

EINLEITUNG

Über Formen und Funktionen von Anfängen im Spiel

Timo Schemer-Reinhard

1 ANFÄNGE

„Press START to Play“ lautet die erste Anweisung im Spiel THE SIMPSONS GAME (Electronic Arts 2007). Wer die Anweisung durch einen simplen Klick auf den entsprechenden Button befolgt, wird gleich doppelt belohnt: Zum einen damit, dass das Spiel nun wirklich startet, und zum anderen durch ein Achievement, das mit zehn Punkten dotiert ist. THE SIMPSONS rückt damit ironisch das Thema der hier vorliegenden ersten Ausgabe von Spiel|Formen in den Fokus: den Anfang.

In gewisser Hinsicht stellt THE SIMPSONS GAME damit eine implizite These auf, der zufolge die bewusste Beschäftigung mit Anfang bzw. Anfängen eine irgendwie lohnende Angelegenheit sein könne, und dieser These wird hier gefolgt. Denn obgleich Spiel als elementares Moment von Kultur zwar keinen eindeutigen „Anfang“ kennt, verspricht der Begriff des „Anfangs“ als heuristisches Instrument vielseitig dienlich zu sein. Damit bieten sich Anfang bzw. Anfänge nicht nur als selbstreflexive Anspielung auf den eigenen Anfang dieses Journals an, sondern ihre Thematisierung ist auch geradezu prototypisch geeignet, das Programm von Spiel|Formen angemessen zu eröffnen: Spiel(e) in ihrer Eigenschaft als kulturelle Form(en) zu behandeln.

Anfänge sind Strukturmerkmale, und als solche verstanden gestattet ihre Analyse auf unterschiedlichsten Ebenen vielfältige Erkenntnisse und Einblicke in die Funktionsweise von Spielen, von Spielkultur und nicht zuletzt von der Wissenschaft derselben.

2 DIE BEITRÄGE

An einem historischen Beispiel führt das Claudius Clüver im ersten Beitrag „Kartenspiele: Die Anfänge moderner ‚Games‘“ vor, indem er die Bedeutung von Kartenspielen als „Katalysator des Fortschritts in der Neuzeit“ aufzeigt. Dabei erläutert Clüver neben Interdependenzen zwischen der Kartenspielgeschichte mit Bereichen wie Wirtschaft und industrieller Produktionsweise auch weitreichende Konsequenzen dieser Entwicklung(en) auf das grundlegende Verhältnis von Kultur und Gesellschaft zu Spielen und Spiel an sich. So wird gezeigt, inwiefern der dem heutigen Denken über Spiel und Spiele zugrundeliegende Spielbegriff historisch maßgeblich an gesellschaftlichen und kulturellen Auseinandersetzungen um das Kartenspiel(en) entwickelt und geschärft wurde. Clüver präpariert insofern aus der Spielkartengeschichte nicht nur die Anfänge von heutigen Spielformen und -formaten, sondern auch von Begriffen heraus, die gar die modernen Game Studies grundlegend präkonfigurieren.

Wie Clüver dabei fast beiläufig aufzeigt, führt die *longue durée* des Spiels von einer überschaubaren Anzahl relativ einfacher Spiele zu einer immer größeren Varianz an Spielen sowie zu immer komplexeren Spielregeln. Ein Effekt dieser Varianz- und Komplexitätssteigerung ist, dass das Spielen moderner Spiele zumindest beim ersten Spieldurchgang die Lektüre von Spielanleitungen voraussetzt. Diese Phase der „Beschäftigung mit einem Spiel, in der Neulinge für sich oder in Kollaboration die Spielregeln erarbeiten“, untersucht Peter Menke in seinem Text „Regel(er)klärungen in Gesellschaftsspielen“ aus linguistischer Perspektive. Statt sich also in gewissermaßen typisch ludologischer Manier mit dem Regelwerk des Spiels zu beschäftigen, nimmt Menke den Prozess der Aneignung dieser Regeln in den Blick und identifiziert hier unterschiedliche Strategien. Obgleich die Vermutung naheliegt, dass die Aneignung von Spielregeln am Anfang des Spielens stehen müsste, zeigt Menkes Analyse von Spieldialogen, dass es (im wahrsten Sinne des Wortes) so einfach nicht ist. Die Komplexität moderner Spiele macht es vielmehr oft notwendig, die Regeln auch während des Spiels wiederholt neu zu klären und auszuhandeln.

Damit kommen Spieler:innen im Laufe des Spiels wiederholt auf das zurück, was als Voraussetzung erfolgreichen Spielens eigentlich den Anfang des Spiels markieren müsste.

Während Clüver also Anfänge des regelgeleiteten Spiels an sich als abstrakte Strukturmoment(e) von Kulturgeschichte rekonstruiert, analysiert Menke Anfänge von konkreten Spielprozessen, in denen die Spieler:innen ein bestimmtes Spiel selbstbestimmt beginnen, nach dem Spielstart aber typischerweise wiederholt innehalten, um dann – gerüstet mit aktualisiertem Regelwissen – erneut ins Spiel einzusteigen. Demgegenüber zeigt Ilona Mader in ihrem Text „Der Zusammenhang von Anfängen und Serialität in Computerspielen. Wie die konzeptionelle Serialität von Computerspielen Erwartungshaltungen gegenüber ihren Anfängen determiniert“, dass Anfänge auch alleine von Games – gewissermaßen aus sich selbst heraus – hervorgebracht werden können, unabhängig sowohl von äußerer Geschichte als auch von Spieler:innen. Hierfür differenziert sie zwischen drei verschiedenen Formen von Serialität: Erstens widmet sie sich Serialität „als Verbindung verschiedener Spiele“. Diese Form von Serialität führt, wie Mader zeigt, zu „vorverlagerten Anfängen“. Damit ist gemeint, dass seriell produzierte Spiele immer schon durch ihre Vorgängerspiele geprägt sind. Hiervon unterscheidet Mader „tatsächliche Spielanfänge“: Weil Spiele immer wieder neu, aufgrund ihrer Interaktivität aber zugleich immer anders gespielt werden können, erweisen sich die jeweiligen Anfänge als einzige echte Konstanten der Spiele. Serialität wird insofern durch diese Konstanz des Anfangs gestiftet – während zugleich diese Anfänge auf verschiedene, von Mader erläuterte Weisen Einfluss auf die Varianzen der weiteren Spielverläufe haben können. Schließlich zeigt Mader, dass Computerspiele sogar in der Lage sind, die durch solche tatsächlichen Anfänge gestiftete Serialität noch zu vervielfältigen, indem Speicherpunkte weitere zusätzliche potentielle Anfänge im Spiel generieren. Anfänge erweisen sich damit im Computerspiel auf drei unterschiedliche Weisen als Struktur stiftendes Moment, worauf Mader für jede der daraus resultierenden Formen spezifische Funktionen in Bezug auf Erwartungshaltungen der Spieler:innen aufzeigt.

Im Sinne von Mader ist der Untersuchungsgegenstand von Claudius Stemmler den „tatsächlichen Spielanfängen“ zuzuordnen. Mit Einführungen nimmt Stemmler in seinem Text „The Evolution of the Introductory Section“ eine ganz spezifische Ausprägung dieser Form von Spielbeginn in den Blick. Indem er die Einführungen verschiedener Teile von drei langjährigen Videospielreihen (SUPER MARIO (1985-), THE LEGEND OF ZELDA (1986-) und DOOM (1993-)) analysiert, zeigt er nicht nur – konform zu Maders Befunden –, dass Einführungen Funktionen für Erwartungshaltungen der Spieler:innen erfüllen, sondern er arbeitet darüber hinaus auch eine Geschichte der zunehmenden Emanzipation dieser Anfangsform heraus. Während frühe Einführungen häufig neue Features vorführten, die zugleich als technische Leistungsschauen fungierten, operieren jüngere Einführungen zunehmend eigenlogisch und könnten deswegen sogar – so der resultierende Vorschlag von Stemmler – als verhältnismäßig leicht erschließbare Indikatoren für größere Trends im Computerspielsektor dienen.

Neben den von Stemmler untersuchten Einführungen finden sich mit *character selection* und *character creation screens* noch weitere Phänomene, die prominent den „tatsächlichen Spielanfängen“ zugeordnet werden können. Im Text „Auswählen, Gestalten, Individualisieren – Avataraktualisierungen als Anfänge des Computerspiels“ erarbeitet Peter Podrez anhand dieser Angebote, in denen spielvorbereitend Avatare entworfen und designt werden können, den „Schwellenraum“ als Arbeitsbegriff. Damit verdeutlicht Podrez die Doppelnatur dieser Spielelemente. Zunächst erweisen sie sich nämlich – wie ein Raum – als verhältnismäßig abgeschlossene Einheiten, weswegen sie u. U. sogar den Charakter eines „Spiel eigenen Rechts“ annehmen können. Dass die Formulierung „eigenen Rechts“ dabei mehr als nur eine Metapher ist, zeigt Podrez, indem er die normativen Regimes dieser Schwellenräume aufzeigt: Beispielsweise auf *gender* und *race* bezogene Konfigurationsmöglichkeiten sind häufig rigide eingeschränkt. Daraus resultieren Effekte, die die gleichzeitige Charakterisierung dieser Angebote als „Schwelle“ rechtfertigen, denn der Avatar trägt anschließend die ihm zuvor eingeschriebenen ideologischen Momente buchstäblich über diese Schwelle ins eigentliche Spiel.

Während Podrez den Fokus auf die Konfiguration allein der Eigenschaften des Avatars an sich richtet, zeigt André Weiß in seinem Aufsatz „Was bisher geschah – TYRANNY ‚Conquest Mode‘ als Beispiel für metaleptisch-narrative Einflussmöglichkeiten des Spielers in Videospielen“, dass im Rahmen der o. g. Schwellenräume sogar noch weitere wesentliche Aspekte der Diegese eines Spiels noch vor dessen eigentlichem Start zur Disposition gestellt werden können. Im von Weiß untersuchten Spiel bietet ein spezieller *Conquest Mode* die Möglichkeit, die spätere Diegese noch vor Eintritt in das eigentliche Spiel zu beeinflussen. Dies geschieht über die Konfiguration der Vorgeschichte des Avatars, insbesondere seiner Rolle bei und Beteiligung an den Zäsuren eines Kriegs, welcher die spätere spielinhärente Erzählung maßgeblich prägt. Die paradoxe Doppelnatur solcher noch vor dem Spiel liegenden, aber das Spiel mitprägenden Angebote ist bereits im vorangegangenen Text von Podrez angesprochen worden. Weiß fügt diesem Phänomen eine weitere Perspektivierung hinzu, indem er es als spezielle Form von Metalepse erschließt.

Während die bisherigen Beiträge allein Anfänge von und in Spielen selbst zum Inhalt hatten, weitet Kathrin Klohs in ihrem Artikel „Wissenschaft(-sforschung) und (Computer-)Spielforschung: gemachte und mögliche Anfänge“ das Untersuchungsfeld, indem sie einschlägige Spielforschung und Wissenschaftsforschung zueinander in Beziehung setzt. Erstens zeichnet sie hierfür nach, inwiefern Spiele in der Wissenschaft zum Einsatz kommen, d. h., Spiele werden in ihrer – hier intendierten – Rolle als Werkzeuge im System Wissenschaft diskutiert. Zweitens untersucht sie, in welcher Weise Wissenschaft in Computerspielen thematisiert und als Gegenstand inhaltlich „in Dienst genommen“ wird. Klohs vergleicht also die Indienstnahme von Spielen durch die Wissenschaft mit der Indienstnahme von Wissenschaft durch Games. Die erste Verbindung – die Indienstnahme von Games durch die Wissenschaft – ist tendenziell erst in jüngerer Zeit wirklich als relevantes Phänomen beschreibbar, hier erschließt Klohs also ein noch in seinen Anfängen begriffenes Feld. Dagegen lässt sich die zweite Verbindung – die thematische Indienstnahme von Wissenschaft durch Games – weit in die Computerspielgeschichte zurückverfolgen, so dass hier einen Bogen von den Anfängen spezifischer Gameskultur in den

frühen 1980er Jahren bis in die Gegenwart geschlagen wird. Vor dem Hintergrund dieser zugleich gegenläufigen wie sich gegenseitig ergänzenden Analyse erarbeitet Klohs einen Vorschlag für einen weiteren – dritten und neuen – Anfang: Die dargelegten strukturellen Beziehungen zwischen den Systemen Wissenschaft und Spiel könnten reflexiv genutzt werden, wenn Wissenschaft „als Spiel“ reflektiert würde. Klohs schlägt hiermit eine spielwissenschaftlich fundierte Perspektive vor, mit der Wissenschaft sich – als System, Prozess, Methode – auf eine Weise selbst bespiegeln könnte, die einerseits eine quasi unabhängige Außensicht ermöglichen würde (weil sie aus dieser Perspektive als Spiel und nicht als Wissenschaft begriffen würde), die dabei aber andererseits (wenn das heuristische Experiment namens Spiel denn eingegangen wird) trotzdem systemkompatibel wäre.

Mit dem letzten Text des Heftes schließt sich der Kreis, denn er hat, wie schon der eröffnende Text von Clüver, einen klar historischen Bezug. Seine (Wieder-)Veröffentlichung an dieser Stelle kann zugleich als Angebot verstanden werden, (die Anfänge von) *Game Studies* im Sinne von Klohs „als Spiel“ zu lesen. Im Jahr 2001, also 20 Jahre vor den Anfängen der Spiel|Formen, erschien die erste Ausgabe des Onlinejournals „Game Studies“.¹ Zunächst kann die Ersterscheinung eines – bis heute einflussreichen – Journals mit diesem Namen in einem historischen Sinne als Zeichen für eine erfolgreiche Konsolidierung der Disziplin verstanden werden. Dazu passend waren einige Beiträge dieser ersten Ausgabe auch inhaltlich darauf angelegt, eine solche Konsolidierung explizit voranzutreiben bzw. weiter zu verfestigen. Sie waren geprägt von der Abgrenzung gegen Ansätze, Modelle und Methoden anderer Fächer, die ebenfalls Deutungshoheit über den Gegenstand Computerspiel(e) beanspruchten, allen voran die Film- und Literaturwissenschaft. Ganz konkret nahm die erste Ausgabe der „Game Studies“ deswegen eine herausragende Rolle in der nachgerade legendär gewordenen Ludologie-Narratologie-Debatte ein. Ein heute oft vorgebrachter Einwand gegen den Begriff der „Ludologie-Narratologie-Debatte“ – manchmal ist gar von „Streit“ die Rede – lautet allerdings, dass sie in Wahrheit nie in der behaupteten Schärfe stattgefunden

1 <http://www.gamestudies.org/0101/>

habe, sondern vielmehr eine Art Gründungsmythos der Game Studies sei.² Demzufolge handelte es sich bei der Ludologie-Narratologie-Debatte nur um ein „Scheingefecht“, das den Zweck erfüllte, Positionen und Konturen diskursiv zu schärfen. Die Existenzbedingung dieses Scheingefechts war dementsprechend eine „Als-Ob“-Haltung: Man tat so, als ob man einen scharfen Gegner habe, um in der sich erst daraus ergebenden Situation ebenso scharf reagieren zu können. So (d.h. auch: aus der von Klohs oben vorgeschlagenen Perspektive) betrachtet, hätten die Game Studies ihren Anfang in einem abstrakteren Sinne damit genommen, dass sie ihren Gegenstand auf sich selbst angewendet hätten: indem ein Spiel gespielt wurde. Es sei den Leser:innen des vorliegenden Hefts überlassen, ob diese Haltung schon den damaligen Akteuren als (bewusste) Intention zugeschrieben werden soll, oder ob man diese Lesart lieber rückblickend als potentiellen Deutungsansatz in Bezug auf einen als emergent aufzufassenden Differenzierungsprozess verstehen möchte. Der abschließende Beitrag, eine autorisierte Übersetzung von Jesper Juuls Artikel „Games Telling stories? – A brief note on games and narratives“ aus eben jener wegweisenden ersten *Game Studies*-Ausgabe, soll dementsprechend dazu einladen, die historischen Argumentationslinien noch einmal nachzuvollziehen und die Anfänge der Game Studies auf ihre Spielförmigkeit zu prüfen.

3 QUELLEN

LITERATUR

Beil, Benjamin/Freyermut, Gundolf S./Gotto, Lisa (2015): Vorwort. In: dies. (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres - Künste - Diskurse*. Bielefeld: transcript, S. 7-18.

2 So z. B. GamesCoop 2012, 10; Koubek 2013, 17; Beil et al. 2015, 7. Zudem erklärte nur zwei Jahre später, im Jahr 2003, sogar einer der beteiligten Autoren – Gonzalo Frasca – selbst: „Ludologists love stories, too“ (Frasca 2003), und untertitelte den entsprechenden Text mit den Worten „notes from a debate that never took place“ (ebd.).

- Frasca, Gonzalo (2003) 'Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place'. In: Copier, Marinka/Raessens, Joost (Hg.): *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: DiGRA and University of Utrecht. Online: <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/> [22.3.2021].
- GamesCoop (2012): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Juul, Jesper (2001): Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 1.1 (2001): o.S. Online: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [22.3.2021].
- Koubek, Jochen (2013): Zur Medialität des Computerspiels. In: Koubek, Jochen/Mosel, Michael, Werning, Stefan (Hg.): *Spielkulturen. Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*, S. 17-32.

SPIELE

- Electronic Arts (2007): THE SIMPSONS GAME.
- id Software (1993-): DOOM.
- Nintendo (1985-): SUPER MARIO.
- Nintendo (1986-): THE LEGEND OF ZELDA.
- Obsidian Entertainment (2016): TYRANNY.