

Neue Medien

Anne-Kristin Langner, Mathias Mertens (Hg.): Flow ausspielen. Optimale Erfahrungen durch Computerspiele

Salzhemmendorf: Blumenkamp 2012, 251 S.,

ISBN 978-3-942958-07-3, € 30,-

Im Diskurs der Game Studies greifen Konzepte zur Beschreibung der Motivationen Computerspiele zu spielen in Fällen wie der Erzeugung von Spannung, Neugier oder Überraschung oft mehr oder weniger direkt auf die Forschung über nicht-interaktive Medienunterhaltung zurück. Dies geschieht obgleich die interaktive Qualität der Spielerfahrung die Konzeption von Modellen und Theorien erfordert, welche die Einzigartigkeit der emotionalen (Spieler-)Bindung abbilden können.

Das direkt mit Spielerfahrung, Interaktion und Einflussnahme verbundene ‚Fluss-‘ oder ‚Flow-Erleben‘ stellt im aktuellen Diskurs der Game Studies ein solches Konzept dar und wird als Form optimaler Spielerbindung im vorliegenden Tagungsband thematisiert.

Flow-Erlebnisse sind als eine Art ‚Kulturgut‘ nicht mit Rauscherlebnissen gleichzusetzen. Denn, so wissen die beiden Herausgeber Mathias Mertens und Anne-Kristin Langner mit knappen Merksätzen aus der Kulturanthropologie zu markieren: „Kultur hat bei uns immer mit Kontrolle zu tun“ (S.9). Insofern müsse es bei Flow-Erlebnissen stets um etwas Paradoxes gehen, um die Kultivierung des Rausches, um

einen „kontrollierten Kontrollverlust“, der bewusst herbeigeführt wird (vgl. S.10ff.). Dabei trete, wie Florian Henk deutlich macht, die Idealisierung des aktiven Handelns als vollständiges ‚Aufgehen‘ in der momentanen Tätigkeit in den Vordergrund. Henk, der mit seinem Eröffnungsbeitrag eine Bestandaufnahme vornimmt, Resultate und Richtungen der Flow-Forschung bilanziert, charakterisiert Flow-Erlebnisse als optimale Passung zwischen (Spiel-)Anforderungen und eigenen Fähigkeiten (vgl. S.19).

Aus der Wahrnehmung, der gegenwärtigen (Spiel-)Aufgabe gewachsen zu sein, resultieren Glücksmomente wie auch die Ausblendung externer Umstände (z.B. eine veränderte Zeitwahrnehmung). Dies muss kein privates Spielerlebnis sein, sondern ist auch als kollektives Phänomen innerhalb von Spielergruppen beschreibbar. Sarah Brüning tut dies und trifft in ihrem Beitrag Unterscheidungen des Flow-Erlebens aus einer Spielperspektive zu zweit (vgl. S.115ff.).

Obgleich Flow natürlich keine konstante Spielerfahrung darstellt, sondern als Spiel-Modus häufig mehr den Soll- als Ist-Zustand beschreibt,

wurde das Flow-Konzept mitsamt seiner Mehrdeutigkeit einer emotionalen Utopie erfolgreich auf die Mediennutzungs- bzw. Rezeptionsforschung übertragen. Auch im Kontext des Gameplays boomt gegenwärtig die Rede vom ‚Flow‘. Als übergeordnetes Modell zur Erklärung der Spielmotivation bzw. Emotionalisierung durch Spiele ist es jedoch diskussionsbedürftig. Es scheint impliziter Arbeitsauftrag vieler Beiträge des Bandes zu sein, diesem Unbehagen am ‚Flow‘ hinsichtlich der Realität eigener Spielerfahrung nachzuspüren. Letzteres zeichnet den Beitrag von Christian Huberts aus. Mihály Csíkszentmihályi, der ungarisch-amerikanische Psychologe und Pioniertheoretiker des ‚Flows‘, ist für Huberts seitens der Computerspielforschung wie auch „in Lehre und Praxis des Game-Designs“ zu einseitig rezipiert worden (S.137). In der Folge habe das moderne Game-Design Csíkszentmihályis Bevorzugung von Rationalität und Ordnung zur Erzeugung des ‚Flows‘ in ein Dogma zur Erzeugung von Spielspaß übersetzt, d.h. klare Zielvorgaben und eindeutiges Feedback zu spieltechnischen Leitlinien formuliert (vgl. S.136ff.). Umgekehrt habe der Diskurs der Fachwelt diesen Reduktionismus wiederum als Leitbild für die Bewertung von Computerspielen aufgegriffen (vgl. S.129ff.) und damit die Ausnahme zur Regel erklärt, denn: kaum ein Spiel bietet permanent gleichbleibende Herausforderung, sodass sich Spieler unmöglich ständig in der Flow-Zone befinden können. Komplexere Spiele beinhalten grundverschiedene Tätigkeiten als

Spielmodi, darunter auch Interaktionen auf nicht-diegetischer Ebene wie die Einstellung von Spieloptionen, die das Spielerlebnis mitbestimmen. Sebastian Standke zeigt dies am Beispiel eines selbst durchgeführten ‚Speedruns‘. Unter der Vorgabe *Final Fantasy IX* in einer möglichst kurzen Zeit durchzuspielen, schildert er, wie dazu eigene spielerische Handlungen reflektiert, Vorgehensweisen eingeübt und strategisch geplant werden müssen. In diesem analytischen Modus sei das kognitive System des Spielers primär damit beschäftigt, die nötigen Handlungsmuster bzw. Schemata aufzubauen, über die sie wieder in den kognitiven Rezeptionsmodus und damit in die Flow-Zone gelangen können (vgl. S.104ff.). So lässt sich das Spielerleben mit Flow-Konzepten auch nach Standke nur ausschnitthaft erklären, da es lediglich auf einzelne Spielmodi angewendet werden kann, obwohl andere Modi Flow-Erlebnisse wiederum vorbereiten können und somit indirekt in Verbindung mit ihnen treten (vgl. ebd.).

Gerade solche eher ‚Flow-kritischen‘ Beiträge sind es, denen es gelingt, aus ihren materialnahen Analysen heraus viele neue Forschungsfragen hinsichtlich Csíkszentmihályis Flow-Konzept aufzuwerfen. Die generelle Diskussionswürdigkeit des Themas findet sich in dem vorliegenden Tagungsband sehr eindrucksvoll dokumentiert.

Tim Raupach (Marburg)