

YOU MADE YOUR POINT: ACHIEVEMENTS ALS MEDIEN MEDIALER SELBSTREFLEXIVITÄT

Die erste Testkammer von Kapitel 8 in PORTAL 2 ist auffällig einfach: Der Spieler muss den einzigen vorhandenen und prominent platzierten Taster betätigen, woraufhin sich die Ausgangstür öffnet; anschließend muss er nur noch mittels der Portal-Gun einen ungefährlichen Graben überwinden. Der Schwierigkeitsgrad dieser Kammer ist damit bestenfalls so hoch wie in den allerersten Kammern des ersten Kapitels – mithin ist die Trivialität dieses Tests in einer Phase, in der bereits über zwei Drittel des gesamten Spiels durchgespielt worden sind, geradezu ›verdächtig‹. Dennoch ›besteht‹ das Spiel förmlich darauf, dass es sich hier um einen schwierigen Test handeln würde: Zunächst steht in großen Lettern an der Wand »TEST« geschrieben, des Weiteren erläutert der virtuelle Gegenspieler Wheatley auf dem Weg zur Kammer notorisch, dass es ihm geradezu zwanghaft um Testen ginge, und schließlich betont er dann in der Kammer selbst, dass insbesondere dieser Test »nicht ganz einfach«, »sehr tödlich«, »extrem gefährlich« und die Lösung »teuflich gut versteckt« sei. Wenn der Spieler den de facto sehr simplen Test eine Zeitlang nicht löst, gibt Wheatley allerdings Hilfestellung und rät zum Drücken der Taste. Die Notwendigkeit dieses Tipps kann eigentlich bezweifelt werden: Es ist mehr als unwahrscheinlich, dass ein Spieler, der es bis ins 8. Kapitel geschafft hat, diese Kammer nicht sowieso geradezu im Vorbeigehen erledigt.

Ohne, dass es im Spiel explizit ausgewiesen wäre, birgt diese Kammer aber für den Spieler Optionen auf zwei sehr unterschiedliche Formen von Erfolg: Zum einen kann der Spieler auf ›konventionelle‹ Weise intradiegetisch ›Erfolg‹ haben, indem er den Test abschließt. In diesem Sinne ist Wheatleys Tipp also zwar tendenziell unnötig, aber doch sachlich passend. Zum anderen aber existiert in dieser Kammer noch eine zweite Variante, einen ›Erfolg‹ zu erzielen: Widersetzt sich der Spieler nämlich den ausgeprägten *affordances* der Kammer sowie dem direkten Tipp Wheatleys, dann wird er für diese Widerborstigkeit nach knapp einer Minute ›Nichts-Tun‹ durch ein sogenanntes ›Achievement‹: *You Made Your Point* (»*Refuse to solve the first test in Chapter 8*«) belohnt.

Die Formulierung ›belohnt‹ verweist bereits darauf, dass Achievements grundsätzlich zur Sphäre von Belohnungssystemen gehören, sie stehen damit in der

	Achievement Listing	Achievement Value	Accumulated Value	Immediate Feedback	Progress Tracking (Individual)	Player Profile Visibility	Global Completion Statistics	Achievement Comparison	Social Network Integration
Steam	all games	none	none	in-game popup and sound	yes (also milestone feedback)	fully public (by default) from username	total % of players awarded	yes	Facebook, PSN ⁽¹⁾
PlayStation Network	played games	discrete categories: bronze, silver, gold, platinum	level system	in-game popup and sound	no	fully public from username	no	yes	Facebook (posting of earned Achievements), Steam ^h
Xbox LIVE	played/ installed games	points	points	in-game popup	no	fully public from username	no	yes	Facebook
Game Center	installed games	points	points	in-game popup	no	friends only	no	yes	no
Open Feint	installed games	points	points	in-game popup	no	friends only	no	no	Facebook, Twitter
Kongregate	all games	points and discrete difficulty groups: easy, medium, hard, impossible	level system	shown in sidebar adjacent to game	yes	fully public from username (with semi-public username listing)	total number of players awarded (in-game only)	no	Facebook
MochiGames	current game	points	none	in-game popup	no	none	no	no	Facebook, Twitter, MySpace
Platogo	current game	none	none	popup in "socialbar" beneath game	no	none	total number of players awarded (in-game only)	in-game display lists friends who have each Achievement	Facebook
Facebook Achievements	none	points	none	in-game popup and sound	no	limited, only via newsfeed	no	no	none

^h This feature is currently only available for the PS3 version of Portal 2 [55]. Unlocking a PSN Trophy unlocks the corresponding Steam Achievement, but not vice versa.

Abb. 1: Übersicht über Achievementfunktionen verbreiteter Spieleplattformen
(Quelle: Lewis / Salas / Wells 2013, 70; Herv. d.d.Verfass.)

Tradition von herkömmlichen Punktesystemen, High Score-Listen u.ä. Allerdings gehen Achievements strukturell deutlich über deren Funktionslogiken hinaus, indem sie ein über das Einzelspiel weit hinausreichendes System stiften: Die separaten Erfolge werden spielübergreifend (z.B. in Form von Punkten) akkumuliert («Gamerscore») und über die Konsolen-Plattform langfristig öffentlich sichtbar gemacht. Achievements sind damit einerseits kleine spielinhärente Aufgaben, sie überschreiten andererseits in wesentlichem Umfang und in mehrfacher Hinsicht die Ebene des Einzelspiels. Auch innerhalb eines Spiels kommt Achievements eine Sonderrolle zu, denn die Erfüllung oder Nicht-Erfüllung dieser optionalen Aufgaben hat in der Regel keine direkten Auswirkungen auf das traditionelle Gameplay; Achievements »stellen in den jeweiligen Videospiele, aus denen sie stammen, weder explizite Spielziele noch Side-Quests dar« (Raczkowski/Schollar 2010, 242).

Achievements sind seit einigen Jahren systematischer Bestandteil aller Xbox LIVE-Spiele sowie der meisten Spiele, die über Playstation, Steam und viele andere Plattformen vertrieben werden (Abb. 1). Diverse weitere Anbieter sowie viele solitäre Online-Games verfügen über vergleichbare Systeme. Je nach Plattform und Land werden auch die Bezeichnungen »trophies« bzw. »Trophäen«, »Erfolge«, »Errungenschaften« o.ä. gebraucht. Im vorliegenden Text wird der Einfachheit halber vornehmlich der von Microsoft für das Onlinetzwerk Xbox LIVE geprägte Begriff »Achievements« verwendet, wie auch insgesamt die Argumentation zumeist am Beispiel von Xbox LIVE geführt werden wird. ◀¹

In den Game Studies werden Achievements bisher vornehmlich unter den folgenden Gesichtspunkten behandelt: als Anreiz- bzw. Belohnungssysteme, als Mittel zur Selbstrepräsentation bzw. Selbstinszenierung, als Möglichkeit zur Akquise zusätzlicher Spielertypen oder als Element eines hybriden »Metagames«. Es ist der Komplexität des Gegenstandes geschuldet, dass alle diese unterschiedlichen Perspektivierungen ihre je eigene Berechtigung haben. Sie ermöglichen jeweils das tiefere Verständnis bestimmter Dimensionen des Gesamtphänomens »Achievements«. Dass sie zugleich nicht immer sauber zu trennen sind, spricht nicht gegen den heuristischen Nutzen solcher Perspektivierungen. Im weiteren Verlauf werden zunächst diese etablierten Perspektiven auf ausgewählte Achievements der PORTAL-Spiele angewendet, um so zu zeigen, dass Achievements sich auf diese »Weisen« prinzipiell analysieren und funktional erklären lassen. In einem weiteren Schritt wird aber auch problematisiert, dass die PORTAL-Spiele Achievements enthalten, die diese traditionellen Erklärungsansätze auf interessante Weise strapazieren. Auf diese Beobachtung aufbauend wird schließlich eine weitere analytische Dimension hergeleitet.

Achievements als Anreiz- bzw. Belohnungssysteme

Die relative Neuheit von Achievementsystemen bringt es mit sich, dass fast alle bisherigen wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema mit der einen oder anderen Form von Historisierung des Untersuchungsobjekts beginnen. Es werden verschiedene Vorläufer oder Wurzeln identifiziert, deren gemeinsamer Nenner überwiegend darin besteht, dass es sich dabei um elaborierte Formen von Anreiz- bzw. Belohnungssystemen handele. Nach Raczkowski und Schollar (2010, 243) z.B. schreiben sich Achievements demnach »in der Computerspielgeschichte in die Tradition des High Score ein«. Sie beziehen sich dabei insbesondere auf Arcade-Spiele der 1980er und frühen 1990er Jahre (ebd.). Vergleichbar ar-

gumentierende Autoren (z.B. Medler 2009, 179; Sotamaa 2010, 241) rekurren häufig auf das Spiel SEA WOLF (Midway 1976, Midway) aus dem Jahr 1976 als erstes Computerspiel, welches über eine High Score-Liste verfügte. Galli/Fraternali (2014) gehen weiter in die Vergangenheit zurück und sehen Vorfahren von Achievements in den Punktesystemen und darauf aufbauenden Ranglisten von mechanischen Flipperautomaten der 1950er Jahre. Allen diesen Ansätzen gemein ist die Idee, dass Punktesysteme den Ausgangspunkt eines Ausdifferenzierungsprozesses von Anreiz- bzw. Belohnungssystemen darstellen, und dass dieser Prozess in jüngerer Zeit eben auch Achievements hervorgebracht hat. ◀2 Dass Punktesysteme überhaupt als Belohnungs- oder Anreizsysteme funktionieren, ist zuallererst auf das psychologische Moment des Wettbewerbs, der durch die Verleihung von Punkten angesprochen wird, zurückzuführen. ›Besser‹ sein zu wollen scheint eine universelle Motivation zu sein, und jeder Schritt in dieser Richtung – also jeder ›Punkt‹ – wird als Lohn für die investierten Ressourcen (Anstrengung, Zeit ...) erlebt. Dabei ist es für die Etablierung von Wettbewerb einerlei, ob ein Spieler mit eigenen vorangegangenen Leistungen oder mit den Leistungen anderer konkurriert, d.h. Wettbewerb kann prinzipiell auch ohne externe Gegner motiviert werden und benötigt nicht unbedingt ein öffentliches Forum. Eine grundlegende Leistung von Punktesystemen besteht deswegen zunächst nicht in der Veröffentlichung von Leistungen, sondern erstmal in der Übersetzung potentiell unterschiedlicher Leistungen bzw. Leistungstypen in eine standardisierte ›Währung‹. Durch diese Übersetzungsfunktion wird die Bandbreite an Leistungen, welche verglichen werden können, gesteigert. Leistungsvergleich wird dabei durch die technische Implementierung solcher Bewertungssysteme nicht nur vereinfacht, sondern teilweise überhaupt erst ermöglicht, weil ohne die dem System inhärenten Standardisierungen extrem komplizierte Aushandlungsprozesse nötig wären, um den ›Wert‹ jedweder Handlung zu bestimmen (vgl. Sotamaa 2010, 245). Damit hängt die Akzeptanz eines Belohnungssystems auch immer mit davon ab, ob die Spieler den jeweiligen im Spiel implizit implementierten ›Wechselkurs‹ für nachvollziehbar, angemessen und – im Zusammenhang mit Wettbewerb besonders wichtig – gerecht halten.

Moderne Achievementsysteme stellen nun in dreierlei Hinsichten eine konsequente Weiterentwicklung solcher Punktesysteme dar: Erstens sind Achievements oft direkt mit Punktesystemen gekoppelt, so geht z.B. bei Xbox-Spielen jede Erlangung eines Achievements einmalig mit einer Erhöhung des *Gamerscores* einher. Zweitens wird die Binnengrenze des Einzelspiels überschritten, indem diese Punkte plattformweit spielübergreifend akkumuliert werden. Drittens wird die Eigenschaft, wie eine Währung zu funktio-

nieren, radikalisiert, indem Bonusprogramme als Schnittstellen zwischen *Gamerscore* und realen monetären Währungen eingeführt werden. Spätestens durch diesen Schritt überschreiten Achievement(systeme) in erheblichem Maße den Erklärungshorizont des von Consalvo (2007) eingeführten Begriffs des »gaming capital«. Consalvos Beschränkung von *gaming capital* als auf die Sphäre des Computerspielens bezogene Ausprägung von Bourdieus Begriff des »kulturellen Kapitals« (Bourdieu 1997) verstellt insbesondere den Blick sowohl auf die ökonomische als auch auf die soziale Dimension von Computerspielkultur. Walsh/Apperley (2009) erweitern Consalvos Konzept des *gaming capital* um die Bourdieu'schen Kapitalformen des ökonomischen, des sozialen und des symbolischen Kapitals. Sotamaa (2010, 256ff.) wendet diesen erweiterten Begriff auf Achievements an. Im Anschluss an diese Arbeiten können Achievements je nach Perspektive als Ausprägung von kulturellem, sozialem oder ökonomischem Kapital angesehen werden. Darüber hinaus können bestimmte Funktionen von Achievementsystemen als Mittel zur Kapitalkonvertierung angesehen werden. So kann z.B. inkorporiertes Spielwissen (kulturelles Kapital) in Achievements und *Gamerscore* »umgesetzt« und durch Bonusprogramme und Rabatte als ökonomisches Kapital eingesetzt werden. 3 Achievements sind damit »bares Geld wert« (Abb. 2). Diese Radikalisierung ist nicht ohne Risiko: Ist es für Spieleentwickler schon nicht einfach, auch nur innerhalb eines einzelnen Spiels durchgehend transparente und von den Spielern als fair empfundene Bewertungsskalen für unterschiedlichste Leistungen zu entwickeln, steigert sich diese Problematik selbstverständlich enorm, wenn nun plattformweit Leistungen aus Spielen unterschiedlich-

UNLOCKED!
G 10000 - 24999

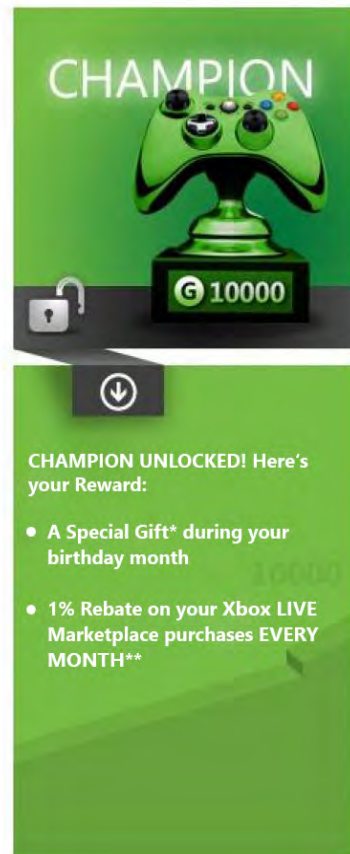


Abb.2: Rabattsystem des Xbox LIVE-Netzwerks

ter Genres hinsichtlich einer Leistungsmessung vereinheitlicht werden.◀4 Und während möglicherweise als ›ungerecht‹ erachtete Leistungsbewertungen alleine schon als rein spielerisches Element viel Unmut in der Spielerschaft erzeugen können, verschärft sich dieses Problem tendenziell, sobald aus dem Spiel Ernst – in Form von realem Geld – wird. Bestimmte, nämlich witzige, Achievements können als Teil einer Strategie zur Lösung dieser Problemlage interpretiert werden. Durch Komik wird diese ›ernste Seite‹ des Achievementsystems gewissermaßen entschärft. Der Währungscharakter von Achievements wird dabei paradox gegen sich selbst gewendet: Achievements erzeugen qua System Äquivalenz untereinander. Deshalb genügt es schon, dass einige ›unernste‹ Achievements nur existieren, damit Achievements in ihrer Gesamtheit tendenziell an Ernst verlieren.◀5 Viele Spiele enthalten witzige Achievements unterschiedlichster Ausprägungen, und jede Form von Komik ist für den hier angesprochenen Mechanismus grundsätzlich funktional. Besonders interessant sind indes solche Achievements, die qua Komik diesen Mechanismus selbst thematisieren, indem sie ihn konterkarieren. Häufig wird in diesem Zusammenhang das Achievement *Press Start To Play* aus dem Spiel *THE SIMPSONS GAME* (Electronic Arts 2007, Rebellion Developments, EA Redwood Shores Studio) erwähnt. Der Name ist Programm: Zur Erlangung muss bei Spielbeginn lediglich der Startbutton gedrückt werden, eine Handlung, die, will man das Spiel denn spielen, schwerlich zu vermeiden und in ihrer Simplizität auch kaum zu unterbieten ist. Es erscheint passend, dass ausgerechnet das Spiel zu einer TV-Serie, die für ihren (medien-)satirischen Charakter berühmt ist, mit genau solch einem speziellen ›Erfolg‹ beginnt. Interessanterweise finden sich in Kritiken, Foren etc. auch fast nur positive Bewertungen dieses Ausnahme-Achievements. Die freche Einfachheit gerät nicht zum Anlass für Ungerechtigkeitsempfinden, sondern wird als gelungene Parodie rezipiert. *PORTAL 2* allerdings schafft es mit dem eingangs beschriebenen Achievement *You Made Your Point*, seinen Punkt noch klarer zu machen. Hier wird nicht nur eine Leistung belohnt, die eigentlich nicht nur nicht der Rede wert wäre, sondern es wird explizit vollendetes ›Nichts-Tun‹ belohnt. Bei *THE SIMPSONS GAME* besteht der Witz darin, dass eine Handlung als ›Erfolg‹ gewertet wird, zu der der Spieler eigentlich keine Alternative hat – zu der er mit anderen Worten eigentlich gezwungen ist. Bei *PORTAL 2* hingegen besteht der ›Erfolg‹ darin, sich angesichts alternativer Handlungsoptionen bewusst dafür entschieden zu haben, ›nichts‹ zu tun. Die ›Nicht-Handlung‹ wird damit allerdings paradox qua Belohnung zu einer bewussten Handlung transformiert. Zudem beweist *PORTAL 2* auch noch in einer anderen Hinsicht mehr Konsequenz als *THE SIMPSONS GAME: Press Start To Play* wird mit mageren 5GS (GS = Gamerscore) belohnt, während *You Made Your*

Point dem nicht spielenden Spieler immerhin 10GS einbringt. *PORTAL* benutzt insofern die ökonomische Dimension des Achievementsystems, um den Witz zu bekräftigen, denn je stärker eine Nicht-Leistung belohnt wird, desto deutlicher wird der Witz.

Unabhängig von wettbewerbsbasierten oder ökonomischen Anreizen weist Sotamaa (2010, 243ff.) auf einen weiteren Aspekt von Achievements hin, welcher auch an anderen Stellen schon als Dimension von Belohnungssystemen bzw., allgemeiner, von Involvierungsstrategien im Computerspiel beschrieben worden ist: das Sammeln. Sotamaa bezieht sich auf eine Theorie des Sammelns von Belk et al. (1991), in welcher Sammeln abgegrenzt wird gegen die verwandten Handlungsformen Akkumulieren, Horten und Investieren/Anlegen. Akkumulation unterscheidet sich demnach von Sammeln dadurch, dass beim Sammeln unterschiedliche Entitäten, die aber in irgendeiner Hinsicht einer selben Kategorie angehören, intentional zu einer Sammlung zusammengeführt werden, während Akkumulation sich auf identische Entitäten bezieht. So können verschiedene Achievements gesammelt werden, aber *Gamerscore* wird akkumuliert. Horten unterscheidet sich von Sammeln durch eine utilitaristische Note, indem beim Horten von einem künftigen Nutzen des gehorteten ›Gutes‹ ausgegangen wird. Investieren/Anlegen zielt im Unterschied zu Sammeln auf einen künftigen Gewinn ab. Allerdings zeigt Sotamaa dann, dass Achievements sich zwar als potentielle Objekte des Sammelns analysieren lassen, dass aber zugleich das Sammeln speziell von Achievements Eigenheiten aufweist, die eine strikte Unterscheidung von Akkumulieren, Horten und Investieren/Anlegen unterlaufen. So ist das Sammeln von Achievements nicht zu trennen von einer Akkumulation von *Gamerscore*. Insofern, wie oben gezeigt, Achievements via *Gamerscore* in Bonusprogrammen mit ›echtem‹ (monetären) Kapital äquivalent sind, können sie durchaus schlüssig auch zum Objekt von Horten werden. Und dieser Kapitalcharakter ermöglicht es schließlich auch grundsätzlich, den Aufwand zur Erlangung von Achievements als Investition in die Zukunft anzusehen. Zudem wird die für das Sammeln konstitutive Intentionalität durch viele Achievements unterlaufen, deren Erlangung sich im Spiel automatisch ergibt und nicht verpasst werden kann (in *PORTAL* ca. ein Drittel, z.B. *Lab Rat*, *Fratricide*; in *PORTAL 2* fast die Hälfte aller Achievements, z.B. *Weckruf*, *Du Monster*, *Hitzewellen* usw.). Es ergibt sich aus diesen Einwänden allerdings nicht, dass Sammeln keine hilfreiche Analysekategorie in Bezug auf den Gebrauch von Achievements sei, sondern umgekehrt lediglich, dass Achievements offensichtlich ein so komplexes Phänomen sind, dass sie nicht nur anhand einzelner Dimensionen verstanden werden können. Zweifellos gibt es Nutzungsmodi in Bezug auf Achievements, die am besten unter dem Begriff

des Sammelns verstanden werden können. Zweifellos existieren aber eben auch andere, teilweise sogar widersprechende andere Modi. Recht deutlich bezogen auf das Moment des Sammelns ist die visuelle Gestaltung bzw. Aufbereitung von Achievements. Erhält ein Spieler nämlich ein Achievement, so wird das visualisiert durch die Verleihung eines Abzeichens (engl. »badge«), dessen visuelle Anmutung je nach Spiel von der verspielten Sammelkarte bis zum militärischen Orden reichen kann. So virtuell das ganze Geschehen de facto sein mag: Im Erleben des Spielers werden durch diese Visualisierungsstrategie aus abstrakten Erfolgen konkrete Entitäten, die Gegenstand einer Sammlung werden können. Während z.B. eine High Score-Liste durch ihre Form die Abstraktheit ihres Gegenstandes (Zahlen) betont, passt sich die Übersichtsdarstellung von Achievements durch ihr sortiertes Nebeneinander einerseits hoch standardisierter, andererseits aber eben doch unterschiedlicher kleiner Bildchen perfekt in die symbolische Form der Sammlung ein. Je nach Plattform wird zusätzlich noch darüber informiert, wie viele von wie vielen möglichen Erfolgen bereits freigeschaltet worden sind – das Streben nach Vollständigkeit kann seinen Lauf nehmen.

In Hinblick auf die Dimension des Sammelns folgen die Achievements der PORTAL-Spiele den gängigen Strategien: Etwas weniger als die Hälfte der Achievements werden im Laufe des Spiels automatisch »errungen«, nicht zufällig gehören aber jeweils die ersten beiden dazu. Dadurch wird die Sammlung automatisch gestartet, so dass der Spieler gewissermaßen den *Affordances* einer angefangenen Sammlung ausgesetzt wird. Das für Sammeln nach Belk et al. (1991) konstitutive Moment der Intentionalität wird auf diese Weise ausgerechnet dadurch erzeugt, dass es unterlaufen wird (vgl. Sotamaa 2010, 245).

Achievements als Mittel zur Selbstrepräsentation bzw. Selbstinszenierung

Sammeln ist zunächst Selbstzweck, hierin kann sogar eine wesentliche Gemeinsamkeit bzw. Überschneidung mit dem Spiel (Huizinga 2009, 202) gesehen werden. Darüber hinaus aber kann das Ergebnis des Sammelns auch Gegenstand von Wettbewerb werden (ebd.), und das umso mehr, wenn die Objekte der Sammlung ausgerechnet symbolische Repräsentationen, Zeichen, für »Erfolge« sind. Die Koppelung von Achievements als sammelbaren »Objekten« mit übergreifend akkumuliertem *Gamerscore* steigert den Wettbewerbscharakter noch zusätzlich. Die Veröffentlichung solcher Leistungsindikatoren dynamisiert den Wettbewerb dann noch stärker. Öffentlichkeit ermöglicht dabei

nicht nur weitreichendere Vergleichsoperationen, sondern Öffentlichkeit ermöglicht auch (Selbst-)Inszenierung: »By creating a system of awards, players are provided with a set of goals they can accomplish and then brag out to their friends« (Radoff 2011, 146).

In frühen Vorläufern von Achievementsystemen war eine Öffentlichkeitsfunktion noch nicht technisch implementiert, trotzdem fanden Spielentwickler schon in den 1970er Jahren Mittel und Wege, besondere Spiel-Leistungen symbolisch und über das Spiel hinausgehend – potentiell ›öffentlich‹ – auszuzeichnen. So beschreibt Sotamaa (2010, 241; vgl. auch Jakobsson 2011) z.B., wie mit Fotoapparaten erzeugte Screenshots als Beweis für bestimmte Punktestände beim Spielehersteller eingeschickt werden konnten, woraufhin den Spielern z.B. exklusive Aufnäher zugesandt wurden. Diese Aufnäher waren nicht zufällig gestalterisch angelehnt an Abzeichen oder Orden. Der Spieler erhielt also ein potentiell nach außen sichtbares Zeichen seines Erfolges. Das aktuelle Belohnungssystem der Sony Playstation 3 schließt an eine verwandte Form der Ehrung an, indem definierte Erfolge als Pokale visualisiert werden; genannt werden diese Auszeichnungen ›Trophäen‹. In sozialer Hinsicht fungieren Achievements also als Titel, Trophäen, Auszeichnungen etc. Sie gehen damit symbolisch darüber hinaus, nur ›Zeichen für Erfolg‹ zu sein und kommunizieren vielmehr die mit dem Erfolg verbundene ›Ehre‹. 6 Errungene Achievements werden deswegen durch Icons symbolisiert, deren Inszenierung und Präsentation an Praxen der Ehrung anknüpfen. Die Liste bereits errungener Achievements kann in der Gamer-Community via Konsolenplattform veröffentlicht werden. Die Öffentlichkeit, die auf diese Weise hergestellt wird, ist wesentlich reichweitenstärker als die durch z.B. ›analoge‹ Aufnäher erreichbare Aufmerksamkeit. Zudem werden die Darstellungsmodi aktueller Achievementsysteme kombiniert mit gängigen Funktionen des Social Web, wodurch auch die kommunikativen Funktionalitäten der früheren High Score-Listen, wie sie in Spielhallengeräten oder später in Fachmagazinen veröffentlicht worden sind, weit überschritten werden (vgl. Jakobsson 2011). Die Erfolge eines Spielers werden damit Teil seines öffentlichen Profils und damit auch Instrument zur Selbstdarstellung des Spielers. In Bezug auf Bewertungssysteme wie den *Gamerscore* ist die Funktionsweise unmittelbar evident: je mehr Punkte, desto besser der Spieler. Allerdings erschöpft sich die Aussagekraft des *Gamerscore* als Mittel der Selbstdarstellung an dieser Stelle auch schon, denn über die spezifischen Qualitäten der gemessenen Leistungen (Plural!) sagt die Höhe des *Gamerscore* wenig aus. Im öffentlichen Profil eines Spielers ist neben seinem *Gamerscore* aber auch einsehbar, welche Spiele er gespielt hat oder noch spielt. Die Kombination dieser Informationen ist u.U. schon geeignet, ein Profil zu schärfen, z.B. indem

bestimmte Genrepräferenzen und darauf bezogene Erfolgsquoten erkennbar werden. Allerdings gilt auch hier: Der Spieler hat keine aktive Gestaltungsmöglichkeit, diese Profildaten werden vom System automatisch erzeugt. Raczkowski/Schollar (2010, 246ff.) weisen darauf hin, dass Achievements hingegen in dieser Hinsicht potentiellen Gestaltungsspielraum erzeugen: »Die Selbstdarstellung im Netzwerk [...] wird zum Destillat unzähliger Spielhandlungen und der durch sie erworbenen Achievements: Um ihr Profil also zu verändern, müssen die Spieler im wahrsten Wortsinne Taten sprechen lassen« (ebd. 246).⁴⁷ Raczkowski/Schollar exemplifizieren das an der Vermeidung von negativ konnotierten, weil »moralisch fragwürdigen« (ebd.) Achievements. Denkbar ist aber auch, dass Spieler durch gezieltes Erspielen bestimmter Achievements konstruktiv an ihrem Profil »arbeiten«. Es ist davon auszugehen, dass solche Strategien gegenwärtig noch nicht allzu verbreitet sind, weil die aktuellen Achievementsysteme noch zu wenig individuellen Spielraum bei der Ausgestaltung bzw. Darstellung des Profils bieten. Allerdings sind außerhalb der starren Achievementsysteme z.B. in Diskussionsforen und sozialen Netzwerken schon Anfänge solcher Praxen zu beobachten, wenn Spieler beispielsweise Listen von ausgewählten erspielten Achievements veröffentlichen.⁴⁸ Solche Listen können durchaus profilbildend sein. Entscheidend ist, dass solche Funktionen bzw. besser: Gebrauchsweisen erst wirksam werden, wenn sie über die Grenzen des einzelnen Spiels hinaus angewendet werden. Achievements sind zwangsläufig in irgendeiner Weise inhaltlich auf das Spiel bezogen, in das sie eingebettet sind. Ein Shooter z.B. beinhaltet erwartbar vor allem Achievements, die irgendwie mit gewalthaltigen Handlungen verknüpft sind. Aber auch Shooter enthalten oft einzelne weniger erwartbare Achievements z.B. für Rettungsaktionen. Ein Spielerprofil, welches z.B. eine ausgewiesene Sammlung (!) von Rettungs-Achievements enthielte, würde sich signifikant unterscheiden von einem anderen Profil, in dem z.B. ein erkennbarer Fokus auf möglichst viele/schnelle/effiziente »Kills« gelegt würde. Solche Sammlungen erlangen aber nur dann symbolische Prägnanz, wenn ihr Umfang auf Intention schließen lässt, was bedeutet, dass sie zwangsläufig aus der Schnittmenge mehrerer Spiele generiert sein müssen. In dieser Funktion als Bedeutungsträger verstanden sprengen Achievements systematisch die Grenze des solitären Spiels, was aber gerade nicht bedeutet, dass sie nicht dennoch auch als einzelne Entitäten zum tieferen Verständnis eines jeweils bestimmten Spiels beitragen können. Die Bedeutung eines Achievements ergibt sich nämlich in diesem Sinne gerade nicht nur aus ihm selbst, sondern wesentlich auch aus seinem Verhältnis zu »seinem« Spiel. So ist z.B. die Prägnanz einer kooperativen Handlung wie einer Rettung umso größer, je unkooperativer das Leitmotiv des Spiels an sich ist (beispiels-

weise in einem Shooter, der eher eine Konfliktlösung durch Gewalt evoziert). Entsprechend verhält es sich beim PORTAL 2-Achievement *You Made Your Point*, das für ›Nichts-Tun‹ vergeben wird. Vergleichbare ›Erfolge‹ gibt es in vielen Spielen, z.B. in SAW (Konami 2009, Zombie Studios) für fünf Minuten Untätigkeit (*You've Wasted Your Life*). Zunächst rücken solche Achievements unabhängig von jedem spezifischen Spielinhalt das unabdingbar Spiel-konstitutive Moment des Spieler-Handelns ins Bewusstsein. Im Unterschied zu z.B. SAW generiert die Weigerung zu handeln in PORTAL 2 aber noch subtilere Bedeutung, weil das Grundmotiv von PORTAL 2 den Spieler in die Situation eines der Willkür ausgesetzten Testobjekts versetzt. PORTAL 2 thematisiert damit qua Handlung die abstrakte Grundkonstellation des Dispositivs Computerspiel. Sich dem ewigen Testen zu widersetzen, kann als symbolischer Akt der Selbstbehauptung interpretiert werden (vgl. dazu auch den Beitrag Rolf F. Nohrs in diesem Band), und das umso schlüssiger, als der verweigerte Test ja lächerlich einfach ist. Ein Spieler demonstriert insofern mit diesem Achievement besonders prägnant ein gewissermaßen emanzipiertes Verhältnis zum Spiel.◀9

Spielertypen

Insgesamt wird deutlich, dass Achievements ein komplexes Feld bilden, innerhalb dessen unterschiedlichste Spielermotivationen und Nutzungsmodi wirksam sein können. Ein Ansatz, solche differenten, teilweise sogar einander widersprechenden Nutzungsmodi zu integrieren, besteht darin, sie jeweils unterschiedlichen Spielertypen zuzuordnen. Demzufolge würde ein bestimmtes Spiel tendenziell auch einen bestimmten Spielertyp adressieren. Achievements bergen aber aufgrund ihrer Eigenschaft, wie ein kleines Spiel im Spiel zu funktionieren, die Möglichkeit, zusätzliche Zielgruppen zu akquirieren. Auf diese Weise eingesetzt erweitern Achievements u.U. partiell den ›eigentlichen‹ Charakter eines Spiels.◀10

Ein recht einflussreiches Modell von Spielertypen stammt von Bartle (1996). Bartles Modell wird häufig zitiert bzw. verwendet, und es bildet oft die Grundlage komplexerer Ansätze.◀11 Bartle (ebd.) identifiziert vier Spielertypen: *explorers*, *achievers*, *socializers* und *killers*. Für den Zweck dieses Beitrags reichen diese vier Typen aus, da es hier nicht um eine auf Vollständigkeit abzielende Abbildung von Spielertypen bzw. Motivationstypen auf Achievements (oder umgekehrt) gehen soll (siehe hierfür Reisberger 2009), sondern lediglich darum, die grundsätzlichen Möglichkeiten, aber auch die Grenzen eines solchen Analyseansatzes aufzuzeigen. *Explorer* möchten nach Bartle (1996) die Spiel-

welt erkunden und möglichst viel entdecken. Ihre Suche bezieht sich sowohl auf die Spielwelt (neue Gegenden, verborgene Räume, Quests etc.) als auch auf die abstrakte Funktion der Spielmechanik (Suche nach Regeln). *Achiever* sind Spieler, die im Rahmen des Regelwerks des Spiels möglichst viel erreichen wollen. Sie streben nach Punkten, Leveln, Rang und anderen Einheiten, die das Belohnungssystem eines Spiels vorhält. *Socialiser* benutzen das Spiel als sozialen Raum, sie suchen Kontakte und Interaktion. *Killer* sind ausgerichtet auf Wettbewerb, Wettkampf und Konflikt.

Der Spielertyp des *explorers* dürfte durch die Grundidee der PORTAL-Spiele an sich bereits gründlich motiviert sein, dennoch finden sich insbesondere in PORTAL 2 etliche Achievements, die die Entdeckungsmöglichkeiten noch steigern. Zum einen sind das Erfolge, die auf Exploration von Räumen beruhen, wie z.B. *Final Transmission* (»Find the hidden signal in one of the Rat Man's dens«), *Ship Overboard* (»Discover the missing experiment«) oder *Portrait of a Lady* (»Find a hidden portrait«). Zum anderen laden einige Achievements zur tieferen Exploration der Funktionsweise der Spielwelt ein. Das berühmte *Terminal Velocity*, das einen (Quasi-)Endlossturz durch die beiden Portale erfordert, dürfte ein Paradebeispiel für diesen Typ von Achievement sein. Dabei ist aber auch davon auszugehen, dass speziell dieses Achievement von vielen Spielern mehr oder weniger unabsichtlich errungen wurde, weil die Funktionsweise der Portal-Gun dieses Selbstexperiment per se mehr als nahelegt. Die Entdeckung und Beugung eines wesentlich unauffälligeren spielweltinternen Mechanismus wird z.B. mit *Scanned Alone* (»Stand in a defective turret detector«) belohnt, wenn der Spieler die Funktionsweise einer Fertigungsanlage untersucht und manipuliert. Achievements, welche *explorer* adressieren, sind aber aufgrund ihrer Passung zum grundsätzlichen Motiv der PORTAL-Spiele tendenziell unauffällig, die mit ihnen verknüpften Aufgaben wirken im Rahmen der Spiele gewissermaßen naheliegend.

Auf den ersten Blick ebenfalls naheliegend erscheint die These, dass der Spielertyp *achiever* dafür prädestiniert sein müsste, sich für Achievements zu interessieren. Insbesondere die Motivation zum Sammeln lässt sich auch sehr gut auf Bartles *achiever* abbilden,¹² und es haben sich bei bestimmten Spielern sogar Praxen herausgebildet, ganz gezielt auf Achievements hin zu spielen. Dass diese Art des Spielens als different zu anderen Modi des Spielens wahrgenommen wird, zeigt sich schon daran, dass hierfür ein eigener Begriff entstanden ist: *achievement boosting*. Sieht man sich die Motivation(en) von solchen *boostern* allerdings genauer an, dann zeigen sich erhebliche Überschneidungen mit anderen Spielertypen. Zum einen ist *achievements boosting* auch in der Motivationslogik des Spielertyps *killer* sachdienlich, weil jeder er-

ringene Erfolg plattformweit kommuniziert wird. Auf diese Weise werden auch Spiele wie die der PORTAL-Reihe, die eher auf spielerischer Exploration oder Spaß an der Diegese beruhen, für Spieler interessant, die auf Wettbewerb mit anderen Spielern ausgerichtet sind. Diese Spieler konkurrieren dann eben nicht innerhalb spezifischer Spiele sondern auf der Ebene der Plattform miteinander.◀13 Zum anderen finden *socializer* beim *boosting* interessante Betätigungsfelder, weil *boosting* oft auf der Unterstützung durch andere Mitspieler beruht. Hierfür verabreden sich mehrere Spieler für ein gemeinsames Spiel im Coop-Modus, um sich dann gegenseitig dabei zu unterstützen, bestimmte Achievements zu erlangen. PORTAL 2 enthält 20 Achievements, die überhaupt nur im Kooperationsmodus erlangt werden können. Es läge nahe, hier Aufgaben zu erwarten, die auf Kooperation, auf konstruktiver Zusammenarbeit beruhen. In der Mehrzahl ist das auch so, da wird gemeinsam fröhlich geflogen (*Air Show*), getanzt (*Can't Touch This*) oder innig umarmt (*Friends List With Benefits*). Aber es existieren auch einige Achievements, die sich in diese Erwartung zumindest nicht ungebrochen einfügen. Im Erfolg *Empty Gesture* (»Drop your co-op partner in goo while they are gesturing by removing the bridge under them«) wird kooperative Zusammenarbeit auf interessante Weise auf die Spitze getrieben, denn der Erfolg des einen Spielers besteht darin, den anderen »zu töten«, während dieser sich dafür gleichzeitig aktiv »opfert«. Es ist entscheidend, dass nicht einfach nur verlangt wird, den Partner von einer Lichtbrücke in die Schmiere fallen zu lassen (was heißt, ihn »zu töten«), sondern dass darüber hinaus gefordert wird, dass das »Opfer« während dieser »Untat« Gesten ausführen soll. Die Kombination dieser beiden Akte ist so unwahrscheinlich, dass ihr Zustandekommen eigentlich nur auf beiderseitig einverständlichem Handeln beruhen kann. Kooperation als Idealfall sozialer Interaktion wird damit ins Groteske und Komische übersteigert. PORTAL 2 implementiert in *Empty Gesture* damit eine Praxis, die eine in vielen anderen Spielen regelmäßig vorkommende Strategie des *boostings* darstellt, die dort aber nicht immer unumstritten ist, weil sie auch als *Cheating* gewertet werden kann. So findet sich z.B. im Netz für das Crisis 2-(Teil-)Achievement *Relentless* (»Get 4 kills within quick succession«) der Tipp: »Eine Möglichkeit diesen Kill zu boosten: Verabredet euch mit vier Freunden, startet eine »Sofortaktion« und tötet alle auf einmal mit einer Granate« (Crisis-Lover 2011). Anders als *Empty Gesture* ist *Relentless* durchaus auch auf maximal unkooperativem Wege zu erreichen, und es kann gemutmaßt werden, dass dieser Modus auch der eigentlich vom Entwickler beabsichtigte war – jedenfalls bietet das Setting der Aufgabe im Unterschied zu *Empty Gesture* keinen Anhaltspunkt dafür, dass Unterstützung durch die vier Getöteten intendiert sei. Gemeinsam ist beiden Achievements,

dass sie ein spannendes Feld für den Spielertyp des *socializers* darstellen, weil dieser durch ein virtuelles Opfer (Sterben) kooperativ eine eigentlich maximal unkooperative und zudem gegen ihn bzw. seinen Avatar gerichtete Handlung (Töten) unterstützen kann. Anders als bei *CRYSIS 2* aber ist bei *PORTAL 2* die paradoxe Kombination zweier ethisch eigentlich diametral entgegengesetzter Interaktionsmodi schon im Achievement selbst angelegt.

Achievements als Metagame

Die Eigenschaft von Achievementsystemen, über die Ebene des Einzelspiels hinaus als Vernetzungsstruktur zu fungieren, wurde bereits mehrfach angesprochen. Im Zusammenhang mit Belohnungssystemen wurde aufgezeigt, dass Funktionen wie die spielübergreifende Akkumulation von Punkten dazu führen können, dass Spieler nicht im Einzelspiel, sondern auf der Ebene des Achievementsystems (inter-)agieren, und es wurde hergeleitet, inwiefern aus diesen Funktionen Implikationen für Selbstinszenierungsstrategien von Spielern erwachsen können. Jakobsson (2011) bezeichnet das Achievementsystem deswegen als ›zweites Spiel‹: »But if we move the focus from what impact achievements have to playing the game [...] we will see that they are central to a second game that all Xbox Live members play at the same time as they play the separate retail and downloadable games.« Raczkowski/Schollar (2010, 249f.) sprechen in Anlehnung an Salen/Zimmerman (2004) und Garfield (2000) von »Metagame«. *Metagame* bringt auf den Begriff, dass dieses ›zweite Spiel‹ eine eigene, den beteiligten Einzelspielen übergeordnete (Meta-)Ebene etabliert. Allerdings fokussiert der Begriff *Metagame* stark auf das systemstiftende Verhältnis zwischen den verschiedenen Achievements und ist dagegen wenig geeignet, das Verhältnis zwischen einzeltem Achievement und dem konkreten Spiel, in das es eingebettet ist, zu analysieren. Dieses Verhältnis zwischen einzeltem Achievement und einzeltem Spiel ist bisher kaum genauer untersucht worden.◀14 Dabei lässt sich auf der Ebene solitärer Achievements innerhalb spezifischer Spiele ein ganz eigener Effekt zeigen, der ebenfalls – aber auf Basis ganz anderer Mechanismen – zur Etablierung einer völlig anders gearteten Metaebene führt.

Die besondere Eigenschaft von Achievements, gleichzeitig innerhalb und außerhalb des Spiels verankert zu sein, kann im Anschluss an Rapp (2008, 46) als spezielle Möglichkeitsbedingung einer »strukturell eingeschriebenen [...] Form von Selbstreferentialität« (Herv.i.O.) oder kurz »systemischer Selbstreferentialität« (ebd.) angesehen werden. Während Rapp diese Form von Selbstbezüg-

lichkeit eigentlich als tendenziell hermetisch und unhintergebar kennzeichnet, stellen Achievements hier möglicherweise einen interessanten Sonderfall dar. Als ästhetische Entitäten im Spiel fungieren Achievements nämlich nicht nur als diffuse systemische Strukturbedingung, sondern sie manifestieren sich zugleich in einer konkreten, »punktuell expliziten Form« (ebd.) und können deswegen »eine spezifische Form thematischer und ästhetischer Artikulation, d.h. eine signifikante Markierungsleistung« (Rapp 2008, 47) erbringen. Bemerkenswerterweise können sie dadurch nicht nur den Umstand ihrer eigentlich diffusen systemischen Selbstbezüglichkeit zur Anschauung bringen, sondern dieses Potential zusätzlich mit ›herkömmlicheren‹ Mitteln medialer Selbstreflexivität kombinieren.

Selbstreflexivität durch Achievements

Es sei zur Veranschaulichung zurückgekommen auf das eingangs beschriebene Achievement *You Made Your Point* aus *PORTAL 2*, welches den Spieler belohnt, wenn er sich ›nicht spielgemäß‹ verhält, indem er die im Rahmen des Spiels offensichtlich einzig mögliche sinnvolle Handlung – den Schalter drücken – verweigert. Wie oben bereits angemerkt, existieren viele vergleichbare Achievements, deren Bedingungen so formuliert sind, »dass sie nicht mit den optimalen oder ›gängigen‹ Spielstrategien vereinbar sind und so teilweise zielgerichtetes, die eigentlichen Spielregeln ignorierendes Erspielen der Achievements erfordern« (Raczkowski/Schollar 2010, 249). Diese Formulierung postuliert eine potentielle Unvereinbarkeit von Achievement und Spiel. In Bezug auf Bedingungen und Regeln mag das zutreffen. In Bezug auf Bedeutung allerdings kann aus dieser Unvereinbarkeit auch kreatives Potential geschöpft werden. Wie oben bereits hergeleitet, ergibt sich die Bedeutung eines Achievements nicht nur aus ihm selbst, sondern auch aus seinem Verhältnis zu ›seinem‹ Spiel. Genauer gesagt ergibt sich die Bedeutung eines Achievements als Synthese aus dem Verhältnis der intradiegetischen Bedeutung der den Erfolg freischaltenden Handlung im Spiel zur extradiegetischen Bedeutung dieser Handlung als ›Erfolg‹. Wenn mit *You Made Your Point* intradiegetische Untätigkeit extradiegetisch belohnt wird, dann transformiert dieses Achievement selbstbestimmtes Nicht-Handeln zur Handlung und belohnt damit das Ausagieren eines Impulses, der beim Spieler ja gerade im Kontext der Handlung von *PORTAL 2* während des Spiels durchaus auch latent geschürt wird – nämlich dem endlosen Testen auch mal mit Renitenz zu begegnen. Zwar hätte der Spieler diese Möglichkeit immer und überall, aber an jeder anderen Stelle wür-

de der Aufstand scheitern, das Regelwerk des Spiels ist unerbittlich. *You Made Your Point* aber erzeugt einen kleinen Riss in der vierten Wand der Testkammer: Widerstand ist eben doch nicht immer zwecklos. Das Achievement unterläuft damit das Handlungssetting von *PORTAL 2*, welches den Spieler in die Situation eines ausgesetzten Testobjekts versetzt und gestattet die Erfahrung von Selbstbehauptung in einer ansonsten ausgelieferten Situation. Beachtenswert ist in diesem Zusammenhang, dass, wenn der Spieler sich anschickt, das Achievement qua Untätigkeit zu erringen, Wheatley ausdrücklich den Tipp gibt, den Schalter doch zu drücken. Das kann als Hinweis darauf gedeutet werden, dass Wheatley um den versteckten extradiegetischen Erfolg weiß und aktiv zu verhindern sucht, dass der Spieler ihn erringt. So interpretiert, stellt Wheatleys Tipp eine Metalepse dar – also ein weiteres – hier mit dem Achievement verknüpft – Element zur Verunsicherung der Grenze zwischen Intra- und Extradiegesen. ◀15 Diese Metalepse ist zudem in sich interessant, weil sie nur aus der extradiegetischen Perspektive überhaupt erkannt werden kann. Wer nicht um das Achievement und seine Bedingungen weiß, dem muss Wheatleys Rede völlig unverdächtig vorkommen. Wer aber davon weiß und damit zwangsläufig zumindest teilweise eine Außenperspektive auf die Diegese einnimmt, der – und nur der – kann in Wheatleys Worten eine Metalepse sehen. Die Raffinesse von *You Made Your Point* kann an diesem Punkt sogar noch weitergehend entfaltet werden: Eingedenk der Eigenschaft, gleichzeitig sowohl innerhalb als auch außerhalb der Diegese verankert zu sein, können Achievements schon an sich als eine Form von Metalepse aufgefasst werden. Dann wäre Wheatleys Tipp eine Metalepse zweiter Ordnung: eine Metalepse, die sich auf eine Metalepse bezieht.

Strukturell ähnlich, aber interessanterweise im Verhältnis zur Diegese umgekehrt funktioniert das Achievement *Pit Boss*, welches die gezielte Tötung des eigenen Avatars belohnt. Das ist an sich schon paradox, »denn damit widersetzt sich eine Spielerin [bzw. hier auch das Spiel, Anm. d. Verf.] einer [...] impliziten Grundregel jedes Spiels: Versuche zu gewinnen« (Neitzel 2008, 88). Zudem verunsichert die virtuelle Selbsttötung die sowieso schon fragile Bindung zwischen Spieler und Avatar. ◀16 Der Avatatod »durchbricht die Immersion vollständig. Interaktion, Selbstwirksamkeitserleben und Narration werden unvermittelt und gleichzeitig unterbrochen. [...] Die Spielerin wird auf sich selbst zurück geworfen« (Ackermann 2013, 369). Zusätzlich ist auch hier die zumindest technische Trivialität dieses ›Erfolgs‹ auffällig: Die Belohnung wird nicht etwa an eine virtuos-akrobatische (Steuerungs-)Leistung geknüpft, sondern dieser ›Selbstmord‹ ist so unspektakulär, dass er als Handlung an sich sogar einfach nur über alle Maßen ungeschickt aussieht. Insofern wird also auch

hier gewissermaßen eine ›Nicht-Leistung‹ belohnt. Allerdings wird diesmal die Verbuchung des ›Erfolgs‹ nicht an Renitenz, sondern im Gegenteil ausgerechnet an ins Groteske gesteigerten Gehorsam geknüpft: Der tödliche Sprung in den Abgrund wird in einer Situation gefordert, in der auch Wheatley genau diesen vom Spieler fordert – und zwar in einer dermaßen durchsichtig verlogenen Weise, dass Widerstand hier eigentlich geradezu herausgefordert wird. Unter umgekehrtem Vorzeichen können dadurch auch hier Wheatleys Worte als metaleptisch interpretiert werden. Es entsteht die anregende mehrdimensionale Ambivalenz eines ›freiwilligen geforderten virtuellen (Selbst-)Mords‹. Darüber hinaus erweist sich auch die ökonomische Dimension von Achievements an dieser Stelle als besonders – ggf. konstruktiv – irritierend. Überspitzt ausgedrückt: Der Spieler ›gehört dem Gegner Wheatley‹ und ›tötet‹ seinen Avatar – für Geld!

Der übergreifende Effekt dieser Achievements kann sowohl als selbstreferenzielles Funktionsprinzip des Computerspiels als auch als kreatives Moment des Spiel-Erlebens modelliert werden. Der Effekt der beschriebenen Achievements auf die PORTAL-Spiele *als Spiele* basiert auf der Erzeugung von medialer Selbstreflexivität, denn die Spiele spielen durch den raffinierten Einsatz der Achievements mit ihrem Status als Spiel. Zugleich wirkt sich das selbstreflexive Moment auch auf der Ebene des Achievementssystems aus, denn die Achievements thematisieren die Koppelungsprinzipien von *Game* und *Metagame*. Der Effekt solcher Achievements *auf das Spiel-Erleben* kann anhand des Konzepts des »erlebten Handelns« (Venus 2012) gezeigt werden. Venus beschreibt mit dem Begriff des ›erlebten Handelns‹ einen dem Computerspiel typischerweise eigenen Modus der Halbidentifikation (ebd., 109), in welchem dem Spieler der Eindruck entsteht, »er könne eine fiktionale Figur *zugleich verkörpern und ihr Handeln von außen, quasi unbeteiligt, betrachten*« (ebd., 105; Herv.i.O.). Indem die hier beschriebenen Achievements, wie gezeigt, beim Spieler eine Art kreativer Distanz erzeugen, **17** stellen sie für den von Venus eingeführten Begriff des erlebten Handelns einen besonderen Anwendungsfall dar – sie sind geeignet, diesen Modus prominent ins Bewusstsein zu rücken oder mit anderen Worten: Sie erzeugen ›erlebtes erlebtes Handeln‹. Auf diese Weise werden computerspieltheoretisch relevante Themen wie der freie Wille im Spiel (Belohnung von Verweigerung) oder das Verhältnis Spieler-Avatar (Mord vs. Selbstmord; es sei hier auch nochmal an *Empty Gesture* erinnert) nicht nur thematisiert, sondern in ihrer Ambivalenz *erlebbar gemacht*. Die beschriebenen Achievements *sind* insofern *doing theory par excellence*.

Die PORTAL-Spiele widerlegen damit eindrucksvoll den Befund von Sotamaa (2010, 240) und Järvinen (2009), denen zufolge Achievements selten eng an

die Fiktion des Spiels geknüpft seien und einfach ergänzende, andere Bedeutungen für Spielerhandlungen bereitstellen würden. Im Gegenteil konnte gezeigt werden, dass die Verknüpfungsmodi von Achievements und Spiel ein komplexes Feld darstellen, in welchem Achievements gerade durch ihr Verhältnis zum Spiel an sich *und* zur Fiktion des Spiels als elaborierte Medien der Selbstreflexivität fungieren können. Diese Funktion kann Achievements potentiell immer und in allen Games zukommen, und sie tut es auch oft. Allerdings geschieht es selten mit der ganz besonders bei *PORTAL 2* beobachtbaren Konsequenz. Diese Konsequenz geht bei *You Made Your Point* so erbarmungslos weit, dass der Spieler nach allem erlebten (Widerstands-)Handeln und selbst-reflexiv gewonnener Erkenntnis wiederum erkennen muss, dass der Test nicht bestanden werden kann, denn: Die zynische Pointe von *You Made Your Point* ist letzten Endes, dass der Widerstand gegen den Zwang durch seine Belohnung entwertet wird. Da hilft auch keine Portal-Gun, es gibt keinen Ausweg.

Anmerkungen

- 01► Die Entscheidung, ausgerechnet den Begriff, der durch das Xbox LIVE-System geprägt wurde, als Allgemeinbegriff zu verwenden, ist zum einen damit zu rechtfertigen, dass es sich hierbei um das derzeit wohl elaborierteste dieser Systeme handelt, wodurch sämtliche möglichen Funktionen solcher Systeme an einem Beispiel entfaltet werden können. Zum anderen kann Microsoft mit der Einführung seiner Achievements als ›Erfinder‹ dieser modernen Form von Belohnungssystemen gelten (siehe Bortnik et al. 2004). Microsoft hat mit der Einführung der Form auch den Begriff nachhaltig geprägt. Vgl. Hamari/Eranti (2011): »The name ›achievement‹ has become somewhat of an industry standard [...].«
- 02► Und daneben z.B. ›Rang‹, ›character's level‹, ›number of kills‹, ›Reputationspunkte‹ usw. usf.
- 03► Aus Bourdieus Modell ergibt sich, dass die Mechanismen, die hier als Folgen des Kapitalcharakters von Achievements am Beispiel des Xbox LIVE-Rabatt-Systems aufgezeigt worden sind, in möglicherweise geringerem, aber nichtdestotrotz vorhandenem Maße auch für Achievementsysteme anderer Plattformen gelten, die nicht direkt über offensichtliche Schnittstellen zum ökonomischen Kapital verfügen. Bei diesen Plattformen sind die Modi der Konvertierung lediglich weniger offensichtlich.
- 04► Punktesysteme sind zunächst immer mehr oder weniger an ihr jeweiliges Einzelspiel gekoppelt. Innerhalb jeweils eines bestimmten Spiels wird festgelegt, wieviel ein ›Kill‹,

ein ›Heilen‹, das Erreichen eines bestimmten Levels oder auch das Anbauen von virtuellen Erdbeeren etc. ›wert‹ ist. Im Rahmen eines all diese Einzelsysteme übergreifenden ›Supersystems‹ wird damit automatisch festgeschrieben, wieviele ›kills‹ einem Hektar Erdbeeren ›entsprechen‹.

- 05► Während umgekehrt freilich zugleich die Komik durch die ›ernste‹ Dimension des Achievementsystems ökonomisch instrumentalisiert wird.
- 06► Genaugenommen versucht Sony eine symbolische Doppelstrategie: Während die visuelle Symbolisierung als Pokal an eine kulturelle Praxis anschließt, bei der das Zeichen weniger für eine Tat, sondern vielmehr für die damit verbundene Ehre steht, gemahnt die Bezeichnung ›Trophäe‹ zugleich an eine ganz andere, archaischere, kulturelle Praxis der Erfolgsdokumentation: Eine Trophäe ist ein indexikalisches Zeichen. Sie ist unmittelbar, materiell, verknüpft mit der Tat, die sie symbolisiert, z.B. indem sie Teil einer Beute ist (Geweih, Schädel ...). Trophäen weisen dadurch unmittelbarer als Pokale auf Erfolg hin, aber Trophäen können bestenfalls Anlass für Ehre/Ehrerbietung sein, während Pokale bereits per se Zeichen für Ehre bzw. Ausdruck von Ehrerbietung sind.
- 07► Zur Nutzung solcherart erzeugter Profile als Metadaten in der Spieleentwicklung und zur Monetarisierung siehe Medler (2009).
- 08► Steam bietet plattforminterne Diskussionsgruppen als Raum für solche Praxen an. Zusätzlich existieren speziell auf Gamer zugeschnittene plattformunabhängige Messenger-Dienste wie Raptr oder Xfire, welche solche Funktionen teilweise ermöglichen. Diese Dienste können außerdem auf die Schnittstellen der gängigen Spielplattformen zugreifen und die verschiedenen Profile eines Spielers zu einem Gesamt-Profil – gewissermaßen einem ›Super-Profil‹ – integrieren, und sie ermöglichen teilweise auch das Mitschneiden und Veröffentlichen von Videos u.ä. Microsoft geht mit der neuen Xbox One in dieselbe Richtung: Hier wird die Erlangung von Achievements automatisch als (Film-)Clip aufgezeichnet und dezentral gespeichert. Auf dieser Basis werden vielfältige elaborierte Weisen der Selbstinszenierung denkbar.
- 09► Ähnlich verhält es sich bei dem Spiel EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD (D3 Publisher 2009, Vicious Cycle Software) mit dem Achievement »Hey ... komm zurück und spiel weiter!«: Dieses wird beim ›ersten Mal Pause-Taste-Drücken‹ verliehen (5GS). Hier ist anzumerken, dass dieses Spiel, ähnlich wie die PORTAL-Spiele oder auch o.g. THE SIMPSONS GAME, medial-selbstreflexiven Charakter aufweist, und zwar hier, indem eigentlich ein Spiel im Spiel inszeniert wird. MATT HAZARD spielt gewissermaßen mit den Grenzen der Diegese; dadurch erhält die Belohnung einer die Diegese tendenziell irritierenden Option wie der Pausen-Funktion nochmal eine ganz eigene Bedeutung.
- 10► »Achievements can encourage players to experiment with features they might not normally use, or to approach your game with entirely different play styles« (Google Developers n.a.).
- 11► U.a. hat Bartle selbst sein Modell später erheblich ausgeweitet (Bartle 2004). Vermutlich

gerade aufgrund seiner Einfachheit wird aber sein früheres Modell in Entwicklerkreisen ebenso wie in populär(wissenschaftlich)en Publikationen und Fachmagazinen häufiger verwendet. Ein auf Bartle aufbauendes Modell liefert Yee (2007).

- 12► Vgl. auch die Ausführungen zu *achievement completists* bei Jakobsson (2011).
- 13► Jakobsson (2011) beschreibt sog. *achievement hunters*, die mit dem Ziel eines möglichst hohen *Gamerscore* unter Ausnutzung von regionalisierten Spielkopien sogar mehrfach dieselben Achievements erspielen: »Sometimes they go through the achievement unlocking process several times for the same game title (a process known as ›doubling‹), since copies from different regions sometimes give separate achievements«.
- 14► Bisherige Arbeiten zum Thema beschränken sich im Wesentlichen auf die Feststellung, dass man es hier mit einem unscharfen Bereich zu tun habe: »Achievements lassen sich also nicht nur kaum als spieleeigene oder spielexterne Elemente theoretisch verorten, sondern dienen im Sinne eines aktiven Metagame-Designs dazu, diese zunehmend ineinander fallen und ihre Grenzen verwischen zu lassen« (Rackowski/Schollar 2010, 250).
- 15► Zur Metalepse als Mittel medialer Selbstreferenzialität im Computerspiel siehe Neitzel (2007, 247ff.), Ryan (2004).
- 16► Zum Überblick bezüglich des komplexen Verhältnisses zw. Spieler und Avatar siehe Neitzel/Nohr (2010, 428).
- 17► Vgl. die Konzepte des *subversive gaming* (Rapp 2008, 45) und des *subversive readers* (Atkins 2003).

Literatur

Ackermann, Judith (2013): Dekonstruktion einer Immersion. Der Avatartod als distanzierendes Moment im Computerspiel. In: Rudolf Thomas Inderst/Peter Just (Hrsg.): Build 'em up – shoot 'em down: Körperlichkeit in digitalen Spielen. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, S. 365-380.

Barry Atkins (2003): More than a game. The computer game as fictional form. Manchester & New York: Manchester University Press.

Bartle, Richard A. (1996): Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs [<http://mud.co.uk/richard/hcdfs.htm>], letzter Abruf 20.6.2014.

Bartle, Richard A. (2004): Designing Virtual Worlds. Indianapolis: New Riders, 2003.

Belk, R. W./Wallendorf, M./Sherry Jr., J. F./Holbrook, M. B. (1991): Collecting in a Consumer Culture. In: R. W. Belk (Hrsg.): Highways and Buyways: Naturalistic Research from the Consumer Behavior Odyssey. UT: Association for Consumer Research, S. 178-215.

Bortnik, Michal/Curley, Vincent H./Jen, James His-Kai/Macauley, James David/Chen, Ling Tony/Lamb, Steven D. (2004): Game achievements system US 7887419 B2 (Patent) [<http://www.google.com/patents/US7887419>], letzter Abruf 5.11.2014.

- Bourdieu, Pierre** (1997): Ökonomisches Kapital – Kulturelles Kapital – Soziales Kapital. In: Pierre Bourdieu: Die verborgenen Mechanismen der Macht. Hamburg: VSA-Verlag, S. 49-80.
- Consalvo, Mia** (2007): *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Consalvo, Mia** (2012): *Achievement Deleted: The Challenges of Quantifying Gaming Capital*. Contribution to the 4th Flow Conference in Austin, Texas [<http://tag.hexagram.ca/blog/gaming-capital-and-flow>], letzter Abruf 20.6.2014.
- Crysis-Lover** (2011): [<http://www.spieletipps.de/ps3/crysis-2/fragen/id-9644909/>], letzter Abruf 5.11.2014.
- Fraternali, Piero/Galli, Luca** (2014): *Achievement Systems Explained*. In: Youngkyun Baek/Ryan Ko/Tim Marsh (Hrsg.): *Trends and Applications of Serious Gaming and Social Media. Gaming Media and Social Effects*. Springer, S. 25-50 [http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-4560-26-9_3], letzter Abruf 20.6.2014
- Garfield, Richard** (2000): *Metagames*. In: Jim Dietz (Hrsg.): *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*. London: Jolly Roger Games, S. 16-22.
- Google Developers** (n.a.): *Achievements (Google Play Game Services)* [<https://developers.google.com/games/services/common/concepts/achievements>], letzter Abruf 20.6.2014.
- Huizinga, Johan** (2009): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. (21. Aufl.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Hamari, Juho/Eranti, Veikko** (2011): *Framework for Designing and Evaluating Game Achievements*. In: *Think Design Play: The fifth international conference of the Digital Research Association (DIGRA)*. DiGRA/Utrecht School of the Arts [<http://www.digra.org/digital-library/publications/framework-for-designing-and-evaluating-game-achievements/>], letzter Abruf 20.6.2014.
- Jakobsson, Mikael** (2011): *The achievement machine: understanding Xbox 360 Achievements in gaming practices*. In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 11 (1) [<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>], letzter Abruf 20.6.2014.
- Lewis, Ian/Salas, Kristy de/Wells, Lindsay** (2013): *Features of Achievement systems*. In: *cgames, Proceedings of CGAMES'2013 USA*, S. 66-73.
- Medler, Ben** (2009): *Generations of Game Analytics, Achievements and High Scores*. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2009, 3 (2), S. 177-194.
- Neitzel, Britta** (2007): *Metacommunication in (computer)games and play*. In: Winfried Nöth/Nina Bishara (Hrsg.): *Self-Reference in the Media*. Berlin/New York: De Gruyter, S. 237-252.
- Neitzel, Britta** (2008): *Zurück auf Anfang. Zum Tod in Computerspielen*. In: *Ende – Mediale Inszenierungen von Tod und Sterben, Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, Heft 43, S. 82-90.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.** (2010): *Game Studies*. In: *MEDIENwissenschaft*. Münster [u.a.]: LIT., S. 416-435.

- Rackowski, Felix/Schollar, Samine** (2010): Zwischen Ludografie und Metagame. Annäherung an das Phänomen des Achievements. In: Christian Swertz/Michael Wagner (Hrsg.): *Game\Play\Society: Contributions to contemporary Computer Game Studies*. München: kopaed, S. 241-252.
- Radoff, John** (2011): *Game On. Energize Your Business with Social Media Games*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Rapp, Bernhard** (2008): Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Reisberger, Phillip** (2009): Taxonomie für Achievement-Systeme in Online-Spielen. Jena Research Papers in Business and Economics 08/2009, S. 71-77.
- Ryan, Marie-Laure** (2004): Metaleptic machines. In: *Semiotica* 2004, Heft 150, S. 439-469.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric** (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Sotamaa, Olli** (2010): Game Achievements, Collecting and Gaming Capital. In: Konstantin Mitgutsch/Christoph Klimmt/Herbert Rosenstingl (Hrsg.): *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming*. Wien: Braumüller Verlag, S. 239-250.
- Venus, Jochen** (2012): Erlebtes Handeln in Computerspielen. In: *GamesCoop* (Hrsg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, S. 104-127.
- Walsh, Christopher/Apperley, Thomas** (2009): Gaming capital: Rethinking literacy. In: *Changing Climates: Education for sustainable futures. Proceedings of the AARE 2008 International Education Research Conference, 30 Nov - 4 Dec 2008, Queensland University of Technology*.
- Yee, Nick** (2007): Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, S. 772-775.

Spiele

Crysis 2 (Electronic Arts 2011, Crytek)

Eat Lead: The Return of Matt Hazard (D3 Publisher 2009, Vicious Cycle Software)

Saw (Konami 2009, Zombie Studios)

Sea Wolf (Midway 1976, Midway)

The Simpsons Game (Electronic Arts 2007, Rebellion Developments, EA Redwood Shores Studio)