

Aus:

Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto (Hg.)

New Game Plus

Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse

Dezember 2014, 416 Seiten, kart., zahlr. Abb., 34,99 €, ISBN 978-3-8376-2809-8

Der Band »New Game Plus« präsentiert eine vielfältige Auswahl aktueller Methoden und Ansätze der Computerspielforschung. Die Beiträge fragen: Welche Themen beherrschen die Game Studies, nachdem viele ehemals zentrale Debatten allenfalls noch historischen Wert besitzen? Welche (inter-)disziplinären Kooperationen haben sich als fruchtbar erwiesen, welche sind gescheitert? Wie verhalten sich Game Studies und Game Design bzw. Game-Design-Theorie zueinander? Und nicht zuletzt: Wie hat der (massen-)kulturelle Durchbruch digitaler Spiele andere Disziplinen beeinflusst, etwa Literatur-, Kunst-, Theater- und Filmwissenschaft?

Benjamin Beil (Jun.-Prof. Dr. phil.) lehrt Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkulturen am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln.

Gundolf S. Freyermuth (Prof. Dr. phil.) ist Gründungsdirektor des Cologne Game Lab und lehrt dort Media and Game Studies sowie Comparative Media Studies an der ifs internationale filmschule köln.

Lisa Gotto (Prof. Dr. phil.) lehrt Filmgeschichte und Filmanalyse an der ifs internationale filmschule köln.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2809-8

Inhalt

Vorwort | 7

Manifest für ein ludisches Jahrhundert

Eric Zimmerman | 13

GENRES | GAMES

Editor-Games.

**Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung
der Game Studies**

Pablo Abend und Benjamin Beil | 27

Digital Games und Hybrid Reality Theatre

Judith Ackermann | 63

Mise en Game.

Die spielerische Aneignung filmischer Räume

Andreas Rauscher | 89

TYPE RIDER:

Typenspiel und digitale Graphie

Lisa Gotto | 115

KÜNSTE | KULTUREN

Zwischen *ludus* und *paidia*.

THE LAST OF Us als Reflexion des Computerspiels

Thomas Hensel | 145

Das Computerspiel als Montage.
Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies
Philipp Bojahr | 185

Unspielbare Spiele.
Künstlerische Computerspielmodifikationen im
medientheoretischen Schwebezustand
Stephan Schwingeler | 219

Caves, Caverns and Dungeons.
Für eine speläologische Ästhetik des Computerspiels
Markus Rautzenberg | 245

»Form follows fun« vs. »Form follows function«
Architekturgeschichte und -theorie als Paradigmen urbaner
Dystopien in Computerspielen
Marc Bonner | 267

DISKURSE | DISZIPLINEN

Der Weg in die Alterität.
Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele
Gundolf S. Freyermuth | 303

Die Zukunft des Erzählens.
Wie das Medium Geschichten formt
Jesse Schell | 357

Prozesse des Lernens in Computerspielforen
André Czauderna | 375

Das Ende der Gamer
Ian Bogost | 397

Autorinnen und Autoren | 409

Vorwort

BENJAMIN BEIL, GUNDOLF S. FREYERMUTH UND LISA GOTTO

»New Game Plus« bezeichnet im Computerspiel einen Modus, der nach dem ersten erfolgreichen Abschließen eines Spiels freigeschaltet wird. In diesem Modus behält der Spieler in der Regel Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände aus dem ersten Spieldurchgang, muss das Spiel aber in einem höheren Schwierigkeitsgrad bewältigen.

Der multidisziplinäre Charakter der Game Studies manifestiert sich inzwischen in einer Vielzahl von Methoden und Forschungsperspektiven, die sich stetig weiter ausdifferenzieren. Zwar dürfen die Game Studies immer noch als eine recht junge Disziplin gelten, da ihre Anfänge erst auf die Jahrhundertwende datieren. Doch hat die Computerspielforschung gerade in den letzten Jahren durch einen sprunghaften Anstieg von Publikationen, die Gründung zahlreicher Netzwerke und Arbeitsgemeinschaften und nicht zuletzt durch eine beginnende Institutionalisierung ein rasantes Wachstum erfahren.

Wie sieht nun aber ein zweiter ›Spieldurchgang‹ der Game Studies aus? Viele prägende Debatten aus der Anfangszeit der Disziplin – allen voran der vermeintliche ›Gründungsmythos‹ Ludologie vs. Narratologie – scheinen allenfalls noch historischen Wert besitzen. Das Forschungsfeld ist *breiter*, sein Untersuchungsgegenstand zum Massenmedium geworden; ebenso findet aber auch eine *Vertiefung* und *Spezialisierung* statt, da Computerspiele in immer mehr populärkulturelle Nischen vorstoßen.

Die Herausforderung einer ›Verbreiterung‹ des Faches scheinen die Game Studies dabei gerade in den letzten Jahren (mehr oder weniger) gut

gemeistert zu haben. Mittlerweile geht es kaum mehr nur um die ›klassischen‹ Fragen, sondern grundlegender wie spezifischer um die Medialität, Intermedialität und Transmedialität digitaler Spiele, um ihre Bildlichkeit und Auditivität, um Darstellungen ihrer Geschichte und ihres Designs, um den Einfluss auf Identitäts- und Genderkonstruktionen und eine Diffusion in die Popkultur. Es gibt rezeptions- wie produktionsästhetische Annäherungsweisen genauso wie empirisch-sozialwissenschaftliche Ansätze. Computerspielforscher entstammen der Literatur-, Film- oder Medienwissenschaft, der Pädagogik, der Soziologie, der Kommunikationswissenschaft, der Informatik oder der Praxis des Game Designs, um hier nur einige Fachrichtungen zu nennen.

Eine solche Ausdifferenzierung ist jedoch nicht automatisch mit einer Vertiefung und Spezialisierung der Analysewerkzeuge gleichzusetzen, denn obwohl Konferenzen, Dissertationen/Habilitationen und Sammelbände zum Computerspiel mittlerweile keine Kuriositäten, sondern feste Bestandteile des akademischen Diskurses sind, steht eine nachhaltige Institutionalisierung – insbesondere, aber nicht nur in der deutschsprachigen Computerspielforschung – noch am Anfang. Game Studies bleiben, auch im Zeitalter des Massenmediums Computerspiel, in vielen Fällen ein akademischer ›Liebhaberdiskurs‹, ein ›zweites Standbein‹, das neben dem ›offiziellen‹ Forschungsinteresse existiert. Nur langsam ändert sich diese Situation im deutschen Sprachraum.¹

Dieser Band versteht sich daher als Bestandsaufnahme eines Faches im Umbruch. Dabei geht es um eine Verortung der Game Studies zwischen

1 Zwar setzen einzelne Professuren und Juniorprofessuren inzwischen einen deutlichen Schwerpunkt auf Game Studies, wenn sich dies auch (noch?) nicht in den Denominationen widerspiegelt (z.B. an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, der Universität Paderborn und der Universität zu Köln). Darüber hinaus sind kleinere und größere Drittmittelprojekte sowie (virtuelle) Institute zur Computerspielforschung und zum Game Design entstanden (z.B. am Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe, an der Hochschule für Medien in Stuttgart oder der Zürcher Hochschule der Künste). Schließlich wurde am Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln im Kontext eines künstlerisch-wissenschaftlichen Bachelors »Digital Games« Anfang 2014 eine erste Professur für Game Studies eingerichtet. Von einer grundlegenden Etablierung des Fachs im deutschen Sprachraum aber kann bislang noch nicht die Rede sein.

den Disziplinen, um Perspektiven und Perspektivierungen, Ausblicke und Rückblicke, um eine Präsentation neuer Ansätze und um die Re-Lektüre bestehender Forschungspfade. Welche (inter-)disziplinären Kooperationen haben sich als fruchtbar erwiesen, welche sind gescheitert? Wie verhalten sich Game Studies und Game Design bzw. Game-Design-Theorie zueinander? Und nicht zuletzt: Wie hat der (massen-)kulturelle Durchbruch digitaler Spiele andere Disziplinen beeinflusst, etwa Literatur-, Kunst-, Theater- und Filmwissenschaft?

Der Band gliedert sich in drei Kapitel: »Genres | Games«, »Künste | Kulturen« sowie »Diskurse | Disziplinen«. Den Auftakt macht jedoch – als Prolog – ein ebenso pointiertes wie provozierendes Manifest des Game Designers und Game-Design-Theoretikers Eric Zimmerman. Seine Grundthese lautet: War das 20. ein Jahrhundert der Information, so wird das 21. ein Jahrhundert der Spiele und des Spielerischen. Eine entscheidende Konsequenz, die Zimmerman mit diesem Wandel verbindet, betrifft den kulturellen Umgang mit den Spielen selbst: »Im ludischen Jahrhundert werden wir alle Game Designer. [...] Je mehr Menschen spielend in das ludische Jahrhundert eintauchen, desto mehr verwischen sich die Grenzen zwischen denen, die Spiele spielen, und denen, die sie designen.«² (*»Manifest für ein ludisches Jahrhundert«*)

Die vier Beiträge des Kapitels »Genres | Games« setzen dann jenseits einer ›klassischen‹ Genreanalyse an, indem sie gerade nicht auf (den Untersuchungsgegenstand vermeintlich ordnende) klassifikatorische Ansätze abzielen,³ sondern sich einerseits bewusst den Anomalien und blinden Flecken einer sich rasant massenmedial ausdifferenzierenden Computerspielandschaft⁴ zuwenden und andererseits kritische Re-Lektüren und Reflexionen der interdisziplinären Schnittstellen der Game Studies vornehmen. Der Zusatztitel »Games« will außerdem verdeutlichen, dass alle vier Beiträge – indem sie die Unebenheiten ihrer Gegenstände und Diskurse hin-

2 In diesem Band S. 22f.

3 Vgl. z.B. Wolf, Mark J. P.: »Genre and the Video Game«, in: Ders. (Hg.), *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press 2001, S. 113-134; Apperley, Thomas H.: »Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres«, in: *Simulation & Gaming* 37, 1 (2006), S. 6-23.

4 Vgl. u.a. Juul, Jesper: *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge: MIT Press 2010.

aber auch ernstnehmen – ihre Argumentation aus einer betont materialnahen, teils bewusst auf ein einzelnes Spiel fokussierten Perspektive heraus entwickeln.

Ein erster blinder Fleck der Game Studies, der in den Blick genommen wird, sind sogenannte Editor-Games, Spiele wie MINECRAFT oder LITTLEBIGPLANET,⁵ die einen Schwerpunkt auf ein Verändern oder Ergänzen – ein Editieren – der Spielwelt legen. Pablo Abend und Benjamin Beil dient dieses ›Genre‹ als Ausgangspunkt einer kritischen Betrachtung verschiedener aktueller Positionen der Game Studies, die – so die These der Autoren – oft dazu tendieren, in ihren Analysen die nicht-ephemeren Elemente von Computerspielen (ihre Narrationen und audiovisuellen Qualitäten) zu betonen. Demgegenüber finden sich die Attraktionsmomente von Editor-Games »nicht mehr nur ›im Spiel‹, sondern einerseits in kreativen spielerischen Praktiken und andererseits in den Paratexten, denn ebenso wichtig wie das Spiel selbst sind die zahlreichen Foren und YouTube-Channels, in denen die [...] Spieler in Let's Play-Videos ihre Spiel-Erlebnisse und -Ergebnisse präsentieren und kommentieren.«⁶ (*»Editor-Games. Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies«*) Abend und Beil zeigen dabei verschiedene Perspektiven auf – von medienhistorischen über -ästhetische bis hin zu -ethnographischen Ansätzen –, die eine erste analytische Annäherung an die partizipativen Medienkulturen eines ›Spiels mit dem Spiel‹ erlauben.

Attraktionsmomente, die jenseits der innerdiegetischen Spielwelt liegen, untersucht auch Judith Ackermann, die in ihrem Beitrag – ausgehend von theaterwissenschaftlichen Ansätzen – die vielfältigen Rollenverschiebungen zwischen Spieler und Zuschauer in digitalen Spielen systematisch beschreibt. Ackermann entwickelt dabei das Konzept des Hybrid Reality Theatres, »um zum einen auf die generellen Schnittmengen zwischen digitalem Spiel und Theater hinzuweisen und zum anderen die parallele Besspielung von digitalem und physischem Raum zu betonen.«⁷ (*»Digital Games and Hybrid Reality Theatre«*) Die Autorin identifiziert drei maßgebliche Konstellationen von Aufführungen: im privaten, im teilöffentlichen und im

5 MINECRAFT (Mojang/Microsoft Games Studios 2011, O: Mojang/4J Studios); LITTLEBIGPLANET (Sony Computer Entertainment 2008, O: Media Molecule).

6 In diesem Band S. 33.

7 S. 69.

öffentlichen Raum. Bei Aufführungen digitalen Spielens im Privatraum handelt es sich um Single-Player-Modi, die jedoch nicht selten auch gemeinschaftlich genutzt werden; teilöffentliche Aufführungssituationen finden sich im Bereich des e-Sports, aber z.B. auch zunehmend im musealen Kontext; Aufführungen im öffentlichen Raum schließlich zeigen sich aktuell u.a. in Form von sogenannten Location-based Games, die wiederum ganz neue Formen einer ›klassischen‹ Rollenverteilung von Spieler und Zuschauer hervorbringen.

Auch Andreas Rauschers Beitrag widmet sich einer interdisziplinären Analyse von Spielräumen – allerdings geht es ihm um den Vergleich filmischer und spielerischer Rauminszenierungen. Rauscher stellt – ausgehend von der filmischen *Mise en Scène* – sein Konzept der *Mise en Game* vor. Die *Mise en Game* nimmt zwar die vielfältigen ästhetischen Stilmittel der filmischen Rauminszenierung auf, transformiert diese jedoch innerhalb eines spielerisch-interaktiven Settings. Anhand einer Fülle von Fallbeispielen veranschaulicht Rauscher dabei die komplexen intermedialen Wechselspiele von Computerspiel und Film und zeigt neue Potenziale der interdisziplinären Verbindung von Game Studies und Filmwissenschaft auf. »Die *Mise en Game* kann jenseits des durch den interaktiven Film beförderten ›Cinema Envy‹ dazu beitragen, dass die Gemeinsamkeiten, aber auch die medien-spezifischen Unterschiede zwischen den Kunstformen Film und Videospiel sich präziser definieren und diskutieren lassen.«⁸ (*»Mise en Game – Die spielerische Aneignung filmischer Räume«*)

Eine dritte Variante interdisziplinärer wie intermedialer Annäherungen an das Computerspiel demonstriert Lisa Gotto am Beispiel von *TYPE RIDER*.⁹ Auf den ersten Blick präsentiert dieses Adventure Puzzle Game eine Reise durch die Geschichte der Schrift – von der Keilschrift über die Druckerpresse bis zur digitalen Textverarbeitung –, wobei die jeweilige Schriftbildlichkeit der einzelnen Epochen zur Spielweltarchitektur transformiert wird. Gottos Analyse zeigt jedoch, dass *TYPE RIDER* nicht einfach nur die Mediengeschichte der Schrift Revue passieren lässt, das Spiel also »die Veränderbarkeit von Schreibverfahren nicht nur thematisch verarbeitet, sondern über spezifisch mediale Anordnungen auch selbst voran-

8 S. 110.

9 *TYPE RIDER* (Arte 2013, O: Ex Nihilo).

treibt.«¹⁰ (»*TYPE RIDER: Typenspiel und digitale Graphie*«) Dem Beitrag gelingt es dabei unter Rückgriff auf verschiedene medientheoretische Ansätze zur Schrift(bild)lichkeit – von McLuhan bis Manovich, von Kittler bis Krämer, von Flusser bis Friedberg – die Interaktionsbilder des Computerspiels in eine fortwährende Entwicklungsgeschichte schriftbasierter Medienkulturen und Wissenskonstellationen einzureihen.

Das zweite Kapitel »Künste | Kulturen« widmet sich der Frage, welche Beziehungen Computerspiele zu Kunst und Kultur unterhalten – wie sie künstlerische Verfahren adaptieren, interpolieren und transformieren, wie sie kulturelle Verständnisse dessen, was als Kunst zu gelten habe, herausfordern und erweitern, und wie diese Prozesse als Komponenten einer sich allmählich formierenden Kultur des Computerspiels verstanden werden können. Während in den Anfangszeiten der Debatte um das damals noch junge Medium diskutiert wurde, ob Computerspiele Kunst sind oder nicht,¹¹ gehen die Game Studies heute von einer erweiterten Blickrichtung aus. Sie fragen nicht, ob Computerspiele zur Kunst gehören, sondern danach, wie eine Kunsttheorie des Computerspiels zu entwickeln sei. Ansätze dazu und Instrumentarien dafür stellen die fünf Beiträge dieses Kapitels vor.

Thomas Hensels Beitrag befasst sich mit den Voraussetzungen und Möglichkeiten der selbstreflexiven Kunstwürdigkeit von Computerspielen. Im Zentrum steht dabei die Frage, wie das Computerspiel sich selbst als künstlerisches Medium verstehen und sich zu diesem Verständnis ins Verhältnis setzen kann. Am Beispiel von *THE LAST OF US*¹² betrachtet Hensel den komplexen Prozess der ästhetisch-strukturellen Reflexion des Computerspiels als Spiel mit den Spielregeln selbst. So lässt sich »*THE LAST OF US* gar als Werk einer Meta-Kunst verstehen, das zum einen Stimmung generiert, [...] und das zum anderen die Möglichkeitsbedingungen, Stimmung überhaupt evozieren zu können, performiert und diese Möglichkeitsbedin-

10 In diesem Band S. 115.

11 Vgl. beispielsweise die Panel-Diskussion »Are Video Games an Art Form?«, die 2006 auf der *62nd Annual Conference on World Affairs* an der University of Colorado, Boulder durchgeführt wurde (<http://www.colorado.edu/cwa/schedule.html?year=2006>); sowie den 2009 präsentierten Ted Talk »Kellee Santiago: Are Video Games Art?« (<https://www.youtube.com/watch?v=6GjKCnPQISw>).

12 *THE LAST OF US* (Sony Computer Entertainment 2013, O: Naughty Dog).

gungen [...] ein ums andere Mal demonstriert, ja reflektiert.«¹³ (*»Zwischen ludus und paidia. THE LAST OF US als Reflexion des Computerspiels«*)

Philipp Bojahr schlägt vor, den Begriff der Montage im Kontext der Game Studies einer Neubewertung zu unterziehen. Dabei plädiert er dafür, »die Montageformen im Computerspiel unter Beachtung der medienimmanenten Eigenschaften herzuleiten«¹⁴ (*»Das Computerspiel als Montage. Überlegungen zum Montagebegriff in den Game Studies«*) – sich also mit der Frage zu befassen, inwiefern Computerspiele technisch-künstlerische Verfahren der Kombination und Komposition nicht allein imitieren oder variieren, sondern auf Basis ihrer spezifischen Möglichkeiten genuin neu konturieren. Entlang der Betrachtung von distinkten Formen der computer-spielbasierten Montage wie der interaktiven Kopplung von Spiel und Spieler oder der Kombinatorik technischer Bauformen des Ladebildschirms zeigt Bojahr auf, wie das Montageverständnis für die Game Studies um- und aufgewertet werden kann.

Der Beitrag von Stephan Schwingeler untersucht das Verhältnis von Kunst und Computerspiel ausgehend von der Beobachtung, »dass sich Künstler digitalen Spielen zuwenden, indem sie vorgefundene Games umgestalten, diese als Material verwenden und so künstlerische Computer-spielmodifikationen herstellen.«¹⁵ (*»Unspielbare Spiele. Künstlerische Computerspielmodifikationen im medientheoretischen Schwebezustand«*) Dabei kann er zeigen, wie durch künstlerische Praktiken der Verfremdung die Aufmerksamkeit von der reibungslosen Funktionalität digitaler Spiele ab- und auf die ihnen zugrundeliegenden medialen Eigenschaften umgelenkt wird. Ermöglicht wird dadurch eine Reflexion sowohl der Mechanik und Logik der Spiele als das Herausstellen ihrer Kunstförmig- und -fertigkeit.

Markus Rautzenberg unternimmt in seinem Beitrag einen tiefreichenden Höhlengang. Er schlägt vor, die Erkundung des Computerspiels von den Prinzipien der Speläologie, also der Höhlenkunde aus zu denken, denn schließlich »stellt die speläologische Wechselwirkung von Exploration und Kartographie eine aufschlussreiche Metapher für die mediale Verfasstheit

13 In diesem Band S. 177.

14 S. 212.

15 S. 219.

des Computerspiels dar.«¹⁶ (»*Caves, Caverns and Dungeons. Für eine speläologische Ästhetik des Computerspiels*«) Diese Beobachtung verfolgt Rautzenberg entlang von medientheoretischen Diskussionen und medienästhetischen Betrachtungen zur Höhlenform, etwa wenn es um Raum Aspekte und Orientierungsmöglichkeiten, um Gestaltungsarten und Wahrnehmungsweisen des Computerspiels geht.

Marc Bonner fragt danach, »inwieweit zentrale Begriffe und Methoden der Architekturtheorie und -philosophie sowie der Architekturkritik und -geschichte für das Gamedesign fruchtbar gemacht und damit einhergehend auch für die Game Studies als Paradigmen zur Erfassung und Analyse der digitalen Spielwelten genutzt werden können.«¹⁷ (»*Form follows fun*« vs. »*Form follows function*«. *Architekturgeschichte und -theorie als Paradigmen urbaner Dystopien im Computerspiel*«) Einen solchen Zugang führt er exemplarisch anhand der Untersuchung von Bauformen und Funktion urbaner Dystopien im Computerspiel vor. Dabei zeigt er, wie die Entwurfstechniken und Gestaltungsformen real existierender Architekturen in Computerspielen nicht nur adaptiert, sondern auch transformiert und moduliert werden, um dort eine je eigene Bildlichkeit und Erfahrbarkeit von virtuellen Räumen zu generieren.

Das dritte Kapitel »Diskurse | Disziplinen« stellt zusammen und einander gegenüber, was nur zu häufig immer noch isoliert voneinander existiert: Ansätze der Game Studies aus den Geistes- und Sozialwissenschaften sowie aus der Game-Design-Theorie. Sie differieren in ihren Methoden, vor allem aber in ihren zentralen Erkenntnisinteressen.¹⁸ Sucht Game-Design-Theorie vorrangig nach Antworten auf die Doppelfrage, was ein gutes Spiel charakterisiere und wie es sich künstlerisch-handwerklich herstellen lasse, so widmet sich sozialwissenschaftliche Forschung den diversen Wirkungen des Spielens; auf den Einzelnen, bestimmte soziale Gruppen sowie die Gesellschaft insgesamt. Geisteswissenschaftliche Forschung schließlich kon-

16 S. 250f.

17 S. 270.

18 Vgl. dazu Freyermuth, Gundolf S.: »Serious Game(s) Studies. Schismen und Desiderate«, in: Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto/Fabian Wallenfels (Hg.), *Serious Games, Exergames, Exerlearning: Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, Bielefeld: transcript 2013, S. 421-464.

zentriert sich primär auf die ästhetischen und kulturellen Bedeutungen, die Spiele besitzen und transportieren.

Den Ausgangspunkt von Gundolf S. Freyermuths medienhistorischer Analyse des Verhältnisses digitaler Spiele zu analogen Spielen einerseits, zu analogen Audiovisionen andererseits bildet die Beobachtung, dass die Game Studies bislang über keinen gesicherten Begriff des Spiels verfügen. In der Absicht, eine historische Theorie digitaler Spiele zu entwerfen, identifiziert Freyermuth drei Entwicklungsschübe: eine prozedurale Wende seit den 1950er Jahren, eine hyperepische Wende seit den 1970er Jahre und eine hyperrealistische Wende seit den 1990er Jahren. In der Summe führte diese Entwicklung dazu, dass digitale Spiele heute eine doppelte Alterität auszeichne, da sie in der Auseinandersetzung mit und Absetzung von diesen älteren Medien ihre eigene Identität formten und nur als deren spezifisches Anderes zum Leitmedium digitaler Kultur aufstiegen: »Im Prozess der Digitalisierung fiel und fällt digitalen Spielen [...] die Rolle zu, die in der zweiten Phase der Industrialisierung nach Benjamins Feststellung der Film erfüllte: Einübung in eine neue, zunehmend von Virtualisierung geprägte Lebenswelt.«¹⁹ (*»Der Weg in die Alterität. Skizze einer historischen Theorie digitaler Spiele«*)

Aus der Perspektive des Game Designs und der Game-Design-Theorie orientieren sich Jesse Schells Überlegungen zum Verhältnis von Medialität und Narration zwar gleichfalls historisch, sein Blick richtet sich jedoch primär auf die unmittelbare Gegenwart und nahe Zukunft des Erzählens in digitalen Spielen. Gegenüber älteren Medien, insbesondere Roman, Theater und Film, scheinen Schell digitale Spiele medial noch behindert. Ihre narrativen Kapazitäten gemahnen an die des Films um die Mitte der 1920er Jahre: Beeindruckende medienästhetische Leistungen stünden medientechnischer Unterentwicklung gegenüber, die künstlerisch einschränke. Eine Weiterentwicklung kündige sich jedoch an, die Schell in ihrer Bedeutung mit dem Übergang vom Stumm- zum Tonfilm vergleicht: die medientechnische Befähigung digitaler NPCs und Avatare, dank natürlicher Interfaces (Sprache, Geste, Berührung) und besserer KI die Spieler im weitesten Sinne zu verstehen. Damit könnten virtuelle Gefährten erschaffen werden – über einzelne Spiele und auch die Mediengrenzen hinweg –, »mit denen wir Spieler eine Bindung eingehen wollen, mit denen wir Zeit, ja einen wesentlichen

19 In diesem Band S. 345.

Teil unseres Lebens verbringen wollen.«²⁰ (*»Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium Geschichten formt«*)

Reflektiert Jesse Schell aus der Sicht des Game Designers die medialen Bedingungen digitalen Erzählens, so André Czauderna aus der Sicht des Erziehungswissenschaftlers die medialen Bedingungen digitalen Lernens. Seine Analyse der Prozesse und Ergebnisse der Kommunikation auf den sozialen Plattformen – durchgeführt mit den Mitteln der objektiv hermeneutischen Sequenzanalyse am Beispiel eines POKÉMON-Internetforums – zeichnet sich gegenüber früheren dadurch aus, dass Czauderna nicht allein die Lernergebnisse untersucht, sondern Lernen als sich entwickelnden Prozess betrachtet. Dabei kommt er zu dem Ergebnis: »Lehrenden in Schulen, Hochschulen und anderen Bildungsinstitutionen kann [...] empfohlen werden, den professionellen Einsatz von Internetforen in Erwägung zu ziehen.«²¹ Zu klären bleibe allerdings die Frage, »ob und unter welchen Bedingungen ihr Einsatz in (hoch)schulischen Kontexten zu ähnlich günstigen Lernprozessen und -ergebnissen, d.h. u.a. zu einem großen Engagement der Teilnehmer, elaborierten Diskussionspraktiken und Peer-to-Peer Learning, kurz: zu einer funktionierenden Community of Practice, führen kann.«²² (*»Prozesse des Lernens in Computerspielforen«*)

Den Schlusspunkt des Bandes bildet – im dialektischen Gegensatz zu der weitsichtigen Makroperspektive, die Eric Zimmermans ludisches Manifest zu Beginn einnimmt – Ian Bogosts Desiderat einer Medienmikroökologie. Die fraglose Popularisierung digitaler Spiele will er aus äußerster Nähe und von unten betrachtet sehen. Ziel müsse es sein, Games zu demystifizieren. Insofern kommt Bogost zu der Ansicht, dass die Gegenwart ein Prozess schleichender Normalisierung charakterisiere: »Über Jahrzehnte hinweg wurden Videospiele primär von Leuten gespielt, die ohnehin immer schon Videospiele spielten und Videospiele als Teil ihrer Identität betrachteten. [...] Bald [jedoch] werden Gamer eine Anomalie sein. Wenn wir sehr viel Glück haben, dann werden sie vollständig verschwinden. Stattdessen wird es nur noch normale Leute geben, gewöhnliche Leute aller möglichen

20 S. 371.

21 Ebd.

22 S. 405.

Arten. Und manchmal werden diese Leute Videospiele spielen.«²³ (*»Das Ende der Gamer«*)

*

Die Anfänge des vorliegenden Bandes gehen auf die von Benjamin Beil konzipierte Ringvorlesung »New Game Plus – Neue Perspektiven der Game Studies« zurück, die im Wintersemester 2013/14 am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln stattfand. Aus ihr entstand in einer hochschulübergreifenden Kooperation mit Gundolf S. Freyermuth (Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln) und Lisa Gotto (ifs internationale filmschule köln) das Projekt einer eigenständigen Publikation, die in einer repräsentativen Auswahl von Forschungsfeldern und Ansätzen und gewissermaßen auf den zweiten Blick – *New Game Plus* – den Status Quo der Game Studies dokumentieren sollte und insofern die Akquise weiterer Texte erforderte.

Wir danken unseren Autoren für die Textarbeit, der Universität zu Köln, der Fachhochschule Köln und der ifs internationale filmschule köln für die Förderung dieser Publikation, unseren studentischen Mitarbeitern Jessica Hackenbroch, Fabian Wallenfels und Sonja Keßler für ihren Einsatz bei der Erstellung der Druckvorlage und Christian Schmidt für seine Unterstützung bei den Übersetzungen.

Weitere Informationen zu diesem Band und der Schriftenreihe »Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur« finden sich unter www.bildundbit.de.

LITERATUR

- Apperley, Thomas H.: »Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres«, in: *Simulation & Gaming* 37, 1 (2006), S. 6-23.
- Freyermuth, Gundolf S.: »Serious Game(s) Studies. Schismen und Desiderate«, in: Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto/Fabian Wallenfels (Hg.), *Serious Games, Exergames, Exerlearning: Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, Bielefeld: Transcript 2013, S. 421-464.
- Juul, Jesper: *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge: MIT Press 2010.
- Wolf, Mark J. P.: »Genre and the Video Game«, in: Ders. (Hg.), *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press 2001, S. 113-134.

VIDEOS

- KELLEE SANTIAGO: ARE VIDEO GAMES ART?, <https://www.youtube.com/watch?v=6GjKcNPQISw>

COMPUTERSPIELE

- LITTLEBIGPLANET (Sony Computer Entertainment 2008, O: Media Molecule)
- MINECRAFT (Mojang/Microsoft Games Studios 2011, O: Mojang/4J Studios)
- THE LAST OF US (Sony Computer Entertainment 2013, O: Naughty Dog)
- TYPE RIDER (ARTE 2013, O: EX NIHILO)

Manifest für ein ludisches Jahrhundert ¹

ERIC ZIMMERMAN

Spiele sind uralt.

Genauso wie Musizieren, das Erzählen von Geschichten und das Erschaffen von Bildern ist Spielen ein Teil dessen, was es bedeutet, Mensch zu sein.

Spiele dürften die ersten interaktiven Systeme sein, die unsere Spezies erfunden hat.

Die digitale Technologie hat Spielen eine neue Bedeutung verliehen.

Die Durchsetzung von Computern vollzog sich in unserer Kultur parallel zum Wiederaufleben von Spielen. Das ist kein Zufall. Spiele wie Schach, Go und Mensch-ärgere-Dich-nicht sind in vieler Hinsicht wie Computer: Maschinen, um numerisch beschreibbare Zustände herzustellen und zu

1 Dieser Beitrag ist eine Übersetzung von Zimmerman, Eric: »Manifesto for a Ludic Century«, in: Steffen P. Walz/Sebastian Deterding (Hg.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge: MIT Press (im Erscheinen). Eine englischsprachige Online-Vorveröffentlichung erschien auf kotaku.com (09.11.2013), <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> – Wir danken Eric Zimmerman für die Nachdruckgenehmigung und wir danken den Mitarbeitern des Projektes »Spieltrieb!« des Goethe-Instituts Krakau für die Zurverfügungstellung ihrer Übersetzung dieses Textes, die wir mit einigen Überarbeitungen hier übernehmen.

speichern. So gesehen erschufen nicht Computer die Spiele; die Spiele erschufen Computer.

Das 20. Jahrhundert war das Jahrhundert der Information.

Systemtheorie, Kommunikationstheorie, Kybernetik, künstliche Intelligenz, Informatik – aus diesen Forschungsfeldern, von denen einige schon vor elektronischen Rechnern entstanden, entwickelte sich die ›Informationsrevolution‹.

Die Abstraktion der Informationen hat hochkomplexe Verwaltungsapparate und Technologien ermöglicht: vom Telegraphen und den Telefonnetzen bis zu NASDAQ und Facebook.

In unserem ludischen Jahrhundert wird Information zum Spielmaterial.

Unsere Informationsnetzwerke bestehen nicht mehr aus riesigen Zettelkatalogen oder aus Netzen pneumatischer Röhren. Digitale Netzwerke sind flexibel und organisch.

In den vergangenen Jahrzehnten hat die Information eine spielerische Wendung genommen. Um ein herausragendes Beispiel zu geben: Bei Wikipedia geht es nicht darum, Nutzern Zugang zu einem Speicher voller Expertenwissen zu geben. Wikipedia ist eine unordentliche, chaotische Gemeinschaft, in der die Nutzer zugleich auch die Experten sind, die gemeinsam die Information erschaffen und dabei das System als Ganzes weiterentwickeln.

Im 20. Jahrhundert war das Bewegtbild die dominante Kulturform.

Wenn auch im letzten Jahrhundert Musik, Architektur, das geschriebene Wort und viele andere Ausdrucksformen ihre Blüte erlebten, so wurde das Jahrhundert doch vom Bewegtbild beherrscht. Persönliches Geschichtenerzählen, Nachrichtenberichterstattung, epische kulturelle Erzählungen, politische Propaganda – all dies wurde am wirkungsvollsten in Film und Video zum Ausdruck gebracht.

Der Aufstieg des Bewegtbilds ist eng mit dem Aufstieg von Informationen verknüpft: Film und Video repräsentieren als Medien lineare, nicht-interaktive Information, auf die ein Zuschauer zugreifen kann.

Das ludische Jahrhundert ist eine Ära der Spiele.

Wenn Information spielerisch wird, ersetzen Spiel-ähnliche Erlebnisse lineare Medien. Medien und Kultur im ludischen Jahrhundert sind immer stärker systemisch, modular, flexibel und partizipativ. Spiele verkörpern all diese Eigenschaften in einem sehr unmittelbaren Sinne.

Die Art und Weise, wie Menschen ihre Freizeit verbringen und Kunst, Design und Unterhaltung konsumieren, wird zunehmend von Spielen bestimmt – oder von Erfahrungen die dem Spielen sehr ähneln.

Wir leben in einer Welt der Systeme.

Die Art, wie wir heute arbeiten und kommunizieren, forschen und lernen, Kontakte knüpfen und uns verlieben, unsere Finanzangelegenheiten regeln und mit Ämtern verkehren, ist aufs engste mit komplexen Informationssystemen verstrickt – und dies auf eine Weise, die noch vor wenigen Jahrzehnten unmöglich gewesen wäre.

Für eine solche systemische Gesellschaft sind Spiele wie gemacht. Auch wenn jedes Gedicht und jedes Lied für sich ebenfalls ein System darstellt, handelt es sich bei Spielen um dynamische Systeme in einem viel buchstäblicheren Sinne. Von Poker über PAC-MAN bis WARCRAFT – Spiele sind Maschinen für Dateneingaben und Datenausgaben, die bewohnt, manipuliert und erkundet werden.

Es gibt eine Notwendigkeit, spielerisch zu sein.

Es genügt nicht, jemand zu sein, der Systeme versteht. Ein analytisches Verständnis von Systemen reicht nicht aus. Wir müssen auch lernen, uns in ihnen spielerisch zu bewegen. Ein spielerisches System ist ein menschliches System, ein soziales System voller Widersprüche und Möglichkeiten.

Spielerisches Handeln ist der Motor für Innovation und Kreativität: Während wir spielen, denken wir über das Denken nach und lernen neue Handlungsweisen. Unter allen kulturellen Ausdrucksformen besitzen Spiele eine besonders unmittelbare Verbindung mit dem Spielerischen.

Wir sollten wie Designer denken.

Im ludischen Jahrhundert dürfen wir keine passive Beziehung zu den Systemen haben, die wir bewohnen. Wir müssen lernen, Designer zu sein, wir müssen verstehen, wie und warum Systeme konstruiert wurden, und wir müssen versuchen, sie zu verbessern.

Es dauerte mehrere Jahrzehnte, bis Automobile sich von einer hobbyhaften Technologie, die Expertenwissen erforderte, in ein genormtes Konsumprodukt verwandelt hatten. Der fortwährende Wandel der Digitaltechnologie bringt es mit sich, dass sich unsere Hardware- und Software-Systeme wohl niemals auf eine solche Weise stabilisieren werden. Um das Beste aus unserer Welt der Systeme machen zu können, müssen wir alle wie Designer denken.

Spiele sind eine Form der Bildung.

Systeme, Spiel, Design: Dies sind nicht nur Aspekte des ludischen Jahrhunderts, sondern auch Elemente einer *Spielbildung*. Bei Bildung oder *Literacy* geht es um das Erzeugen und Verstehen von Bedeutung, um das, was Menschen in die Lage versetzt zu schreiben (erschaffen) und zu lesen (verstehen).

Neue Formen von Bildung, wie zum Beispiel visuelle und technische *Literacy*, wurden in den vergangenen Jahrzehnten identifiziert. Um jedoch im ludischen Jahrhundert umfassend gebildet zu sein, bedarf es auch einer Spielbildung. Das Aufkommen von Spielen in unserer Kultur ist sowohl Ursache als auch Wirkung einer solchen Spielbildung.

Spielbildung kann Lösungen für unsere Probleme liefern.

Die Herausforderungen, mit denen wir in der heutigen Welt konfrontiert sind, machen ein Denken notwendig, wie es die Spielbildung hervorbringt. Wie beeinflusst der Benzinpreis in Kalifornien die Politik im Nahen Osten und die wiederum das Ökosystem des Amazonas? Probleme wie diese zwingen uns zu verstehen, wie sich die Teile eines Systems zu einem komplexen Ganzen mit emergenten Effekten zusammenfügen. Sie erfordern ein spielerisches, innovatives, transdisziplinäres Denken, durch das Systeme analysiert, umgestaltet und in etwas Neues transformiert werden können.

Im ludischen Jahrhundert werden wir alle Game Designer.

Spiele verändern kulturellen Konsum von Grund auf. Musik wird von Musikern *gespielt*, die meisten Menschen aber sind keine Musiker – sie hören einer Musik zu, die jemand anderes gemacht hat. Spiele hingegen verlangen aktive Beteiligung.

Game Design umfasst Systemlogik, Sozialpsychologie und *Culture Hacking*. Sich in ein Spiel zu vertiefen, erfordert, mehr und mehr wie ein

Game Designer zu denken – also zu basteln, zu manipulieren und zu modifizieren, um neue Spielmöglichkeiten zu entdecken. Je mehr Menschen spielend in das ludische Jahrhundert eintauchen, desto mehr verwischen sich die Grenzen zwischen denen, die Spiele spielen, und denen, die sie designen.

Spiele sind schön. Sie brauchen keine Rechtfertigung.

Vor allem anderen: Spiele sind nicht deswegen wertvoll, weil sie jemandem etwas beibringen oder die Welt verbessern. Wie andere kulturelle Ausdrucksformen sind Spiele und das Spielen wichtig, weil sie schön sind.

Die Ästhetik von Spielen wertzuschätzen – also die Art und Weise, wie dynamische interaktive Systeme Schönheit und Bedeutung erzeugen –, ist eine der reizvollsten wie zugleich furchterregendsten Herausforderungen, mit denen wir uns im anbrechenden ludischen Jahrhundert konfrontiert sehen.

Nachbemerkung

Die Überlegungen zu diesem Essay entstanden in Zusammenspiel mit den Bildungsexperten Jim Gee, Rich Halverson, Betty Hayes, David Shaffer, Kurt Squire und Constance Steinkuehler. Besonderen Dank schulde ich der brillanten Heather Chaplin, die diese Ideen mit mir im Laufe vieler Unterhaltungen entwickelte. Dank auch an Nathalie Pozzi und John Sharp für ihr einfühlsames Lektorat und an Kirk Hamilton und Stephen Totilo dafür, dass sie meinen Essay über Kotaku.com publiziert haben.

LITERATUR

Zimmerman, Eric: »Manifesto for a Ludic Century«, in: Steffen P. Walz/ Sebastian Deterding (Hg.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge: MIT Press (im Erscheinen). Englischsprachiger Online-Vorabdruck unter <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>