

Andreas Rauscher

Katherine Ibister: How Games Move Us: Emotion by Design

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.2.7006>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauscher, Andreas: Katherine Ibister: How Games Move Us: Emotion by Design. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.2.7006>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Katherine Isbister: How Games Move Us: Emotion by Design

Cambridge: MIT Press 2016 (Playful Thinking), 192 S.,
ISBN 9780262034265, EUR 22,99

Die Reihe „Playful Thinking“ zählt gegenwärtig zu den informativsten und vielversprechendsten Publikationen, die sich mit aktuellen Ansätzen der Game Studies auseinandersetzen. Mit einem besonderen Akzent auf Improvisation, Experimenten und der Analyse neuer kultureller und künstlerischer Spielformen betont sie den Dialog zwischen Theorie und Praxis sowie multidisziplinäre Perspektiven, die die Vielseitigkeit spielbezogener Diskurse verdeutlichen. Der neueste Band der Reihe von Katherine Isbister, Professorin an der University of California Santa Cruz und Mitbegründerin des Game Innovation Lab an der New York University, widmet sich dem gegenwärtig auch in der Filmwissenschaft verstärkt diskutierten Thema der Erzeugung und Erforschung von Emotionen. Die für die gesamte Reihe zentrale Idee des offenen Spiels als „transformative power“ und „antidote to ever-tightening weave of work“ (S.71) wird nun von Isbister in *How Games Move Us: Emotion by Design* durch die Frage nach der emotionalen Erfahrung um eine äußerst produktive Komponente erweitert.

Im Unterschied zum Film können Spiele einen direkten Zusammenhang zwischen den Handlungen der Spieler_innen und der emotionalen Erfahrung des Geschehens über die einfache Rezeption hinaus herstellen. Die ästhetische Eigenverantwortung in Spielen kann in Verlegenheit oder Erleichterung resultieren, als deren Urheber nicht alleine der Protagonist oder die Protagonistin, sondern der Spieler oder die Spielerin selbst gilt. Diese Intensität brachte der Schriftsteller Tom Bissell in seiner *close-reading*-Anthologie *Extra Lives* (2010) prägnant auf den Punkt. In einer Analyse des Rollenspiels *Mass Effect* (2007) wies er darauf hin, dass andere Medien zwar moralische Grenzüberschreitungen pointiert darstellen könnten, aber lediglich Videospiele würden die Spieler_innen dazu bringen, mit den fiktionalen Konsequenzen der Transgression leben zu müssen.

Isbisters Studie lässt sich als Vertiefung dieser Idee betrachten. Die Konsequenzen der Entscheidungen in Videospiele sieht sie ebenfalls als Schlüssel zu deren medienspezifischer Qualität: „Because players make their

own choices and experience their consequences, game designers have unique powers to evoke emotions – such as guilt and pride – that typically cannot be accessed with other media“ (S.40).

Auf sehr ansprechende und anschauliche Weise bezieht der Band eigene Erfahrungen, wie die Arbeit an dem von Isbister 2013 mitbetreuten, mit Überwachungskameras und Bewegungssensoren operierenden Spiels *Pixel Motion*, sowie von Spieler_innen berichtete Anekdoten mit ein, ohne in der stets reflektierten und stichhaltigen Argumentation affektiert zu erscheinen.

Der Band gliedert sich in Kapitel zu den von Einzelspieler-Konzepten ausgehenden grundlegenden emotionsbezogenen Design-Bausteinen, zu deren Erweiterung für emotionale und soziale Erfahrungen im Multiplayer-Spiel, zur körperlichen Komponente physischer Interfaces und schließlich zur Vernetzung im virtuellen und im realen Raum.

Die ausgewogene Auswahl der Beispiele bezieht sowohl bekannte Erfolgstitel wie den Jump'n'Run-Baukasten *Little Big Planet* (2008) und das Online-Rollenspiel *City of Heroes* (2004-2012), als auch Indie- und Art Games wie die Alltagssimulation *Cart Life* (2011) oder das soziale Protestspiel *Keep Me Occupied* (2012) ein. Die Spiele ermöglichen nicht nur durch das *flow*-Erlebnis, die Handlungen des Avatars und die Konsequenzen der getroffenen Entscheidungen evozieren unterschiedliche Modalitäten der emotionalen Erfahrung – mit Bezügen zum Slapstick-Film im Jump'n'Run bis

hin zum simulierten Realismus. Die nachgespielten sozialen Interaktionen können sich in ganz konkrete soziale Beziehungen, inklusive der damit verbundenen Emotionen, verwandeln. Gerade die gesammelten Beobachtungen zum Multiplayer-Spiel *City of Heroes* verdeutlichen, wie die gemeinsam praktizierten Umgangsweisen konkrete soziale Situationen auch innerhalb eines comichaften Superhelden-Szenarios schaffen können. Handlungs- und Rezeptionsraum gehen fließend ineinander über: „Avatars in multiplayer contexts allow people to explore fantasy identities and powers, and to enact them with one another over time, sharing what are in fact ‚real‘ experiences. The hybrid nature of these experiences, which are both virtual and real, brings a social charm of its own“ (S.70).

Unter dem Aspekt der emotionalen Erfahrung werden neue Sichtweisen auf bekannte Spiele wie *Star Wars – The Force Unleashed* (2007) eröffnet. Durch die Bewegungssteuerung werden die für das *Star-Wars*-Universum typischen Bewegungen im Einsatz der Macht und im Laserschwertkampf in die Steuerung des Spiels integriert. Das Gamedesign und das Interface erweitern die Erfahrung des vertrauten Settings um die Komponente des realen Körpereinsatzes. Die daraus resultierende Erfahrung befindet sich zwischen filmisch geprägtem audiovisuellen Erlebnis und pantomimischem Ausspielen der Figur. Innovative Konzepte der physischen Beteiligung erweitern das Ausdrucksspektrum klassischer Gamedesign-Konzepte, wie beispielsweise das Tanzspiel *Bounden* (2014), indem zwei

Spieler_innen gemeinsam ein Handy durchgehend berühren und dabei vom dänischen Nationalballett voraufgezeichnete Bewegungen nachvollziehen müssen. Die von Isbister thematisierte Perspektive der Einbeziehung performativer körperlicher Elemente bietet gerade hinsichtlich neuer Steuerungsformen und durch eine Rückkopplung der Virtual-Reality-Szenarien an reale Räume ausbaufähige Perspektiven: „Rather than immobilizing and devaluing the body, or isolating players from other people, games in the future have the potential to embrace and enhance the role of the body and movement in play. They may recouple the physical and emotional, gracefully augment and transform our social interactions, and support our performance of who we are, or who we want to be“ (S.107).

Der abschließende Ausblick zur Vernetzung, die Distanzen überwindet und eine gemeinsame Erfahrung erzeugt, skizziert schließlich einige ausbaufähige Anschlussstellen zur Verknüpfung von digitalen und analogen Spielkulturen: „When players in a room together laugh, jump, and tease each other, the power of games to drive connection, empathy, and closeness appears right before your eyes. Yet these days, some of the most memorable moments for players, times of quiet intimacy and deep friendship, happen without the in-person cues we usually rely on to build and convey emotional connection. An observer might never sense the emotional weight of these experiences that occur through networked gaming“ (S.109). Dieser Effekt wird an den anschaulichen Beispielen

Journey (2012) und *Animal Crossing* (2012) erläutert. In einem weiteren Schritt wäre genauer zu überlegen, welche Methoden für welche Erkenntnisinteressen von Nutzen sind. Das mögliche Spektrum, um diese leicht übersehenen emotionalen schweren Entscheidungen in vernetzten Spielpraktiken zu erfassen, reicht von ethnografischen Erkundungstouren und teilnehmender Beobachtung über archäologische Ausgrabungen in virtuellen Welten und Code-Rekonstruktionen kommunikativer Praktiken bis hin zu performativer Hermeneutik, Let's-Play-Dokumentationen und dem Erstellen eines Reisetagebuchs.

Als weiterführende Überlegung wäre außerdem zu überprüfen, inwiefern die mit Videospiele und allen Varianten des Rollenspiels, vom Table-Top bis zum Live-Action-Roleplaying-Game (LARP), assoziierten neueren Spielformen auch auf dem gezielten Arrangement von konträren emotionalen Erfahrungen aufbauende dramaturgische Strukturen ermöglichen. Gerade Isbisters Beobachtungen zur Bedeutung von komplexen Situationen für die Emotionalität der Spieler_innen würden sich für weitere Studien in diese Richtung anbieten: „Game designers set up situations aimed at bringing certain kinds of actions and impulses to the fore, thus creating the emotional and social responses that they would like people to experience together“ (S.64). Ein von den Designer_innen im Vorhinein arrangiertes Wechselbad der Gefühle würde auch eine gewisse Umleitung, wenn nicht sogar eine intendierte Unterbrechung des von Isbister und

rezeptionsorientierten Analyse-Modellen im Allgemeinen häufig zum Einsatz gebrachten *flow*-Modells des Psychologen Mihály Csíkszentmihályi bedingen, dem zufolge die Spieler_innen das Spiel in einem stets ausbalancierten Zustand erleben. Dessen konträren Pole aus Frustration aufgrund eines zu hohen Schwierigkeitsgrades auf der einen und einer aus Unterforderung resultierenden Langeweile auf der anderen Seite ließen sich für eine emotionale Spannungs-kurve produktiv nutzen.

Der Band verfährt jedoch relativ pragmatisch und konzentriert sich auf die Vermittlung der gängigen Begrifflichkeiten. Neben dem *flow*-Modell dient Sid Meiers Definition eines Spiels als „a series of interesting choices“ (S.2) als Ausgangspunkt. Auf allzu spekulative Gedankenspiele und medientheoretische Drahtseilakte

wird verzichtet und stattdessen die Bestandsaufnahme ungewöhnlicher und einfallsreicher Spielerfahrungen in den Mittelpunkt gerückt. Isbister bleibt stets nah am Gegenstand und fasst die zentralen Erscheinungsformen von Emotionalität in Videospielen prägnant zusammen. Diese Fokussierung bereitet eine zugängliche und auch für Einsteiger_innen bestens geeignete Lektüre.

Die vorgetragenen Ansätze, wie sich ein Gefühl für das innovative emotionale Potenzial der Videospiele entwickeln lässt, bieten kein in sich geschlossenes Modell, sondern vielmehr einen anregenden Werkzeugkasten, der – einem gelungenen involvierenden Spiel gleich – zur eigenen Beteiligung und Anwendung einlädt.

Andreas Rauscher (Freiburg)