

Roberto Simanowski

Computerspiele im Prüfstand: Interview mit Claus Pias

2002-01-30

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17497>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Computerspiele im Prüfstand: Interview mit Claus Pias. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 21, Jg. 4 (2002-01-30), Nr. 1, S. 1–14. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17497>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Computerspiele im Prüfstand: Interview mit Claus Pias

Von Roberto Simanowski

Nr. 21 – 30.01.2002

Abstract

Claus Pias ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl "Geschichte und Theorie Künstlicher Welten" der Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar. Er beschäftigt sich mit Computerspielen, deren Entstehung und Eigenschaften er in seiner Dissertation "Computer Spiel Welten" (2000) untersuchte. Roberto Simanowski sprach mit ihm über Medienforschung, über Ästhetik, Ethik und Handlungskonzepte von Computerspielen sowie über ihre kulturtechnischen Vorläufer im vordigitalen Zeitalter.

1. Computerspielforschung in Weimar

dd: Herr Pias, Sie sind wissenschaftlicher Mitarbeiter der Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar und beschäftigen sich v.a. mit den künstlichen Welten in Computerspielen. Können Sie uns zunächst etwas über Entstehung und Gegenstand Ihrer Fakultät sagen?

CP: Weimar ist der gerade einmal fünf Jahre junge Versuch, die Frage nach den "Medien" nicht als Auslagerung oder Hilfswissenschaft anderer Disziplinen zu fassen (der Kommunikationswissenschaft z.B., der Soziologie oder Pädagogik, der Technik-, Kunst- oder Literaturgeschichte usw.), sondern sie als Öffnung eines eigenständigen Wissensgebietes ernstzunehmen. Anders gesagt: Man rückt gewissermaßen das "Supplement" ins Zentrum des Interesses und handelt sich damit erhebliche Destabilisierungs-Effekte ein. Wenn Medien nicht mehr auf Apparate oder Symboliken oder Institutionen reduzierbar sein sollen, und wenn man sich nicht mehr auf hinlänglich bekannte Forschungsgebiete wie die sog. "Massenmedien" oder "Neuen Medien" beschränken will, ereignet sich plötzlich eine ungeheure Erweiterung des Gegenstandsbereichs. Und dabei erweist sich das Historische als eines der größten Abenteuer. Man hat gewissermaßen die einmalige Chance, die ganze Kulturgeschichte noch einmal mit einem anderen Stift zu

redigieren und dabei die notorischen Grenzen von Kunst- und Ingenieurs- oder Geistes- und Naturwissenschaften nicht einfach hinnehmen zu müssen.

dd: Welche institutionellen Folgen hat diese Forschungsperspektive?

CP: Konzeptuell hat das zur Folge, daß in Weimar nicht nur ein Haupt- oder Nebenfach "Medienwissenschaft", sondern gleich eine ganze "Fakultät Medien" eingerichtet wurde, d.h. eine Institution, die Ingenieure, Mediengestalter und Kulturwissenschaftler unter einem Dach vereint und ein projektorientiertes Studium anbietet, in dem Interdisziplinarität nicht bloß ein Slogan zur Drittmitteleinwerbung ist, hinter dem man dann weiterhin seine disziplinären Idiosynkrasien hegen kann. Unter unseren Studenten kommen also die zukünftigen Kulturwissenschaftler (schon aufgrund der Studienordnung) nicht umhin, etwas über Programmierung oder Screendesign oder Videoschnitt zu lernen, und umgekehrt können zukünftige Mediengestalter die Frage nicht vermeiden, was "Gestaltung auf universitärem Niveau" für ihre Arbeit bedeutet. Deshalb sieht unser Konzept auch vor, alle Professuren zu "spiegeln", also beispielsweise die "Künstlichen Welten" in der Medienkultur auch als "Mediale Umgebungen" in der Mediengestaltung und als "Systeme der Virtual Reality" in der Medieninformatik zu haben. Darin liegt natürlich eine gewisse Zumutung: vermeintliche "Grundlagen" verschwinden zusehends unter den Füßen, anders strukturierte (und andernorts nicht unbedingt honorierte) Biographien werden gefördert statt akademisch geradegestutzt, und Gewißheiten über schnittige Berufsmodelle geraten (zumindest versuchsweise) in veränderte Windbedingungen.

dd: So ist das der Platz auch für Freunde von Computerspielen, die aber trotzdem Wissenschaftler sein wollen? Wie kamen Sie zu Ihrem Thema?

CP: Nach einigen Kontingenzen, die man sich nachher gerne als biographisch notwendig zurechtrückt, letztlich durch die Weimarer Arbeitssituation. Nach Pubertätserfahrungen mit LötKolben und Sinclair-Computern, an denen ich wie so viele meiner Generation das Basteln und (notgedrungen) das Programmieren in Assembler gelernt hatte, habe ich Elektrotechnik studiert und bin (wie viele meiner Freunde) irgendwann enttäuscht ausgestiegen. Allerdings nicht, um dann eine Computerfirma zu gründen, sondern um erstmal in der Germanistik zu landen, meinen Unterhalt mit Editionsphilologie an einer historisch-kritischen Ausgabe zu sichern und nebenbei jene 80er-Theorie-Texte zu lesen, die man zwar nur halb verstand, die aber garantiert in keinem Seminar einer "anständigen" Uni durchgenommen wurden. Nach Weimar kam ich dann 1993, mit dem ambitionierten Thema "Poetologie der Kunstgeschichte" und dem Willen, diese glamouröse, aber immer zwei Episteme nachhinkende Disziplin mit White und Foucault aufzudröseln. Erst die Gründung der Fakultät Medien machte mir klar, daß Weimar der Ort ist, an dem man sich disziplinäre Vor- oder Haßlieben mit ihren

entsprechenden Karriererücksichten ersparen und Gewinn aus der Heterogenität der eigenen Interessen ziehen kann.

Ich erzähle das nur so ausführlich, weil mir scheint, daß ein Thema wie "Computerspiele" schon seit einiger Zeit in der Luft lag. Die rapide anwachsende Zahl von Publikationen und Tagungen in den letzten Jahren bestätigt diesen Eindruck nur. Die Spieler und Bastler von einst geraten langsam ins diskursproduzierende Alter und eine sich verändernde Forschungslandschaft bietet ihnen durchaus Grundstücke zur Erschließung an - vorausgesetzt man hat keine Hemmungen, der eigenen Heimatdisziplin und den von ihr oft mühsam nobilitierten Gegenständen adieu zu sagen.

2. Pädagogik und Typologie des Computerspiels

dd: Welches Computerspiel würden Sie Ihren Kindern kaufen?

CP: Was diese Frage betrifft, so kann ich mit keinem konkreten Spiel antworten - aus dem schlichten Grund, daß mir inzwischen leider kaum noch Zeit zum Spielen bleibt und ich die meisten aktuellen Spiele kaum kenne. Aber da Sie die Frage sicherlich auch über Weihnachten hinaus stellen, würde ich sagen, daß ich kaum Vorbehalte gegen Spiele irgendeiner Art habe - außer vielleicht ästhetische gegen schäbig gestaltete oder lausig programmierte. Die Pädagogik argumentiert (wie mir scheint) auf einer einigermaßen dilettantischen Ebene, wenn sie glaubt, "Inhalte" oder "Bilder" seien der brisante Punkt an Computerspielen. Bilder sind doch hauptsächlich das, was es Computerzeitschriften ermöglicht, die neuesten Grafikbeschleuniger durchzutesten. Insofern ist jedes Bild erst mal ein Testbild. Es ist dann, in einer zweiten Sinn, nochmal ein Testbild, wenn es dem Spieler behilflich ist, z.B. einen Test seiner eigenen Reaktionsgeschwindigkeit durchzuführen. Etwas erscheint, man drückt schnell einen Knopf, etwas verschwindet, ein Spielstand wird protokolliert - die klassische Versuchsanordnung der Reaktionszeittests des 19. Jahrhunderts.

Wenn man Spielern von aktuellen 3-D-Shootern zuschaut, weiß man, daß an der wunderbaren Grafik nur wenige Differenzen für die Playability entscheidend sind: Wahrnehmbarkeit, Präzision, Framerate... Und da unterscheiden sich die buntesten, pädagogisch wertvollsten Japan-Niedlichkeiten kaum von den blutigsten, indizierten Metzereien. Man könnte den ganzen Markt der Strategiespiele anschließen: allüberall geht es um Verwaltungsakte, also um Bürokratien. Ob das nun eine Kleinfamilie, ein Pizzaservice, ein Themenpark, eine Bananenrepublik, eine Ameisenfarm, der Winter vor Stalingrad oder ein Arbeitslager ist, spielt auf dieser Ebene schlicht keine Rolle. Selbst bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende

Schriften und ihren Empfehlungen für "hochwertige Software" finden Sie keine geeigneten Kriterien, um im Spiel selbst (und nicht seinem Interface) irgendwelche pädagogischen Entscheidungen treffen zu können. Feinmotorik, Reaktionsvermögen, Konzentration, Problemlösen, logisches Denken, Motivation und Einübung des Umgangs mit Computern - all diese Fähigkeiten, die dort als pädagogisch wertvoll aufgelistet sind, kann man auch an den "bösesten" Interfaces herausbilden.

Die Frage, was man seinen Kindern reinen Herzens schenken kann, geht also eher dahin, ob man schnell reagierende Kinder trainieren möchte oder solche die sich auch durch komplizierteste Verwaltungsakte nicht aus der Ruhe bringen lassen werden. Insgesamt glaube ich aber, daß die Lage weniger finster und die Spieler klüger sind als man gerne glauben möchte. Die Leser von Büchern sind schlauer als die Lesesuchtdebatten glaubten, und die Fernsehzuschauer sind weniger blöd als die Kritiker der Massenmedien meinten.

dd: Ohne die all zu einfachen Perspektiven der Stimulationstheorie wiederholen zu wollen: Macht es wirklich keinen Unterschied, ob der Verwaltungsakt sich auf die Errichtung einer virtuellen Stadt oder auf die Beseitigung einer Unmenge 'böser Menschen' richtet? Läuft die Favorisierung des Interface- und Interaktions-Designs nicht auf eine rein ästhetische Bewertung des Ethischen hinaus?

CP: Nicht zwangsläufig, glaube ich. Die Simulationstheorie stellte ja zunächst einmal die Frage nach einer Krise der Repräsentation. Daraus gewann sie (gerade in den Ausführungen Baudrillards, die klüger waren als die meisten seiner Epigonen) zahllose paradoxe und provozierende Wendungen. Beispielsweise die Formulierung vom Nicht-Stattfinden des Golfkriegs, die auf General Norman Schwarzkopfs Versicherung "This is not a Nintendo Game" antwortete. Die Simulationstheorie war (in diesem und vielen anderen Beispielen) eine zynische (aber auch ästhetische) Theorie, die gerade in diesem Zynismus immer eine Utopie aufscheinen ließ - die Utopie, daß es einen "reinen", medienfreien Ort gäbe. Die Verführung und das Duell beispielsweise sollten Gegenformen zur Unmöglichkeit von Liebesdiskurs und Erzählung sein, die Aktion auf der Straße und die "unmittelbare Einschreibung" Gegenmodelle zu Brecht'scher Radiotheorie oder Shannon'schem Kommunikationsmodell usw. Baudrillard war insofern ein konsequenter Apokalyptiker als er gewissermaßen ex negativo auf postapokalyptische Medienlagen verwies, in denen jenes babylonische Problem aufhört, demzufolge wir alles, was wir wissen, nur durch Medien wissen. Denn dies ist der Zustand des himmlischen Jerusalem.

Deshalb würde ich mich in diesem Sinne gar nicht auf die Seite der Simulationstheorie schlagen. Ich glaube, die "Beseitigung" und die "Errichtung" sind zwei Aspekte derselben Frage nach Effektivität oder ökonomischer Rationalität. Und diese wird durch mediale Techniken erzeugt und formatiert. Historisch sollte

man nicht vergessen, daß gerade die Simulationsspiele direkt aus dem "operations research" und der mathematischen Spieltheorie kommen und bloß von deren realweltlichen Folgen abgekoppelt wurden. Das sind Theorien, denen der Gegenstand ihrer Optimierungen erst einmal gleichgültig ist und die kühl von "Menschenmaterial" sprechen können oder rücksichtslosen Egoismus voraussetzen. In diesem Sinne ist auch Verwaltung neutral gegen das Verwaltete, das sie in Form abrechenbarer Einheiten selbst erst erzeugt. In einem neueren Simulationsspiel namens *Tropico* sind beispielsweise die Programmierer so weit gegangen, jedem einzelnen Einwohner eine Identität zu geben. Man hat kein anonymes Gewusel mehr, sondern lauter Spielfiguren mit Personalausweis und damit auch Ausländer, Asylanten, Devisenbringer usw. Man hat alle neuzeitliche Verwaltungspraxis mit ihren Machtmechanismen, ihren Erfassungen, Ausschlüssen, Normalisierungen usw. nochmal im Kleinen - eine polizeiliche Individualisierung zum Guten und Schlechten.

Systematisch ist es daher keinesfalls unpolitisch oder bloß ästhetisch zu fragen, welche Handlungs- oder Subversionsoptionen ein System bereithält, welche Aussagen es ermöglicht und verunmöglicht usw. Foucaults Analysen sind hier eine große Hilfe, weil sie ethische Fragen auf ihre medien-, technik- und wissenshistorischen Grundlagen tieferlegen. Produktiv irritiert hat mich zuletzt auch der Satz eines Technikhistorikers, der mir nach einem Vortrag über den Pflichtbegriff in Computerspielen sagte, daß man auf diesem Weg nahtlos an Hannah Ahrends Analyse des Faschismus anschließen könnte. Vielleicht ist also die Frage nach einem Repräsentationszusammenhang zwischen "Spiel" und "Wirklichkeit" gar nicht die entscheidende.

dd: Ich gebe zu, das war der Gedanke auch hinter meiner Frage: Bruder Eichmann als pflichtbewusstes Verwaltungsgenie ... Aber die Auffassung, Gewalt in den Medien stimuliere Gewalt in den Menschen, stieß schon während der Lesesuchtdebatte des 18. Jahrhunderts auf die Gegenthese, simulierte Gewalt habe die therapeutische Funktion der Kompensation bzw. Absorption vorhandener Gewaltpotentiale. Diese beiden Auffassungen stehen sich im Grunde auch heute noch gegenüber und bedürfen gewiss weiterhin einer generellen Diskussion. Für jetzt zurück zu den Computerspielen: Welche verschiedenen Gruppen an Computerspielen gibt es und worin liegen ihre historischen Bezüge?

CP: Versuche, Computerspiele zu unterteilen, sind in großer Zahl gemacht worden. Man kann diese akademischen Debatten aber ganz einfach abkürzen, indem man irgendeine aktuelle Spielezeitschrift aufschlägt und sich die Kategorien der Rezensionen anschaut. Man findet dann eine inzwischen ziemlich ausgefeilte Gattungspoetik, die auch hybride Innovationen honorieren kann.

Ich würde mich für eine - auf den ersten Blick vielleicht etwas primitiv wirkende, dafür aber recht produktive - Unterteilung entscheiden. Ich glaube, daß man mit den

Kategorien "Action-", "Adventure-" und "Strategiespiel" methodisch recht weit kommt. Allerdings würde ich diese Begriffe nicht von der riesigen Masse von Spielen ableiten, die man kaufen kann, sondern umgekehrt als systematischen Pfad in diesen Dschungel hinein begreifen. Es sind Begriffe, die gewissermaßen von einer anderen Seite herkommen. Sie kommen von der ganz grundlegenden Frage her, welche Arten von Handlungen es eigentlich in Computerspielen (oder allgemeiner: an Computern) gibt. Man kann diese Begriffe also auch ersetzen durch "reagieren", "entscheiden" und "planen". Oder man kann danach fragen, worin die jeweiligen Risikomomente eines Spiels oder einer Interaktion von Mensch und Maschine liegen. Beim Actionspiel ist beispielsweise das Timing der Interaktion entscheidend, und deshalb ist es "zeitkritisch". Das Adventurespiel dagegen verlangt die richtigen Entscheidungen an bestimmten Positionen, ist aber tolerant gegenüber der verstreichenden Zeit und daher "entscheidungskritisch". Das Strategiespiel verlangt, daß mehrere miteinander gekoppelte Werte permanent reguliert, evaluiert und abgeglichen werden und ist deshalb "konfigurationskritisch". Und wenn man dann derart die kritischen Punkte aufgezählt oder systematisiert hat, kann man auch bestimmen, was dem Spieler abverlangt wird, nämlich "Aufmerksamkeit" im ersten, "Urteile" im zweiten und "Geduld" im dritten Fall.

Man kann dieses Spiel noch weiter treiben und in mehrere Richtungen ausbauen, die ich z.T. gar nicht mehr verfolgt habe, und die vielleicht auch nur von der Logik der Drei souffliert werden. Rhetorisch wäre es jedenfalls ziemlich einleuchtend Actionspiele als "metaphorisch", Adventurespiele als "metonymisch" und Strategiespiele als "synekdochisch" zu verstehen. Die ersten konstituieren ein "Subjekt der Handlung", die zweiten ein "Subjekt der Suche", die dritten ein "Subjekt des Wunsches", wenn man Greimas folgen will. Vielleicht findet sich einmal ein mutiger Luhmannianer, der versucht, die Kategorien von "Zeitdimension", "Sachdimension" und "Sozialdimension" auf Computerspiele anzuwenden.

Auf einer derart abstrakten Ebene mit Begriffen zu arbeiten, die in der Spieleindustrie alltäglich sind, hat Vor- und Nachteile. Der Nachteil ist vielleicht, daß es diese "Spiele" nie in reiner Form gibt. Es sind eher Spiel-"Ideen", die sich immer nur unrein und in unterschiedlichen Anteilen verkörpern. Und dieser Idealismus verführt natürlich zu einer Form des Ursprungsdenkens, dem man glauben möchte, daß die ersten Spiele ihrer Art (das erste Ballerspiel, das erste Adventure, das erste Strategiespiel) ihrer Wesenheit nach noch unmittelbarer waren. Andererseits stoßen sie natürlich einen historischen Raum auf, den alle "Geschichten des Computerspiels" (so viele gibt es ja gar nicht) übersehen. Wenn man sich nämlich daran hält, daß Action-Spiele auch Computerspiele sein müssen, kommt man nur zum historisch ersten Computerspiel zurück. Wenn man "Action" aber als eine Art zeitkritischen Handelns oder Reagierens versteht, das vermessen, kontrolliert und optimiert wird, dann gerät man plötzlich in ganz andere Gefilde. Beispielsweise in die Experimentalpsychologie des 19. Jahrhunderts oder in die Arbeitswissenschaft des zwanzigsten. Bei

Adventurespielen ist man plötzlich in der Kartographie oder der Datenbankontologie, bei Strategiespielen plötzlich in der Geschichte der mathematischen Modellierung oder der Bürokratie. Und so weiter. Computerspiele sind plötzlich nicht mehr allein. Sie erweisen sich als mehr denn ihre eigene kurze und eben alles andere als voraussetzungslose Geschichte. Es öffnet sich gewissermaßen ein Horizont von Kulturtechniken, aus denen Computerspiele hervorgegangen sind ohne mit ihnen identisch zu sein. Es wird also interessant, was das Auftauchen des Computers im Horizont bestimmter Kulturtechniken bewirkt, wie sie sich in ihm und wie er sie verändert.

dd: Ihre Dissertation untersucht ganz in diesem Sinne diskursarchäologisch die Entstehung von Computerspielen entlang der Begriffe von Reaktion, Entscheidung und Regulation und rekonstruiert die Emergenz des Computerspiels aus heterogenen Wissensbereichen wie Experimentalpsychologie, Arbeitswissenschaft, Kriegstechnologie, Hard- und Softwaregeschichte, Graphentheorie, Meteorologie, Spieläologie, Philosophie, Behaviorismus, Kognitionswissenschaft, Spieltheorie und Kybernetik. So steht es im Abstract zur Arbeit. Was muss man sich darunter konkret vorstellen?

CP: Alles was über Computerspiele bisher geschrieben wurde, handelt auch von Computerspielen. Egal ob Pädagogik, Technik-, Kunst oder Literaturgeschichte - alle Autoren setzen Spiele voraus, über die sie dann reden oder schreiben. Anscheinend hat sich aber nie jemand darüber gewundert, daß es überhaupt Computerspiele gibt, warum es sie gibt, wie sie in die Welt gekommen sind und als was. Zwar werden ab und zu geniale Erfinder gefeiert und teils auch miutiös die Umstände rekonstruiert, unter denen sie ihre Spiele "erschaffen" haben, doch die Erfindung selbst bleibt im Dunkel, in der Black Box gewissermaßen, ihres Erfindersubjekts. Das ist die eine Standard-Annahme, die nochmal das ganze Repertoire rhetorischen Künstlerlobs provoziert hat. Die andere Annahme ist, daß Computerspiele erfunden wurden, weil die Menschheit Computerspiele brauchte. So wie man ja auch glauben könnte, daß das Telefon erfunden wurde, um irgendeinen uralten Menschheitstraum zu erfüllen, miteinander telefonieren zu können. Man könnte noch andere Annahmen hinzufügen, aber das würde hier zu weit führen.

Auffällig ist jedenfalls, daß die Ansätze zur Geschichtsschreibung des Computerspiels einem eher naiven Begriff von Technikgeschichte verpflichtet sind. Die Konsequenz, die ich daraus gezogen habe, war genau an dem Zeitpunkt mit der Analyse aufzuhören, an dem es meines Erachtens das historisch erste Computerspiel gibt. Das Interessante für mich waren also nicht die letzten dreißig Jahre, in denen es Computerspiele gibt und wie sie sich in dieser Zeit entwickelt haben, sondern die vielen Jahrzehnte vor diesen dreißig Jahren, die irgendwie und durch seltsame Verbindungen dazu geführt haben, daß plötzlich so etwas wie Computerspiele da waren. Und wenn man sich diese Verbindungen anschaut, die ich hier nicht einmal andeutungsweise darstellen kann, werden mehrere Dinge klar.

Der wichtigste Punkt ist wahrscheinlich, daß es um ein Wissen um Menschen und Maschinen geht, das sich in deren Zusammenspiel, in Formen wechselseitiger Tests entwickelt. Daß bei Turing das Spiel, das Imitationsspiel, als "Denkbild" des Computers erscheint, mag zwar anekdotisch sein, ist aber bezeichnend. Computer und Spiel hängen viel fundamentaler miteinander zusammen als in der Tatsache, daß es Maschinen gibt, auf denen Spielprogramme laufen.

Um nur ein kleines Beispiel zu nennen, das aufschlußreich ist: Die Anfänge der Textverarbeitung bestanden darin, daß man mit verschiedenen Eingabegeräten möglichst schnell einen Cursor auf Buchstabengruppen bewegen und sie dann anklicken mußte. Schon in dieser kleinen Szene der 60er Jahre verschränken sich verschiedenste Technologien und Techniken: Eine Hardware z.B. aus Digitalrechner, Radarbildschirm, Eingabegeräten aus verschiedensten Kontexten, Meßinstrumente, Bewegungsschreiber usw., die selbst erst einmal zusammenfinden mußten. Ein Versuchsaufbau in der Tradition von Arbeitswissenschaft und experimenteller Psychologie. Mehrere Testpersonen aus unterschiedlichen Milieus. Eine Software, die den Test durchführt und zugleich protokolliert und auswertet, usw. Alles zusammen macht plötzlich eine "Maschine", die etwas anderes und mehr ist als die Einzelteile aus denen sie sich zusammensetzt. Und alle diese Einzelteile werden plötzlich zu Maschinenteilen. Wenn man sich heute Screenshots dieses Tests ansieht, denkt man unwillkürlich an "Space Invaders", aber damals ging es einfach um die Optimierung von Bildschirmarbeitern mittels Geräten, die weitgehend aus todernten Schießspielen der Flugabwehr entstammten. Aber warum hat damals niemand das Computerspiel "erfunden", das doch schon fertig vor aller Augen stand? Es sind solche Situationen, die mich interessieren: Konstellationen heterogener Elemente, die zwar ein strategisch definiertes Ziel haben, die aber, vielleicht erst einmal unbemerkt und nebenbei, ganz andere Dinge (wie z.B. Computerspiele) in die Welt setzen. Foucaults Begriff des "Dispositivs" ist bei solchen Untersuchungen hilfreich, aber auch Deleuze/Guattaris Theorie des "Maschinischen".

3. Computerspiel als Theater, Literatur oder modifiziertes Fernsehen

dd: Wenn diese technischen Konstellationen schließlich die Gestalt von Computerspielen angenommen haben, entsteht die Frage, welchem ästhetischem Gebiet sie zuzuordnen sind. Brenda Laurel bezeichnet Computergames als Theater ("Computers as Theater", 1991), andere sehen darin einen "Roman, dessen Ablauf der Spieler begrenzt selbst steuern kann" (Alexander Brante, Kursbuch Neue Medien 2000, dva: 2000, 328) oder nennen es Literatur, die der Spieler als Hauptheld

"durchlebt" (Susana Pajares Tosca: Playing for the Plot, Selbstreferentialität in Computer-Spielen). Für Espen Aarseth hingegen gibt es keinen Grund, Adventure-Games als Literatur zu betrachten, da auch Spieler selbst sich nicht als Storyteller verstehen. Ist der Spieler Schauspieler und interaktiver Geschichtenerzähler; Gegenentwurf zum Couch-Potato? Oder geht es um ganz andere Dinge?

CP: Brenda Laurels Theatertheorie ist zugegebenermaßen ziemlich aristotelisch, d.h. es geht ums "handeln" und nicht ums "berichten". Sie ist darin bezeichnend für eine ganz bestimmte Epoche des Verständnisses der Interaktion von Benutzer und Computer. Jörg Pflüger hat das die Phase der "Manipulation" genannt, in der wir noch immer (mehr oder minder) stecken, nachdem die Hoffnungen der Phase des "Dialogs" fallengelassen wurden. Vielleicht müßte man bei einem solchen Import von Theorien und Begrifflichkeiten aus anderen Medien (wie der Literatur und dem Theater) auch noch einmal zwischen den drei verschiedenen Kategorien spielerischer Interaktion entscheiden. Die Versuche sind da vielfältig: Britta Neitzel hat zuletzt vorgeschlagen, die Begriffe "impliziter Autor" und "impliziter Leser" aus der Literaturwissenschaft zu importieren und in "impliziter Schöpfer" (=Programmiererteam) und "impliziter Autor" (=Spieler) umzubenennen. Oder nehmen Sie John Fiske, der das Fernsehen als "producerly text" beschreiben will und den Zuschauer vom dumpfen Couch-Potato zum Mitproduzenten macht. Computerspiele wären dann eine Verbesserung und Entfaltung der technisch nicht implementierten, aber virtuell vorhandenen Möglichkeiten des Fernsehens - und schon ist man in einer teleologischen Geschichtsschreibung. Am ehesten leuchtet mir noch die Schauspieler-Metapher ein: Daß jemand von einer Schrift gesteuert wird, hat ziemlich viel mit dem Spielen von Computerspielen zu tun. Aber auch hier müßte man die Schauspieltheorien voneinander trennen. Mit Einfühlungsmodellen hat Computerspielen gar nichts zu tun, sondern (vor allem bei Actionspielen) mit motorischer Kontrolle und Präzision der Aufführung.

Insgesamt wäre ich mit solchen begrifflichen Transfers (und auch mit allen identifikatorischen Modellen) eher vorsichtig. Espen Aarseth ist mir da viel sympathischer, auch wenn die Begründung durch das Selbstverständnis der Spieler methodisch etwas wacklig ist. Ich stimme auch völlig mit ihm überein, daß Adventurespiele der Ort sind, an dem sich die Frage nach der Literatur am virulentesten stellt. Auf einer rein softwaretechnischen Ebene hat man es schlicht mit Datenbanken zu tun, durch die der Spieler navigiert, von Knoten zu Knoten springt, wobei dann Datensätze ausgegeben werden. Das können Bilder in Grafikadventures oder Texte in Textadventures sein. Wichtig ist, daß ich mit jeder Eingabe (z.B. einem Gegenstand, den ich benutze) eine Art Link aktualisiere. Dann passiert eine Veränderung in der Datenbank, die für mich beobachtbar gemacht wird, und das Spiel wartet auf die nächste Entscheidung. Es ist eine Art Stotter-Rhythmus. Roland Barthes hat diese Strukturelemente "Kerne" und "Katalysen" genannt: Orte an denen sich folgenreiche Alternativen auftun und Momente, in

denen die Erzählung ohne Alternativen weiterläuft. Ich glaube, daß "Erzählung" in Adventures eher eine Art Interface ist, das es erlaubt, mit der Datenbank, die das Adventurespiel technisch ist, umzugehen, sie zu durchlaufen, Verbindungen herzustellen usw.

Die Beschränkungen liegen darin, daß die allermeisten Adventures völlig linear sind und die Möglichkeiten von Hypertext kaum ausnutzen. Man hat fast immer nur *eine* Möglichkeit es richtig zu machen, sonst geht das Spiel nicht weiter. Alles ist vorbereitet, muß ab- und nachgeschrieben werden. Es gibt gar kein falsches Adventurespiel im richtigen. Adventurespielen ist eher eine Sache der Ökonomie. Die Spielerzählung ist ein Konsum ohne Rest: Nichts wird weggeworfen, nichts ist unnützlich; alles wird am Ende irgendwie zusammengehört haben, alles wird zuletzt seinen notwendigen Ort gefunden haben. Es ist eine Welt ohne Kontingenz, eine Welt, in der die Dinge restlos ineinander aufgehen und triumphierend zusammenpassen. In diesem Sinne ist der Spieler jemand, der optimale Verbindungen realisiert, kürzeste Wege geht und dabei zugleich alle Orte aufsucht, die nötig sind. Wenn man sich dann erinnert, daß die Adventurespiele historisch in Kontexten entstanden sind, in denen es um das Routing von Netzwerken, um Topographien und die Ermittlung effizientester Wege ging, ist man geneigt, die Freiheiten des Spielers nicht mehr allzu emphatisch zu bewerten. Und wenn man "Erzählung" als Interface begreift, das die Navigation vereinfacht, dann müßte man fragen, was für eine Art von Literatur in Adventures zur Aufführung kommt, welche Techniken überhaupt nicht weiterhelfen oder was erst gar nicht programmierbar ist. Anders gesagt: Der mittelalterliche Roman mit seiner Horizontlosigkeit und seinen Ding-Landschaften ist für Adventurespiele viel einträglicher als der psychologische Roman des 19. Jahrhunderts. Die Tableaus dinglicher Rätsel, die im "nouveau roman" etwa Robbe-Grillet aufzutreten, lassen sich ganz anders zu Adventurespielen verarbeiten als etwa James Joyce.

dd: Wenn es kein falsches Adventurespiel im richtigen gibt, ist das Adventurespiel philosophieästhetisch und kulturphilosophisch also eine Rückkehr in Projektionen, die eher einer aufklärerischen, pragmatischen als einer postmodernen Haltung entsprechen: Es gibt eindeutige Entscheidungen, es gibt klare Problemlösungsalgorithmen, falsche Urteile liegen nicht in der Sache, sondern in mangelnder Urteilskompetenz des Akteurs. Handlungstheoretisch ein Modell des Happy-Ends, wie es Habermas' Diskursethik entwirft. Vielleicht läge ja hier ein Kriterium für den pädagogischen Wert von Computerspielen?

CP: Ja, es geht um Lerneffekte und um Urteile, die "der Sache" angemessen sind - fast wie in Intelligenztests, die ja auch Varianten kennen, in denen man Bilder in eine richtige Reihenfolge bringen muß. Und das hat in der Tat mehr stabilisierende als (wenn man so ein großes Wort gebrauchen will) "dekonstruktive" oder destabilisierende Effekte. Töpfe finden Deckel, Schlüssel finden Töpfe, Männer retten Frauen. Die narrativen Plausibilitäten sind einigermassen begrenzt, auch wenn z.B.

die Adventures von *Lucasarts* oft absurde Situationskomik verbreiten. Als Hayden White die Möglichkeiten systematisierte, wie man Geschichte erzählen kann, lag dem die Vorstellung zugrunde, daß sich jede Geschichte als eine "Geschichte bestimmter Art" zu erkennen geben muß, damit sie in unserer Kultur funktioniert. Ähnlich funktioniert ein Adventurespiel nur, wenn ich diese "bestimmte Art" erkenne. Die Kenntnis narrativer Muster erlaubt mir meine Spielzüge, und man kann zugleich über die Erwartbarkeit von Wendungen den Schwierigkeitsgrad steuern. Aber die Poetiken (und mit ihnen die Begriffe von Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit) wechseln. Der barocke Roman, z.B. die "Amadis"-Romane, sind deswegen völlig ungeeignet für Adventurespiele, weil dauernd unmotivierte Dinge passieren, Wunder geschehen, unerwartete Personen auftreten. Das macht keinen Spielspaß - ganz anders als beispielsweise die klassische Detektivgeschichte. Der pädagogische Effekt läge also gewissermaßen in der Einsicht poetologischer Notwendigkeiten oder Plausibilitäten.

Nur ob diese Einsicht, gut Habermasianisch, ein Effekt des "zwanglosen Zwangs des besseren Arguments" ist, möchte ich bezweifeln. Mit der Wendung, daß es kein falsches Spiel im richtigen gibt, meine ich auch, daß alle besseren Argumente auf Seiten des Computers sind. Mein Argument, daß es im Notfall besser sein könnte, eine Tür aufzutreten statt den Schlüssel in einer vergrabenen Kiste zu suchen, verschlägt wenig, wenn das Programm mir keine Fußstritte erlaubt. Mit Programmen ist in diesem Sinne nicht zu verhandeln, schon gar nicht im Sinne einer offenen und egalitären Kommunikationssituation, wie sie Habermas für seine "bürgerliche Öffentlichkeit" imaginiert. Vielleicht kann man sagen: In jeder gelösten Situation eines Adventures erscheint ein besseres Argument, das schon darum besser ist, weil das Spiel weitergeht. Der Weitergang des Spiels könnte die Belohnung für meine Einsicht sein. Meine Fehler werden nicht als Verfehlungen bestraft, sondern zu Lerneffekten umgemünzt. Ich verstehe, wie man's richtig macht. Zwanglos ist daran wenig. Aber man sollte sich daran erinnern, daß auch das Verstehen von Texten, der hermeneutische Akt und der interpretierende Schulaufsatz vor 200 Jahren nicht zwanglos, sondern teilweise auch prügeln eingeführt wurden. Computerspiele machen aus diesen Disziplinarformen allerdings Kontrollformen oder Formen des Selbstunterrichts am Lehrmaterial.

4. Computerspiel als Kunst

dd: Die Produzenten von Comptergames nennen sich auf ihren Visitenkarten oft Manager of Art and Design. Sind Computerspiele Kunst? Unter welchen Umständen könnten sie es sein?

CP: Das ist eine schwierige Frage, denn sie setzt voraus, daß man weiß oder ahnt, was Kunst ist. Wenn Kunst einfach das ist, was sich in den Speichern befindet, die etwas institutionell aufbewahren, das dann (und gerade wegen dieses Aufbewahrungsorts) "Kunst" ist, dann wird man in näherer Zukunft "ja" sagen können. Die ersten Computerspielmuseen haben bereits intensiv angefangen zu sammeln, auszustellen und zu forschen. Eine große und rege Emulatorszene schreibt Simulationen ausgestorbener Hardware und kopiert Daten am Rande der Unlesbarkeit auf neue Träger um, so daß man auf dem neuesten privaten Rechner heute schon ein Museum der Computergeschichte mit sich herumtragen kann. Solche Unternehmungen sind hoch lobenswert und unverzichtbar, konstatieren aber zugleich selbst ununterbrochen den Tod und die Musealisierungsfähigkeit ihrer Objekte. Drittens gibt es einen riesigen Markt an Privatsammlern, die Spiele bereits philologisch behandeln, also auf Originalverpackungen, Zubehör, Varianten, Überlieferungszustände usw. achten. Das unterscheidet sie zwar noch nicht von Zigarettenschachtel- oder Gartenzwerg-Sammlern, aber es ist zu vermuten, daß sich die gestandenen Museen früher oder später der Computerspiele annehmen werden. Anderen Medien, die anfangs ebenfalls nicht kunstverdächtig waren (also Fotografie oder Film oder Werbung), ist es ja auch gelungen.

Üblicherweise kommen bei der Frage des Kunststatus von Computerspielen avantgardistische Theoriestücke ins Spiel. Also beispielsweise der Grad an Selbstreflexivität, in dem sich Kunst auf ihre eigenen Bedingungen bezieht. So wie die Malerei die Farbe, die Form, die Perspektive, die Leinwand, den Rahmen usw. selbstreflexiv thematisiert hat, so ist man geneigt, Computerspiele dann als Kunst zu nehmen, wenn sie irgendwie aus ihrem kommerziellen und ihrem spielerischen Zusammenhang gelöst werden, d.h. wenn man sie nicht mehr so einfach spielen kann, sondern wenn sie ihre Spielmöglichkeiten selbst thematisieren. Ich denke beispielsweise an die umgeschriebenen *DOOM*- und *Wolfenstein*-Varianten von JODI. Das sind Computerspiele als Kunst innerhalb eines, wenn man so will, "kritischen Projekts". Es entstammt konzeptuell noch der alten Hacker-Ethik, die selbst wiederum große Nähe zu Beuys' Satz hat, daß jeder Mensch ein Künstler sei.

dd: Jim Andrews Poesie-Schieß-Spiel Arteroids wäre da wohl ein interessantes Beispiel für die Mischung von konkreter Poesie mit der Rhetorik von Computerspielen.

CP: Ja, eine sehr kluge Arbeit, die (wie die konkrete Poesie) die Schriftzeichen in ihrer Materialität als graphisches Ereignis ernst nimmt, aber diese Ästhetik nicht einfach auf den Bildschirm überführt, sondern von den medientechnischen Möglichkeiten des Computers Gebrauch macht, die Elemente in Bewegung setzt und in Interaktionen verstrickt, so daß originelle Sinneffekte entstehen. Solche künstlerische Arbeit auf der Basis von Spiele-Engines hält jetzt auch schon an einigen Kunsthochschulen Einzug (beispielsweise in Zürich).

Allerdings könnte man die Frage auch andersherum verstehen, nämlich nicht wie aus Computerspielen Kunst werden kann, sondern wie weite Bereiche der Kunst inzwischen von Techniken des Computerspiels durchwoben sind. Wenn man sich anschaut, was in den letzten 10, 15 Jahren als "Medienkunst" abgefeiert wurde, dann sieht man, wie die Logik des Computerspiels überall in die Museen und Ausstellungshallen eingezogen ist. Die Infrastruktur hat sich völlig verändert: überall braucht es Steckdosen und Ethernet-Buchsen, die Säle sind dunkel geworden, die Museumswärter zu Systemadministratoren, Kunstwerke können plötzlich "abstürzen" und vor allem muß man als Besucher dauernd irgendwo etwas machen und interaktiv sein. Das alles sind massive Eingriffe in den Bewegungs- und Zeithaushalt des Kunstbetrachters, der nicht mehr (wie in den letzten 200 Jahren) still, frei beweglich und auf unbegrenzte Zeit hin seinen Gedanken und Blicken nachhängen kann, sondern der dauernd in irgendeiner Weise zum Spieler oder Kunst-User gemacht wird.

dd: Wenn man dann Janet Cardiffs *Whispering Room* (1991) nimmt, wo man an 16 im Raum verteilten Lautsprechern in verschiedene Teile einer Geschichte springen bzw. laufen kann, sieht man, wie sich die Zirkel schließen und Ästhetik transmedial figuriert wird: Der Schritt, der im Museum einst zwischen den Kunstwerken lag, ist nun Bestandteil des Kunstwerks selbst und ist zugleich die Transformation des Klicks im Hypertext am Bildschirm.

CP: Das ist ein wunderbares Beispiel, gerade im Hinblick auf die Sprünge, die zu realen Schritten werden und gewissermaßen die Verräumlichung des Wissens (von der Vannevar Bush anlässlich des "Memex" sprach) in einen kommensurablen Maßstab zoomen. In der Geschichte der Computerspiele gibt es eine Anekdote die besagt, daß Spieler des allerersten Adventures einen Ausflug in die "Mammoth Cave" im Karst von Kentucky unternahmen. Niemand hatte diese Höhlen vorher gesehen, aber alle fanden sich sofort in ihnen zurecht, weil sie ein Textadventure gespielt hatten, dessen Topographie von genau diesen Höhlen abgenommen war. Die vormals getippten Befehle wie "GO SOUTH" ergehen plötzlich an die eigenen Füße. Es wäre interessant zu wissen, ab wann und wie weit diese ehemaligen Spieler vor Ort andere Wege gingen und sich an Kreuzungen anders entschieden haben, als plötzlich keine vor-geschriebene (oder eben pro-grammierte) Erzählung sie mehr in eine bestimmte Bahn drängte. Die Übergänge zwischen im Netz verteilten Dokumenten, Systemen von Höhlen, im Raum verteilten Lautsprechern und Adventurespielen wären insofern fließend und unterscheiden sich nur in der Zahl der Möglichkeiten oder der Bewegungsfreiheit, die sie zulassen. Vielleicht käme man von hier aus ja zu Heinz von Foersterns Imperativ, stets so zu handeln, daß sich die Zahl der Möglichkeiten erhöht.

dd: Eine praktische Frage am Schluss: Welche Links können Sie unseren Lesern zur weiteren Beschäftigung mit dem Thema empfehlen?

CP: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research:
<http://www.gamestudies.org>

-Eine Aufsatz-Serie der Süddeutschen Zeitung zum Thema "Computerspiele":

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/themen/25379>

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/themen/25400>

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/themen/25401>

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/terminekritik/ausstellungen/25977>

<http://www.sueddeutsche.de/kultur/themen/27422/index.php>

-Interessante Seite mit gutem Archiv: <http://www.game-culture.com>

-Game-Issue von "Switch": <http://switch.sjsu.edu/web/v5n2/index2.html>

-Website der Konferenz "Re:Play", London 1999: <http://www.eyebam.org/replay/>

-Website der Konferenz "Computer Games & Digital Textualities", Copenhagen 2001: <http://diac.it-c.dk/cgdt> (☞ [Rezension von Anja Rau](#))

-Großes Text- und Software-Archiv zum Thema "Interactive Fiction":
<ftp://ftp.gmd.de/if-archive/>

-Sam Hart, "A Brief History of Home Video Games":
<http://www.geekcomix.com/vgh/>

-Computer Games Design: <http://www.neversoft.com/christer/GR/design>

-Einige Texte zu Computerspielen von Claus Pias: <http://www.uni-weimar.de/~pias>

dd: Das sollte jedem einige Richtungen eröffnen. Vielen Dank für die URLs und für das Interview.