

# FELDFORSCHUNG

VON FRANK URRIGSHARDT

Der Begriff der Feldforschung erscheint auf den ersten Blick (zu) sehr an akademische Diskurse gebunden, um überhaupt mit einem Game Design-Prozess in Verbindung gebracht zu werden. Aus der Ethnologie erwachsen, bezeichnet Feldforschung i.d.R. eine längerfristige Integration eines Forschenden in eine fremde Kultur mit dem Ziel, durch diverse Methoden Daten für eine nachfolgende Auswertung zu erhalten.<sup>1</sup> Doch auch andere wissenschaftliche Disziplinen wie bspw. die Soziologie und Psychologie bedienen sich einer auf ihre individuellen Bedürfnisse angepassten Feldforschung.

Im nicht-akademischen Kontext der Spiele-Entwicklung ist ein weiterer Begriff von Feldforschung relevant:

Feldforschung kann man als einen Zugang zur Welt bezeichnen, der nicht nur im Kontext der Wissenschaften seinen Platz hat, sondern als ein allgemein menschliches Bestreben zu verstehen ist, sich selbst und die Welt in ihren komplexen Zusammenhängen zu untersuchen, um eine fortschreitende Erkenntnis zu erzeugen. Es geht darum, die komplexen Ordnungszusammenhänge hinter den ›Erscheinungen‹ zu entdecken und zu entschlüsseln.<sup>2</sup>

Nun stellt sich zunächst die Frage nach der Motivation für forschende, erkundende Verfahren im Kontext der Spiele-Entwicklung. Um diese zu klären, ist es unabdingbar, auch die Forschungsgegenstände zu benennen. Letztendlich handelt es sich bei jedem Computerspiel um ein Produkt, mit dessen Vermarktung ein möglichst hoher Gewinn erzielt werden soll. Dies wird erreicht, indem möglichst viele potentielle Spieler von einem Spielerlebnis überzeugt und somit zu zahlenden Kunden werden. Das vorhandene Potential für Immersion<sup>3</sup> ist hierbei ein wichtiger Faktor auf dem Weg zum Erfolg. Es verhält sich nicht anders als bei einem Buch: Fällt es schwer, sich in die Geschichte zu vertiefen, wird ein Kauf unwahrscheinlich. Die erschaffene virtuelle Welt sollte in sich so glaubhaft<sup>4</sup> bzw. ›stim-

---

1 Vgl. Bargatzky: Ethnologie, S. 180-181.

2 Brenne: »Künstlerische Feldforschung«, S. 1.

3 Immersion bezeichnet in diesem Kontext ein Eintauchen in eine virtuelle Welt: »Immersion can be an intellectually stimulating process; however, in the present as in the past, in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening.« (Grau: Virtual Art, S. 13)

4 *Glaubhaftigkeit*, im Sinne eines stimmigen Spielerlebnisses, ist nicht gleichzusetzen mit *Realismus*.

mig, wie möglich sein, um Situationen zu vermeiden, die das Gefühl der Immersion beeinträchtigen könnten. Dieser Missklang würde eine Enttäuschung des Spielers provozieren.<sup>5</sup>

Die Beeinträchtigung von Glaubhaftigkeit kann diverse Ursachen haben. Eine unglaubliche Visualisierung der Spielwelt ist die wohl auffälligste. Unnatürliche Bewegungen von Spielfiguren etwa – seien es auch nur fantastische Figuren – fallen sofort ins Auge und erinnern den Spieler an die virtuelle Natur seiner Aktivität. Aber auch die Bedeutung einer glaubwürdigen Soundkulisse sollte nicht unterschätzt werden. So bergen bspw. von der Bewegungsgeschwindigkeit und dem Erschöpfungszustand des Avatars abhängige Atmungsgeräusche ein hohes immersives Potential.<sup>6</sup>

Um diese etwaigen Stolpersteine zu vermeiden und Potential für Immersion zu schaffen, wird häufig Feldforschung – ob bewußt oder unbewußt – praktiziert. Die treibenden Fragen hinter einem erforschenden Prozess sind so vielfältig wie die Forschungsgegenstände selbst: Wie sieht das Objekt oder Lebewesen, zu dem ein virtuelles Pendant erstellt werden soll, tatsächlich aus? Wie bewegt sich letzteres und welche natürlichen Verhaltensweisen sind zu beobachten? Wie hört es sich an, wenn man über eine bestimmte Oberfläche läuft? Welche Geräusche sind an einem spezifischen Ort tatsächlich zu hören?

Aber auch Impressionen, wie die erlebte Atmosphäre eines realen Ortes, können einen wichtigen Beitrag für die Arbeit an der Spielwelt leisten. So wurde bspw. im Rahmen der Vorproduktion des Rollenspiels VENETICA (Deck13, 2009) ein Team nach Venedig gesandt, um Impressionen der Stadt zu sammeln:

Tatsächlich war ein Team von uns in Venedig. Drei oder vier Artists waren zwei Tage dort. Sie sind durch Venedig gereist und haben alles fotografiert und gefilmt, was ihnen untergekommen ist und was sie für brauchbar für das Spiel hielten, das wir vor Augen hatten. Sie sind ganz am Anfang, also in der Preproduction, nach Venedig geflogen. Das kann man nicht immer machen. Das passt nicht für jedes Spiel, ist vielleicht nicht immer nützlich. Bei VENETICA war es aber sehr nützlich und sehr sinnvoll. Das Material wurde dann auch häufig benutzt für viele Texturen.<sup>7</sup>

Durch die Erforschung der Gegebenheiten vor Ort wurde somit eine Grundlage geschaffen, um das Erscheinungsbild der virtuellen Stadt dem der realen annähern zu können. Auch wenn es sich bei VENETICA nicht um ein möglichst realistisches Abbild Venedigs handelt, sondern vielmehr um eine fantastische Stadt, sollte doch der ›Charme‹ des Vorbilds unverkennbar und glaubhaft wiedergegeben werden.

5 Vgl. Adams: Fundamentals of Game Design, S. 25

6 Vgl. Grimshaw: »Sound and Immersion in the First-Person Shooter«, o.S.

7 Florian Stadlbauer, Geschäftsführer, Deck13. Interview, geführt von Rafael Bienia, 20.12.2010.

Weitere Beispiele für Feldforschung im Kontext der Spiele-Entwicklung finden sich auch in der Produktionsphase des Rollenspiels *THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION* (Bethesda Softworks, 2006). Christiane Meister (Lead Character Animator) beobachtete gezielt die Bewegungen ihrer Pferde, um die daraus resultierenden Erkenntnisse auf ein virtuelles Pendant übertragen zu können:

Now you can see here what I've done is put movement throughout the entire leg – but that doesn't react with the rest of the body. So then what you need to do is make sure that the rest of the body reacts to that movement – because it does in real life. If you move her head you see the hind end actually moves. Everything's connected.<sup>8</sup>

So beobachtete Meister nicht nur die realen Vorbilder ihres virtuellen Modells ausgiebig, sie erforschte auch aktiv und systematisch komplexe Bewegungszusammenhänge, indem sie bspw. den Kopf ihres Pferdes zur Seite drehte und analysierte, welche anderen Teile des Körpers ebenfalls in diese Bewegung involviert sind.



Abb. 1: Christiane Meister im Making-of *THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION*, Chapter 6: Animation.

Die Feldforschung als Aktant im Kontext der Spiele-Entwicklung beeinflusst somit auf unterschiedlichste Weise das finale Produkt. Sie trägt nicht nur maßgeblich zur Glaubwürdigkeit des gesamten Spielerlebnisses bei, sondern lässt letztendlich auch durch die Realität inspirierte, virtuelle Welten entstehen, die den Spieler zum Verweilen einladen.

8 Christiane Meister, Lead Character Animator Bethesda Softworks, MAKING-OF THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, Chapter 6: Animation.

FRANK URRIGSHARDT

## LITERATURVERZEICHNIS

Adams, Ernest: Fundamentals of Game Design, Berkeley 2009.

Bargatzky, Thomas: Ethnologie. Eine Einführung in die Wissenschaft von den urproduktiven Gesellschaften, Hamburg 1997.

Brenne, Andreas: »Künstlerische Feldforschung – ästhetisch forschende Zugänge zur Lebenswelt«, [http://www.schroedel.de/kunstportal/bilder/forum/text\\_brenne.pdf](http://www.schroedel.de/kunstportal/bilder/forum/text_brenne.pdf), 15.09.2011.

Grau, Oliver: Virtual Art. From Illusion to Immersion, Cambridge, MA 2004.

Grimshaw, Mark: »Sound and Immersion in the First-Person Shooter«, 2007, [http://wlv.openrepository.com/wlv/bitstream/2436/35995/2/Grimshaw\\_CGA\\_MES07.pdf](http://wlv.openrepository.com/wlv/bitstream/2436/35995/2/Grimshaw_CGA_MES07.pdf), 15.09.2011.