen soll die Relevanz von Mehrspieler-Ansätzen nicht geschmälert werden, zum anderen sind die daraus zu ziehenden Schlüsse von allgemeiner Gültigkeit: Es lässt sich argumentieren, dass eine inhärente Stärke emergenter Spieledesigns im – durch eigene Strategien (mit)konstituierten – Erleben liegt; bei der höchsten Stufe der Emergenz werden auch narrative Aspekte überformt. Durch das Spielen wird Sweetser zufolge eine „internal story“ (ebd., 11) kreierte, die sich

¹⁶ Übersetzung des englischen Begriffs „holy grail“

¹⁷ <http://tinyurl.com/lbr-died>, abgerufen am 26.11.2012

¹⁸ <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2002/06/52894?currentPage=all>, abgerufen am 26.11.2012

durch die Entscheidungen des Spielers nach und nach ergibt. (Vgl. ebd., 10 ff.) Dabei stützt sich Sweetser offensichtlich auf die Definition des Narrativs „as any kind of setting or fictional world“ (Juul 2005, 156). Dieser Sichtweise folgend beinhaltet das Strategiespiel *Medieval II: Total War* (2006) keine Hintergrundgeschichte im herkömmlichen Sinn und auch keinen voranzutreibenden Plot – das narrative Element bestehe primär darin, die Geschichte einer Nation zu formen. Emergentes Gameplay finde potentiell durch die Verbindung von Grundelementen wie Gebäuden, Soldaten und Armeen statt; außergewöhnliche, vom Entwickler nicht vorausgesehene Strategien seien dadurch denkbar.¹⁹ (Vgl. Sweetser 2008, 98 f.)

Welche Implikationen ergeben sich anhand dieses Beispiels in Bezug auf die vermittelten Inhalte? Diese werden zunächst in Verbindung mit dem zugrundeliegenden Setting offensichtlich. Die Entwickler der *Total War* Serie sind laut eigenen Aussagen an historischer Genauigkeit interessiert: Waffensysteme, Gebäude, Taktiken und dergleichen sind weitestgehend anhand geschichteter Erkenntnisse über die jeweilige Zeit in die Spielmechanik verwoben.²⁰ So soll es möglich sein, sich in die Rolle eines Feldherrn aus vergangener Zeit zu versetzen. (Vgl. Purchase 2012²¹)

Im Hinblick auf die antike Geschichte existiert jedoch notwendigerweise eine wesentliche Ausnahme: Der Ablauf der historischen Schlachten wird durch die Entscheidungen des Spielers oder der Spielerin beständig neu verhandelt. Um Geschichte nachvollziehen zu können ist in diesem Falle (womöglich paradoxerweise) bis zu einem Grad Revisionismus notwendig. Dieser Aspekt des ‚Was wäre wenn?‘ stellt jedoch auch ein interessantes inhaltliches Potential dar, welches in nicht unwesentlicher Weise von emergenter Spielmechanik und wohl auch narrativer Emergenz ermöglicht oder zumindest unterstützt wird. Dadurch wird jedoch auch eine Hauptfunktion der Emergenz evident: Mit ihrer Hilfe soll Entscheidungsfreiheit vermittelt werden – oder zumindest soll der Eindruck von Freiheit

¹⁹ Ein starkes Element der Unvorhersehbarkeit lässt sich anhand dieser Sichtweise jedoch nicht verorten; in der Definition von Jesper Juul (2002, 324) ist dies nicht enthalten, abgesehen davon gleichen sich die Begriffe in ihrer Verwendung jedoch. Unvorhersehbarkeit ist wohl als ein untergeordneter Aspekt zu betrachten, der bei Emergenz eine Rolle spielen kann – wesentlich scheint (auch im Sinne der Allgemeindefinition des Terms) jedoch die hohe Komplexität, die aus wenigen Regeln entsteht.

²⁰ Die Exaktheit der Darstellung war ausreichend groß um bei mehreren Geschichts-Fernsehsendungen zum Einsatz zu kommen. (Vgl. Nitsche 2008, 209)

²¹ <http://www.eurogamer.net/articles/2012-07-06-total-war-rome-2-will-deliver-a-darker-vision-of-war>, abgerufen am 26.11.2012

entstehen. Bezogen auf das Gameplay dient Nonlinearität ebenso diesem Zweck; der Unterschied zu Emergenz liegt indessen in der inhaltlichen Struktur, aus der sich das Spiel zusammensetzt. Emergenz lässt sich als prozedural erzeugte Nonlinearität interpretieren; bei Nonlinearität in Form von alternativen Handlungszweigen muss für jede Entscheidung auch darauf folgender Content bereitgestellt werden – der Vorteil der Emergenz liegt also in der Leichtigkeit, neue Inhalte zu generieren. (Vgl. Dormans 2011, 14)

Die Kehrseite dieser Medaille besteht darin, dass sich nicht jeglicher Content leicht prozedural erzeugen lässt – eine Erzählstimme etwa muss schließlich (jedenfalls mit momentan verfügbarer Technologie) vorher in irgendeiner Form aufgenommen werden. Betreffend der Handlungsfreiheit sind sowohl bei Nonlinearität als auch bei Emergenz zumeist Mechanismen vorhanden, die (möglicherweise unbemerkt) lenkend wirken:

„[E]ven in an open rule-based system, some events can still be determined or are at least very likely to happen. This can both be a property of the system - some games will drift to certain conclusions, no matter what the players do, and it can be a psychological effect. One way to put it is to say that players tend to respect the *game contract*, where they agree to pursue the game goal. This means that players will tend to do certain things.“ (Juul 2002, 327)

Der Ludologe²² Juul verweist in diesem Zusammenhang wohl indirekt auf Huizingas Begriff des heiligen Ernstes (oder zumindest auf ein ähnliches Konzept). Dieser innere, besondere Zustand des Spielens würde demnach, ebenso wie die im Spiel platzierten Mechanismen, dafür sorgen dass die Spielerin oder der Spieler sich gerne der Illusion hingibt und ebenso versucht, das Spiel zu gewinnen. Insofern ist der Illusionismus in diesem Zu-

²² Jesper Juul bezeichnet sich selber als Ludologe; diese Forschungsrichtung interpretiert (anders als die Narratologen) Computerspiele als in der Tradition analoger Spieler verhaftet. (Vgl. Baumgärtel 2005, <http://www.heise.de/tp/artikel/20/20637/1.html>, abgerufen am 26.11.2012)

sammenhang wohl kein Hindernis für die Vermittlung von Inhalten, zumindest solange die Fassade der Freiheit nicht allzu auffällig bemalt ist.²³

In diesem Zusammenhang erklärt sich womöglich, warum Sweetsters Emergenz-Begriff das Element der produktionsseitigen Unvorhersehbarkeit schon in der Definition enthält – der Entscheidungsfreiheit wäre es schließlich potentiell zuträglich, wenn kein Weg vorgezeichnet wäre. Aufgrund der immanent schlechten Planbarkeit dieses Ansatzes (Smiths Ausführungen zu *Deus Ex* seien diesbezüglich in Erinnerung gerufen) lässt sich dies wohl nicht in einer Reinform umsetzen. Somit handelt es sich wohl um einen Aspekt, der nicht immer in letzter Konsequenz möglich ist, was Sweetser in Folge selbst einräumt: „Emergence in games is about adding life, realism, and diversity, or at least the illusion thereof, to computer games.“ (Sweetser 2008, 304)

Ein hypothetisches, rein emergentes Spieldesign scheint also ebenso wenig zweckmäßig wie etwa ein völlig lineares. Deshalb scheint als nächstes die Fragestellung interessant, wie sich Emergenz im Computerspiel mit anderen (auf den ersten Blick womöglich konkurrierenden) Prinzipien verbinden lässt – um weitere Schlüsse für die Inhaltsvermittlung ziehen zu können. Jesper Juul verknüpft den Begriff *Emergence* mit einem zweiten, der *Progression*. *Emergence* drückt bei Juul eine Verknüpfung von einfachen Regeln aus, die zu komplexeren Handlungsmöglichkeiten führt (das Element des Unbeabsichtigten fehlt), während bei *Progression* Herausforderungen in serieller Reihenfolge bereitgestellt werden.²⁴ Mit Hilfe dieses Begriffspaars ist es Juul zufolge möglich, die meisten Spiele tendenziell dem einen oder anderen Pol zuzuordnen. (Vgl. Juul 2002)

Juul verdeutlicht gleichzeitig, dass diese Kategorien nicht in einer Reinform existieren, daher sind Mischformen anzutreffen, die den einen oder anderen Aspekt in den Vordergrund stellen: Der Gamedesigner und Autor Joris Dormans (2011, 2) erwähnt in Bezug auf Juuls Dichotomie, dass in *Deus Ex* zwar Elemente emergenten Gameplays existieren, da innerhalb des Spiels eigene Strategien angewandt werden können; gleichzeitig diktiert

²³ Ryan (2001, 327) zufolge müssen die möglichen Handlungen soweit eingeschränkt sein, dass der vom Produzenten intendierte Plot übermittelt wird – bei gleichzeitiger Wahrung des Gefühls der Wahlfreiheit. Die Freiheit im Spiel ist dieser Ansicht folgend unter dem Aspekt der „suspension of disbelief“ (ebd.) zu sehen, einem Zustand, in dem die Ungläubigkeit beiseitegeschoben wird – zugunsten der Möglichkeit, sich in die (wie auch immer geartete) Illusion zu vertiefen. Wenn jedoch ein Gefühl der Manipulation durch das System entsteht, so zerbricht in diesem Moment der Vertrag der Illusion.

²⁴ Interessant ist dabei, dass progressive Designs die historisch jüngere Form darstellen – sie hielten in Form von Adventure Games erstmals Einzug in die Sphäre der Videospiele. (Vgl. Juul 2002)

die weitestgehend lineare Level-Struktur, worin die nächste Mission besteht. Auf diese Art lassen sich die Stärken der beiden Kategorien miteinander verbinden.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, Fortschritt als eine Ressource der Spielerin oder des Spielers zu verwenden: Durch das Bestehen in emergentem Gameplay, welches beständig neue Herausforderungen bietet (also etwa systematisch schwieriger wird), werden nach und nach neue progressive Elemente (wie Teile einer Hintergrundstory) freigeschaltet. (Vgl. ebd., 12 ff.)

„By creating a system where story-like progression emerges directly from the game mechanics, endless possibilities can be created efficiently. When the mechanics are set up to produce enough variety, this could lead to games where interactive experiences, and perhaps stories gain a whole new dimension.“ (Ebd., 14)

Diesbezüglich sei jedoch eine weitere, kritischere Position zur Emergenz erwähnt: Der Videospiel-Designer und Autor Ian Bogost (2006, 150 f.) ist der Meinung, dass die Fixierung auf Strukturen (bezogen auf emergentes Gameplay) problematische Implikationen mit sich bringt. Er warnt vor dem Freiheits-Versprechen das emergente Systeme zu geben scheinen, indem er folgenden Zusammenhang herstellt:

„Juul focuses more on the generative effect of emergence than on the individual interactions between player and game that make up that emergence. Emergent structures are elegant and aesthetically appealing, perhaps even seductive or sublime, and it is understandable that one should admire the simplistic elegance of Go. [...] As aesthetic structures, emergent systems are undeniably captivating, although perhaps only as instances of the sublime, not the expressive. For this reason, one must take great care when assigning value to such systems. Juul’s formalistic commitment to emergence provokes visions of other aestheticized and fetishized systems of computational representation. Cybernetics and virtual reality are appealing examples of liberation technology because they promise some future ability to rewire the ordered system of life-decisions; in so doing, they hope to control such systems.“ (Ebd., 150)

Bogost verweist im Zusammenhang mit dem Kybernetik-Begriff auch auf ‚Zellulare Automaten‘: Der Physiker Stephen Wolfram (bekannt für die Erfindung von Mathematica, einer Standardsoftware für komplexe Berechnungen) ersann eine Anwendung, in der

einfache Recheneinheiten in Zellen zusammengefasst werden. Diese Zellen interagieren miteinander indem sie beständig Daten austauschen und formen so komplexere Muster. Wolfram erhofft sich, komplette naturwissenschaftliche Disziplinen wie etwa die Biologie anhand dieser Verknüpfung nachbauen zu können. (Vgl. ebd., 93 f.) Bogost assoziiert die Vorstellung, mittels derartiger Systeme die Kontrolle über die Natur erlangen zu können, mit Science-Fiction Dystopien, in denen Hybris letztlich zum völligen Kontrollverlust führt. (Vgl. ebd., 150)

Die Kritik Bogosts richtet sich somit indirekt auch an Penny Sweetser, die den systematischen Aspekt grundsätzlich sehr stark betont. (Vgl. Sweetser 2008, 3)

Ein weiterer Kritikpunkt, der sich anhand Bogosts Ausführung ausmachen lässt, besteht indessen in einem gewissen Verlust der Autorenschaft – welche im Gegensatz zu emergenten Designs bei progressiv ablaufenden Spielen natürlich sehr stark im Vordergrund steht. Emergenz unterstützt zwar potentiell narrative Elemente und deren Vermittlung (wie etwa das Beispiel der *Total War* Serie zeigt) – allerdings hauptsächlich unter der Sichtweise, dass Narration durch emergentes Gameplay vom Spieler oder der Spielerin selbst *erzeugt* wird, wie sich wohl eine der von Jenkins (2004, 11 f.) vorgeschlagenen Definitionen zusammenfassen lässt. Alternative Begriffsauffassungen lassen auch andere Schlüsse über deren Anwendungsbereich in Spielen sowie in Folge die Inhaltsvermittlung zu. Der Begriff der Autorenschaft scheint einen wichtigen Kontrapunkt zu den vorangegangenen, eher strukturellen Überlegungen zu bilden. Auf diesen Terminus wird deshalb im Verlauf der Arbeit näher eingegangen.

2.3.3 Agency – über ‚sinnvolle‘ Entscheidungen

Einen mit Interaktivität, Narrativität und Autorschaft in Verbindung stehenden Gesichtspunkt umfasst Janet H. Murray (1997, 126) mittels des (nicht eindeutig zu übersetzenden) englischen Begriffs *agency*: „Agency is the satisfying power to take meaningful actions and see the results of our decisions and choices.“

Der Begriff sei dabei abzugrenzen von den Termini Aktion bzw. Aktivität: In einem Brettspiel mögen Aktionen gesetzt werden – etwa die Bewegung von Spielfiguren – und diese Aktionen mögen auch zu unterschiedlichen Effekten führen. Diese Effekte stehen jedoch nicht notwendigerweise mit den Intentionen der Spielerin oder des Spielers in Verbindung. Zur *agency* werden die Handlungen erst in Verbindung mit dem Aspekt der persönlichen Absicht – diese findet beispielsweise in Form eines eigenen Spielstils ihren Ausdruck, welche wiederum von einer hohen Anzahl an möglichen Spielstrategien mög-

lich gemacht wird. Murray argumentiert in diesem Zusammenhang, dass die Interaktionsrate, also die Anzahl der Interaktionen pro Minute, kein Indikator für die Qualität der Spielerfahrung sei, da etwa bei Schach lange Wartezeiten zwischen den jeweiligen Zügen entstehen können; eine hohe Intentionalität sei durch die flexible Spielweise jedoch gegeben – und damit gehe auch ein starkes Gefühl der agency einher. (Vgl. ebd., 128 f.)

Agency ist auf eine zunächst ungewöhnlich anmutende Weise mit dem Faktor der Unsicherheit verknüpft: Unsicherheit über den Ausgang des Spiels scheint zwar zunächst die von Marie-Laure Ryan erwähnte Intentionalität einzuschränken – denn bei zu viel Unsicherheit, etwa über den Effekt von Handlungen, wird deren Nachvollziehbarkeit verringert. Andererseits wird erst durch ein gewisses Gefühl der Unsicherheit über den Ausgang des Spieles dieses überhaupt interessant. Unsicherheit muss dabei nicht notwendigerweise Zufälligkeit bedeuten, wenn zwei Spielende mit etwa gleichen Fähigkeiten aufeinandertreffen, so ist ebenso ungewiss wer gewinnt. Die Sinnhaftigkeit der Handlungen offenbart sich erst durch den Konnex mit der Unbestimmtheit – und dadurch wird eine der Bedingungen für Agency überhaupt erst erfüllt. (Vgl. Salen/Zimmerman 2004, 174 f.) Der vorhin erwähnte Aspekt der Autorenschaft findet sich im Zusammenhang mit dem Begriff agency wieder:

„In video games, the *agency* for how things unfold shifts from *author* to *audience*. Agency [...] refers to the capacity or state of acting, or of exerting power, or more simply, it identifies *who* is responsible for the action taking place. [...] The agency for what happens in film and books belongs to the characters, or more fundamentally to the author or writer. You're just along for the ride. But in a well-developed video game, agency shifts to you as the primary actor, and the action is brought directly under your control.” (Scott/Ryan 2011, 7)

Welche Implikationen birgt diese Einschätzung nun für die Inhaltsvermittlung? Zu diesem Zwecke scheint ein kurzer Exkurs außerhalb des Gamedesign-Feldes angebracht. Zunächst scheint diese Beschreibung von Scott/Ryan auf eine Machtverschiebung (in

Hinblick auf die Deutungshoheit des jeweiligen Werkes) von der Autorin oder des Autors hin zur Rezeptionsseite zu deuten.

2.3.4 Der Tod des Spieleautors?

Diese Vorstellung geht wiederum einher mit einem Konzept, das von Roland Barthes (1967, 1 ff.²⁵) in einem gleichnamigen Aufsatz als *Tod des Autors* bezeichnet wurde. Darin beschreibt er zunächst eine historische Entwicklung: Während bei Kulturen, in denen die orale Vermittlung von Narration im Mittelpunkt stand, die Performativität der Redekunst zwar möglicherweise bewundert wurde, so wurde den Erzählerinnen und Erzählern keinerlei (mit Autorenschaft verbundene) persönliche Genialität nachgesagt. Die Vorstellung des Autors als geniale Schöpferfigur beschreibt Barthes als ein Kind der Moderne, geboren im Zuge von Rationalismus, Reformation, Individualismus und nicht zuletzt Kapitalismus. Barthes kritisiert das Zusammendenken von Werk und Autor: Die vor allem im neunzehnten Jahrhundert verbreitete Herangehensweise, die Identität des Autors mit dessen Werk zusammenzudenken um zu einer Interpretation zu gelangen, lehnte er ab. Die Interpretation des Textes solle weitergehende Betrachtung erlauben, wobei die Deutung letztlich ausschließlich von der Rezeptionsseite erfolgen solle. Nach dem Tod des Autors bleibe ein ‚Schreiber‘ übrig, dessen Aufgabe nicht die Interpretation, sondern ausschließlich die Produktion des Werkes sei; die Deutungshoheit über diese Werke sprach er diesen ab: „Once the Author [sic!] is gone, the claim to ‘decipher’ a text becomes quite useless. To give an Author a text is to impose upon that text a stop clause, to furnish it with a final signification, to close the writing.“ (Ebd., 4) Einen Text beschreibt Barthes indessen als Aneinanderreihung von Zitaten und Fragmenten kultureller Artefakte, die letztlich keinerlei Originalität beinhalte. (Vgl. ebd., 3)

Sowohl der Werks-, als auch Genie-Begriff wurden im Zuge der Postmoderne also in Frage gestellt – und ebenso das damit einhergehende Originalitätsideal.²⁶ Wenn jedoch

²⁵ <http://tinyurl.com/barthesautor>, abgerufen am 26.11.2012

²⁶ Dem Kunstkritiker Hanno Rauterberg (2007, 98 ff.) zufolge versuchten Künstlerinnen und Künstler etwa mit Hilfe von Readymades (welche mittels einer Neukontextualisierung gewöhnliche Dinge umfunktionieren) diesem Ideal zu entfliehen – was nicht gelinge, da dadurch, paradoxerweise, dem Ideal Genüge getan werde: „So gehorcht jeder Versuch, künftig nichts Neues mehr machen zu wollen, sehr wohl der Logik des Neuen [...]. Häufig werden jene Kunstformen, die alles Individuelle dementieren, rasch zum Stil erklärt und mit dem Namen eines Künstlers verknüpft, er gilt dann als Nicht-Autoren-Autor [...].“ (Ebd., 99)

die Intention des Autors bzw. der Autorin keine Rolle spielt, oder anders gesagt: Wenn die Rezeptionsseite völlig losgelöst von den inhaltlichen Intentionen der Produktionsseite ist,²⁷ so stellt sich die Frage, ob es aus Perspektive des Gamedesigns überhaupt möglich ist, Inhalte zu transportieren. Sicherlich nicht in Form eines Modells, in welchem die Absicht der Produktionsseite direkt an die Empfängerseite weitergegeben wird; eine derartige Sichtweise wäre als überholt zu betrachten. Dass allerdings den Intentionen der Designerin bzw. des Designers gar keine Relevanz beigemessen werden soll, erscheint ebenfalls radikal. Womöglich sollten Barthes' Ausführungen vor allem auch als Aufruf zur Stärkung der Rezeptionsseite angesehen werden, unter der die Hersteller von Computerspielen nicht unbedingt zu leiden haben. Nichteindeutigkeit lässt sich zudem als ein inhaltliches Potential begreifen, etwa in Form eines offenen Endes. Alternative, nicht offensichtliche Möglichkeiten zur Interpretation können eine Bereicherung darstellen, worauf die folgenden Beispiele hinweisen sollen.

2.3.5 ‚Bedeutung‘ und Interpretation von Spieleinhalten

Das bekannte Puzzlespiel *Tetris* (1984) wirkt mit seiner abstrakten graphischen Repräsentation zunächst nicht wie ein Spiel bei dem eine vielschichtige Deutungsmöglichkeit gegeben ist. Doch selbst bei *Tetris* lässt sich eine narrative Komponente verorten – und zwar im Hinblick auf eine Definition von Narration, die diese als Weg die Welt zu verstehen betrachtet. (Vgl. Juul 2005, 156 f.)

“Instead of keeping what you build, as you would in a conventional jigsaw puzzle, in Tetris everything you bring to a shapely completion is swept away from you. Success means just being able to keep up with the flow. This game is a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit

²⁷ Schließlich handelt es sich bei Computerspielen zumeist um Teamprojekte; eine eindeutige Autorschaft, bei welcher eine Einzelperson einen Großteil der künstlerischen und spielmechanischen Entscheidungen trifft, lässt sich am ehesten im Umfeld der Indie-Games antreffen, existiert also zumindest als Ausnahmefall. (Vgl. Böhm 2012, <http://tinyurl.com/indimov>)

in our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught.” (Murray 1997, 144)

In Anbetracht der Tatsache, dass *Tetris* (1984) von einem sowjetischen Programmierer erdacht wurde, erscheint es wenig wahrscheinlich, dass diese Lesart im ursprünglichen Sinne des Erfinders ist. Es mag deshalb auch sein, dass Murrays Sicht eine Überinterpretation des Vorhandenen darstellt. Gleichzeitig verdeutlicht diese jedoch, dass der Kontext, etwa auch Rezeptionszeit und der jeweilige Ort, die momentane Interpretation mitbestimmt. Zusammen mit der von Barthes geforderten Aufwertung der Rezeptionsseite ergibt sich die Situation, dass ein Spiel unterschiedliche Inhalte vermitteln kann. Dies kann zu völlig unterschiedlichen Deutungsansätzen führen; ideologisch fragwürdige Spiele lassen sich insbesondere durch die Interaktivität völlig anders erleben als (wahrscheinlich) intendiert, wie das nächste Beispiel zeigt:

Die immens erfolgreiche²⁸ *Modern Warfare*-Serie spielt in einem etwas anachronistisch anmutenden Setting voller Kalter-Kriegs-Fantasien, in welchem die aus den Fugen geratene Welt – ganz und gar amerikanisch – gerettet werden muss. Dies geschieht über den Großteil des Spiels hinweg in First-Person-Shooter Manier. An bestimmten Stellen (etwa einem Level namens ‚Death From Above‘) wechselt die Perspektive in das Innere eines Kampfflugzeuges, welches am Beginn der jeweiligen Mission mittels einer kühlen Beschreibung der Leistungsdaten (abgefeuerte Geschosse pro Minute und dergleichen) präsentiert worden war. Die Spielerin bzw. die Spieler blickt sogleich durch eine Wärmebildkamera, die mit ihren Schwarzweißbildern Erinnerungen an die Berichterstattung realer, aktueller Kriege weckt. Dabei ergeben sich in dem (weitestgehend linear ablaufenden) Spiel folgende Szenen: (Vgl. Edge Staff 2012²⁹)

„‘Good kill, good kill,’ chirps the AC-130’s pilot as you annihilate small crowds of Russian nationalists from on high. ‘We’ve got a runner here,’ the co-pilot mentions dryly as a straggler attempts to flee. Occasionally, there are flickers of

²⁸ Die Serie hat einen Umsatz generiert, der die Milliardengrenze längst überschritten hat. (Vgl. Sottek 2011, <http://tinyurl.com/mwsales>, abgerufen am 26.11.2012)

²⁹ <http://www.edge-online.com/features/on-board-modern-warfares-ac-130/>, abgerufen am 26.11.2012

emotion, with comments such as ‘Nice!’ and ‘Nailed that guy...’ Delivered with the enthusiasm of a fan cheering on their favourite football team“. (Ebd.)

Die im 2. Weltkrieg spielenden *Call of Duty*³⁰-Spiele brachten einen ähnlichen Perspektivenwechsel mit sich – in Form einer Panzerfahrt direkt an der Frontlinie. Während jene Sektionen, die erstaunliche Verwundbarkeit eines solchen Gefährtes vermitteln, so verdeutlicht der Perspektivenwechsel in *Modern Warfare* die Asymmetrie des titelgebenden ‚modernen‘ Krieges. Von der entfernten Sicherheit eines Monitors aus erscheinen Menschen nur noch als weiße Punkte – und letztendlich nur als Ziele. (Vgl. ebd.) „If the rest of *Modern Warfare* looks like a videogame, *Death From Above* looks queasily real. Or, inversely, it makes you realise that taking lives from the comfort of a cockpit and using a flickering monitor can look weirdly like playing a videogame.“ (Ebd.)

So kommt es zu der zunächst paradox erscheinenden Situation, dass ein Spiel, das sich in seinem Grundton als zutiefst reaktionär beschreiben lässt³¹, zumindest einige Momente lang den Schrecken des industriellen Tötens nachvollziehen lässt – und zwar in dem die Rolle ebenjener Soldatinnen und Soldaten angenommen und mittels der Interaktivität (sowie einer entsprechenden graphischen Repräsentation) nachvollzogen werden kann.

Ein weiteres Beispiel sei an dieser Stelle erwähnt; anders als das vorherige Exempel offenbart sich eine inhaltliche Ebene in Form der dahinterliegenden Gesinnung nicht nur im Spiel selbst, sondern vor allem im Hinblick auf den Auftraggeber: Das als Rekrutierungsinstrument vom Pentagon mitentwickelte Spiel *America’s Army* (2002), lehrt klinisch sauberes (und moralisch selbstverständlich einwandfreies) Töten. Es trägt Elemente von Geschichtsrevisionismus in sich³², und enthält strukturelle Elemente die das Selbstverständnis des Auftraggebers, also der US-Armee, offenlegen.

Bei einem Spiel mit zwei gegeneinander antretenden Teams wird die eigene Gruppe stets als das gute (ergo amerikanische) dargestellt, während das gegnerische Team stet

³⁰ *Call of Duty* ist eine Videospielereihe aus der die Spiele mit dem *Modern Warfare* Namen hervorgingen – welche aufgrund des Erfolges schließlich eine eigene Serie bildeten.

³¹ Freilich ist auch nicht auszuschließen, dass die Entwickler *absichtlich* übertreiben um – ähnlich wie bei Stanley Kubricks Verfilmung von *Dr. Strangelove* – die absurde Realität zu entlarven.

³² *America’s Army* beinhaltet etwa eine nachgespielte Schlacht in Afghanistan; bei dieser wurden in der echten Welt durch ‚Friendly Fire‘, also dem versehentlichen Beschuss eigener Soldaten, mehrere Amerikaner getötet. Im Spiel findet dieser Aspekt der Kriegsführung indessen keine Erwähnung. (Vgl. Inskip 2010, <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=124216122>, abgerufen am 26.11.2012)

aus vage osteuropäisch aussehenden, bösen Kombattanten besteht. Aus Sicht des zweiten Trupps erfolgt die audiovisuelle Darstellung jedoch genau anders rum – sodass jeder Spieler und jede Spielerin scheinbar stets auf der US-Seite kämpft. (Vgl. Bogost 2007a, 77 f.) Dadurch offenbart sich eine dahinterliegende Ideologie: „The perceptual interchangeability of enemy and soldier underscores the contemporary American assumption that matters of military conflict are commutative; that is to say, one global, even transcendental situation guides both sides of the conflict.“ (Ebd., 78)

Die vage, geradezu anonyme Darstellung des gegnerischen Teams verdeutlicht die Austauschbarkeit derjenigen, gegen die vonseiten der amerikanischen Armee Krieg geführt wird – geopolitische Erwägungen spielen keine Rolle, der Auftrag alleine zählt und wird kritiklos ausgeführt, sozusagen als Service der jeweiligen Regierung gegenüber. Auf einer Meta-Ebene können die Produktionsumstände eines Spiels also ebenso eine inhaltliche Botschaft darstellen.

Ein letztes Beispiel zur inhaltlichen Deutung steht ebenfalls mit *America's Army* im Zusammenhang. Das Spiel wurde mit Mitteln, die es selbst zur Verfügung stellt von einem User umgedeutet: Der Medienkünstler Joseph DeLappe hat in Kritik am Irakkrieg sowie dem dahinter liegenden System folgende subversive Aktion mit dem Namen ‚dead-in-iraq‘ gesetzt; DeLappe loggte sich in unter dem Namen dead-in-iraq in laufende Online-Spiele ein, und verwendete die Chat-Funktion des Spiels um die Namen verstorbener US-Soldaten vorzulesen. Auf diese Art generiert er ein flüchtiges Mahnmal der Gefallenen. (Vgl. Nitsche 2008, 10) Der Medienforscher Michael Nitsche (ebd.) kommentiert: “The underlying rule system remains active but its use is subverted. In the case of *America's Army*, such subversion is relatively easy because its title makes the game designer's intention obvious.”

Einmal mehr offenbart sich anhand dieser Beispiele das narrative Potential von Computerspielen. Die Betrachtung ebenjenes Aspektes soll im nächsten Unterkapitel fortgeführt werden, zunächst diskutiert anhand des Schlagwortes *Interactive Storytelling*.

2.4 Interactive Storytelling – Geschichten zwischen Regeln und Fiktion

„The screenwriting maxim ‘actions speak louder than words’ applies to video games as well as films, but in a different way. [...] Whereas in a film it’s better to show than to tell, in a video game it’s better to do than to watch.“ (Mechner 2007, 111)

Eine Definition, was Interactive Storytelling nun sei liest sich zunächst ziemlich trocken. Lebowitz/Klug (2011, 293) zufolge lautet diese: „A form of storytelling in which the audience can interact with the story in some way, shape, or form, though the amount and type of interaction vary widely. All video game stories are interactive.“ Um diese recht allgemeine Definition etwas einzugrenzen und um die spezifischen Potentiale interaktiven Storytellings zu ergründen, ist eine Betrachtung der möglichen (und nicht möglichen) Stilmittel – auch in Differenz zu anderen Medien wie Filmen – sinnvoll.

Auf einer Rede im Rahmen der Game Developers Conference 2008 namens „Conflicts in Game Design“ verortete der Indiegame-Entwickler Jonathan Blow fundamentale Limitationen, Geschichten zu vermitteln; seiner Ansicht nach geht es bei Geschichten vor allem um ein narratives Weiterkommen, welches mit einer stetig vergehenden Zeit einhergeht (wodurch Aspekte wie Charakterentwicklung möglich werden). Bei Videospiele gehe es indessen um das Bewältigen von Herausforderungen, was dieser narrativen Progression fundamental im Weg stehe.

Der Journalist Tom Bissell (2011, 93) fasst Blows Position folgendermaßen zusammen: „Games are about challenge, which frustrates the passing of time and impedes narrative progression. The story force wants to go forward and the ‘friction force’ of challenge tries to hold story back.“

Die ‚Natur‘ des Mediums selbst verhindere demnach, dass Geschichten (im Sinne einer Abfolge von Ereignissen) vermittelt werden können. Videospiele erzählen Blow zufolge paradoxerweise zu viel, beziehungsweise sei noch nicht hinreichend ermittelt, welche Information essentiell seien und welche ausgelassen werden sollten – anders stelle sich die Situation beim Film dar: Vermittels langfristiger Erfahrung sei bei Filmen klar geworden, welche Ausdrucksformen (bezogen auf die Rezeption) störend wirken und welche

nicht.³³ Videospiele fehle aufgrund ihrer relativen Jugend diese Erkenntnis zumeist. (Vgl. ebd., 93f.)

Ian Bogost (2010, 1³⁴) diskutiert Aspekte inhaltlicher Darstellung in Differenz zu Filmen – und auch anhand des Spiels *Heavy Rain* (2010), welches als interaktiver Film bezeichnet wurde (was Bogost ablehnt, wie die später folgenden Ausführungen erklären werden). Bogost sieht den Schnitt als ein wesentliches stilistisches Merkmal des Films – durch diesen werde es möglich, mittels Aneinanderreihung inhaltliche Zusammenhänge herzustellen, auch bei Bildsequenzen die auf den ersten Blick nichts miteinander zu tun haben. Schnitte in rascher Abfolge ermöglichen es indessen, die Geschwindigkeit einer Szene zu erhöhen. Computerspiele besitzen diese formalen Möglichkeiten nicht, da durch die Interaktivität Kontinuität imperativ werde:

„Generally, video games don't have cinematic editing. They can't, because continuity of action is essential to interactive media. In fact, that continuity is so important that most games (3D games, anyway) give the player direct control over the camera, allowing total manipulation of what is seen and from what vantage point. [...] Survival horror games offer the best specimen of film-like editing in games. By holding the camera hostage, games like *Resident Evil* and *Silent Hill* remove player control, a technique needed to create tension and fear.“ (Ebd.)

Bogost erwähnt also in diesem Zusammenhang Beispiele, die diesen Konflikt inhaltlich nutzbar machen: Horror-Spiele wie *Resident Evil* (1996) mit fixen Kameraeinstellungen erschweren die Kontrolle über die Spielfigur erheblich, was Anspannung und Angstgefühle intensiviere. Zudem steige mit der Vertrautheit mit der Umgebung ebenso das Gefühl des

³³ Allerdings geht Blow nicht auf den Aspekt ein, dass diese Gewöhnung an formale Konventionen nicht unidirektional zu sehen ist – dieser Gewöhnungseffekt, der bei Filmen sicherlich gegeben ist, existiert nicht nur deshalb, weil Filmemacherinnen bzw. Filmemacher herausgefunden haben, welche Darstellungsformen ‚von Natur aus‘ als nicht störend empfunden werden, sondern durch das Vorhandensein der Mechanismen selbst erfolgte eine kulturell determinierte Gewöhnung. (Vgl. Richter 2008, 86 f.)

Dementsprechend werden beispielsweise auch Spiele als visuell ‚realistisch‘ empfunden, die filmische Stilelemente und auch visuelle Artefakte (Filmkörnigkeit, Linsenreflexion etc.) beinhalten.

³⁴ http://www.gamasutra.com/view/feature/4412/persuasive_games_the_picnic_.php, abgerufen am 26.11.2012

Schreckens – in Verbindung mit dem Gefühl des ‚Noch-Einmal-Durch-Müssens‘ – wobei die Vertrautheit mit der Umgebung durch eine fixe Kamera verstärkt werde. (Vgl. ebd.)

An dieser Stelle ist ein kurzer Exkurs in die Geschichte und Entwicklung der *Resident Evil* Serie angebracht, da sich in diesem Zusammenhang Aussagen über die inhaltliche Vermittlung durch bestimmte stilistische Elemente treffen lassen: *Resident Evil 4* (2005) verzichtet im Kontrast dazu (als erstes Spiel in der Serie) auf feste Perspektiven – zugunsten einer Kamera, die eng hinter der Spielfigur positioniert ist. Leichte Winkeländerungen (mittels des rechten Analogsticks des Gamepads) sind erlaubt, jedoch ist der Ausschnitt stets derart gewählt, dass ein größerer Überblick über die Situation nicht möglich ist; dementsprechend häufig wird die Spielfigur in eine Ecke gedrängt, wenn nicht vorsichtig agiert wird. Die Spielerin oder der Spieler besitzt absichtlich nicht die volle Kontrolle über die Spielfigur – so kann im Gegensatz zu den meisten Spielen dieser Machart nicht gleichzeitig gelaufen und gezielt werden. Zusammen mit der (verglichen mit kontemporären Spielen mit ähnlicher Perspektive) dennoch geringen Kontrolle über die Kamera wird ein Gefühl der Ohnmacht erzeugt. (Vgl. Edge Staff 2005³⁵)

Eine derartige Empfindung ist wiederum ein wesentlicher Aspekt, um ein Gefühl des Horrors zu vermitteln, was bei Videospiele nicht leicht fällt; Jesper Juul (2005, 161) bemerkt: „It is hard to create a tragic video game – tragedies are about events beyond our control [...] but games are mostly about having power and overcoming challenges.“ Nun ist Tragik nicht gänzlich mit Horror gleichzusetzen, aber der Aspekt des Konflikts der Herausforderung in Verbindung mit dem Unwillen der Ohnmacht lässt sich analog anwenden. Bei *Resident Evil 4* sorgt ein progressiv ansteigender Schwierigkeitsgrad – in dem Sinne, dass das Spiel schwieriger wird wenn fehlerlos gespielt wird – dafür, dass das Unsicherheitsgefühl ein konstanter Faktor bleibt. Dennoch erscheint *Resident Evil 4* (im Gegensatz zu *Resident Evil 1*) mehr als Thriller- denn als Horrorgame; um eine Filmanalogie zu bemühen: *Aliens* statt *Alien*. *Resident Evil 1* beinhaltet fixe Kamerawinkel und hauptsächlich klaustrophobische, enge Räume mit wenigen, starken Gegnern. *Resident Evil 4* beinhaltet eine freiere Kamera samt vieler Gegner in zumeist offenen Räumen; entsprechend schneller lässt sich jeder dieser Widersacher besiegen (um den Schwierigkeitsgrad nicht ins Unermessliche steigen zu lassen). Dementsprechend geringer wird dadurch jedoch auch

³⁵ <http://www.edge-online.com/review/resident-evil-4-review/>, abgerufen am 26.11.2012

der Eindruck schwer besiegbare Mächte – und damit einhergehend wird auch die Horror-Komponente geringer.

Nun ist dieser Ansatz nicht inhärent ‚schlechter‘; interessant ist an diesem Beispiel jedoch, dass die Veränderung des Kamerawinkels eine wesentliche Ausgangsbasis für eine komplette inhaltliche Neupositionierung darzustellen scheint.³⁶

2.4.1 *Heavy Rain* – (k)ein interaktiver Film

Um zu Bogosts Betrachtung zum Filmschnitt zurückzukehren: Spiele eignen sich nicht dafür, Narration mittels rascher, filmähnlicher Schnitte zu vermitteln. Während in einem Film also mondäne, aber dennoch grundsätzlich wichtige Informationen (etwa eine Figur, die sich für die Arbeit vorbereitet) durch Schnitte innerhalb kürzester Zeit visuell vermittelbar sind, so ist dies in Spielen nicht leicht möglich. Allerdings bieten diese eine andere Möglichkeit – zur Betrachtung dieser Möglichkeiten dient (wie vorhin angekündigt) das Spiel *Heavy Rain*: In einer Szene verliert der Hauptdarsteller Ethan seinen Sohn, der einen roten Ballon in seiner Hand hält, in einer Menschenmenge (vgl. Bogost 2010 1 f.):

„The confusion and crush of people gives the player a real sense of panic as Ethan moves from upper to lower level in the mall, then across its packed floor and out the front door, following both incorrect and correct clues in the form of floating red balloons.“ (Ebd., 2)

In einem Film könnte Panik am besten durch eine schnelle Schnittfolge ausgedrückt werden; Bogost argumentiert jedoch (offenbar aus persönlicher Erfahrung), dass die Empfindungen beim Verlust eines Kindes an einem öffentlichen Platz nichts mit Schnelligkeit zu tun haben (in dem Sinn dass die Zeit schnell zu vergehen scheint), sondern mit Langsamkeit. Der Realismus dieser Massenszene komme im Spiel demnach erst durch das langsame Ablaufen der Szene zustande; Gefühle der Desorientierung und der Panik entfalten sich erst durch eine längere Dauer in ihrer ganzen Wirkmacht. Dementspre-

³⁶ Zudem lässt sich bei Steuerungen wohl ein Trend zu immer größer werdender Kontrolle über die Spielfigur konstatieren, was mit einem Gewöhnungseffekt einhergehen dürfte – einmal gewonnene Freiheit wird schließlich besonders ungern aufgegeben. Deshalb scheinen Horror-Spiele mit fixen Kamerawinkeln und absichtlich limitierter Steuerung immer mehr zur Nische zu werden; diese Stilmittel müssen durch andere ersetzt werden, die einen ähnlichen Effekt der Ohnmacht erzeugen, die dem Streben nach möglichst hoher Interaktionsqualität nicht im Wege stehen.

chend erscheint die Darstellung in einem Computerspiel geeigneter dafür, diese Emotion zu vermitteln. Das Fehlen von filmähnlichen Schnitten mag zuerst eine Einschränkung der möglichen Ausdrucksformen darstellen, was wohl auch stimmt – jedoch werden, wie *Heavy Rain* zeigt, andere Ausdrucksformen erschlossen. Aus diesem Grund sei das Spiel nicht als interaktiver Film zu sehen; es ist etwas anderes. Interaktives Storytelling macht es möglich, Momente zu verlängern oder auszuweiten, sowie zu bestehenden Aussagen noch etwas hinzuzufügen. Solche Momente zu generieren wird durch die Verbindung mit Interaktivität erst möglich (vgl. ebd., 2 f.): „*Heavy Rain* does not embrace filmmaking, but rebuffs it by inviting the player to do what Hollywood cinema can never offer: to linger on the mundane instead of cutting to the consequential.“ (Ebd. 3)

Lebowitz/Klug (2011, 89 f.) beschreiben, dass Ethan an einer Stelle des Spiels vor der Aufgabe steht, einen Mann zu ermorden, der mit der Entführung seines zweiten Sohnes Shaun in Verbindung steht. Ethan wird zuerst attackiert, schafft es jedoch den Mann zu stellen; an dieser Stelle muss die Spielerin bzw. der Spieler darüber entscheiden, ob Ethan den Abzug drücken soll. Lebowitz und Klug zufolge ist der tiefgreifende Konflikt der Hauptfigur an dieser Stelle ausreichend gut dargestellt, dass sich die schwere der Entscheidung auf den Spieler oder die Spielerin überträgt; beide Optionen scheinen anhand der bis zu diesem Zeitpunkt getroffenen Darstellung Ethans schlüssig zu sein.

An anderen Stellen des Spiels widersprechen jedoch die Entscheidungen des Spielers möglicherweise den darauf folgenden Reaktionen. Beispielsweise verbringt Ethan an früheren Stellen des Spiels Zeit mit seinem Sohn, wobei die Möglichkeit besteht, Ethan als fürsorglich oder egoistisch agieren zu lassen; dies führt nach Ansicht von Lebowitz und Klug zu logischen Konflikten:

„Depending on the player’s actions, Ethan could act as a concerned and loving parent or ignore Shaun entirely and do his own thing. However, if the player chooses to portray Ethan as a selfish, uncaring father, it won’t fit with the desperation and determination to save Shaun that he displays in later scenes, reducing his believability.“ (Ebd., 90)

Nun ließe sich mutmaßen, dass selbst ‚Rabeneltern‘ bei Extremsituationen für ihr Kind kämpfen würden, doch der wesentliche Erkenntnisgewinn aus dieser Beschreibung ist, dass die Qualität der narrativen Darstellung sehr wohl Effekte auf die Überzeugungskraft der möglichen Entscheidungen ausüben kann. Bogost (2010, 2) erwähnt treffend einige dieser Momente: „What ten year old begs for a balloon? How can such a slow-moving car

fatally injure a child? Is Jason really so stupid as not to know how to cross the street? Why does Jason feel so compelled to leave his father in the first place?“

Dass *Heavy Rain* einige wenig plausible Handlungselemente beinhaltet und dennoch zumindest als teilweise erfolgreiches Experiment gesehen werden kann, verdeutlicht das Potential des Ansatzes, den *Heavy Rain* verfolgt.

2.4.2 Narration: Addition und Reduktion

Die dargelegte Sichtweise widerspricht Jonathan Blows Darstellung, wonach Videospiele grundsätzlich Geschichten (im Sinn einer Abfolge von Handlungen) nicht sinnvoll darstellen können, selbst mit den besten denkbaren inhaltlichen Einfällen. *Heavy Rain* stellt eine Ansatz dar, in dem ‚von Hand‘ vorgefertigte Handlungsteile in Verbindung mit einer möglichst naturalistischen visuellen Darstellung der Figuren höchstmögliche emotionale Beteiligung erzeugen sollen.

Blows eigenes Spiel *Braid* (2008) setzt hingegen auf eine stilisierte Präsentation, die mit wenigen Worten auskommt und lässt sich aufgrund der Hintergrundgeschichte (die Hauptfigur sucht in ihren Träumen und Erinnerungen nach der Lösung für ein Problem in der realen Welt, wobei unklar bleibt ob sich das Dargestellte auf tatsächliche Erinnerungen oder Metaphern für vergangene Geschehnisse bezieht) vielschichtig interpretieren. (Vgl. Lebowitz/Klug 2011, 104 f.)

„Braid could be the story of man in a fairy tale trying to rescue a princess, the narrative of a modern man grappling with the course of his life and the decisions he’s made, a haunting tale of the dangers of obsession, an allegory about the creation of the atomic bomb, or a clever metaphor on the relationship between the game and the player himself. Perhaps it’s all of them or none.“ (Ebd., 105)

Auch Blows Spiel beinhaltet also einen starken narrativen Aspekt – letztlich scheint es eine Frage der Prioritätensetzung zu sein, welche Art der Vermittlung die für den jeweiligen Inhalt besser geeignete ist. Einem dieser Ansätze die Existenzberechtigung abzuspochen scheint jedenfalls überzogen zu sein. Zuweilen scheint die Situation einer satirischen Darstellung von Helmut Qualtinger zu gleichen, bei welcher verschiedene Figuren (alle dargestellt von Qualtinger) nach der Zukunft Österreichs befragt werden. In Folge sieht jeder Befragte das jeweils eigene Metier als das zukunftsträchtigste an –

ein Mittelschullehrer das Mittelschulsystem, ein Opernsänger die Oper und so weiter. (Vgl. Qualtinger 1970/2009³⁷)

Während die wesentlichen Innovationen von *Heavy Rain* sich im Sinne Bogosts mit narrativer *Addition* beschreiben lassen, so scheinen die Stichwörter bei *Braid* indessen *Abstraktion* und *Reduktion* zu sein – die abstrahierte Darstellung lässt Raum für eigene Interpretationen und Vorstellungen.

Analog dazu erklärt Will Wright, Gamedesigner von *The Sims* (2000) den Einsatz der Abstraktion in seinem Spiel. Er stützt sich dabei auf Scott McClouds Prinzipien des Comics: Durch Reduktion von Details werde es möglich, sich in die Figuren besser hineinzusetzen³⁸. Diese Reduktion findet auf verschiedenen Ebenen statt: Die Figuren sprechen Kauderwelsch und ihre momentanen Gedanken sind bildlich abstrahiert dargestellt. Die Welt und die Spielmechanik befinden sich ungefähr auf dem gleichen Abstraktionsgrad, weswegen eine hohe Konsistenz der Gesamtdarstellung gegeben ist.³⁹ (Vgl. Pearce 2002⁴⁰) Wright erklärt seinen Zugang zur Abstraktion wie folgt:

„The objects are somewhat abstracted in terms of selection: you don't have the full selection that you would really have in a furniture store. The granules of interaction in the game are kind of abstracted. So having that consistency, [...] you fill in the blanks really well.“ (Pearce 2002)

Durch diesen Aspekt wird der Spielweise *The Sims* (Caillois hätte es wohl dem paidia-Kontinuum zugeordnet) eine narrative Komponente zuteil:

“Most players come away from spending time with *The Sims* with some degree of narrative satisfaction. Wright has created a world ripe with narrative possibilities,

³⁷ Wie sehen Sie die Zukunft Österreichs? (Teil 1 von 2). YouTube Video. Verfügbar unter: <http://youtu.be/6UONiGMmbS4>, abgerufen am 26.11.2012

³⁸ Vgl. dazu McCloud 1994, 30 ff.

³⁹ Der Gamedesigner Jesse Schell (2008, 256 f.) erklärt in diesem Zusammenhang, dass Konsistenz es erleichtert, mental in eine Welt einzutauchen – sie erhöht also die Immersion.

⁴⁰ <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>, abgerufen am 26.11.2012

where each design decision has been made with an eye towards increasing the prospects of interpersonal romance or conflict.” (Jenkins 2004, 13)

Dieses „emergent narrative“ (ebd., 11) bzw. die „internal Story“ (Sweetser 2008, 11), also die Geschichte die sich in der Imagination der Spielerinnen und Spieler entfaltet, wird letztlich durch Reduktion ermöglicht oder zumindest begünstigt.

2.4.3 The fat pipe-thin pipe problem

Ein weiterer Aspekt, welcher mit Interaktivität und interaktivem Storytelling einhergeht wird vom Creative Director und Journalisten Clint Hocking⁴¹ (2012⁴²) „the fat pipe-thin pipe (FPTP) problem“ genannt. Hocking ist der Meinung, dass das Potential von Videospielen, die Intention des Spielers bzw. der Spielerin (also das was Murray agency nennt) in einer Geschichte umzusetzen, möglicherweise einem fundamentalen Problem unterliegt: Während zur Rezeptionsseite hin (durch die technische Entwicklung) immer aufwendigere Inhalte übermittelt werden können, so könne auf dem Rückweg nicht mit der gleichen Bandbreite geantwortet werden. Diese Limitierung erfolge zum einen durch die Eingabegeräte: „The coarseness of the possible inputs delimits the fidelity of the meaning and makes all the subtlety and nuance in the output irrelevant.“ (Ebd.) Zum anderen werde auch durch das Gamedesign selbst eine Verengung der Bandbreite erzeugt: Ein Spiel könne theoretisch Aspekte wie Körpersprache, Pupillenerweiterung und subtile Tonalitäten der Stimme bei einem Rendezvous darstellen; das Ziel eines Spiels in diesem Setting könnte es sein, den richtigen Zeitpunkt für einen Hochzeitsantrag zu finden. Hocking argumentiert plakativ, dass die Ausgereiftheit der audiovisuellen Darstellung sinnlos werde, wenn die einzige Handlungsoption darin bestünde, mit einem Knopfdruck die Heirats-Mission zu aktivieren oder alternativ dem Partner bzw. der Partnerin ins Gesicht zu schießen.

Imperativ ist laut Juul (2005, 161) dabei, dass das Spielziel etwas beinhaltet, das von der Spielerin bzw. dem Spieler auch erreicht werden will. Er erwähnt ein hypothetisches Spiel, welches auf Hamlet basiert: Mit größter Mühe wäre der Tod von Hamlets Vater zu

⁴¹ Er war unter anderem bei Ubisoft Montreal tätig und schreibt für das britische Magazin Edge

⁴² <http://www.edge-online.com/features/the-limits-of-videogame-interaction/>, abgerufen am 26.11.2012

rächen, nur um letztlich einen sinnlosen Tod zu sterben. Juul impliziert, dass ein Gefühl, übervorteilt worden zu sein mit diesem Ende einherginge.

Doch letztlich scheint die Präsentation darüber zu entscheiden, ob ein derartiger Inhalt als sinnvoll empfunden wird. In *Red Dead Redemption* (2010) wird über unzählige Spielstunden hinweg auf ein unausweichliches (und deshalb im Sinne Juuls tragisches) Ende hingedeutet. *Red Dead Redemption* spielt in den letzten Jahren des Wilden Westens, und es erscheint passend, dass in einer Zeit, in der Autos zunehmend Pferdekutschen verdrängen auch die letzten Cowboys sterben. Dass auf Seiten des Spielers oder der Spielerin keine Möglichkeit besteht, dies abzuwenden erscheint anhand der präsentierten Umstände die einzig logische Folge zu sein. Aufgrund der langen Spieldauer (verglichen mit einem Film mit ähnlicher Aussage wie *The Wild Bunch*) und der damit einhergehenden Identifikation mit der Hauptfigur – es existiert die Möglichkeit, sie mittels der eigenen Entscheidungen rechtschaffen darzustellen – erscheint die Tragik umso größer; nicht jedoch die Frustration. Deshalb erscheint auch Juuls hypothetisches Hamlet-Spiel nicht automatisch frustrierend zu sein.

Hocking (2012) sieht indessen zwei Optionen die von ihm vorgeschlagene Pipeline zu erweitern, wobei beide mit großen Herausforderungen verbunden seien: Die erste bestehe darin, die Input-Möglichkeiten zu erhöhen; neue Hardware, die etwa Gesichtserkennung möglich macht, könnte die Ausdrucksmöglichkeit auf der Spielerseite erhöhen. Die zweite Möglichkeit bestehe währenddessen darin, andere Herausforderungen zu finden. Ein Gamepad verfüge theoretisch über genügend Eingabeoptionen, um ein Spiel zu ermöglichen, in welchem Körpersprache, Pupillenerweiterung und Sprachtonalität direkt gesteuert werden können. Die Schwierigkeit bestünde darin, dass ein derartiges Modell der Interaktion noch völlig unerprobt sei – was dabei das genaue Spielziel sein könnte, was als Erfolg oder Misserfolg gewertet werde, wie subtile Signale des Gegenüber lesbar gemacht werden könnten etc. sei völlig unklar. Hocking merkt abschließend an:

„Perhaps the very thing that makes modern singleplayer games entertaining at all is the absurdity of having to perform every surgery with a chainsaw, of having to whisper every sweet nothing through a bullhorn, of having to vault every hurdle while wearing a giant foam sumo-suit.“ (Ebd.)

Möglicherweise ist eine Asynchronität zwischen Form und Inhalt also gar kein so großes Problem. Wie die Betrachtung von *Heavy Rain* gezeigt hat, lassen sich auch bei einem

vergleichsweise geringen Interaktivitätsgrad Inhalte vermitteln, die mit anderen Medien (ergo ohne Interaktivität) nicht auf die gleiche Weise kommunizierbar wären.

2.5 Prozeduralität und Inhalt – eine Debatte

Das folgende Kapitel handelt von einer aktuellen Debatte im Bereich der Forschung; da diese unter anderem die grundsätzliche Vermittelbarkeit von Ideen und Inhalten in Computerspielen thematisiert, erscheint für diese Arbeit eine Darlegung der zugrunde liegenden Argumente zweckmäßig zu sein.

Miguel Sicart (2011⁴³) verortet innerhalb der Computerspiel-Forschung eine Strömung, die er „*proceduralism*“ (ebd.) nennt. Ian Bogosts Bücher fungieren als Ausgangspunkt für Sicarts Betrachtungen (obwohl sich erste Ansätze bereits einige Jahre zuvor finden lassen; Jesper Juul (2008⁴⁴) verortete diese Debatte als den „*new conflict*“⁴⁵ in video game studies“). Durch den von Sicart verorteten Einfluss und die Popularität von Bogosts Ansatz scheint dieser jedoch eine ideale Basis darzustellen. Der Grundgedanke des Prozeduralismus, so Sicart, sei die Annahme dass Computerspiele eine technologische und kulturelle Ausnahme darstellen – denn die Bedeutung eines Spiels sei in den Regeln, aus denen das Spiel besteht, eingeschrieben und daraus begründe sich ihre ‚prozedurale Natur‘: „Proceduralists claim that players, by reconstructing the meaning embedded in the rules, are *persuaded* by virtue of the games’ procedural nature.“ (ebd.) Inhalte werden aus prozeduraler Sicht also durch Regeln vermittelt, indem der Spieler bzw. die Spielerin sich dieser bewusst wird und ein Reflexionsprozess in Gang gesetzt wird. Dadurch wird eine geradezu ontologische Qualität dieses Ansatzes erkennbar: Spiele setzen sich aus Regeln zusammen und ihr Inhalt besteht ebenfalls aus Regeln. „This rhetoric makes their systemic nature, their rules, fundamental for understanding the expressive capacities of games“. (Ebd.) Wie Bogost (2007a, 7) argumentiert: „[W]hile we often think that rules always limit behavior,

⁴³ http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap, abgerufen am 26.11.2012

⁴⁴ <http://www.jesperjuul.net/ludologist/five-years-of-the-ludologist>, abgerufen am 26.11.2012

⁴⁵ Wobei Juul damit impliziert, dass die ‚Narratologie versus Ludologie‘ Debatte vorüber sei bzw. nie stattgefunden habe.

the imposition of constraints also creates expression“. In den formalen Eigenschaften der Regeln liege, dem Prozeduralismus folgend, die Bedeutung begraben, welche vom Spieler bzw. der Spielerin ‚entdeckt‘ werden muss, indem entlang der vorgefertigten Regeln agiert wird (vgl. Sicart 2011): „Meaningful play is playing following the rules, and the meaning of a game comes from the meaning of following the rules.“ (Ebd.)

Die von Sicart verortete momentane Vorherrschaft des Prozeduralismus werde durch die Praktiken des Gamedesigns verstärkt, beziehungsweise übe die theoretische Positionierung Effekte auf das Gamedesign aus und umgekehrt. Er erwähnt Jonathan Blow, welcher über den Designprozess seines Spiels folgende Aussage tätigt: „Seeing the rules unfold into compelling puzzles, I felt like I was tasting a little bit of Truth [sic!].“ (Blow 2010, 21⁴⁶)

Sicart ist der Meinung, dass *Braid* zwar hehre Ziele verfolge – wie etwa die Entwicklung der Persönlichkeit des Spieler bzw. der Spielerin zu fördern – doch letztlich sei Blows Ansatz rein prozeduralistisch (und nach Sicarts Ansicht folglich einengend; darüber hinaus erweckt die Aussage einen ‚Teil der Wahrheit‘ wahrzunehmen einen essentialistischen Anschein). Im Zusammenhang mit der Gamedesign-Praxis zitiert Sicart auch Mary Flanagan (2009, 249), die mittels einer prozeduralen Sichtweise argumentiert, warum Videospiele politische, ethische und letztlich kritische Botschaften (wie ihr Buchtitel ‚Critical Play‘ verdeutlicht) vermitteln können:

„Games are frameworks that designers can use to model the complexity of the problems that face the world and make them easier for the players to comprehend. By creating a simulated environment, the player is able to step away and think critically about those problems“.⁴⁷

Sicart (2011) hält (seinerseits wohl etwas normativ) dagegen: „Game designers are supposed to create play, that is, a particular behavior in players.“ Prozeduralistinnen und Prozeduralisten glauben seiner Ansicht nach, dass Spielhandlungen mittels der Regeln vorausgesagt werden können (er verortet also eine geradezu deterministische Tendenz), die Bedeutung

⁴⁶ http://www.speckdrumm.org/Blockbuster/Quellen/Blow_Jonathan_-_Games_as_Instruments_for_Observing_Our_Universe.ppt, abgerufen am 26.11.2012

⁴⁷ Flanagans Ansatz erinnert in diesem Zusammenhang an Bertolt Brechts episches Theater, bei welchem der Rezipient bzw. die Rezipientin mittels einer Distanzierung über den Inhalt des jeweiligen Stücks bewusst werden solle. (Vgl. wissen.de 2012, <http://www.wissen.de/lexikon/episches-theater>, abgerufen am 26.11.2012)

werde dadurch eingeengt und äußere Faktoren, also etwa von wem ein Spiel gespielt wird, in welcher Zeit etc., folglich negiert. Prozeduralismus verfolge demnach eine Agenda, in welcher Autorenschaft zum Nachteil der Spielerinnen und Spieler zu sehr in den Vordergrund rücke. Elemente des nicht gänzlich ins Deutsche zu übersetzenden Wortes ‚play‘ werden vernachlässigt – Spielerinnen und Spieler seien frei, engagiert und wertbezogen in der Hinsicht, dass die jeweilige Spielerfahrung anhand des eigenen weltbildlichen Verständnisses gestaltet werde [was durch die vorangegangenen Interpretationsmöglichkeiten etwa von *America's Army* verdeutlicht wird]. Diese Komponente werde durch den prozeduralen Ansatz gänzlich durch Rationalität ersetzt. „Play is activity between rite and reason, between rationality and emotion - and as such, it cannot, and ought not to be instrumentalized.“ (Ebd.) Schließlich will Sicart seinen Beitrag vor allem als Aufruf verstanden wissen, die Spielerinnen und Spieler in die Betrachtung stärker einzubeziehen:

„To write against proceduralism is to sing the body, the presence, the player. Against proceduralism an army of players stand and play, breaking the rules, misunderstanding the processes, appropriating the spaces of play and taking them somewhere else, where not even the designer can reach. Against proceduralism is a player who wants to play.“ (Ebd.)

Zuletzt relativiert Sicart seine Position, indem er die grundsätzliche Wichtigkeit prozeduraler Ansätze anerkennt; das Argument, dass Computerspiele aufgrund ihrer Regelbarkeit als Medium einzigartig seien, führe gemeinsam mit der Tatsache, dass Prozeduralismus eine theoretische Basis für Serious Games geschaffen habe (indem erklärt werden könne, warum es Spielen überhaupt *möglich* sei, ernste Themen zu behandeln) zu wichtigen Impulsen in der Forschung. Und schließlich sei die Performativität auch nicht der einzig wichtige Aspekt. Seine Intention sei es allerdings, einen grundsätzlichen Gegenpol zu schaffen, um die von ihm verortete formalistische Dominanz im Feld der Videospiele-

schung zu brechen – zugunsten einer ausbalancierteren beziehungsweise vollständigeren Betrachtungsweise. (Vgl. ebd.)

2.5.1 Eine Gegenstimme

Der Videospieforscher Mark J. Nelson (2012⁴⁸), der sich wohl als Prozeduralist angesprochen fühlte, hat auf Sicarts Beitrag mit einer eigenen Darstellung geantwortet. Nelson verortet bei Sicarts Ausführungen eine Dichotomie von Prozeduralismus und „play-centrism“ (ebd.) – welche eine zu simple Charakterisierung der Lage darstelle. Nelson argumentiert, dass prozedurale Herangehensweisen in Form von Simulationen schon längere Zeit dafür verwendet wurden, inhaltliche Aussagen zu treffen oder greifbar darzustellen; das Konzept sei also keineswegs neu oder unerforscht. Er beschreibt eine Simulation, die ein satirisches Element beinhaltet: Eine aus den 1960er Jahren stammende Simulation der Ansichten des US-Präsidentchaftskandidaten Barry Goldwater⁴⁹ (also eine einfache Form künstlicher Intelligenz) führt, egal welche Frage in die Software eingegeben wird, stets zu dem Schluss dass die Kommunisten daran Schuld seien. Nelson fügt hinzu: „Summarizing Barry Goldwater’s ideology as ‘always blame the communists’ is a claim about *how Barry Goldwater operates*, in particular that he operates according to a simple script.“ (Ebd.)

Die gleiche Aussage hätte somit auch mittels eines Prosatextes erfolgen können, deren systemischer Charakter offenbare sich mittels der Simulation aber effektiver.

Dementsprechend empfindet Nelson Bogosts Position, wonach Regeln als ‚rhetorical devices‘ fungieren können, als in dieser Tradition verhaftet. Wenn also bestimmte Spiele mittels ihres Regelwerks propagandistische Inhalte zu transportieren versuchen, dann liege das an den Inhalten selbst: „Overtly propagandistic procedural rhetoric [...] is subtle in the way propaganda is always subtle, in games no less than in pamphlets or films“. Die Ideologie des Herstellers dieser Spiele werde durch die prozedurale Komponente in die Regeln eingeschrieben und so sichtbar gemacht. Nelson argumentiert, dass Sicart in letzter Konsequenz nur nicht mit der *Art* der Rhetorik (im Sinne des Überzeugens, wie Bogosts Begriff ‚persuasive games‘ nahelegt) einverstanden sei. Manche Spiele besitzen tatsächlich moralisierende Botschaften und enthalten dem Spieler bzw. der Spielerin eine Rolle außerhalb des ‚Aktivierens‘ der vorgefertigten Botschaften vor. Gleichzeitig gebe

⁴⁸ http://www.kmjn.org/notes/sicart_against_proceduralism.html, abgerufen am 26.11.2012

⁴⁹ Goldwater trat 1964 für die Republikanische Partei an.

es beispielsweise wenig subtile Kunstwerke; doch deswegen der Kunst die Fähigkeit zur Subtilität abzusprechen wäre kein valider Schluss. Analog zu prozeduralen Spielen bieten prozedurale Kunstinstallationen etwa Möglichkeiten, außerhalb von vorgefertigten Botschaften zu agieren. (Vgl. ebd.) Nelson beschreibt eine solche Installation:

„[A] good portion of procedural installation work is precisely focused on setting up interventions, provocations, interactions, or even abuse of the audience. [...] [T]he documentary-generator Terminal Time lets the audience choose viewpoints, and then generates a biased documentary aiming to flatter those viewpoints in a way that increasingly embarrasses the audience with extreme viewpoints — an anti-religious rationalist documentary may start out with material about how Galileo was persecuted, but end with a full-throated paean to the greatness of the Chinese invasion of Tibet and its deposition of the horrible theocratic Dalai Lama.“ (Ebd.)

Deshalb ist Nelson der Meinung, dass es sinnvoller sei über die konkreten Inhalte zu sprechen, anstatt dem Prozeduralismus per se ein manipulatives Element zu unterstellen. (Vgl. ebd.)

Ein weiterer möglicher, von Nelson nicht angesprochener Kritikpunkt an Sicart besteht darin, dass etwa Ian Bogost die Möglichkeiten automatisierter Systeme nicht rein affirmativ auffasst, wie einige seiner Ausführungen zur Emergenz (siehe dazu Kapitel 2.3.2) verdeutlichen.

2.5.2 Ein Befürworter

Der Gamedesigner Charles J. Pratt (2012⁵⁰) erwähnt in Antwort auf Sicarts Beitrag ein Beispiel, bei welchem durch die zugrunde liegenden Regeln die inhaltliche Botschaft nicht erfassbar ist – was letztlich eine Bekräftigung von Sicarts Position darstellt. Pratt bezieht sich wiederum auf ein Paper von Treanor et al. (2010, 1 ff.⁵¹), welche das vergleichsweise simple Spiel *Kaboom!* (1981) auf das Vorhandensein verschiedener Bedeutungsschichten hin untersucht. Dieses Spiel beinhaltet einen „Mad Bomber“ (ebd., 3), welcher sich in unbestimmbaren Mustern nach links und rechts bewegt und dabei Bomben nach unten wirft,

⁵⁰ <http://gamedesignadvance.com/?p=2409>, abgerufen am 26.11.2012

⁵¹ <http://mtreanor.com/research/KaboomFDG.pdf>, abgerufen am 26.11.2012

welche aufgefangen werden müssen. Das Spiel ist ungewinnbar, da der Schwierigkeitsgrad so lange ansteigt, bis der verrückte Bombenleger zu schnell wird um als Spielerin bzw. Spieler darauf noch reagieren zu können (was möglicherweise eine inhaltliche Aussage, die im Regelwerk verankert ist, darstellt). *Kaboom!* beinhaltet also eine „protection message“ (ebd.), die zusammen mit der audiovisuellen Repräsentation des Mad Bombers erzeugt wird.

Was passiert jedoch wenn diese Repräsentation durch etwas anderes ersetzt wird, während das Regelwerk an sich unberührt bleibt? Treanor et al. schlagen eine hypothetische Variante des Spiels vor, in welchem die Republikanische Partei der USA eine inhaltliche Botschaft übermitteln will. Präsident Obama übernimmt dabei die Position des Mad Bombers, welcher statt Bomben allerdings Geld wegwirft, welches in einem Feuer am unteren Rande des Bildschirms landet wenn es nicht vorher aufgefangen wird. Der Spieler bzw. die Spielerin wird repräsentiert durch einen Elefanten (dem Parteesymbol der Republikaner), welcher das Geld aufsammeln muss, um es vor ‚Verschwendung‘ zu bewahren. Da sich die Regeln ansonsten nicht geändert haben, das Spiel also nicht gewonnen werden kann, wäre das hypothetische Spiel nicht sehr optimistisch. Die Botschaft, die verbreitet werden soll wäre, dass die Demokratische Partei Geld verschwendet. (Vgl. ebd., 7)

Pratt (2012) merkt an, dass die Regeln dieser Variante des Spiels ausdrücken, dass etwas *gerettet* werden soll – anstelle des Beschützer-Motivs in der Originalvariante. Dass die Prozeduralisten um Treanor⁵² die Konstituierung von Bedeutung in einem Zusammenhang von Regeln und einem „representational layer“ (Treanor 2010, 1) verstehen, verdeutlicht dass Regeln nicht den alleinigen Betrachtungsgegenstand von Forschern und Forscherinnen mit prozeduralem Ansatz darstellen. Pratt (2012) argumentiert jedoch, dass auch bei dieser Lesart dennoch etwas abgehe; er beschreibt dazu eine Runde *Kaboom!*, gespielt von einem erfahrenen Spieler (namens Jesse):

„At the higher levels of difficulty the madman is dropping the bombs so quickly that the player must always be moving, and perfectly match the semi-random pattern in which the bombs are falling. [...] It was immediately clear to me that there was story that wasn't told in Mike [Treanor]'s paper, and that no matter how *Kaboom* might be skinned its intended meaning would be obliterated by

⁵² Die Betrachtungsweise des Papers basiert vorwiegend auf formalistischen Untersuchungen, deshalb sind sie dieser Strömung wohl im Sinne Sicarts zuzuordnen, wenn er jene Forscher auch nicht explizit erwähnt.

this kind of play. In the face of Jesse's play it could never matter what the game was about, it was a game of reflexes, concentration, and memorization.“ (Ebd.)

Die Interpretation des Spiels ergebe also zwar aus einer distanzierten Sichtweise (im Sinne Flanagans) Sinn, im Moment des Spielens jedoch verflüchtigen sich diese Auslegungen, der ‚Sinn‘ erschließt sich also zuweilen unter der Mitbetrachtung des Performativen. Im gleichen Atemzug lässt sich diese Beschreibung demnach ebenfalls als Aufruf sehen, den performativen Aspekt der Spielhandlung nicht zu vergessen, was, wie Pratt impliziert, bei Prozeduralisten der Fall sei. (Vgl. ebd.)

2.5.3 Schlüsse

Pratts Beschreibung zum Trotz erscheint eine distanzierte Sicht über das Regelwerk (in Flanagans Sinn) grundsätzlich möglich; allerdings ist es naheliegend, dass dem jeweiligen Spiel Mechanismen zugrunde liegen müssen, die dies unterstützen. Bei Brechts epischem Theater sorgen sogenannte Verfremdungseffekte dafür, dass offensichtlich wird, dass es sich ‚nur‘ um ein Theaterstück handelt, sodass die durch das Stück zu vermittelnde Botschaft in den Vordergrund rücken möge – der Fluss des Stückes wird etwa durch ein Lied oder einen Kommentarteil unterbrochen. Die Immersion, welche Brecht beim aristotelischen Theater verortet (welche zu Einfühlung und der damit einhergehenden Katharsis führen soll), wird also beim epischen Theater *bewusst* zunichte gemacht. (Vgl. Blaesi 2009, 49 f.)

Das epische Theater enthält also ein kontextualisierendes und historisierendes Element. Es lässt sich argumentieren, dass kommerzielle Spiele existieren, welche etwas Ähnliches versuchen. *WarioWare, Inc.: Minigame Mania* (2003) bricht die Immersion in vielerlei Hinsicht: Das Spielkonzept besteht darin, in schneller Abfolge nur wenige Sekunden lange Spiele zu meistern, bei denen manchmal nur ein einziger Knopf gedrückt werden muss, sodass die Spielerin bzw. der Spieler regelmäßig aus dem Geschehen des jeweiligen ‚Mikrospiels‘ herausgerissen wird – denn die nächste (mit der vorigen zumeist unzusammenhängende) Mini-Herausforderung steht dann bereits an. Eine historisierende Komponente kommt durch die vielfache (auch parodistische) Zitierung von älteren Nintendo-Spielen hinzu (in Form von Mikrospielen, die bestimmte Settings und Charaktere aufgreifen). In Summe ergibt sich daraus ein Spiel das deutlich kommuniziert, dass es ‚bloß‘ ein Spiel ist.

Im nachfolgenden Spiel *WarioWare: D.I.Y.* (2010) bleibt das Spielprinzip im Wesentlichen gleich, jedoch wird die Konstruiertheit der Mikrospiele weiter offensichtlich gemacht, indem eigene Spiele erstellt werden können; die Regelwerke der vom Hersteller

produzierten Mikrospiele sind ebenso einsehbar. *WarioWare* lässt sich womöglich am besten als eine Art Meta-Spiel bezeichnen, in welchem anstelle von Immersion das Bewusstsein, Spielerin bzw. Spieler zu sein, in den Vordergrund gestellt wird – mit durchaus erfolgreichen Resultaten. Der von Brecht erwünschte distanzierte Blick auf den Inhalt – so dieser auch womöglich keine ‚ernsten‘ Themen in sich trägt – stellt sich nach Ansicht des Autors dieser Arbeit durchaus ein. Der Charakter Wario etwa, der innerhalb des Settings die Mikrospiele verkauft, wird als geldgierig beschrieben; er möchte mit den kurzen Spielen möglichst wenig Aufwand betreiben um seinen Gewinn beim ‚Verkauf‘ an den Spieler bzw. die Spielerin zu maximieren. Dies wird durch das Erleben seines ‚Produktes‘, gemeinsam mit der Darstellung der dahinterliegenden Mechaniken offensichtlich.

Widerstrebt all dies nicht im Hinblick auf Computerspiele nun dem Gedanken, dass die Immersion keinesfalls unterbrochen werden solle, wie etwa Jesse Schell (2008, 256) vorschlägt, da das Interesse am Spiel in diesem Moment entschwinde? Salen/Zimmerman (2004, 31 f.) widersprechen dieser Darstellung und benennen dieses Argument mit dem Terminus „immersive fallacy“ (ebd., 31), welchen sie wie folgt beschreiben:

„The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world.“ (Ebd.)

Damit verbunden sei der Glaube, wonach der technologische Fortschritt für eine immer größer werdende Simulationstreue und damit einhergehender größerer Immersion Sorge, was nicht notwendigerweise wünschenswert sei. (Vgl. ebd.) Die Geschichte habe aber gezeigt, dass bei künstlerischen Artefakten selten eine lineare Progression stattfinde – wie Ryan (2001, 2) argumentiert: „The history of western art has seen the rise and fall of immersive ideals [...] by an aesthetics of play and self-reflexivity“.

Die Prozeduralismus-Debatte lässt sich unter diesem Aspekt womöglich in einem ähnlichen Licht sehen: Das zyklische, ständige Neuverhandeln von Idealen wird voran-

getrieben – insbesondere im Kontext der Computerspiele, in welchen an anderen Stellen womöglich bereits geführte Debatten importiert werden.

2.6 Über das Medium Computerspiel: Conclusio

Computerspielen liegt das Potential zu Grunde, Inhalte anders zu vermitteln als andere Medien (wie die Betrachtung von *Heavy Rain* gezeigt hat); in diesem Punkt scheint Konsens zu herrschen: bei Narratologie und Ludologie sowie bei Vertreterinnen und Vertretern des Prozeduralismus und solchen, die ihm skeptisch gegenüber stehen. Der jeweiligen Auffassung dieser Richtungen folgend, lassen sich unterschiedliche Potentiale in Bezug auf die Vermittlung von Inhalten verorten. Das Gefühl, sinnvolle und nachvollziehbare Handlungen zu setzen, also das was Murray agency nennt, ist als ein Ideal zu betrachten welches (jedenfalls was medial vermittelte Artefakte betrifft) wohl grundsätzlich nur im Zusammenhang mit Interaktivität realisiert werden kann. Durch Interaktivität wird es möglich, sich in Figuren hineinzusetzen, welche selbst schwere Entscheidungen zu treffen haben, wie etwa das Beispiel der *Total War*-Serie gezeigt hat. Emergentes Gameplay, bei welchem die Spielmechaniken derart konstruiert sind, dass die ‚Bauteile‘ flexibel kombinierbar sind, verspricht eine höchstmögliche Handlungsfreiheit und erscheint als ein Weg, agency zu realisieren. Dabei hat sich herausgestellt, dass völlige Handlungsfreiheit ebensowenig wünschenswert ist wie komplette Linearität – und es lässt sich argumentieren, dass zu viel Handlungsfreiheit den Grad an agency sogar einschränken kann, wenn nicht mehr transparent wird, welche die Ziele des Spiels sind – sofern jenes nicht als eine Ausformung der paidia zu betrachten ist, da in jener Sphäre oftmals von vornherein keine fixen Ziele vorgegeben sind.

Steven Poole (2009⁵³) erwähnt in diesem Zusammenhang treffend, dass die Erwartungshaltung dabei entscheidend ist. Wenn etwa bei *Grand Theft Auto IV* (2008) – in welchem eine komplette Stadt nachgebaut wurde und durch emergentes Gameplay vergleichsweise viele Interaktionsmöglichkeiten bietet – nicht ermöglicht werde, in jedes Gebäude einzutreten (sondern nur in bestimmte), so sei dieser Umstand frustrierend. In Spielen die gar keine Freiheit verheißen, komme diese Form der Desillusionierung gar nicht erst auf. Der Bruch der Immersion steht tendenziell der Vermittlung von Inhalten im Weg, aller-

⁵³ <http://stevenpoole.net/trigger-happy/stretchy-stretchy/>, abgerufen am 26.11.2012

dings hat das Beispiel der *WarioWare*-Reihe gezeigt, dass Verfahren, die die Immersion bewusst brechen ebenso zu interessanten Potentialen führen können.

Aus einer prozeduralistischen Perspektive liegt die ‚Bedeutung‘ eines Spiels in den Regeln begraben aus denen es auch besteht. Eine Fokussierung auf Kerninhalte des Spielprinzips erscheint auch aus dieser Sicht sinnvoll, da ansonsten die inhaltlichen Aussagen, die zur Überzeugung (im Wortsinn Ian Bogosts) des Spielers oder der Spielerin führen sollen, Gefahr laufen beliebig zu werden.

Covert Action (1990) gilt als ein Spiel, bei welchem zu viele inhaltliche Elemente gleichzeitig auf die Spielerin bzw. den Spieler einwirken. Ziel ist es, terroristische Anschläge und sonstige kriminelle Aktivitäten zu verhindern, wobei die einzelnen Spielteile unterschiedliche Herausforderungen darstellen. Wohl *zu* unterschiedlich, wie der Entwickler Sid Meier dies in einem Interview mit Richard Rouse (2001, 23) selbst einräumt: „There was a code-breaking sequence, and circuit unscrambling, and there were some cool puzzles in it. I thought that over all there were a lot of neat ideas in it but the whole was probably not quite as good as the individual parts.“ In seinen darauf folgenden Spielen wie *Civilization* (1991), bei welchem die Geschicke einer Nation, von der Urzeit bis in die Gegenwart gelenkt werden müssen, beschränkt sich Sid Meier auf wenige Kernelemente. Oder anders gesagt finden die einzelnen Herausforderungen in einer vergleichbaren Tonalität statt; *Civilization* findet – anders als *Covert Action* – durchwegs rundenbasiert statt. Die Aufmerksamkeit wird dementsprechend nicht durch zu viele Ablenkungen verringert. (Vgl. ebd., 23 ff.)

Als Folge lässt sich die *Civilization*-Serie als ein herausragendes Beispiel für emergentes Gameplay beschreiben welches ein hohes agency-Gefühl erzeugt, und zudem noch mit einigen spannenden inhaltliche Aussagen aufwartet: Wer etwa mit militärischen Mitteln die Welt erobern will, muss auf die Option eines diplomatischen Sieges verzichten; wird einer Nation, die sich in einer Notsituation befindet, Hilfe verwehrt so bleibt dies jener auf lange Zeit hin im Gedächtnis. Freilich sind diese Botschaften im Regelwerk von *Civilization* enthalten, doch je nach Spielstil ergeben sich unterschiedliche zu ziehende Lehren. In diesem Sinne sind die Spielerinnen und Spieler also nicht bloße Aktivatoren eines vorgeformten Weges, sondern bestimmen diesen auch aktiv mit.

3. ÜBER ERNSTHAFTIGKEIT UND INHALT

3.1 Einleitung

Ausprägungen des Videospiegel-Mediums wie *Newsgames* und *Serious Games* haben es sich auf ihre Fahnen geheftet, eine gegenüber handelsüblichen kommerziellen Angeboten erweiterte bzw. alternative Palette an Inhalten zu bearbeiten. Das Wort ‚serious‘, im Sinne von ‚ernst‘, scheint dabei zunächst auf eine Opposition zum Begriff ‚fun‘ hinzudeuten (welcher nicht eindeutig ins Deutsche übersetzbar zu sein scheint, am ehesten aber ‚Spaß‘ bedeutet). Eine Deutung dieser Begriffe vorzunehmen scheint deshalb angebracht; ausgehend davon sollen die angesprochenen Genres einer Betrachtung unterzogen werden. Zusammen mit weiteren Aspekten wie der Untersuchung der Effekte des jeweiligen Schwierigkeitsgrades eines Spiels stellt dieses Kapitel eine Ergänzung zu den bislang dargelegten Betrachtungen dar, welches zur Beantwortbarkeit der Forschungsfrage beitragen wird.

3.2 Diskussion des Spaß-Begriffes

„[T]he contrast between play and seriousness is always fluid. The inferiority of play is continually being offset by the corresponding superiority of its seriousness. Play turns to seriousness and seriousness to play. Play may rise to heights of beauty and sublimity that leave seriousness far beneath.“ (Huizinga 1949/1980, 8)

Zuerst ist also die Klärung des Spaß-Begriffs sinnvoll – oder möglicherweise die Findung geeigneterer Worte. Danach erscheint eine Betrachtung der inhaltlichen Implikationen

der Wortverwendung für Theorie und Praxis angebracht. Johan Huizinga (ebd., 3) stellt den Spaß-Begriff folgendermaßen dar:

„[T]he fun of playing, resists all analysis, all logical interpretation. As a concept, it cannot be reduced to any other mental category. No other modern language known to me has the exact equivalent of the English ‚fun‘. [...] French, oddly enough, has no corresponding term at all; German half makes up for it by ‚Spass‘ and ‚Witz‘ together. Nevertheless it is precisely this fun-element that characterizes the essence of play.“

Es lässt sich also argumentieren, dass Spaß (oder das wohl etwas umfassendere englische Wort ‚fun‘⁵⁴) einen wichtigen Bestandteil von Huizingas Begriffswelt darstellt.

Der Ludologe Gonzalo Frasca (2007, 51 f.) bevorzugt indessen den Begriff ‚engaging‘, also einnehmend bzw. fesselnd, da das Wort fun Konnotationen besitze, die nicht notwendigerweise mit der Spielhandlung einhergehen müssen. Spielen könne auch frustrierend oder langweilig sein – wenn auch nicht allzu lange, da sonst das Interesse am Spiel verloren ginge. Im Umfeld des Spielens könne nämlich teilweise auf den momentanen Spaß verzichtet werden, wenn etwa einer oder einem weniger Geübten in einer gemeinsamen Spielrunde ein Vorteil gewährt wird – darauf vertrauend, dass der Abstand des spielerischen Könnens alsbald dahinschmelze. Wesentlich seien – unabhängig vom genauen Wortlaut – dass vom Spielen eine Quelle des Vergnügens ausgehen soll; was nicht notwendigerweise nur Spaß impliziere. Wie Frasca erläutert: „play can [also] provoke tension and stress among players“ (ebd., 49). Zudem solle die Aufmerksamkeit der Spielerinnen und Spieler bewahrt werden, sodass die Spielhandlung als wichtig genug empfunden werde, ebenjene aufrecht zu erhalten.

Gamedesigner⁵⁵ Raph Koster (2005, 40) greift zur Definition seines Verständnisses des fun-Begriffs zunächst auf eine neurologische Kategorie zurück: „Fun is all about our brains

⁵⁴ Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit künftig fun und Spaß synonym verwendet.

⁵⁵ Koster hat unter anderem an *Ultima Online* (1997) und *Star Wars Galaxies: An Empire Divided* (2003) mitgearbeitet.

feeling good. [...] One of the subtlest releases of chemicals is at that moment of triumph when we learn something or master a task.“ (Ebd.)

Insofern sieht er das Erlernen als Grund schlechthin, *qua* Spiele fesselnd sein können – das Kommunizieren von Botschaften sorgt dieser Denkweise folgend dafür, warum Spielen als sinnvolle Handlung empfunden wird. Dies hat zur Folge, dass Koster daraus wohl einen Exzeptionalitätsanspruch der Videospiele ableitet, da sich dadurch erst die spezifischen Potentiale ableiten – in Kosters Sinn primär das (im wahrsten Sinne) spielerische Erlernen von Inhalten und Mustern.

Als Gegenteil zu fun sieht Koster die Langeweile, die folgerichtig dann eintrete, wenn nichts Neues mehr gelernt werde, oder anders ausgedrückt: Wenn ein eindeutiges, konstantes Muster erkennbar werde, das keine kognitive Herausforderung mehr liefere. Koster impliziert, dass dieser Zustand (jedenfalls aus einer Gamedesign-Perspektive) tunlichst zu vermeiden sei. (Vgl. ebd., 42) Deshalb definiert Koster fun folgendermaßen:

„Fun [...] is the feedback the brain gives us when we are absorbing patterns for learning purposes. [...] Fun is primarily about practicing and learning, not about exercising mastery. Exercising mastery will give us some other feeling, because we are doing it for a reason, such as status enhancement or survival.“ (Ebd., 96)

Eine völlige Beherrschung eines Spiels gehe mit Langeweile einher und die Handlung höre somit auch auf, ihren spielerischen Charakter aufzuweisen. Dementsprechend sieht Koster Spaß als *die* zentrale Eigenschaft von Spielen schlechthin.

Er argumentiert, dass sich kein anderes Medium über die intendierten Effekte der Rezeption – in Kosters Sinn: der Spaß – definiere; was er durchaus auch kritisch sieht (vgl. ebd., 152): „They [ergo andere ‚künstlerische‘ Medien] all embrace a wider array of emotional impact.“ Deshalb sieht sich Koster dazu veranlasst, den Terminus fun über das übliche Verständnis des Wortsinns hinaus auszuweiten. Aktivitäten, bei denen Muster erlernt werden und die mit Spaß einhergehen können, seien gleichzeitig häufig mit harter Arbeit verbunden – etwa ein Musikinstrument zu spielen. Solche Aktivitäten, etwa auch das Betrachten eines tragischen Theaterstückes oder Kunstwerks, seien eher als potentiell erfüllend zu bezeichnen, denn als „giggly-happy-fun“ (ebd., 144). (Vgl. ebd.)

Insofern ähnelt (an dieser Stelle) Kosters Auffassung, dass die Rezeption von Spielen ‚fulfillment‘ zur Folge haben solle, Frascas Begriff ‚engaging‘: „[I]nteraction with games

need not be fun either but might indeed be fulfilling, thought-provoking, challenging and also difficult, painful and even compulsive.“ (Ebd.)

Ian Bogost (2006, 117 f.) lobt zunächst diesen Aufruf Koster, welcher die inhaltliche Ausdruckskraft von Computerspielen in den Vordergrund rücke; allerdings kritisiert Bogost, dass Koster in weiterer Folge das Wort fun wieder in den Mittelpunkt rückt: „The reliance on fun poses a conceptual problem for Koster, who must retrofit the revolutionary potential of games to mate properly with the concept of fun that serves as his engine.“ (Ebd., 118) Wenn der fun-Terminus um die von Koster vorgeschlagenen Eigenschaften (erfüllend oder herausfordernd, aber auch schwer, mühsam oder schmerzvoll) erweitert wird, so würden sich Bogost zufolge Schwierigkeiten bei der Verständigung ergeben: Wenn diese Erweiterung zu Ende gedacht werde, sodass ein hypothetischer Begriff fun⁵⁶ gegensätzliche Konnotation beinhalte, so würde dies zu merkwürdigen Effekten führen – wie Bogosts absichtlich bizarr anmutendes Beispiel darlegt (vgl. ebd., 119): „I heard Mary’s husband had another heart attack. And so soon after her mother died . . . they’ve really been going through a lot of fun’ this year.“ (Ebd.)

Es lässt sich allerdings einwenden, dass es im Forschungsbereich grundsätzlich valide ist, Termini maßgeschneidert zu verwenden, ungeachtet der alltäglichen Gebräuchlichkeit des Wortes. Möglicherweise verdeutlicht die Tatsache, dass Koster – trotzdem er sich bewusst zu sein scheint, dass der fun-Begriff einengend wirken kann – diesen dennoch weiter verwendet, da sich darin eine inhaltliche Botschaft verbirgt: Er lobt grundsätzlich das Potential von Serious Games und verwandten Formen, urteilt aber (in normativer Weise) dass deren inhaltliche Botschaften eine Nebenrolle einnehmen sollen.

Koster (2007⁵⁷) fasst seine Position wie folgt zusammen: „[Y]ou should make education the by-product, and something fun the goal“. Das positiv konnotierte Wort Spaß zu verwenden ergibt aus dieser Perspektive Sinn, denn Begriffe wie ‚erfüllend‘ vermögen diese

⁵⁶ Bogost bezeichnet dies als „fun prime“ (ebd., 119): Das Prime-Zeichen verdeutlicht in diesem Zusammenhang eine Ähnlichkeit zum Ausgangswort, die allerdings um einiges an Bedeutung erweitert wird.

⁵⁷ <http://www.raphkoster.com/2007/06/27/slate-surveys-serious-games/>, abgerufen am 26.11.2012

(wohl als normativ zu beschreibende) Ordnung der Prioritäten wohl nicht so kompakt darzustellen.

3.2.1 Für mehr ‚langweilige‘ Spiele

Ian Bogost (2007b, 1⁵⁸) ruft – in Opposition zu Ksters Position – dazu auf, mehr ‚langweilige‘ Spiele zu kreieren. Hinter diesem Appell steckt (wie so oft bei Bogost) der Wunsch, das Medium der Computerspiele voranzutreiben, denn er argumentiert folgendermaßen: Bei Film und Fernsehen existieren Ausformungen, die auf eine hohe Alltäglichkeit jener Medien hindeuten.

„For one part, we can use moving images to discover the nature of human experience, like the exploration of bitterness and compassion in *Casablanca*. For another part, we can use moving images to document our ordinary lives, as in a home movie of a child’s birthday party to be shared with (or more likely archived for) one’s extended family. For yet another part, we can use moving images to explain ordinary phenomena, like the operation of the seat belt in an airplane safety video. As expressive artifacts, *Casablanca*, the home movie, and the airplane safety video have very little in common. But as media artifacts, they have many things in common, in terms of the filmic techniques used to capture and project moving images.“ (Ebd., 2)

Dabei sei entscheidend, dass alltägliche, ‚langweilige‘ Filme, die etwa Informationen zur Flugsicherheit transportieren, ohne die vorherige Geschichte jenes Mediums als Ausdrucksform nicht denkbar wären. Zugleich erhöhe die Tatsache, dass derart unterschiedliche – und eben auch banale – Filme zur Alltäglichkeit geworden seien, die Aufmerksamkeit gegenüber dem gesamten Medium. Bei Computerspielen sei etwa *Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!* (2006) einer der ersten Vorboten für eine kongruente Entwicklung. *Brain Age* sei ein Spiel, welches Routinearbeiten anstelle von Herausforderungen biete – denn die vorkommenden Rechenaufgaben und Sudoku-Puzzles wiederholen sich schnell. Doch ob sich durch das Spielen die beworbenen günstigen Langzeiteffekte für das ‚mentale Wohlbefinden‘ ergeben sei nicht so wichtig – denn jedenfalls erfülle das Spiel ein

⁵⁸ http://www.gamasutra.com/view/feature/1417/persuasive_games_why_we_need_more_.php, abgerufen am 26.11.2012

Bedürfnis der persönlichen Instandhaltung. Durch Spiele wie *Brain Age* werde der Kreis derjenigen, die sich mit Spielen beschäftigen vergrößert – und auch deshalb seien betont ‚langweilige‘ Spiele (die, Bogosts Argumentation folgend, das Äquivalent zu Flugsicherheitsvideos darstellen) zu begrüßen. (Vgl. ebd., 2 f.)

3.2.2 Didaktizismus und der Ernst des Spiels

Koster (2007) warnt im Zusammenhang mit Spielen, welche Botschaften zu vermitteln suchen vor der ‚Gefahr des Didaktizismus‘; gemeint ist damit der Wunsch, zu unterhalten und gleichzeitig einen belehrenden Inhalt zu vermitteln – wie der Ursprung des Begriffs, abgeleitet vom altgriechischen „didaktikós = belehrend, zur Belehrung geeignet“ (Duden. de 2012⁵⁹) verdeutlicht.

In dieselbe Kerbe schlägt auch Clint Hocking (2010⁶⁰), welcher eine Tendenz lokalisiert, die ‚soziale Verantwortung‘ als oberste Priorität von Spielen ansehe. Werde jedoch zum Vergleich der Zeitraum betrachtet, in welchem die ersten herausragenden Beispiele der Filmkunst entstanden, so seien diese nicht aus einer didaktischen Motivation heraus entstanden; vielmehr sei der Drang zum individuellen künstlerischen Ausdruck der Grund für die Reifung jenes Mediums.

Die Kritik am Konzept des Didaktizismus ist nicht neu; bereits Edgar Allan Poe (1850/2009⁶¹) verortete etwa eine „heresy of *The Didactic*“ (ebd.); idealerweise solle demnach ein Werk (primär bezieht sich Poe dabei auf die Lyrik) nicht etwa eine Botschaft vermitteln, sondern für sich selbst stehen.

Dieses Ideal des Selbstzweckhaften erinnert wiederum an eine von Huizinga (1949/1980, 9) vorgeschlagene Charakteristik des Spielens: Ihm liege eine ‚Interesselosigkeit‘ zu Grunde, eben in dem Wortsinn, dass das Spielen selbst schon einen Zweck erfüllt – etwa eine

⁵⁹ <http://www.duden.de/rechtschreibung/didaktisch>, abgerufen am 26.11.2012

⁶⁰ http://www.clicknothing.com/click_nothing/2010/02/didacticism-in-game-design.html, abgerufen am 26.11.2012

⁶¹ <http://www.eapoe.org/works/essays/poetprnb.htm>, abgerufen am 26.11.2012

(mitunter entspannende) Abwechslung zur Arbeitswelt zu bieten – und somit stehe das Spielen außerhalb des ‚gewöhnlichen‘ Lebens.

Robert Pfaller (2002⁶²) interpretiert dieses Argument Huizingas so, dass die Spielenden nicht „völlig frei, ganz bei sich, ganz sie selbst“ (ebd.) seien – im Sinne einer Kunst um der Kunst willen (wie es Poe wohl bevorzugt); stattdessen trete vielmehr ein Beherrschtwerden in Kraft – sie seien gänzlich „in Beschlag genommen“. (Ebd.) Dies erfülle jedoch (auf etwas paradoxe Weise) einen positiven Zweck: Wenn es nämlich anders herum wäre, wenn Spielen Zeiträume generiere, in denen Spielerinnen und Spieler ‚ganz bei sich‘ seien, so könnten diese Momente dafür verwendet werden, die oftmals fremdbestimmte Arbeitswelt zu ‚ertragen‘. Wenn dies nicht der Fall ist, so stellen Spiele nicht nur ein Mittel dar, sondern einen Zweck *per se* – sie wären folglich mehr als ein Werkzeug um den Alltag zu bewältigen. In weiterer Folge verbindet Pfaller (abermals in Anlehnung an Huizinga) den von ihm verorteten Selbstzweck wiederum mit dem Aspekt der Ernsthaftigkeit, die im Moment des Spielens eintreten könne, indem er folgendes Beispiel darlegt:

„Denn offenbar nehmen wir das Spiel noch wesentlich ernster als das Leben. Die besten Freunde können sich beim Kartenspiel bis zur Unversöhnlichkeit in die Haare geraten, während sie in den Konfliktsituationen des übrigen Lebens vielleicht Freunde geblieben wären. Sie streiten beim Spiel, aber nicht deshalb, weil sie das Spiel mit dem Leben verwechselt hätten: Im Leben würden sie gar nicht streiten.“ (Ebd.)

Anhand von Phänomenen wie der Spielsucht lasse sich ebenso die grundsätzliche Ernsthaftigkeit des Spielens erkennen. Der Ernst des Spieles gehe also teilweise sogar weiter als der ordinäre Ernst des Alltags, da im Verlauf des Spiels eine sofortige „unbedingte Folgeleistung“ (ebd.) gefordert werde – als Folge der inhärenten Regelbasiertheit. (Vgl. ebd.)

Wie lässt sich diese Beschreibung des Ernstes nun mit dem Terminus der ‚Serious Games‘ in Einklang bringen? Wenn Spielen ohnehin etwas inhärent Ernstes zugrunde liegt, warum ist es dann offensichtlich notwendig, ernste von nicht-ernsten Spielen zu

⁶² <http://kig.mur.at/pfaller.htm>, abgerufen am 26.11.2012

unterscheiden – schließlich wird durch die Einführung dieses neuen Begriffs womöglich eine Differenz erzeugt, die andernfalls gar nicht existiert hätte.

3.3 Von Ernsthaftigkeit zu den Serious Games

Ian Bogost (2007a, 54 f.) argumentiert, dass Huizingas ambige Haltung zur Ernsthaftigkeit (bzw. die ‚Fehlinterpretation‘, dass Huizinga Spiele als *eindeutig* nicht-ernst charakterisiere) dazu beigetragen habe, dass Akteurinnen und Akteure der kontemporären Entwicklung und Forschung davon ausgegangen seien, in der Vereinigung von Ernsthaftigkeit und Spiel eine neue Entdeckung gemacht zu haben. Der Begriff ‚Serious Games‘ werde etwa bereits 1970 von Clark C. Abt in einem gleichnamigen Buch erwähnt [wobei sich dieser noch auf analoge Spiele bezieht]; in diesem definiere Abt den Terminus so, dass die Unterhaltung zu Gunsten des Bildungsnutzens in den Hintergrund treten müsse, wobei Unterhaltung als sekundärer Effekt hinzukommen könne. [Somit stellt dies das exakte Gegenteil zu Kosters Idealvorstellung von Serious Games dar.]

Damien Djaouti et al. (2011, 27) sind der Ansicht, dass die ‚momentane Welle‘ an Serious Games neben publizierten Papers um die Jahrtausendwende auch dem relativen Erfolg der ersten Version von *America's Army* (aus 2002) geschuldet sei. Djaouti et al. zitieren Michael Zyda (2005, 26), welcher bei der Entwicklung jenes Spiels beteiligt war; er liefert folgende Definition:

„Serious game: a mental contest, played with a computer in accordance with specific rules, that uses entertainment, to further government or corporate training, education, health, public policy, and strategic communication objectives.“

Dies scheint mit der sehr allgemeinen Definition Abts nicht in Konflikt zu stehen, sondern schlicht momentane Anwendungsfelder zu konkretisieren. Interessant ist eine Anschauung des Genres der Serious Games jedenfalls vor allem deshalb, weil die Vermittlung von Botschaften bei diesen (im Sinne Abts) die primäre Rolle einnimmt.

Es finden sich Beispiele, die dieser Beschreibung entsprechen und die aktuell in den Blickpunkt gerückten Beispiele (wie *America's Army*) bei weitem vordatieren. Interessant ist

dies vor allem deshalb, weil es zeigt, welche lange Tradition manche Konzepte aus diesem Umfeld bereits besitzen.

Das 1903 von der Spieleautorin Elizabeth J. Magie erdachte Brettspiel *The Landlord's Game* (dessen Spielmechanik später die Ausgangsbasis für *Monopoly* bildete) wurde mit dem ausdrücklichen Wunsch kreiert, dass mittels des Spieles eine inhaltliche Botschaft vermittelt werden soll – und zwar zu überzeugen, dass ein bestimmtes Steuersystem, das ‚single tax system‘, bei welchem ausschließlich Landbesitz besteuert wird, gegenüber dem zeitgenössisch herrschenden Modell überlegen sei. (vgl. Juul 2005, 192 f.) Jesper Juul verweist auf die von Salen/Zimmerman (2004, 520) dargelegte Kopie der originalen Spielbeschreibung, welche folgende Passage beinhaltet:

„The object of this game is not only to afford amusement to players, but to illustrate to them how, under the present or prevailing system of land tenure, the landlord has an advantage over other enterprisers, and also how the single tax would discourage speculation.“

3.3.1 Reißwitz' Kriegsspiel

Ein weiterer Beleg dafür, dass seit längerer Zeit Spiele existieren, welche nach heutigen Maßstäben womöglich als Serious Game zu bezeichnen wären, ist das im frühen neunzehnten Jahrhundert in Preußen entwickelte (und ebenso simpel wie einleuchtend betitelt) *Kriegsspiel*. Dies stellt ein Strategiespiel dar – genauer gesagt eine Simulation eines Gefechtes; ein sehr viel ‚ernsterer‘ Anwendungsbereich für Spiele als sie zu ebenjenem Zweck zu verwenden erscheint kaum denkbar. Auf eine größtmögliche Nähe zu einer tatsächlichen Kriegssituation wurde größter Wert gelegt: Ein zur Nachahmung von Schützengefechten zweckmäßiger Maßstab (von 1:8000) mit einer detaillierten Abbildung real existierender Terrains wird im *Kriegsspiel* angewandt; zudem sind alle zum damaligen Zeitpunkt relevanten Waffengattungen im Regelwerk präsent. (Vgl. Pias 2004, 173 ff.) „Es ging also darum, mit dem Realen zu rechnen und das Spielgeschehen durch den Abgleich zu einer vermessenen Außenwelt zu plausibilisieren.“ (Ebd., 175) Das *Kriegsspiel* wurde in Folge als Ausbildungsinstrument für den militärischen Bereich verwendet; ihm wurde umgekehrt auch zugeschrieben, derart nahe an der ‚Vorlage‘, also der tatsächlichen Kriegsführung zu sein, dass jemand der von Strategie in tatsächlichen Kriegsschauplätzen etwas verstünde,

umgehend zu spielen vermochte.⁶³ Dabei ist zu erwähnen, dass die Spielregeln mittels eines unparteiischen Dritten ‚automatisiert‘⁶⁴ abliefen, sodass sich der oder die Spielende (nahezu ausschließlich wird es sich dabei milieubedingt um Männer gehandelt haben) gänzlich auf seine Züge konzentrieren konnte – letztlich einem Computerspiel nicht unähnlich. (Vgl. ebd., 176)

Der Erfindung dieses Spieles wurde (zumindest zum Teil) der damalige militärische Erfolg der preußischen Armee zugeschrieben, sodass in Folge weitere Staaten ähnliche Projekte in Auftrag gaben, wie Derian (2007, 416) beschreibt:

„Kriegsspiel (war play) [was used] to defeat the Austrians in 1866 and the French in 1870, the early US war-gamers were proven justified in their efforts by the stunning Japanese victory over Russia in 1904 (plotted out beforehand with newly created war games) and later by the successful anticipation of just about every aspect of the Pacific campaign of World War II against Japan (aside from the use of kamikaze tactics).“

In Bezug auf die Frage, ob das *Kriegsspiel* tatsächlich ein Serious Game sei, lässt sich möglicherweise einwenden, dass eine Simulation etwas anderes ist als ein Spiel – und bereits der Erfinder von *Kriegsspiel*, Georg Heinrich von Reibswitz lehnte diese Bezeichnung aus diesem Grund eher ab – implizierend dass seine Erfindung durch den modellhaften Charakter mehr sei als ein ‚bloßes‘ Spiel. (Vgl. Pias 2004, 174 f.)

Chris Crawford (1984, 8 f.) unterscheidet Simulationen von Spielen; eine Simulation sei der Versuch, ein real existierendes Phänomen abzubilden, während sich ein Spiel hingegen dadurch auszeichne, dass es sich auf einige wenige Aspekte fokussiere. Eine Simulation sei für rechnerische oder evaluative Aufgaben geeignet, während Spiele der Unterhaltung dienen – aber auch für Lehrzwecke verwendet werden können (wobei eine gewisse Unschärfe bei der Einordnung in den einen oder anderen Pol existiere). Ein Flugsimulator sei folglich nicht als Spiel einzuordnen, da dieser dazu diene, das Fliegen einer bestimmten Maschine zu erlernen – weshalb bei einer Simulation auch eine möglichst hohe Vollstän-

⁶³ Genauer auf die moralischen Implikationen eines zu militärischen Zwecken verwendeten Spiels einzugehen würde an dieser Stelle zu weit abseits des Kernbereichs der Arbeit führen bzw. zu viel Platz in Anspruch nehmen.

⁶⁴ Eine AdjutantIn bzw. ein Adjutant würfelte beispielsweise Zufallswerte aus. (Vgl. ebd., 180)

digkeit notwendig sei. Bei einem Spiel sei hingegen das Auslassen von Details kein Hindernis, sondern vielmehr eine Tugend, um die Aufmerksamkeit auf bestimmte Mechaniken zu richten. So beinhalte das Spiel *Red Baron* (1980) zwar eine Nachahmung des Flugs, jedoch sei das Fliegen nicht das einzige Spielziel: „[I]t is a game about flying and shooting and avoiding being shot. The inclusion of technical details of flying would distract most players from the other aspects of the game.“ (Ebd., 9)

Der Medientheoretiker Stephan Günzel (2007, 3) argumentiert in Reaktion auf Crawford, dass diese Unterscheidung nicht zweckmäßig sei, da etwa ein Spiel wie *Doom* (1993) ebenso als ‚Simulation‘ der unterschiedlichen Waffentypen interpretiert werden könne. Zudem seien die Ausführungen von Nelson (2012) zurück in Erinnerung gerufen welche gezeigt haben, dass Simulationen nicht *nur* zur Nachahmung oder Modellierung von ‚Wirklichkeit‘ fungieren können sondern auch selbst Ausdrucksformen darstellen können (wie insbesondere das Beispiel der „Goldwater machine“ (ebd.) verdeutlicht – siehe dazu Punkt 2.5.1).

Wie das *Kriegsspiel* zu kategorisieren ist, ist wohl auch eine Frage der jeweiligen Perspektive. Allerdings ist es auch einmal mehr eine Frage des Kontexts, wie auch die nachkommenden Ausführungen zeigen werden. Claus Pias (2004, 180) argumentiert diesbezüglich zunächst:

„Trotz des Unbehagens von Reißwitz, dass seine Simulation den Begriff des »Spiel« im Titel führte, fand bei der mehr oder minder weltweiten Verbreitung seines Apparates niemand einen angemesseneren Begriff dafür. [...] Bemerkenswert scheint vorerst, dass es keinen vorgängigen »Ernst« gab, dem ein wie immer parasitäres »Spiel« sich erst hätte anschließen müssen. Das Kriegsspiel war durch seine Modellierung immer schon dem Ernstfall abgelascht.“⁶⁵

Die ‚reine‘ Ernsthaftigkeit die zum Ziel führen soll, effektiver Krieg führen zu können wurde schon in den Jahrzehnten nach Vollendung des Kriegsspiels aufgelöst – in Form von Vereinen, deren Mitglieder das Kriegsspiel (wahrscheinlich) zu Unterhaltungszwecken gespielt haben. Im Zuge dessen erfolgte eine Trennung in zwei Lager: solche, die das ‚strenge‘ Kriegsspiel befürworteten und jene, die die ‚freie‘ Variante vorzogen. Bei der strengen Variante war die Berechnung von Wahrscheinlichkeiten sowie die genaue Befolgung des

⁶⁵ Dieses und alle folgenden deutschsprachigen Zitate wurden - falls nötig – der neuen Rechtschreibung (Revision 2006) entsprechend angepasst.

Regelwerkes (wie beim militärisch eingesetzten Original) im Vordergrund. Beim freien Kriegsspiel liegen Entscheidungen und Kalkulationen dem oder der unparteiischen Dritten (bis zu einem gewissen Grad und der Logik folgend) frei. (Vgl. ebd., 181 f.) „[Dies] machte damit aus dem Vertrauten einen Beurteilenden“. (Ebd., 181)⁶⁶

Gleichzeitig wurde aus einem ‚ernsten‘ ein ‚unterhaltsames‘ Spiel. Es ist anzunehmen, dass digitale Strategiespiele (auch solche, die primär der Unterhaltung dienen sollen) ihren Ursprung auch in den analogen Kriegssimulationen haben – wie die gemeinsame Darstellung von einem Bild Reißwitz‘ und einem Screenshot von *Age of Empires* (1998) in Pias 2004, 174 wohl auch implizieren soll.

Nachzuvollziehen ist jedenfalls der Weg des Rollenspiels *Dungeons & Dragons*; für Erfinder Gary Gygax waren Militärsimulationen die Ausgangsbasis, die letztlich auch zur Entstehung von digitalen Rollenspielen beigetragen hat. (Vgl. The Economist 2008⁶⁷)

Diese Beispiele zeigen einmal mehr, dass Ernsthaftigkeit und Spiel in einem komplexen Verhältnis stehen, welches sich mitunter ins Gegenteil verkehren kann.

3.3.2 Ludwig – ein Serious Game?

Womöglich erschließt sich jedoch gerade aus dem intendierten Zweck die Sinnhaftigkeit des Serious Game-Begriffes; die Intention des jeweiligen Spieles bzw. seines Herstellers wird durch diese Einordnung schneller klar, als wenn diese Trennung nicht existierte. Ein aktuelles Beispiel zeigt dabei, wie flexibel die Terminologie sein kann; doch bevor darauf eingegangen wird, erscheint zunächst eine Beschreibung des Spieles selbst angebracht.

In *Ludwig* (2011) der österreichischen Firma ovos besteht das Spielziel darin, das Raumschiff eines Roboters (namens Ludwig) zu reparieren; dazu ist es erforderlich, verschiedene

⁶⁶ Interessanterweise spiegelt sich womöglich ein Teil der Prozeduralismus-Debatte in dieser Situation wieder – denn es könnte argumentiert werden, dass das strenge Spiel der von Sicart kritisierten Fixierung auf Regeln entspricht (bei der die Komponente der Spielerinnen und Spieler eine untergeordnete Rolle spielen), während die freie Variante des Kriegsspiels als Anerkennung der persönlichen Urteilskraft gesehen werden kann.

Anders gesehen könnte die Entstehung der freien Variante darauf hinweisen, dass die Regeln entweder nicht vollständig genug waren für eine ausreichend exakte Simulation – sodass durch die zusätzliche Auslegungsfreiheit weitere Rahmenbedingungen mitbedacht werden konnten. Oder aber die Regeln waren *zu* umfangreich um vergnüglich zu sein, sodass auf einen Teil des Regelwerkes verzichtet wurde – zugunsten des Menschenverstandes bei der jeweiligen Entscheidung.

⁶⁷ <http://tinyurl.com/gygax-tt>, abgerufen am 26.11.2012

Energiequellen auf deren Tauglichkeit hin zu überprüfen (betreffend den Effizienzgrad bei der Verbrennung und dergleichen). Dabei werden der Spielerin bzw. dem Spieler Informationen über alternative Energiequellen auf der Erde vermittelt – das Spiel enthält also eine explizite Komponente des Lernens. *Ludwig* wird an einigen Schulen im Physikunterricht eingesetzt; ovos hat durch Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen (unter anderem mit dem Bildungsministerium) sichergestellt, dass das Spiel den curricularen Erfordernissen einer bestimmten Altersgruppe entspricht. Auch internationale Regierungen haben bereits Interesse angemeldet. Es wird also erfolgreich als Lernspiel vermarktet – welches gleichzeitig Spaß machen soll, wie der Gründer von ovos, Jörg Hofstätter erwähnt. (Vgl. Hofstätter 2011⁶⁸)

Gleichzeitig befindet sich *Ludwig* (zum Zeitpunkt des Verfassens der vorliegenden Arbeit) auf ‚Greenlight‘, einer Plattform welche als Sprungbrett für die populäre Verteilungsplattform ‚Steam‘ fungiert – wenn genügend Unterstützung (in Form von Stimmen aus der Community) lukriert werden kann. Der Spiele designer Jochen Kranzer⁶⁹ (2012⁷⁰), der den Greenlight-Auftritt von *Ludwig* administriert, bezeichnet das Spiel auf ebenjener Seite sowohl als „physics learning game on renewable energy“ als auch als „a serious game which is fun to play“, wobei dies am Ende der Spielbeschreibung (und ‚versteckt‘ unter einem ‚spoiler tag‘) zu finden ist.

Dies steht etwas im Widerspruch zu einer Aussage Hofstätters am Ende seines Vortrags auf der Veranstaltung ‚TedxVienna‘ im Jahre 2011: „By the way: We stopped calling our game a learning game. We now call it an adventure.“ (Hofstätter 2011 [ab 14:06]) Nun wurde diese Aussage (im Kontext betrachtet) wohl hauptsächlich eines günstigen Präsentations-Effektes wegen getätigt, weswegen Hofstätters Worte nicht auf die Waagschale gelegt werden sollten; dennoch lässt sich wohl eine gewisse Unsicherheit, welche Art von Spiel *Ludwig* nun genau sein möchte, ableiten.

Um auf die Distribution per Steam zurückzukommen: Die Plattform ist eher bekannt dafür, ‚traditionelle‘ Spiele zu bevorzugen; die Anzahl der veröffentlichten Projekte, die sich selbst als Serious Games bezeichnen, tendiert wohl gegen null. Doch möglicherweise ist *Ludwig* eines der ersten Projekt aus diesem Feld, welches diese Barriere zu brechen

⁶⁸ TedXVienna – Joerg Hofstaetter – Video Games A Powerful Learning Tool. YouTube Video. Verfügbar unter: <http://youtu.be/x5YtkTw4wn4>, abgerufen am 26.11.2012

⁶⁹ Kranzer hat die Spielbeschreibung *Ludwigs* unter dem Community-Namen ‚GromitJK‘ verfasst

⁷⁰ <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=94184206>, abgerufen am 26.11.2012

vermag, um so die Akzeptanz von Serious Games sowie des Mediums Videospiele an sich zu erhöhen – denn auch wenn Serious Games wohl keine neue Idee sind, so lässt sich doch argumentieren dass das Konzept, welches mit *Ludwig* verfolgt wurde, bisher eher selten anzutreffen war: Nämlich eine kohärente Vermischung der spielerischen Komponente und des Lerninhaltes, wobei diese beiden Aspekte als gleichwertig betrachtet werden. Das bemerkenswerte dabei ist Hofstätter (2011) zufolge, dass das Lernziel und das Spielziel kongruent seien: Ziel sei es eben sowohl für die Spielerin bzw. den Spieler, als auch die Hauptfigur, mehr über Energiequellen herauszufinden.

Dass sich *ovos* selbst nicht so sicher zu sein scheint wie ihr Spiel zu kategorisieren ist (abgesehen davon dass es wohl für verschiedene Zielgruppen ein interessantes Erlebnis darstellen kann und versucht wird, es vielfältig zu vermarkten) könnte vielleicht darauf hinweisen dass mit *Ludwig* etwas Neues entstanden ist; oder dass es zumindest einen interessanten Hybriden darstellt. Vielleicht erweist gerade die womöglich widersprüchliche Kategorisierung dem Medium den größten Dienst, denn es ist unstrittig dass *Ludwig* ein Videospiele ist – und zwar eines welches mit inhaltlichen Botschaften aufzuwarten vermag.

3.4 Serious Games und verwandte Formen

Um noch einmal kurz auf die Terminologie zurückzukommen: Gonzalo Frasca (2007, 26 f.) argumentiert, dass der Begriff ‚Serious Games‘ deswegen problematisch sei, da dadurch impliziert werde, dass die anderen Spiele automatisch ‚nicht-ernst‘ seien. Mangels einer überzeugenden Alternative zu diesem Wort nennt er die in diesem Feld anzutreffenden Spiele weiterhin Serious Games. Unabhängig von der Bezeichnung verortet Frasca momentan ein reges Interesse an dieser Art der Spiele, die zu einem großen Teil für Trainingszwecke verwendet werden, unter anderem im militärischen Bereich [wodurch die Verbindung des preußischen Kriegsspiels zu aktuellen Beispielen noch einmal verdeutlicht wird]; aber auch Einsatzbereiche in Werbung, zu politischen Zwecken und auch zur Propaganda [wobei die Unterscheidung der letzten beiden Kategorien wohl eine Frage der Perspektive ist] seien gängig. Serious Games seien deshalb ein interessantes Anschauungsgebiet, weil sie sich der Vermittlung von Inhalten und der damit einhergehenden ‚Überzeugung‘ verschrieben haben: „It would seem that the developers behind these games would be a particularly well-suited audience for videogame rhetoric studies. After all, they want to convey ideas, values, and sometimes [aim] at persuading the players.“

(Ebd., 27) Besonderes Potential verortet Frasca dabei bei Spielen mit politischen Inhalten, da er folgende Analogie herstellt: Frühe Filmschaffende wie Griffith, Riefenstahl oder Eisenstein haben eine politische Vision gehabt, die sie durch ihre Filme zu übermitteln versuchten. Unabhängig davon wie deren Resultate ideologisch zu beurteilen sind, haben die entstandenen Filme das Medium vorangetrieben, weil neue Wege gesucht wurden, die Botschaften zu verbreiten – und folglich wurde die Bildsprache des Films nach und nach erweitert oder überhaupt erst kreiert. Dabei räumt Frasca ein, dass die von ihm erwähnten Vertreterinnen und Vertreter des Filmbereichs oftmals über erhebliche finanzielle Mittel verfügten – auch aufgrund deren Symbiose mit politischen Kräften – was ein Faktor für deren relativ raschen künstlerischen Erfolg gewesen sei. Bei Serious Games sei dies nicht anzutreffen; im Gegenteil sei das finanzielle Volumen des Bereichs als marginal einzustufen – jedenfalls im Vergleich mit dem gesamten Feld der Videospiele.⁷¹ Ebenso wie Filme ihr Repertoire nach und nach vergrößert haben, so könnten in gleicher Weise „games with an agenda“ (ebd., 26) die Palette an möglichen Ausdrucksformen vergrößern – dies seien Spiele, die etwas zu *kommunizieren* suchen; jener Begriff sei seiner Meinung nach treffender beziehungsweise weniger problematisch als der Terminus ‚Serious Games‘. (Vgl. ebd.)

Ian Bogost (2007a, 59) teilt indessen Frascas Auffassung, wonach dies nicht der geeignete Begriff sei, denn er argumentiert wie folgt:

„The concept of serious games as a counter movement apart from and against the commercial videogame industry eliminates a wide variety of games from persuasive speech. It is a foolish gesture that wrongly undermines the expressive power of videogames in general, and highly crafted, widely appealing commercial games in particular.“

3.4.1 Persuasive Games

(Unter anderem) deshalb führt Bogost den Begriff *Persuasive Games* ein und definiert ihn folgendermaßen: „I give the name *persuasive games* to videogames that mount procedural rhetorics effectively.“ (Ebd., 46) Das Wort ‚procedural‘ verweise dabei auf das Erstellen,

⁷¹ Dabei sei erwähnt, dass Djaouti (2011, 25) zufolge der Markt für Serious Games 2010 mit einem Wert von 1,5 Milliarden Euro beziffert wurde. Wird allerdings in Betracht gezogen, dass einzelne Spieleserien (wie die in Kapitel 2.3 erwähnte *Modern Warfare*-Serie) im Alleingang Milliardenbeträge lukrieren können, so erscheint diese Zahl bereits weniger kolossal.

Erklären und Verstehen von Prozessen [bezieht sich also auf das Regelwerk von Spielen]; ‚rhetoric‘ beziehe sich indessen auf „effective and persuasive expression“. (Ebd., 3)

Prozedurale Rhetorik sei also die Überzeugung vermittelt dieser Prozesse [ergo dem jeweiligen Videospiel]. (Vgl. ebd., 2 f.)

Dass in Bogosts Definition der Begriff der Effektivität vorkommt, deutet auf einen Qualitätsbegriff hin: Wenn ein Spiel (in welcher Form auch immer) es schaffe, die Spielerin bzw. den Spieler von etwas zu überzeugen – wenn die Rhetorik des Spiels also funktioniere, so sei es ein Persuasive Game. Prozedurale Rhetorik sei eine neue (oder zumindest eine andere Art) der Überzeugung: „[P]rocedural rhetoric is the practice of using processes persuasively, just as verbal rhetoric is the practice of using oratory persuasively and visual rhetoric is the practice of using images persuasively.“ (Ebd., 28)

Im Prozeduralismus verortet Bogost (wie in 2.5 bereits angedeutet) ein Alleinstellungsmerkmal von Videospielen; er argumentiert, dass das Erklären von (auch komplexen) Systemen Computerspielen deshalb besonders leicht falle, da ihnen – im Gegensatz zu vielen anderen rhetorischen Medien – selbst eine systemische Komponente inhärent sei. (Vgl. ebd., 14)

Wie dies in der Praxis aussehen kann lässt sich wohl am besten anhand eines Spiels, welches Bogost selbst mitgestaltet hat, erläutern. Das gemeinsam mit Frasca erdachte Browser-Spiel *The Howard Dean for Iowa Game* (2003) diene primär zur Unterstützung der Kampagne von Howard Dean, der sich 2004 bewarb, zum Präsidentschaftskandidaten der US-Demokraten gekürt zu werden. Das Spiel besteht aus mehreren ‚Minispielen‘, die thematisch allesamt etwas mit politischem Aktivismus zu tun haben – beispielsweise besteht das Ziel eines jener Spiele darin, in einer Fußgängerzone ein Schild mit einer politischen Botschaft genau dann zu erheben, wenn möglichst viele Personen daran vorbeigehen.

„[The game] simulated grassroots outreach, arguing for local, individual action as the primary mode of campaign support [...] They hoped to win commitment from citizens who were sympathetic to the candidate but who had not yet contributed to or participated in the campaign.“ (Ebd., 93)

Bogost beschreibt zwei verschiedene Beispiele prozeduraler Rhetorik, die im Spiel integriert seien: Die Funktionsweise von Basisdemokratie solle vermittelt werden; dies geschehe dadurch, dass der Spieler bzw. die Spielerin anfangs alleine tätig ist, aber durch das erfolgreiche Absolvieren der Minispiele rasch neue Mitstreiter zu lukrieren vermag (welche sich nach und nach auf einer dargestellten Karte Iowas versammeln). Mehr Unterstütze-

rinnen und Unterstützer an einem Fleck bedeutet wiederum eine schnellere Ausbreitung des Kampagnenfortschritts, sodass nach und nach eine kritische Masse erreicht werden kann, bei welcher der politische Rückhalt exponentiell ansteigt. Die zweite prozedurale Rhetorik bestehe indessen darin, zu kommunizieren welche Möglichkeiten des politischen Aktivismus in den USA tatsächlich angewandt werden, nämlich unter anderem „sign-waving, door-to-door canvassing, and pamphleteering“ (ebd., 7) – was in die Mechanik der Minispiele mit eingeflossen sei. Insgesamt solle auch die Schwierigkeit, eine erfolgreiche Kampagne auf die Beine zu stellen vermittelt werden. (Vgl. ebd., 36 ff.)

Obwohl Bogosts Firma, die hinter *The Howard Dean for Iowa Game* steht, verwirrenderweise ebenfalls ‚Persuasive Games‘ heißt (und neben politischen auch von NGOs unterstützte Persuasive Games herstellt) so bedeutet dies nicht dass der Begriff nur derartige Spiele – also solche die Werbe-, und Informationszwecken dienen – meint. Im Gegenteil ist der Begriff potentiell recht weit gefasst, ist aber durch den Aspekt der Effektivität der Vermittlung keinesfalls sinnlos. Bogost betrachtet die Art wie seine eigenen Spiele Botschaften vermitteln als einen Weg unter vielen möglichen und mindestens ebenso validen. (Vgl. Bogost 2011, 1 ff.⁷²) „[W]hen one finds a game that does manage to deliver a detectable aesthetic – a set of creative principles and effects that make it the sort of game it is – that alone is a triumph.“ (Ebd., 3)

3.4.2 Beispiele und Schlüsse

Das nächste Beispiel erläutert, warum die Definitionen von Frasca und Bogost sich dazu eignen, das Potential von Videospiele zur Inhaltsvermittlung auf einer allgemeinen Ebene zu würdigen. Das von William Higinbotham entwickelte *Tennis for Two* (1958), ein Tennis-Spiel auf einem analogen Computer und eines der ältesten Beispiele für Computerspiele überhaupt, vermittelte durch seine bloße Existenz eine Botschaft. Djaouti (2011, 30) erläutert den historischen Kontext in dem das Spiel entstanden ist:

„During this cold war era, the general public was not really at ease with scientific research, especially with laboratories working on nuclear projects. In order to reassure the neighbouring population, the Brookhaven National Laboratory regu-

⁷² http://www.gamasutra.com/view/feature/134814/persuasive_games_from_aberrance_.php, abgerufen am 26.11.2012

larly organized guided tours. However, Higinbotham found these tours quite boring. He then decided to create a computer game to improve these guided tours“.

Da also in jener Zeit in Frage gestellt wurde, ob der wissenschaftliche Fortschritt überhaupt dem sozialen Fortschritt dienen könne, fungierte *Tennis for Two* als Beweis dafür, dass in den Forschungsabteilungen zumindest nicht *nur* daran gearbeitet wurde, noch effektiver Krieg führen zu können. Higinbotham hat sich zeitlebens gegen die Verbreitung von Nuklearwaffen eingesetzt; sein Spiel ist indessen als ein Puzzleteil dieses Engagements zu betrachten. (Vgl. ebd., 30 f.)

Tennis for Two wäre nach den Serious Game Definitionen von Abt bzw. Zyda wohl nicht als solches einzustufen – denn weder sollte es (der Intention Higinbothams nach) etwas anderes sein als unterhaltend, noch dient es (auch nur sekundär) Schulungszwecken oder dem Training. Ein Persuasive Game ist es hingegen insofern, als es durch das Spielen möglich wird, sich anhand des Verstehens des Regelwerks von dessen Harmlosigkeit (und folglich der Harmlosigkeit der zugrunde liegenden Forschung) zu überzeugen – insofern ist es ebenso ein ‚Spiel mit einer Agenda‘.

Das nächste Beispiel, welches ebenfalls als Persuasive Game zu bezeichnen ist, führt zum nächsten und finalen Kapitel vor der Conclusio. Das Browser-Spiel *Ayiti: The Cost of Life* (2006) wurde mit dem Ziel entwickelt, auf die schwierigen Lebensumstände der Bevölkerung Haitis hinzuweisen; der Inselstaat ist eines der ärmsten Länder der Welt. Das Spielprinzip des Strategiespiels besteht darin, die Handlungen einer Familie zu steuern; einzelne Personen können etwa zur Arbeit oder in die Schule geschickt werden – mit dem Ziel, die Situation der gesamten Familie zu verbessern. Manche Ziele, die im Spiel präsentiert werden, sind grundsätzlich nicht zu erreichen; es ist beispielsweise ausgeschlossen ein Haus zu erstehen, welches als kaufbar dargestellt wird – denn es ist nicht möglich, jemals so viel Geld zu lukrieren. Der Schwierigkeitsgrad ist bei *Ayiti: The Cost of Life* grundsätzlich sehr hoch angesetzt, was mit der Grundintention des Spiels einhergeht – es ist schwie-

rig, etwas an der Situation einer haitischen Familie zu verbessern. Der Schwierigkeitsgrad selbst kann also auch eine inhaltliche Botschaft darstellen. (Vgl. Frasca 2007, 132 f.) Deshalb erscheint eine genauere Betrachtung der Effekte des Schwierigkeitsgrades auf die Vermittlung von Botschaften und Inhalten sinnvoll.

3.5 Effekte des Schwierigkeitsgrades auf die Inhaltsvermittlung

Das Browser-Spiel *September 12th: A toy world* (2003) verwendet den Schwierigkeitsgrad als Werkzeug zur Vermittlung einer Botschaft, geht dabei allerdings noch einen Schritt weiter als etwa *Ayiti: The Cost of Life*. Das zunächst präsentierte Spielziel von *September 12th* besteht darin, in einer – nicht näher beschriebenen – Stadt im Nahen Osten ‚Terroristen‘⁷³ mittels eines Fadenkreuzes abzuschießen. Jene sind an ihrer Bewaffnung erkennbar; gleichzeitig existieren auf dem ‚Spielfeld‘ unbewaffnete Zivilistinnen bzw. Zivilisten. Durch das Drücken der Maustaste wird eine Rakete abgefeuert – deren Wirkungsradius allerdings derart groß ausfällt, dass es praktisch unmöglich ist, ausschließlich die vermeintlich ‚bösen‘ Figuren zu erwischen; im Gegenteil werden zumeist noch umliegende Häuser zerstört. Wird eine ‚gute‘ Figur abgeschossen, so entstehen neue Terroristen. Das Spiel ist also so schwer, dass die einzige Möglichkeit es zu ‚gewinnen‘ darin besteht, es gar nicht erst zu spielen; folgerichtig existiert gar keine Siegesbedingung. (Vgl. Frasca 2007, 133) Frasca erläutert (in seiner Rolle als Gamedesigner von *September 12th*) die Funktionsweise des Spiels und seines Schwierigkeitsgrades:

„The game sabotages itself by implying a goal rule (getting rid of the terrorists), offering tools that allow to kill them but denying a winning condition by multiplying the number of terrorists that emerge after each attack. It is an extreme

⁷³ Deren Geschlecht ist anhand der grafischen Darstellung nicht eindeutig feststellbar; womöglich handelt es sich (teilweise) um Terroristinnen.

example of enhancing the game's difficulty to the point that it becomes impossible to win.“ (Ebd.)

Ein herausstechendes Merkmal des Schwierigkeitsgrades ist, wie unterschiedlich er jeweils wahrgenommen wird – das gleiche Spiel kann von der einen Personen als zu leicht empfunden werden, während eine andere bereits frustriert aufgibt. (Vgl. ebd. 132)

Diese Situation offenbart ein mögliches Unterscheidungsmerkmal gegenüber linear operierenden Medien: Während bei diesen zwar der Inhalt selbst möglicherweise schwer verständlich ist, so stellt es wohl üblicherweise kein Problem dar, die medialen Artefakte *per se* zu konsumieren, in dem Sinne, dass zu deren Ende gelangt werden kann. Freilich kann etwa ein Buch als zu lange empfunden werden und wird deswegen nicht zu Ende gelesen, doch die fehlende Fähigkeit zu lesen ist normalerweise nicht die Ursache dafür. Espen J. Aarseth (1997, 1) bezeichnet dies im Kontext von Hypertext Literatur als ‚ergodic‘⁷⁴: „In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.“ ‚Gewöhnliche‘ Literatur verlange indessen beispielsweise ‚nur‘ das Bewegen der Augen und das Umblättern von Seiten.

Dieselbe Unterscheidung lässt sich auch auf Videospiele anwenden; zumeist geht mit dem Spielen ein variierender Grad an ‚nicht-triviale Aufwand‘ (im Sinne Aarseths) einher. Bei Videospiele stellt eine zu geringe Fertigkeit beim Lösen der Herausforderungen schon ein potentiell Hindernis für die Inhaltsvermittlung dar – wenn davon ausgegangen wird, dass das jeweilige Spiel überhaupt ein progressives Fortschreiten beinhaltet. Bei einem paidia-artigen Spiel wie *Noby Noby Boy* (2009) ist dies wohl kein Faktor – da kein klares Ziel existiert, auch kein klar definiertes Weiterkommen und folglich kein Ende (bis von alleine aufgehört wird zu spielen). Wie Steven Poole (2009⁷⁵) es ausdrückt: „To call it a ‚toy‘ is to recognise the most radical aspect of *Noby Noby Boy*, which is that there is nothing to do. Or, if you prefer, there is everything to do.“

Bei Spielen, welche einen klareren Ablauf beinhalten, kann ein zu hoher Schwierigkeitsgrad problematisch sein; denn wenn ein Spiel nicht beendet wird, so ist auch wahrscheinlich, dass inhaltliche Botschaften nicht vermittelt werden können – schließlich

⁷⁴ Aarseth (1997, 1) erklärt, dass sich ergodic aus *ergon* und *hodos* zusammensetzt, „meaning ‚work‘ und ‚path.“ (Ebd.)

⁷⁵ <http://stevenpoole.net/trigger-happy/stretchy-stretchy/>, abgerufen am 26.11.2012

ergeben sich wesentliche Pointen oftmals erst am Ende eines Spiels (wie etwa *Red Dead Redemption* verdeutlicht; siehe dazu Kapitel 2.4.3).

3.5.1 Super Mario 3D Land

Nintendo hat zur Lösung dieses Problems folgenden Mechanismus entwickelt: Wird etwa bei *Super Mario 3D Land* (2011) zum wiederholten Male ein Level nicht geschafft, so erscheint an dessen Anfang ein ‚assist block‘ – wird dieser Knopf betätigt, so wird die Spielfigur in diesem Abschnitt unverwundbar. Wenn auch dies nichts hilft, und einige weitere Male das Level nicht geschafft wird (in dem die Figur in eine bodenlose Grube fällt, die weiterhin ‚tödlich‘ wirkt), so wird ein zweiter assist block verfügbar, dessen Aktivierung direkt zum Ende des jeweiligen Levels führt. Weniger geübten Spielerinnen und Spielern wird also eine Chance gegeben, besonders schwierige Passagen auszulassen; gleichzeitig fungiert die Mechanik auch als Motivation für Erfahrenere, da ein persönliches Ziel darin bestehen kann, die helfenden Blöcke während des gesamten Spiels nie erscheinen zu lassen – was auch vom Spiel selbst anerkannt wird, indem die Buchstaben des jeweiligen Spielstandes zu glitzern beginnen.

Der Game Director von *Super Mario 3D Land*, Koichi Hayashida, erwähnt in einem Interview mit Christian Nutt (2012, 2⁷⁶), wie uneinig sich das Entwicklungsteam bei der Frage war, wie die Anzahl der gescheiterten Versuche zu wählen sei – wenn etwa der erste assist block bereits nach drei verlorenen Leben erschienen wäre, so hätte dies zu mehreren Effekten geführt: Dadurch, dass die Hilfsfunktion früher aktiviert worden wäre, wären Spielerinnen und Spieler eher dazu verleitet worden, diese auch einzusetzen, anstatt noch einmal zu versuchen die Herausforderungen zu meistern. Geübtere, die darauf abzielen die Hilfe ohnehin nie in Anspruch zu nehmen, müssten hingegen noch besser spielen um den ‚makellosen‘ Zustand ihres Spielstandes zu erreichen. Eine höhere Anzahl an benötigten

⁷⁶ http://www.gamasutra.com/view/feature/168460/the_structure_of_fun_learning_.php, abgerufen am 26.11.2012

Versuchen erschien dem Entwickler EAD Tokyo also sinnvoll, um die divergierenden Bedürfnisse zufrieden zu stellen. (Vgl. ebd.)

Insgesamt lässt sich also argumentieren, dass *Super Mario 3D Land* in seinem Grundton dem Spieler bzw. der Spielerin gegenüber wohlgesonnen auftritt; wird ein Fehler gemacht, so wird nach und nach Hilfe zur Verfügung gestellt.

Das Magazin Edge beschreibt das Spiel mit folgenden Worten: „[T]here’s a joyousness here that wins out, a simple delight in the basics of running, jumping, collecting coins and bouncing into the air [...]“. (Edge Staff 2011a, 2⁷⁷)

3.5.2 Mario Kart 7

Der Eleganz der Hilfsmechanik in *Super Mario 3D Land* zum Trotz ist jene sicherlich nicht für alle Spiele geeignet; im abstrakten Setting eines Platformers wie *Super Mario* funktioniert, was in einem anderen Spiel womöglich befremdlich wäre. Deplatziert wäre die Mechanik wohl etwa in einem Rennspiel – was durch deren Fehlen im etwa zeitgleich erschienenen *Mario Kart 7* (2011) wohl auch verdeutlicht wird. Die eigene Spielfigur nach mehreren verlorenen Rennen plötzlich gewinnen zu lassen, hätte wohl nicht zu fesselndem Gameplay geführt.

Jene Spielerie verfolgt eine andere Herangehensweise um den Schwierigkeitsgrad zu regulieren, was dementsprechend auch etwas anderes kommuniziert. Je weiter vorne sich eine Spielfigur im jeweiligen Rennen befindet, desto schwieriger wird es, jene Position auch beizubehalten. Joris Dormans (2011, 3) benennt dies ‚negatives Feedback‘ und erklärt selbiges wie folgt: „Negative feedback stabilizes a game by diminishing differences between players, by applying a penalty to the player who has done something that takes him closer to his goal and winning the game, or by giving advantages to the trailing players.“ Bei *Mario Kart* bedeute dies, Spielfiguren in den hinteren Rängen mit besseren Ressourcen auszustatten, sodass die Plätze rasch wechseln können – um Ungeübteren die Chance zu geben, zu gewinnen. (Vgl. ebd., 3 f.)

Dazu wird in Kauf genommen, dass grundsätzlich keine Chancengleichheit gegeben ist; unfaire Momente existieren absichtlich – wie der Journalist Carsten Görig (2012⁷⁸)

⁷⁷ <http://www.edge-online.com/review/super-mario-3d-land-review/>, abgerufen am 26.11.2012

⁷⁸ <http://www.spiegel.de/spiegel/kulturspiegel/d-83723001.html>, abgerufen am 26.11.2012

argumentiert: „Auch wenn es wie ein Rennspiel aussieht: Eigentlich geht es bei ‚Mario Kart‘ um Schadenfreude.“

Allerdings sind in *Mario Kart 7* die Ressourcen der weiter hinten Platzierten so ausbalanciert, dass die vorn Platzierten beinahe jede Gefahr durch ausreichende Vorausschau und Geschicklichkeit ausgleichen können – die Chancen(un)gleichheit befindet sich also in einem delikaten Gleichgewicht. (Vgl. Edge Staff 2011b)

Der selbstregulierende Schwierigkeitsgrad nimmt dabei wohl eine primäre Rolle ein, um dieses Ziel zu erreichen. *Super Mario 3D Land* und *Mario Kart 7* spielen im gleichen Universum und zielen beide darauf ab, für möglichst viele Spielerinnen und Spieler stets interessant zu bleiben. Deshalb enthalten sie Mechaniken, die dies ermöglichen sollen – und dennoch könnten die Resultate (in Bezug auf das, was dadurch kommuniziert wird) kaum unterschiedlicher sein.

3.5.3 XCOM: Enemy Unknown; Schlüsse

Spieljournalist Graham McAllister (2011b⁷⁹) argumentiert, dass durch einen auswählbaren Schwierigkeitsgrad versucht werde, etwas über die Spielerin bzw. den Spieler zu erfahren: „Games have no idea who we are. But they try to ask. Often when we start a new game it will ask us would we like to play at Easy, Medium or Hard difficulty levels.“ (Ebd.)

In diesem Zusammenhang offenbart sich eine von Clint Hocking (2012) verortete (momentane) Limitation, wonach die Spielenden nicht mit dem gleichen Grad an Komplexität und Finesse mit dem Spiel kommunizieren können wie dies umgekehrt der Fall sei – sondern ausschließlich in vergleichsweise eingeschränkter Form. Dass beim Schwierigkeitsgrad oftmals nur zwischen einigen wenigen Alternativen gewählt werden kann, scheint diese Einschätzung zu bestätigen.⁸⁰

McAllister (2011b) erwähnt, dass es grundsätzlich schwer abzuschätzen sei, was diese unterschiedlichen Stufen zu bedeuten haben. Oftmals impliziere etwa der ‚leichte Modus‘, dass ohne größere Schwierigkeiten zum Ende einer Narration gelangt werden könne – was

⁷⁹ <http://www.edge-online.com/features/opinion-getting-know-you/>, abgerufen am 26.11.2012

⁸⁰ Siehe dazu auch Kapitel 2.4.3

möglicherweise auch das Ziel einer bzw. eines grundsätzlich Geübten sein mag: Das Spiel, aus welchen Gründen auch immer, ohne jegliche Verzögerung durchzuspielen. (Vgl. ebd.)

Offenbar hängt die explizite Wahl des Schwierigkeitsgrades also nicht nur mit dem jeweiligen Können, sondern auch mit der jeweiligen Motivation zusammen; an dieser Stelle sei noch einmal auf Marcel Schellongs (2011) Beispiel verwiesen, wonach Marathonläufer wohl aus gänzlich verschiedenen Gründen laufen – um an einem Wettbewerb teilzunehmen oder ‚nur‘ zur Zerstreuung. Von außen sei dies nicht feststellbar – und ebenso schwer ist es wohl für Videospiele zu diagnostizieren, was den Spieler bzw. die Spielerin im Moment des Spielens antreibt.

Wohl gerade auch deshalb wird oftmals versucht, in die Wahl des Schwierigkeitsgrades lenkend einzugreifen. Bei manchen Videospiele ergäbe ein Schwierigkeitsgrad, der sich anhand der bisherigen Spielhandlungen automatisch anpasst jedoch keinen Sinn: In dem rundenbasierten Strategiespiel *XCOM: Enemy Unknown* (2012) geht es fundamental um das Abschätzen von Wahrscheinlichkeiten; jene werden in den meisten Momenten (durch Prozentangaben) transparent dargestellt. (Vgl. Brown 2012⁸¹)

Diese durch besonders gutes oder schlechtes Spielen nach und nach anzugleichen – also das Konzept des negativen bzw. positiven Feedbacks anzuwenden – würde zu merkwürdigen Effekten führen. Wenn sich zuvor ausrechenbare Risiken plötzlich ändern würden, so erschiene im schlimmsten Fall das komplette Spiel sinnlos. Deshalb erscheint eine auswählbare Einteilung des Schwierigkeitsgrades für dieses Spiel am sinnvollsten; es führt bei Spielen wie *XCOM: Enemy Unknown* kaum ein Weg daran vorbei, einen höheren oder niedrigeren Schwierigkeitsgrad auszuwählen, wenn er für den persönlichen Zweck andernfalls ungeeignet erscheint.

Ebenso widerspräche dies wohl dem Setting des Spiels, denn der Untertitel ‚Enemy Unknown‘ verdeutlicht in gewisser Hinsicht bereits den Inhalt von *XCOM*: Technologisch überlegene und anfangs völlig unbekannte Außerirdische überfallen die Erde; der Spieler bzw. die Spielerin befindet sich in einer von vornherein ungünstigen Situation, aus der bis zum Ende des Spiels nie ausgebrochen werden kann, da sich beständig noch größere Hindernisse in den Weg stellen – auf höheren Schwierigkeitsgraden völlig unbeachtet dessen, ob ressourcenmäßig überhaupt Schritt gehalten werden kann oder nicht. Diese Situation durch eine unsichtbare helfende Hand zu ändern, praktisch als *Deus ex machina*, erscheint auch aus dieser Perspektive nicht sinnvoll. ‚Die Menschheit ist auf sich alleine gestellt‘, so

⁸¹ <http://sinepost.wordpress.com/2012/10/26/probability-in-games-xcom/>, abgerufen am 26.11.2012

lautet wohl eine Kernaussage, die mittels des Settings kommuniziert werden soll. (Vgl. Rossignol 2012⁸²)

Ungeachtet dessen, wie ausgefeilt die Mechanismen zur individuellen Anpassung des Schwierigkeitsgrades jemals sein mögen, so obliegt die Verantwortung darüber, das Spiel nicht für sich selbst zu ‚ruinieren‘, letztlich auch den Spielerinnen und Spielern selbst. Diese Situation lässt argumentieren, dass die Wahl des Schwierigkeitsgrades etwas mit einer Fähigkeit zu tun hat: Marcel Schellong (2011) spricht im Zusammenhang des Nicht-Ruinierens von einer zu erlernenden ‚Spielkompetenz‘. Dabei bezieht er sich zunächst auf die Gefahr der Spielsucht: „Scheitert ein Computerspieler – in welcher konkreten Form auch immer – daran, aus der Spielsphäre eines Computerspiels auszutreten, dann liegt das an seiner mangelnden Fähigkeit, mit Spielen grundsätzlich umzugehen.“ (Ebd.) Die Aneignung dieser Spielkompetenz beginne bereits beim analogen Spielen, sodass ein ‚vernünftiger Umgang‘ [analog zu anderen, potentiell süchtig machenden Tätigkeiten] stattfinden könne. Videospiele besitzen indessen „aufgrund ihrer spezifischen Medialität einen ganz besonders hohen Anspruch an die Spielkompetenz des (Computer)Spielers“. (Ebd.)

Was diese ‚spezifische Medialität‘ nun genau sei, darauf geht Schellong zwar kaum ein (vielmehr will er den Begriff als Denkanstoß verstanden wissen); der Umgang mit einem selbst auswählbaren Schwierigkeitsgrad könnte eines dieser Spezifika sein, welche erlernt werden wollen – da es wohl weder bei analogen Spielen noch bei anderen Medien in dieser Form existiert. Es könnte sogar argumentiert werden, dass die Rezeptionsseite dadurch eine Aufwertung erfährt, in dem Sinn, dass ein Teil der ‚Verantwortung‘ darüber, wie sinnvoll die Spielhandlung empfunden wird, auf die Spielerinnen und Spieler übergeht. Und dies könnte wiederum – je nachdem was genau vermittelt werden soll – sogar selbst einen Teil der Botschaft darstellen.

3.6 Über Ernsthaftigkeit und Inhalt: Conclusio

Das Verhältnis von Spaß und Ernst ist als komplex zu bezeichnen und wird beständig neu verhandelt. Gerade auch deswegen erscheint der Begriff ‚Serious Game‘ wenig sinnvoll; denn dieser impliziert – ob bewusst oder nicht – eine Minderbewertung des (kommuni-

⁸² <http://www.rockpapershotgun.com/2012/10/23/games-are-best-when-things-go-wrong/>, abgerufen am 26.11.2012

kativen) Potentials ‚handelsüblicher‘ Videospiele. Da Serious Games wohl auch die Steigerung der Akzeptanz des Mediums Computerspiel als solches zum Ziel haben, ist diese Trennung nicht zweckdienlich. Trotz der unglücklichen Bezeichnung stellen ‚Serious Games‘ ein Genre dar, welches durchaus eine Daseinsberechtigung besitzt. Das Spiel *Ludwig* fällt (jedenfalls laut Angaben des Herstellers) unter diese Kategorie und stellt aufgrund seines stimmigen Gesamtkonzeptes ein erfolgreiches Beispiel dar, welches auch außerhalb der Domäne der Lernspiele Fuß gefasst hat. Doch auch dies verdeutlicht einmal mehr, dass gut durchdachte Konzepte für viele Menschen und aus verschiedenen Gründen ansprechend sein können.

Ein mit Interaktivität einhergehendes spezifisches Merkmal von Videospiele ist indes- sen der Schwierigkeitsgrad. Die Konvention des Schwierigkeitsgrades stellt möglicherwei- se einen Faktor dar, welcher verhindert, dass sich noch mehr Menschen mit Videospiele und den durch diese kommunizierten Aussagen zu beschäftigen. Doch so nobel das Ziel ist, Videospiele für möglichst viele Menschen verfügbar zu machen, so ist es gleichzeitig zu begrüßen, dass auch solche Spiele existieren, die einen kompromisslos hohen Schwie- rigkeitsgrad als rhetorisches Mittel einsetzen. Gleichmaßen ist es aber auch zu befür- worten, dass Videospiele existieren, die leicht zugänglich sind. Insofern kann Ian Bogost (2007b, 1 ff.) zugestimmt werden, der argumentiert, dass auch ‚triviale‘ Spiele einen wert- vollen Beitrag zur Reifung des gesamten Mediums beitragen können, indem sie dessen Alltäglichkeit steigern – und damit dessen Akzeptanz als Ganzes. Durch die dadurch einhergehende Vergrößerung des Publikums wird wiederum potentiell mehr Raum für experimentelle Ansätze geschaffen.

4. CONCLUSIO

Somit schließt sich der Kreis und es kann zur Beantwortung der **Forschungsfrage** fortgeschritten werden, welche an dieser Stelle noch einmal erwähnt sei:

„Welche inhärenten Potentiale und Limitationen birgt das Medium Computerspiel im besonderen Hinblick auf dessen Möglichkeit, Inhalte zu transportieren?“

4.1 Lokalisierte Potentiale

Es ließen sich im Verlauf dieser Arbeit spezifische Potentiale im Zusammenhang der Inhaltsvermittlung lokalisieren; die dabei wesentlichen Aspekte sollen deshalb noch einmal dargelegt werden – einmal mehr auch anhand von Beispielen aus der Praxis.

Interaktivität ist eine der wesentlichen Eigenschaften von Computerspielen, die sie von linearen Medien unterscheidet. Damit verbunden ist wiederum emergentes Gameplay, welches im Kontext der Videospiele eine hohe Entscheidungsfreiheit verspricht; werden simple Elementen kombiniert, so erwachsen daraus komplexere, potentiell eigenständige, oder sogar vom Entwickler nicht vorausgesehene Lösungsansätze (siehe dazu Kapitel 2.3). Emergenz kann dazu genutzt werden, sich in Figuren bzw. deren Rollen hineinzuversetzen, die gravierende Entscheidungen zu treffen haben. In der *Total War*-Serie wird es etwa ermöglicht, historische Schlachten im wahrsten Sinne nachzuspielen – wobei der Verlauf des jeweils abgebildeten Krieges sich durch die Spielhandlungen (gegenüber dem realen geschichtlichen Ablauf) zu verändern vermag. Insofern wird durch derartige Spiele eine Art der ‚**Bemächtigung**‘ kommuniziert.

Nebenher wird etwas über das zugrunde liegende Setting vermittelt: Bei *Total War: Rome II* (o. J. [voraussichtlich 2013]) soll es beispielsweise möglich sein, brennende Schweine in die gegnerischen Reihen zu schicken – eine Praktik, die von der antiken römischen

Armee wohl tatsächlich angewandt wurde; durch dessen Simulation werden gleichsam die Implikationen des Einsatzes dieser Taktik sichtbar gemacht. (Vgl. Purchase 2012)

Auch rein fiktionale Rollen und Settings können durch Videospiele nähergebracht werden. In *Star Wars: TIE Fighter* (1994) kann die Rolle eines Kampfpiloten des im Star Wars-Universum angesiedelten, ‚Galaktischen Imperiums‘ angenommen werden. Deren Raumschiffe sind zahlreich, doch kaum gepanzert und entsprechend rasch zerstört – die Spielerin bzw. der Spieler ist somit kaum mehr als eine kleine Schraube der Kriegsmaschinerie. In dieser Hinsicht stellt das Spiel einen gegensätzlichen Ansatz zur *Total War*-Serie dar – die Perspektive ist nicht die eines mächtigen Herrschenden, sondern die einer anonymen Figur innerhalb eines unterdrückerischen Regimes. Interaktivität kann also auch dazu genutzt werden, die **Begrenztheit der Handlungsmöglichkeiten** einer Figur darzustellen. Die innere Logik des Imperiums wird durch das Spiel offenbart; alleine schon deshalb wie wenig Leben zu zählen scheint (wie die fehlende Panzerung der Raumjäger verdeutlicht); und in kongruenter Weise auch beispielsweise durch folgende Momente:

„The pernickety and impatient training simulator tutor says things like: ‚Delta One, do exactly as you’re told, no more, no less‘, and the tone during missions is decidedly militaristic, with commanders commending you with, ‚Excellent hunting, Alpha 1‘. [...] You carry out your orders, each of which is clear and free from ambiguity. Even when a member of the Secret Order Of The Emperor, a covert Imperial sect that’s investigating attempts to oust the Empire’s ruling elite, shows up and starts giving you secondary mission objectives that work alongside and sometimes somewhat contrarily to your main ones, you just keep ticking off that order list all the same.“ (Edge Staff 2009b, 1⁸³)

Das durch *TIE Fighter* kommunizierte Narrativ fügt sich nahtlos in das durch die *Star Wars* Filme dargelegte Universum ein. (Vgl. ebd., 1 f.) Vertreterinnen und Vertreter des Prozeduralismus argumentieren, dass die Funktionsweise von Systemen deshalb besonders gut durch Computerspiele vermittelt werden kann, da diese selbst Systeme darstellen – und dementsprechend in einer gewissen Weise verwandt seien. Aus dieser Perspektive lässt sich

⁸³ <http://www.edge-online.com/features/time-extend-star-wars-tie-fighter/>, abgerufen am 26.11.2012

auch argumentieren, dass sich Videospiele besonders gut eignen, die eben beschriebenen Handlungselemente von *TIE Fighter* zu kommunizieren.

Ein besonderes Potential stellt die **Vermittlung von Regelwerken** eines fiktiven Spiels durch Computerspiele dar: Ian Bogost (2007a, 177 ff.) erwähnt diesbezüglich *Harry Potter: Quidditch World Cup* (2003), eine Simulation des nicht real existierenden Sports Quidditch aus dem Harry Potter-Universum. Quidditch erfordert den Einsatz von fliegenden Besen und wurde zuerst in den zugrunde liegenden Büchern und Filmen dargestellt. Das Ziel ist es, einen Ball in eines von mehreren ringförmigen Toren der gegnerischen Mannschaft zu befördern. Parallel zu den kollaborativ orientierten Positionen existiert die Rolle des ‚Suchers‘, der einen speziellen Ball, den erratisch von selbst fliegenden ‚goldenen Schnatz‘, zu erhaschen sucht. Gelingt es dem Sucher oder der Sucherin, den Schnatz zu fangen, so gewinne die eigene Mannschaft sofort, ungeachtet des vorherigen Punktestands.⁸⁴ Für die Buch- bzw. Filmvorlage ergibt diese Regel laut Bogost Sinn, da sie plötzliche Wendungen zulasse – sodass etwa die Hauptfigur, allen Widrigkeiten zum Trotz, den Sieg für das eigene Team ermöglichen könne. Bei einem real existierenden Sport würde dies wohl als unfair empfunden werden. Bogost argumentiert, dass Quidditch durch die Videospiele-Umsetzung als ein Spiel mit einem gebrochenen Regelwerk entlarvt werde; er mutmaßt, dass die Entwickler von *Quidditch World Cup* deshalb die Regeln des Sportes angepasst haben – denn es kann innerhalb des Videospiele nicht ständig nach dem Schnatz gejagt werden. Stattdessen wird gutes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaft als Ressource betrachtet: Ein Balken füllt sich (bei Toren, erfolgreichen Passes etc.) nach und nach auf – und erst dann besteht die Möglichkeit, den Schnatz einzufangen, um das Spiel plötzlich zu gewinnen. „*Quidditch World Cup* exposes the rhetoric of individualism inherent to the sport, offering a perspective on the fictional world of Harry Potter that is unavailable in the books or the films.“ (Ebd., 179)

Wenn durch Videospiele Geschichten erzählt werden sollen, so lassen sich unterschiedliche Ansätze verorten, die unterschiedliche inhaltliche Aussagen transportieren. In *The Stanley Parable* (2011) schlüpft die Spielerin bzw. der Spieler in die Rolle einer Figur na-

⁸⁴ Diese Beschreibung Bogosts ist allerdings nicht gänzlich korrekt, da der Mannschaft, dessen Fängerin bzw. Fänger es gelingt, den Schnatz zu erhaschen, lediglich 150 Punkte zugesprochen werden (anstelle des Sieges) – woraufhin das Spiel automatisch beendet wird. Es sind deshalb Situationen denkbar, bei welchen die *gegnerische* Mannschaft aufgrund des Einsammelns des Schnatzes gewinnt – was jedoch sehr unwahrscheinlich ist.

mens Stanley, welcher an einem anonymen Ort angewiesen ist, Knöpfe zu drücken, wobei die Reihenfolge auf einem Monitor aufgelistet sind. Der Sinn dieser ‚Arbeit‘ erschließt sich Stanley, dem Erzähler zufolge, nicht. Stanley kann ab dem Punkt gesteuert werden, wo keine Befehle mehr erteilt werden. An fixen Punkten können unterschiedliche Pfade gewählt werden, die zumeist dem widersprechen, was der Erzähler mitteilt; bevor etwa die linke Tür gewählt werden kann, wurde dies bereits verkündet. Die einzige spielmechanische ‚Herausforderung‘ besteht indessen darin, alle möglichen Enden zu finden – insofern ist diskutabel ob es sich überhaupt um ein Spiel handelt oder nicht ‚bloß‘ um ein narratives Experiment. Allerdings baut *The Stanley Parable* als Modifikation von *Half-Life 2* (2004) auf Computerspiel-Technologie auf und geriert sich auch als solches; an einem der möglichen Erzählzweige wird sogar eine leicht veränderte Anfangssequenz von *Half-Life 2* spielbar – unterlegt mit dem beißenden Kommentar des Erzählers, der Stanley (und somit dem Spieler oder der Spielerin) vorwirft, nicht den intendierten Pfad gewählt zu haben. *The Stanley Parable* lässt sich als Parodie lesen; es versucht laut Spielejournalist Ben Kuchera (2011⁸⁵) die Struktur vieler Spiele bloßzustellen: „*The Stanley Parable* is every single-player game you’ve ever played.“

Es kann argumentiert werden, dass das Spiel zum Ziel hat, einen **distanzierten Blick** auf das Medium und dessen Konventionen einzufordern; ähnlich wie in Brechts epischem Theater sorgt der Erzähler für eine Kontextualisierung, ein ständiger Bruch der Immersion ist gewünscht (siehe dazu auch Kapitel 2.5.3).

Heavy Rain (2010) beinhaltet eine Struktur, die der von *The Stanley Parable* ähnlich ist, da an fixen Stellen Entscheidungen getroffen werden müssen, die zu verschiedenen Pfaden der Erzählung führen. Trotz dieser eher starren Struktur und der fragwürdigen Qualität der erzählten Handlung an sich (siehe dazu auch Kapitel 2.4.1) offenbart *Heavy Rain* spezifische narrative Potentiale von Computerspielen. Anstatt scheinbares ‚Füllmaterial‘ herauszuschneiden, wird dieses bei *Heavy Rain* oftmals absichtlich in aller Länge dargestellt; denn erst durch Interaktivität enthalten solche Szenen ihre Aussagekraft, wie etwa die Beschreibung der folgenden Sequenz verdeutlicht:

„In one sequence, the player makes dinner for Shaun. Ethan sits as Shaun eats, his pallid face staring at nothing. Time seems to pass, but the player must end the task by pressing up on the controller to raise Ethan from his chair. The silent

⁸⁵ <http://arstechnica.com/gaming/2011/08/a-tragedy-not-a-challenge-the-stanley-parable/>

time between sitting and standing offers one of the only emotionally powerful moments in the entire game. Ethan says nothing. What is he thinking about? Is he mulling over what he might have done differently two years earlier? Is he fantasizing about his estranged wife? Is he lamenting the detachment he had exhibited moments ago toward Shaun? Is he plotting his return to professional success? The game gives us no answers, but it invites the player to consider all these and many more by refusing to edit the scene down into a few moments of silence save the pregnant sounds of plate scraping and chair dragging.“ (Bogost 2010, 2)

Insofern lässt sich dieses erzählerische Potential als das ausgedehnte **Ergründen von Momenten** beschreiben, bei welchem die persönliche Interaktion sinngebend wirkt. Ein Schluss, der sich ebenfalls anbietet ist, dass manche Videospiele in einer eigenen, variablen Geschwindigkeit konsumiert werden können – wobei dieses selbstgewählte Tempo Effekte auf die individuelle Interpretation des Inhalts auszuüben vermag.

4.2 Limitationen und Diskussion

Im Verlauf der Arbeit haben sich auch Hindernisse in Bezug auf die Inhaltsvermittlung ergeben. Nachfolgend werden die wesentlichen Limitationen noch einmal erläutert und mögliche Auswege diskutiert. Das von Clint Hocking (2012) verortete „**fat pipe-thin pipe (FPTP) problem**“ bringt eine dieser Beschränkungen auf den Punkt, indem er folgendermaßen argumentiert (siehe dazu auch Punkt 2.4.3). Die Spielerinnen und Spieler können nicht mit der gleichen Komplexität und Differenziertheit mit dem Spiel kommunizieren wie umgekehrt; der Grund dafür sei, dass die momentan verfügbaren Eingabegeräte dies durch eine beschränkte Anzahl an möglichen Outputs verunmögliche. Hocking selbst sieht zwei Möglichkeiten dieses Problem zu lösen: Entweder Eingabegeräte zu entwickeln, die eine größere performative Bandbreite zulassen, oder das Gamedesign selbst anzupassen, sodass diese Limitation umgangen werde. Ein Spiel, bei welchem es das Ziel sei, einen Heiratsantrag erfolgreich abzuschließen, könnte mit den momentan verfügbaren Gamepads etwa folgende Spielmechaniken umfassen:

„A standard dual-analogue controller is capable of enabling half a dozen degrees of full analogue input (so analogue input into at least a six-dimensional space).

That theoretically enables us to design a game where we control our body language, pupil dilation and blush response while constructing dialogue and modulating the tone and metre of our character's voice.“ (Ebd.)

Dies klingt zunächst ungewöhnlich und würde in der Praxis möglicherweise auch nicht funktionieren; Hocking scheint grundsätzlich einen Aspekt zu übersehen: Ebenso wie etwa zum erfolgreichen Spielen von Rollenspielen üblicherweise kein Wissen über tatsächliche Schwertkämpfe vonnöten ist, so wäre die Steuerung seines hypothetischen ‚Hochzeitsantrags-Simulators‘ durch (perfektes) Schauspiel wohl eine frustrierende Erfahrung. Das Element des ‚Tuns-als-ob‘ ist eine wesentliche Eigenschaft von Spielen (die mit Huizingas bzw. Pfallers Begriff des heiligen Ernstes verbunden ist). Selbst wenn *Ayiti: The Cost of Life* die diffizilen Lebensverhältnisse in Haiti thematisiert, und zu diesem Zweck einen hohen Schwierigkeitsgrad als rhetorisches Mittel einsetzt, so ist das Spielen immer noch um ein Vielfaches einfacher, als tatsächlich dort zu (über)leben. Paradoxerweise ist das Spiel in seiner Gesamtheit womöglich sogar zu leicht. Doch die Situation möglichst ‚realistisch‘ zu simulieren würde wohl zu einem ausschließlich frustrierenden Ergebnis führen; und aus der resultierenden Nicht-Spielbarkeit würde niemand einen Nutzen ziehen. Das Spiel stellt in seiner Gesamtheit also vielmehr eine Metapher dar – und Dinge exakt zu simulieren ist nicht immer wünschenswert.

Allerdings geht es Hocking nicht um das konkrete Beispiel, sondern er will seine Ausführungen als Appell verstanden wissen – die Etablierung neuer Inputmöglichkeiten soll demnach nicht die einzige Möglichkeit sein, neue Spielmechaniken zu kreieren. (Vgl. ebd.)

In Hinblick auf beispielsweise *The Stanley Parable* kann geschlossen werden, dass aus der Not eine Tugend erwachsen kann – denn die Einschränkung kann als rhetorisches Ausdrucksmittel verwendet werden, in diesem Fall um die Limitation selbst zu kritisieren. Die Fokussierung auf einige wenige Elemente – und somit potentiell auch auf einige zu treffende Kernaussagen – kann auch als erstrebenswert erachtet werden. Um neue Ausdrucksformen zu finden, kann es allerdings auch erstrebenswert sein, experimentelle Gameplay-Ansätze zu verfolgen – wobei möglicherweise die Ausweitung der ‚eingeeengten‘ Pipeline (aus Hockings Beispiel) als Sekundäreffekt eintreten könnte.

Serious Games verfolgen per definitionem ein alternatives Ziel gegenüber ‚handelsüblichen‘ Spielen; dieses Feld könnte deshalb eine Quelle von Ideen für neue Gameplay-Ansätze darstellen, die die Bandbreite der verfügbaren Ausdrucksformen erweitert. Ein Problem könnte dabei allerdings sein, dass schon alleine durch den Namen eine Abgren-

zung gegenüber der Sphäre der kommerziellen Spiele zu erfolgen scheint. *Ludwig*, welches versucht in beiden Bereichen erfolgreich zu sein, könnte einer der ersten Vorboten dafür sein, dass diese Separation aufgehoben wird – was wohl zu beidseitigem Nutzen wäre. Auch zu diesem Zweck erscheinen die Bezeichnungen ‚games with an agenda‘ bzw. Persuasive Games zweckdienlicher (siehe dazu Kapitel 3.4.1).

Of Light & Shadow könnte beispielsweise nach den Definitionen von Abt oder Zyda nicht als Serious Game bezeichnet werden, möglicherweise aber als Persuasive Game, denn das Spiel beinhaltet eine prozedurale Rhetorik im Sinne Bogosts: Die beiden im Spiel vorkommenden Figuren, Mr. Light und Dr. Shadow, sind am Anfang des Spiels abschnittsweise zu steuern. Sie sind sich anfangs feindlich gesinnt, doch sie geraten beide in eine Sackgasse, weswegen die Kontrahenten darauf angewiesen sind, zusammenzuarbeiten. Ab diesem Moment ist es möglich, zwischen den beiden ‚umzuschalten‘, um ihre komplementären Fähigkeiten einsetzen zu können. Das Spielprinzip selbst ergibt also erst mit beiden Figuren Sinn. Daraus ergibt sich folgende Botschaft: Es ist lohnenswert, zusammenzuarbeiten. Obwohl Light und Shadow im jeweils umgekehrten Medium (Schatten bzw. Licht) nicht überleben können, werden sie am Ende des Spiels durch ihre Zusammenarbeit Freunde. All dies findet wenig vordergründig statt; die erwähnte Rhetorik wird hauptsächlich durch das Spielen selbst vermittelt: *Of Light & Shadow* wird schlichtweg interessanter, sobald beide Figuren zusammenarbeiten und gesteuert werden können – insofern gleicht sich das Ziel der Spielcharaktere dem Erlebnis der Spielerin bzw. des Spielers an.

Das zugrundeliegende Konzept der Persuasive Games wird von Miguel Sicart (2011) kritisiert; er lokalisiert eine Strömung innerhalb des Forschungsbereichs, die er ‚Prozeduralismus‘ nennt. Damit gehe seiner Ansicht nach eine Limitation einher: Er argumentiert, dass die Fokussierung auf Strukturen einengend wirke – da durch die Popularität von Bogosts Ansatz, auch im Bereich der Praxis, eine spezifische Form von Computerspielen zu dominanter Popularität gelangt sei. Single-Player Spiele mit einfach aufzuschlüsselnden Strukturen und eindeutigen Intentionen seien an der Tagesordnung:

„It is not casual that most of the games referred by these practicing proceduralists are single player, puzzle games [...]. Those are perfectly closed systems of tame problems that are easy to analyze in terms of behaviors and practices. Play is more

predictable (only slightly more, though) in a single player puzzle games than in games where multiple players bring multiple intents to a play community“. (Ebd.)

Dies ist womöglich tatsächlich ein blinder Fleck und eine Limitation der Herangehensweise von Vertreterinnen und Vertretern des Prozeduralismus – Bogosts Spiele, wie etwa *The Howard Dean for Iowa Game* lassen sich so beschreiben; äquivalent sind ebenso Frascas *September 12th: A Toy World* oder die in Treanor et al. (2010 ff.) beschriebenen hypothetischen Varianten von *Kaboom!* (siehe dazu auch Kapitel 2.5.2).

Der Vorwurf, dass Einzelspieler-Spiele in irgendeiner Form Mehrspieler-Spiele verdrängen, scheint allerdings nicht belegbar zu sein. Umgekehrt sind Single-Player Spiele für Raph Koster (2006⁸⁶) gar eine Art ‚historische Verirrung‘: „The single-player game is a strange mutant monster which has only existed for 21 years and is about to go away because it is unnatural and abnormal.“ Es scheint, dass normative Vorstellungen darüber, wie Computerspiele auszusehen haben eine vergleichsweise hohe Wirkungsmacht besitzen. Dass etwa der zu relativer Prominenz gelangte Spieleentwickler Adrian Chmielarz (2012⁸⁷) fordert, dass der mit Gameplay verbundene Aspekt der Herausforderung abgeschafft werden müsse, damit das Medium vorangetrieben werden könne, verdeutlicht dies. In ähnlicher Weise hat sich Spieleentwickler Daniel Cook über Computerspiele mit einer starken narrativen Komponente geäußert – diese seien eine historische Anomalie, die möglichst bald der Vergangenheit angehören sollen. (Vgl. Bogost 2011⁸⁸)

Jegliche eindimensionale Sicht der Dinge ist abzulehnen; Sicarts Artikel ist auch als Aufruf zu verstehen, dass bei der Entwicklung von Computerspielen wichtige Komponenten

⁸⁶ <http://www.raphkoster.com/2006/02/10/are-single-player-games-doomed/>, abgerufen am 26.11.2012

⁸⁷ <http://www.theastronauts.com/2012/11/why-we-need-to-kill-gameplay-to-make-better-games/>, abgerufen am 26.11.2012

⁸⁸ http://www.gamasutra.com/view/feature/134814/persuasive_games_from_aberrance_.php, abgerufen am 26.11.2012

nicht vergessen werden – aus seiner Perspektive die Spielerinnen und Spieler, die eine eigene Expertise einbringen können und insofern keinerlei Geringschätzung verdienen. Doch auch der von ihm kritisierte Ian Bogost fordert ein, dass Platz für viele verschiedene Arten von Videospielen sein müsse; zu seinem Appell ist nichts mehr hinzuzufügen und bildet somit den Abschluss dieser Arbeit:

„To object to such a work on the grounds that it is not another kind of game, or because it wasn't designed in a different way – these are judgments of taste rather than value. And as the aphorism goes, there's no accounting for taste. But to mistake a work or a creator with a unique aesthetic for an anomaly, a perversion that can be excised from history as aberrant – that's as boring a response as it is blinkered. Enough pronouncements and posturings about game design as problem-solving, of finding the most effective solution, or the most powerful trump card, and wielding it in the air like an autistic Achilles. Let's make games. Let's make good ones. Let's try to figure out what that means for each of us. Let's help our colleagues and our players and our critics understand it. As the early twentieth century art critic Clive Bell put it, to those who have and hold a sense of the significance of form, what does it matter whether the forms that move them were created in Paris the day before yesterday or in Babylon fifty centuries ago? The forms of art are inexhaustible.“ (Ebd.)

LITERATURLISTE

Aarseth, Espen J. (1997): **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Barthes, Roland (1967): **The Death of the Author**. In: <http://tinyurl.com/barthesautor>, abgerufen am 26.11.2012

Baumgärtel, Tilman (2005): **Narratologen und die Ludologen**. In: <http://www.heise.de/tp/artikel/20/20637/1.html>, abgerufen am 26.11.2012

Bissell, Tom (2011): **Why Video Games Matter**. New York: Vintage Books.

Blaesi, Simeon (2009): **Theater in einer virtuellen Welt: Die Funktion des Theaters in der virtuellen Welt von Second Life**. München: Grin Verlag.

Blanford, Roxanne (2009): **Paul Watzlawick's First Axiom of Communication: One Cannot Not Communicate**. In: <http://suite101.com/article/paul-watzlawicks-first-axiom-of-communication-a162158>, abgerufen am 26.11.2012

Blow, Jonathan (2010): **Games as Instruments for Observing Our Universe**. In: http://www.speckdrumm.org/Blockbuster/Quellen/Blow_Jonathan_-_Games_as_Instruments_for_Observing_Our_Universe.ppt, abgerufen am 26.11.2012

Bogost, Ian (2006): **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**. Cambridge: The MIT Press.

Bogost, Ian (2007a): **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: The MIT Press.

Bogost, Ian (2007b): **Persuasive Games: Why We Need More Boring Games**. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/1417/persuasive_games_why_we_need_more_.php, abgerufen am 26.11.2012

Bogost, Ian (2010): **Persuasive Games: The Picnic Spoils The Rain**. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/4412/persuasive_games_the_picnic_.php, abgerufen am 26.11.2012

Bogost, Ian (2011): **Persuasive Games: From Aberrance to Aesthetics**. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/134814/persuasive_games_from_aberrance_.php, abgerufen am 26.11.2012

Böhm, Markus (2012): **Programmieren bis zum Umfallen**. In: <http://tinyurl.com/indimov>, abgerufen am 26.11.2012

Bolter, Jay David (1991): **Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Brown, Neil (2012): **Probability in Games: XCOM**. In: <http://sinepost.wordpress.com/2012/10/26/probability-in-games-xcom/>, abgerufen am 26.11.2012

Caillois, Roger (2006): **The Definition of Play, The Classification of Games**. Cambridge: The MIT Press.

Chmielarz, Adrian (2012): **Why we need to kill gameplay to make better games**. In: <http://www.theastronauts.com/2012/11/why-we-need-to-kill-gameplay-to-make-better-games/>, abgerufen am 26.11.2012

Crawford, Chris (2007): Deikto: **A Language for Interactive Storytelling**. In: Harrigan, Pat/Wardrip-Fruin, Noah (Hg.): **Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media**. 169-175. Cambridge: The MIT Press.

Derian, James Der (2007): **War/Games After 9/11**. In: von Borries, Friedrich/Walz, Steffen P./Böttger, Matthias (Hg.): Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. 416-419. Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser Verlag AG.

Djaouti, Damien/Alvarez, Julian/Jessel, Jean-Pierre/Rampnoux, Olivier (2011): **Origins of Serious Games**. In: Ma, Minhua/Oikonomou, Andreas/Jain, Lakhmi C. (Hg.): Serious Games and Edutainment Applications. 25-40. London/Dordrecht/Heidelberg/New York: Springer.

Dormans, Joris (2011): **Integrating Emergence and Progression**. In: <http://www.jorisdormans.nl/pdf/IntegratingEmergenceAndProgression.pdf>, abgerufen am 26.11.2012

Duden.de (2012): **didaktisch**. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/didaktisch>, abgerufen am 26.11.2012

Edge Staff (2005): **Resident Evil 4 Review**. In: <http://www.edge-online.com/review/resident-evil-4-review/>, abgerufen am 26.11.2012

Edge Staff (2009a): **Time Extend: Zelda – Majora’s Mask**. In: <http://tinyurl.com/mm-master>, abgerufen am 26.11.2012

Edge Staff (2009b): **Time Extend: Star Wars – Tie Fighter**. In: <http://www.edge-online.com/features/time-extend-star-wars-tie-fighter/>, abgerufen am 26.11.2012

Edge Staff (2011a): **Super Mario 3D Land review**. In: <http://www.edge-online.com/review/super-mario-3d-land-review/>, abgerufen am 26.11.2012

Edge Staff (2011b): **Mario Kart 7 review**. In: <http://www.edge-online.com/review/mario-kart-7-review/>, abgerufen am 26.11.2012

Edge Staff (2012): **On board Modern Warfare's AC-130 gunship: Why Call Of Duty's greatest power fantasy leads to its most disturbing scenes.** In: <http://www.edge-online.com/features/on-board-modern-warfares-ac-130/>, abgerufen am 26.11.2012

Flanagan, Mary (2009): **Critical Play: Radical Game Design.** Cambridge: The MIT Press.

Frasca, Gonzalo (2007): **Play The Message: Play, Game and Videogame Rhetoric.** Dissertation, Kopenhagen.

Görig, Casten (2012): **Neue Software.** In: <http://www.spiegel.de/spiegel/kulturspiegel/d-83723001.html>, abgerufen am 26.11.2012

Günzel, Stephan (2007): **The Irreducible Self, Image Studies of First Person Perspective Computer Games.** Paper, Jena.

Hocking, Clint (2010): **Didacticism in Game Design.** In: http://www.clicknothing.com/click_nothing/2010/02/didacticism-in-game-design.html, abgerufen am 26.11.2012

Hocking, Clint (2012): **The limits of videogame interaction.** In: <http://www.edge-online.com/features/the-limits-of-videogame-interaction/>, abgerufen am 26.11.2012

Howard, Jonathan (2009): **The Day Lord British Died.** In: <http://tinyurl.com/lbr-died>, abgerufen am 26.11.2012

Huizinga, Johan (1949/1980): **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.** London: Routledge.

Inskeep, Steve (2010): **'America's Army' Blurs Virtual War, 'Militainment'.** In: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=124216122>, abgerufen am 26.11.2012

Jenkins, Henry (2004): **Game Design as Narrative Architecture**. In: http://lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf, abgerufen am 26.11.2012

Juul, Jesper (2002): **The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression**. In: <http://www.digra.org/dl/db/05164.10096.pdf>, abgerufen am 26.11.2012

Juul, Jesper (2005): **half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press.

Juul, Jesper (2008): **Five years of The Ludologist**. In: <http://www.jesperjuul.net/ludologist/five-years-of-the-ludologist>, abgerufen am 26.11.2012

King, Brad (2002): **Make Love, Not War Games**. In: <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2002/06/52894?currentPage=all>, abgerufen am 26.11.2012

Kneser, Jakob (2007): **Massenpanik in Mekka: Verkehrsforscher analysieren Pilgerstrom**. In: <http://tinyurl.com/mm-schwarm>, abgerufen am 26.11.2012

Koster, Raph (2005): **A Theory of Fun for Game Design**. Scottsdale: Paraglyph Press.

Koster, Raph (2006): **Are single-player games doomed?** In: <http://www.raphkoster.com/2006/02/10/are-single-player-games-doomed/>, abgerufen am 26.11.2012

Koster, Raph (2007): **Slate surveys serious games**. In: <http://www.raphkoster.com/2007/06/27/slate-surveys-serious-games/>, abgerufen am 26.11.2012

Kranzer, Jochen (2012): **Steam Greenlight: Ludwig**. In: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=94184206>, abgerufen am 26.11.2012

Kuchera, Ben (2011): **A tragedy, not a challenge: understanding The Stanley Parable**. In: <http://arstechnica.com/gaming/2011/08/a-tragedy-not-a-challenge-the-stanley-parable/>, abgerufen am 26.11.2012

Lebowitz, Josiah/ Klug, Chris (2011): **Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories**. Oxford: Focal Press.

MacMillen, Edmund (2010): **Why am I so... hard?** In: <http://tinyurl.com/smbhard>, abgerufen am 26.11.2012

McAllister, Graham (2011a): **Why don't we finish games?** In: <http://www.edge-online.com/opinion/why-dont-we-finish-games>, abgerufen am 26.11.2012

McAllister, Graham (2011b): **Opinion: Getting to know you**. In: <http://www.edge-online.com/features/opinion-getting-know-you/>, abgerufen am 26.11.2012

McCloud, Scott (1994): **Understanding Comics: The Invisible Art**. New York: Kitchen Sink Press.

Mechner, Jordan (2007): **The Sands of Time: Crafting a Video Game Story**. In: Harrigan, Pat/Wardrip-Fruin, Noah (Hg.): *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. 169-175. Cambridge: The MIT Press.

Murray, Janet (1997): **Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace**. New York: The Free Press.

Nelson, Mark J. (2012): **Sicart's ,Against Proceduralism'**. In: http://www.kmjn.org/notes/sicart_against_proceduralism.html, abgerufen am 26.11.2012

Newman, James (2004): **Videogames**. London: Routledge.

Nitsche, Michael (2008): **Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game World**. Cambridge: The MIT Press.

Nutt, Christian (2012): **The Structure of Fun: Learning from Super Mario 3D Land's Director**. In: http://www.gamasutra.com/view/feature/168460/the_structure_of_fun_learning_.php, 26.11.2012

Österberg, Anders (2008): **The Rise and Fall of the Gamebook**. In: http://outspaced.fightingfantasy.org/Hosted/Anders_-_The_Rise_and_Fall_of_the_Gamebook.pdf, abgerufen am 26.11.2012

Pearce, Celia (2002): **Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go: A Conversation with Will Wright by Ceila Pearce**. In: <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>, abgerufen am 26.11.2012

Pfaller, Robert (2002): **Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt: Eine Spekulation über Verwicklungen im Verhältnis von work und culture**. In: <http://kig.mur.at/pfaller.htm>, abgerufen am 26.11.2012

Pias, Claus (2004): **Computer Spiel Welten**. Dissertation, Weimar.

Poe, Edgar Allan (1850/2009): **The Poetic Principle**. In: <http://www.eapoe.org/works/essays/poetprnb.htm>, abgerufen am 26.11.2012

Poole, Steven (2009): **Stretchy, stretchy**. In: <http://stevenpoole.net/trigger-happy/stretchy-stretchy/>, abgerufen am 26.11.2012

Pratt, Charles J. (2012): **Players Not Included**. In: <http://gamedesignadvance.com/?p=2409>, abgerufen am 26.11.2012

Purchase, Robert (2012): **Total War: Rome 2 will deliver a "darker vision of war"**. In: <http://www.eurogamer.net/articles/2012-07-06-total-war-rome-2-will-deliver-a-darker-vision-of-war>, abgerufen am 26.11.2012

Rauterberg, Hanno (2007): **Und das ist Kunst?! Eine Qualitätsprüfung**. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Rossignol, Jim (2012): **Games Are Best When Things Go Wrong**. In: <http://www.rockpapershotgun.com/2012/10/23/games-are-best-when-things-go-wrong/>, abgerufen am 26.11.2012

Rouse, Richard (2001): **Game Design Theory and Practice**. Plano: Wordware Publishing Inc.

Ryan, Marie-Laure (2001): **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004): **Rules of Play - Game Design Fundamentals**. Cambridge: The MIT Press.

Schell, Jesse (2008): **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Burlington: Elsevier/Morgan Kaufmann

Schellong, Marcel (2011): **Spielkompetenz**. In: <http://www.paidia.de/?p=1088>, abgerufen am 26.11.2012

Scott, Rigby/Ryan, Richard (2011): **Glued to Games: How Video Games Draw Us In And Hold Us Spellbound**. Santa Barbara: Praeger.

Smith, Harvey (2001): **The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms**. In: http://www.igda.org/articles/hsmith_future, abgerufen am 26.11.2012

Sicart, Miguel (2011): **Against Procedurality**. In: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap, abgerufen am 26.11.2012

Snow, Blake (2011): **Why most people don't finish video games**. In: <http://tinyurl.com/finishgames>, abgerufen am 26.11.2012

Sottek, T. C. (2011): **Modern Warfare 3 sales edge out Avatar by reaching \$1 billion in record time.** In: <http://tinyurl.com/mwsales>, abgerufen am 26.11.2012

Sweetser, Penny (2008): **Emergence in Games.** Boston: Charles River Media.

The Economist (2008): **Gary Gyax: Ernest Gary Gyax, a dungeon master, died on March 4th, aged 69.** In: <http://tinyurl.com/gygax-tt>, abgerufen am 26.11.2012

Treanor, Mike/Mateas, Michael/Wardrip-Fruin, Noah (2010): **Kaboom! is a Many-Splendored Thing: An interpretation and design methology for message-driven games using graphical logics.** In: <http://mtreanor.com/research/KaboomFDG.pdf>, abgerufen am 26.11.2012

Wissen.de (2012): **Episches Theater.** In: <http://www.wissen.de/lexikon/episches-theater>, abgerufen am 26.11.2012

Zyda, Michael (2005): **From Visual Simulation to Virtual Reality to Games.** In: <http://gamepipe.usc.edu/~zyda/pubs/zyda-ieee-computer-sept2005.pdf>, abgerufen am 26.11.2012

LISTE AUDIOVISUELLER MEDIEN

TedxVienna - Joerg Hofstaetter - Video Games A Powerful Learning Tool (2011):

Hofstätter, Jörg. YouTube Video, 14:20 Min. In: <http://youtu.be/x5YtkTw4wn4>,
abgerufen am 26.11.2012

Wie sehen Sie die Zukunft Österreichs? (Teil 1 von 2) (1970/2009): Qualtinger,

Helmut. YouTube Video, 7:20 Min. In: <http://youtu.be/6UONiGMmbS4>, abgerufen am
26.11.2012

LISTE ERWÄHNTER FILME

Casablanca (Michael Curtiz, 1942). 102 Min.

The Wild Bunch (Sam Peckinpah, 1969). 143 Min.

LISTE ERWÄHNTER VIDEOSPIELE

Ayiti: The Cost of Life (Gamelab, 2006): Publisher: Global Kids/Microsoft, WWW.

Age of Empires (Ensemble Studios, 1997): Publisher: Microsoft, PC.

America's Army (MOVES Institute, 2002). Publisher: United States Army, PC.

Braid (Number None, 2008). Publisher: Microsoft Game Studios, XBLA.

Brain Age: Train Your Brain in Minutes A Day! (Nintendo, 2006). Publisher: Nintendo, Nintendo DS.

Call of Duty (Infinity Ward, 2003). Publisher: Activision, PC.

Call of Duty 4: Modern Warfare (Infinity Ward, 2007) Publisher: Activision, PC.

Choice of Zombies (Choice of Games, 2012). Publisher: Choice of Games, WWW.

Civilization (MicroProse, 1991). Publisher: MicroProse, PC.

Covert Action (MicroProse, 1990). Publisher: MicroProse, PC.

Deus Ex (Ion Storm, 2000). Publisher: Eidos Interactive, PC.

Doom (id Software, 1993). Publisher: id Software, PC.

Grand Theft Auto IV (Rockstar North, 2008). Publisher: Rockstar Games, PlayStation 3.

Half-Life 2 (Valve, 2004). Publisher: Valve, PC.

Harry Potter: Quidditch World Cup (EA Games/EA Sports/Magic Pockets 2003).

Publisher: EA Games/EA Sports, PlayStation 2.

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010). Publisher: Sony Computer Entertainment,

PlayStation 3.

Kaboom! (Activision, 1981). Publisher: Activision, Atari VCS.

Ludwig (ovos, 2011). Publisher: ovos, PC.

Mario Kart 7 (Nintendo EAD/Retro Studios, 2011). Publisher: Nintendo,

Nintendo 3DS.

Medieval II: Total War (The Creative Assembly, 2006). Publisher: Sega, PC.

Of Light & Shadow (12 Angry Devs, 2012). Publisher: 12 Angry Devs, PC.

Odyssey: The Legend of Nemesis (Paranoid Productions, 1996). Publisher: Macsoft,

Macintosh.

Red Baron (Atari, Inc., 1980). Publisher: Atari Inc., Arcade.

Red Dead Redemption (Rockstar San Diego, 2010). Publisher: Rockstar Games,

PlayStation 3.

Resident Evil (Capcom, 1996). Publisher: Capcom, PlayStation.

Resident Evil 4 (Capcom Production Studio 4, 2005). Publisher: Capcom, GameCube.

Silent Hill (Konami Computer Entertainment Tokyo, 1999). Publisher: Konami,

PlayStation.

September 12th: A Toy World (Newsgaming.com, 2003). Publisher: Newsgaming.com, WWW.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided. (Verant Interactive/LucasArts, 2003). Publisher: Sony Online Entertainment, PC.

Star Wars: TIE Fighter (Totally Games, 1994). Publisher: LucasArts, PC.

Super Mario 3D Land (Nintendo EAD Tokyo, 2011). Publisher: Nintendo, Nintendo 3DS.

Super Meat Boy (Team Meat, 2010). Publisher: Steam, PC.

Tennis for Two (William Higinbotham, 1958). Publisher: Brookhaven National Laboratory, Donner Model 30.

Tetris (Alexey Pajitnov, 1984). Publisher: Soviet Academy of Sciences, Elektronika 60.

The Howard Dean for Iowa Game (Persuasive Games 2003). Publisher: Persuasive Games, WWW.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask (Nintendo EAD, 2000). Publisher: Nintendo, Nintendo 64.

The Sims (Maxis, 2000). Publisher: Electronic Arts, PC.

The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2011). Publisher: Galactic Cafe, PC.

Total War: Rome II (The Creative Assembly, o. J. [voraussichtlich 2013]). Publisher: Sega, PC.

Ultima Online (Origin Systems, Electronic Arts, 1997). Publisher: Electronic Arts, PC.

WarioWare, Inc.: Minigame Mania (Nintendo R&D1, 2003). Publisher: Nintendo, GameBoy Advance.

WarioWare: D.I.Y. (Nintendo SPD Group No.1/Intelligent Systems, 2010). Publisher: Nintendo, Nintendo DS.

XCOM: Enemy Unknown (Firaxis, 2012). Publisher: 2K Games, PC.