

Benjamin Beil; Thomas Hensel

Aktanten des Game Design

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/756>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Beil, Benjamin; Hensel, Thomas: Aktanten des Game Design. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 11 (2011), Nr. 2, S. 9–14. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/756>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

AKTANTEN DES GAME DESIGN

VON BENJAMIN BEIL UND THOMAS HENSEL

Die Game Studies haben inzwischen eine große Zahl von Ansätzen entwickelt, um sich dem komplexen Artefakt Computerspiel zu nähern: Fragen nach der Ludizität, der Narrativität, der Bildlichkeit oder auch der Medialität und Intermedialität des Computerspiels bestimmen den Diskurs. Hinzu kommen u.a. pädagogische, sozialwissenschaftliche, aber auch diverse populärwissenschaftlich orientierte Arbeiten. Ein blinder Fleck dieser im Wesentlichen auf die Spielrezeption fokussierten Ansätze bleibt jedoch in vielen Fällen die produktionsästhetische Seite ihrer Untersuchungsgegenstände. Zwar wird diese durch eine Vielzahl von Game Design-Handbüchern beleuchtet; deren hohe Praxisbezogenheit lässt jedoch kaum Raum für theoretische Auseinandersetzungen.

Um die Analyse von Computerspielen aus produktionsästhetischer Perspektive zu erproben, lehnt sich der vorliegende Band an die *Akteur-Netzwerk-Theorie* (ANT) an. Mit ihr geht es ihm um die Frage nach den *Aktanten des Game Design* – etwa: Welche Hard- und Softwarekomponenten kommen wann und wofür zum Einsatz; wie und mittels welcher Medien notieren Level-Designer ihre Ideen, und wie werden die Aufzeichnungen später von Programmierern implementiert; und welche Rolle spielt eigentlich eine Action-Figur auf dem Schreibtisch eines Textur-Artists? Anders formuliert: Es gilt vom technischen Standard über den Karriereverlauf eines Designers bis hin zum Post-it-Zettel möglichst vielfältige – scheinbar naheliegende genauso wie untypische oder abseitige – Aktanten in den Blick zu nehmen, um die Kreativitäten verstehen zu lernen, die an der Entstehung eines Computerspiels beteiligt sind.

AKTEUR-NETZWERK-THEORIE

Die zunehmende Bedeutung der ANT – insb. für die Medienwissenschaft¹ – muss an dieser Stelle nicht betont werden. Auch kann und soll diese Einleitung keine Einführung in die ANT darstellen.² Stattdessen gilt es, einige maßgebliche Prämissen der ANT herauszustellen, die diesen Band in seiner Entstehung motiviert und in seinem Aufbau strukturiert haben.

Die ANT, zu deren Doyens etwa Bruno Latour, Michel Callon und John Law zu zählen sind, formierte sich in den 1980er Jahren u.a. als Zweig der Science and Technology Studies. Kerngedanke ist eine Kritik an sozio- wie technikdeterministischen Ansätzen. Die ANT versucht ihre Untersuchungsgegenstände vielmehr als

1 Etwa in Form der Ausprägung einer *Akteur-Medien-Theorie*. Vgl. Thielmann/Schüttelz/Gendolla: *Akteur-Medien-Theorie*.

2 Vgl. dazu die verschiedenen Zusammenstellungen von Schlüsseltexten, etwa Belliger/Krieger: *ANThology*.

Resultat der Verknüpfung heterogener Komponenten zu Netzwerken zu erklären, wobei sowohl technische wie soziale Faktoren gleichermaßen als abhängige Variablen behandelt werden. Ein Akteur- bzw. Aktanten-Netzwerk³ ist somit als eine Anordnung aus menschlichen und nicht-menschlichen Elementen zu verstehen, die sich in ihrer Funktion und Bedeutung fortwährend gegenseitig beeinflussen, sich gegenseitig ›übersetzen‹.⁴

Die ANT versteht sich vor allem als eine »antireduktionistische Heuristik«⁵, der es um eine detaillierte Beschreibung von Aktanten-Netzwerken geht. Als Aktanten gelten ihr sämtliche Elemente eines Netzwerks, denen ein Handlungspotential – eine *Agency* – zugeschrieben werden kann: »An actant can literally be anything provided it is granted to be the source of an action.«⁶ Ein Aktant ist somit ein Handlungsträger, der andere in seinem Sinn mobilisieren kann, er »formuliert, was ich will, weiß, tun kann, stellt heraus, was möglich und was unmöglich, was sozial und was technisch«⁷ ist. Der Zuspruch einer *Agency* mag bei menschlichen Aktanten so selbstverständlich wie banal sein. Doch auch nicht-menschliche Aktanten sind aus der Perspektive der ANT nie als bloßes Werkzeug zu betrachten, denn auch sie »modifizieren stets die Zwecke, die man im Sinn hat«.⁸

Damit ist ein auf den ersten Blick simpler, auf den zweiten Blick aber folgenreicher Schritt zur Auswahl der Aktanten des Game Design gemacht. Denn, wie einleitend bereits angedeutet, lässt sich der Prozess der Spielentwicklung somit nicht einfach an den in der Praxis (wie in Game Design-Handbüchern) gängigen Aufgabenbereichen einzelner Programmierer, Game Artists oder Produzenten festmachen, sondern verlangt eine tiefergehende Hinterfragung der beteiligten Aktanten-Netzwerke sowie der Operationsketten, die die einzelnen Aktanten formen.⁹

Eine zweite, hiermit eng verknüpfte Prämisse der ANT, betrifft das sogenannte *Symmetrieprinzip*. Zwar kann alles ein Aktant sein, doch muss hier die gelegentlich vorgenommene Schlussfolgerung vermieden werden, dass damit jedem Aktanten die gleiche Bedeutung im Prozess des Game Design zukommt bzw. dass auch nicht-menschliche Akteure durch Zuspreehung einer *Agency* gleichsam anthropomorphisiert werden.

Die ANT ist nicht, ich wiederhole: ist nicht, die Behauptung irgendeiner absurden ›Symmetrie zwischen Menschen und nicht-menschlichen

3 Beide Begriffe werden hier synonym verwendet, wobei dem letzten i.d.R. der Vorzug gegeben wird.

4 Vgl. etwa Callon: »Die Sozio-Logik der Übersetzung«.

5 Schüttpelz: »Der Punkt des Archimedes«, S. 235.

6 Latour: »On Actor Network Theory«, S. 373.

7 Callon/Latour: »Die Demontage des grossen Leviathans«, S. 87.

8 Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, S. 247.

9 Vgl. Schüttpelz: »Der Punkt des Archimedes«, S. 236-238.

Wesen«. Symmetrisch zu sein bedeutet für uns einfach *nicht* a priori irgendeine falsche *Asymmetrie* zwischen menschlichem intentionalem Handeln und einer materiellen Welt kausaler Beziehungen anzunehmen. Manche Einteilungen sollte man nie versuchen zu umgehen, zu überschreiten oder dialektisch zu überwinden. Eher sollte man sie ignorieren und sich selbst überlassen wie ein einstmals wunderschönes Schloss, das nun eine Ruine ist.¹⁰

Oder kürzer: »Maßstab ist Leistung der Akteure selbst.«¹¹ Das heißt, ein Level-editor, ein Post-it oder eine literarische Vorlage diktieren dem Game Designer nicht, was zu tun ist – aber alle drei sind Mediatoren, die die Handlungsmacht des Designers (in je ganz unterschiedlicher Art und Weise) formatieren.

ZUM AUFBAU DES BANDES

Die vorliegende Publikation ist aus der Veranstaltung *Laboratory Studies. Aus den Werkstätten des Game Design*, die im Wintersemester 2010/11 unter Beteiligung von Studierenden der Medienkultur, der Angewandten Informatik und des Studiengangs Human Computer Interaction am Medienwissenschaftlichen Seminar der Universität Siegen stattfand, hervorgegangen. Im Kurs wurde ein Querschnitt von Schlüsseltexten der ANT gelesen, es wurden ausschweifende Aktanten-Listen erstellt (wieder verworfen und neu arrangiert) und eine Vielzahl von Aktanten detailliert präsentiert und diskutiert. Bei einem ersten Blick auf das Inhaltsverzeichnis mag das Ergebnis dieser Diskussionen, sprich die Auswahl der Aktanten, etwas willkürlich anmuten.¹² Zwar mögen Themenfindungen letztlich immer das »Produkt einer kontingenten Kriterienkombination«¹³ sein, doch ist die breit angelegte Auswahl von Untersuchungsobjekten in diesem Fall durchaus programmatisch zu verstehen.

Anstatt eine vernünftige Position einzunehmen und zunächst etwas Ordnung zu schaffen, erhebt die ANT den Anspruch, Ordnung sehr viel besser anschließend finden zu können, *nachdem* sie den Akteuren gestattet hat, das volle Spektrum der Kontroversen zu entfalten, in die sie verstrickt sind.¹⁴

10 Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, S. 131.

11 Ebd., S. 319.

12 In der Tat ließen sich eine Vielzahl weiterer Aktanten thematisieren, so, um nur ein Beispiel zu nennen, »Historisches Wissen«. Vgl. Schwarz: Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?

13 Wiesing: Artificielle Präsenz, S. 12.

14 Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, S. 44.

In diesem Sinne obliegt es im vorliegenden Band jedem Einzelbeitrag, dem Leser Möglichkeiten weiterführender Verknüpfungen innerhalb des Game Design-Netzwerks aufzuzeigen.¹⁵ Oder in den Metaphern Latours:

Wenn wir zur ANT übergehen, gleichen wir trägen Autofahrern, die gerade angefangen haben, wieder zu Fuß zu laufen; wir müssen neu lernen, daß wir den Gipfel des Berges nur dann erreichen werden, wenn wir einen Schritt nach dem anderen tun, ohne zu springen oder zu rennen, den ganzen Weg hinauf bis zum bitteren Ende!¹⁶

Letztlich mussten von den Autorinnen und Autoren bei der Erstellung ihrer Beiträge nur zwei Vorgaben beachtet werden: (1) Es durfte nur ein Aktant gewählt werden, der in seinen Netzwerkverknüpfungen beschreibbar ist, aber nicht weiter ›zerlegt‹ werden sollte. (2) Der Text durfte eine festgelegte Zeichenzahl nicht überschreiten.¹⁷ Dementsprechend fallen die Annäherungsweisen an die verschiedenen Untersuchungsobjekte genauso vielfältig wie die Aktanten selbst aus. Einige Texte suchen einen pragmatischen, andere einen theoriegeleiteten Zugang; einige argumentieren an konkreten Design-Beispielen oder Arbeitsabläufen entlang, andere verhandeln ihre Objekte abstrakter; es gibt eher makroperspektivisch angelegte Beiträge, die ihre Aktanten durch ein weites Netzwerk begleiten, andere Ansätze arbeiten mikroperspektivisch und vertiefen sich detailliert in ihren Gegenstand.

Genauso verschieden wie diese Anwendungen der ANT fallen die Quellen der einzelnen Beiträge aus. Die von der ANT geschätzten ethnographischen Methoden in Form längerer Beobachtungen vor Ort konnten – und dies ist nicht zuletzt dem Format eines Seminars geschuldet – hier nur in Ansätzen realisiert werden. So besuchten zwar einige Autorinnen und Autoren Entwicklerstudios und führten Interviews, oft blieb aber nur die Möglichkeit, den Aktanten auf anderen Wegen zu folgen – etwa unter Rückgriff auf inzwischen zahlreich verfügbare Making-of's, Produktionstagebücher oder Art-Books. Darüber hinaus ließen sich Game Design Documents und nicht zuletzt Praxis-Handbücher als wichtige Spuren entdecken.

15 Kritiker werfen der ANT häufiger vor, dass sie zwar komplexe Zusammenhänge *darstellen*, aber nicht *erklären* könne. Die ANT erfülle daher nicht den Anspruch einer Theorie, sondern den einer Heuristik. Dieser Kritik entgegnet etwa Bruno Latour mit dem Hinweis, dass sich durch eine gute Beschreibung bereits alles erklären lasse. Die »Erklärung erscheint, sobald die Beschreibung gesättigt ist.« (Latour: »Technik ist stabilisierte Gesellschaft«, S. 395). Oder im Umkehrschluss: »Nur schlechte Beschreibungen brauchen eine Erklärung.« (Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, S. 254.)

16 Ebd., S. 381.

17 Die Beiträge zu **Arbeitsteilung** und zum **Game Design Document** fallen aus dem genannten Schema heraus, insofern diese beiden Aktanten bereits selbst Formate einer Netzwerkbeschreibung darstellen.

Wo bei der folgenden offenen Sammlung aus 26 Texten der schmale Grad zwischen Vielfalt und Beliebigkeit verläuft, möge jeder Leser selbst entscheiden. Das Ziel dieses Bandes kann und soll es nicht sein, eine umfassende Anwendung der ANT für ein Verständnis des Game Design-Prozesses bereitzustellen. Doch wenn auch nur einzelne Aufsätze zu neuen Perspektiven und weiteren Verknüpfungen anregen, so hat dieser Band sein Ziel erreicht, zum einen der ANT den Zugang zu einem neuen Gegenstand zu eröffnen, zum anderen Methoden und Fragestellungen der ANT für die Medienwissenschaft und die Game Studies fruchtbar zu machen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hrsg.): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Bielefeld 2006.
- Callon, Michel: »Die Sozio-Logik der Übersetzung: Die Domestikation der Kammmuscheln und der Fischer der St. Brieuc-Bucht«, in: Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hrsg.): ANThology, Bielefeld 2006, S. 51-74.
- Callon, Michel/Latour, Bruno: »Die Demontage des großen Leviathans: Wie Akteure die Makrostruktur der Realität bestimmen und Soziologen ihnen dabei helfen«, in: Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hrsg.), ANThology, Bielefeld 2006, S. 75-102.
- Latour, Bruno: »On Actor Network Theory. A Few Clarifications«, in: Soziale Welt, 47, 1996, S. 369–381.
- Latour, Bruno: »Technik ist stabilisierte Gesellschaft«. In: Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hrsg.): ANThology, Bielefeld 2006, S. 369-396.
- Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft, Frankfurt a.M. 2007.
- Schüttpelz, Erhard: »Der Punkt des Archimedes. Einige Schwierigkeiten des Denkens in Operationsketten«, in: Kneer, Georg/Schroer, Markus/ders. (Hrsg.): Bruno Latours Kollektive. Kontroversen zur Entgrenzung des Sozialen, Frankfurt a.M. 2008, S. 234-260.
- Schwarz, Angela (Hrsg.): Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010.
- Thielmann, Tristan/Schüttpelz, Erhard/Gendolla, Peter (Hrsg.): Akteur-Medien-Theorie, Bielefeld 2012.
- Wiesing, Lambert: Artificielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes, Frankfurt a.M. 2005.