

Susana Pajares Tosca

Selbstreferentialität in Computer-Spielen

2000

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17421>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Tosca, Susana Pajares: Selbstreferentialität in Computer-Spielen. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 15, Jg. 3 (2000), Nr. 1, S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17421>.

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/>

Selbstreferentialität in Computer-Spielen

Von Susana Pajares Tosca

Nr. 15 – 2000

Abstract

Computerspiele sind eine erfolgreiche hybride digitale Form, die zugleich Elemente klassischer Spiele (Gewinnen/Verlieren, Aktion, Lust) als auch der Literatur (Erzählkunst, Genre) beinhalten. Die Ästhetik digitaler Medien braucht eine eigene Rezeptionstheorie, die ihre spezifischen Charakteristiken untersucht. Ich arbeite momentan an einem Projekt, dessen Ziel die Beschreibung des digitalen Spiel-Prozesses ist. Ein wichtiger Teil dieses Prozesses ist, wie der Spieler sich selber sieht. Wie versteht er die verschiedenen Spielsorten? Wie konzipiert er seine Rolle und die Aktionen, die das Program ihn ausführen lässt? Wie beschreibt er seine Erfahrungen?

Diese Präsentation zeigt die Resultate einer qualitativen Umfrage, in der Computerspieler unterschiedlichen Alters über ihre eigene Wahrnehmung als Spieler befragt wurden. Meines Wissens nach, ist dies das erste mal, daß *Usability techniques* (ein Bereich zunehmender Bedeutung in elektronischem Mediendesign) auf Computerspiele angewendet werden (ausser *pre-release Beta-testing*). Ich führte Tests mit repräsentativen Spielen folgender Genres durch:

- Action
- Simulation
- Graphic Adventure
- Role-playing

Die Präsentation erläutert darüberhinaus in detaillierter Weise die Methode dieser Betrachtung, die auch für andere Arten digitaler Forschung nützlich sein könnte. Ihre Ergebnisse werden über den allgemeineren Rahmen von Kommunikations- und Rezeptionstheorien interpretiert, in der Intention zu einer genauen Beschreibung spezifischer Computerspielerfahrungen zu gelangen.

Vorwort

Dieser Vortrag ist Teil eines Projekts, dessen Ziel die Beschreibung des digitalen Spielprozesses ist. Ein wichtiger Teil dieses Prozesses ist die Selbstwahrnehmung des Spielers. Welches Verständnis hat er von den verschiedenen Spielekategorien? Wie konzipiert er seine Rolle und die Aktionen, die das Programm ihn ausführen lässt? Wie beschreibt er seine Erfahrungen?

Meine Untersuchungen begannen mit einer quantitativen Umfrage, in der Computerspieler unterschiedlichen Alters über ihre eigene Wahrnehmung als Spieler befragt wurden.

ZAHLEN

- 25 Probanden im Alter von 14 to 35
- 9 Frauen / 16 Männer
- Jeder spielte 2 bis 5 Spiele in einer einstündigen Spiel-Session
- Insgesamt wurden 81 Spiel-Sessions aufgenommen

FRAGEN

- Was kann man in diesem Spiel tun?
 - Was tust Du gerade? Warum?
 - An welcher Stelle im Spiel befindest Du Dich?
 - Wer ist das (NPC=Non PLaying Character)? Was denkst Du von ihm?
 - Was fühlst Du gerade?
 - Was hast Du von dieser Aktion gelernt?
-

Die Sessions wurden mit einem Kassettenrecorder aufgenommen. Außerdem machte ich Notizen, wann immer einer der Spieler das Geschehen kommentierte. Darüber hinaus habe ich den Spielern Fragen gestellt, wenn die grundsätzliche Aufforderung, laut zu denken, nicht ausgereicht hat, um brauchbare Aussagen zu erhalten. Die wahrscheinlich erstaunlichste Feststellung war, dass die Spieler sich die gesamte Zeit über die Meta-Ebene des Spiels bewusst waren. In dieser Hinsicht

gab es keine Immersion, anders als in Erzählungen. Natürlich kann die Umfrage-Situation diese Ergebnisse geringfügig verfälscht haben.

Da der Fokus dieses Kolloquiums eher auf Ästhetik und Erzählung liegt, werde ich mich hier auf die Frage konzentrieren, ob und inwieweit man mit Hilfe von Literaturtheorie Computerspiele untersuchen kann. Dies war der Ausgangspunkt unserer qualitativen Umfrage, auf die ich mich im Folgenden nur am Rande beziehen werde. Im Zentrum stand letztendlich, das Konzept der Identifikation des Spielers mit den Spielfiguren zu problematisieren - dies ist der übliche Ansatz zum Thema Selbstreferentialität in Computerspielen, sowohl in der Literaturtheorie (Murray, Laurel) als auch in der Psychologie (Estallo, Turkle). Können wir überhaupt von Identifikation reden?

Du bist...

"You are Blade Runner Ray McCoy, engaged in an adventure uniquely your own. But what you don't know each time you play is whether you --or anyone else-- is human or replicant."

Westwood's Blade Runner official website

Von seltenen Fällen des Lesens, Zuschauens oder Zuhörens einmal abgesehen, werden Spieler von Computerspielen in einer anderen Form aktiv: sie müssen selber handeln oder werden sogar selbst zu einer Spielfigur. Während wir uns in einem literarischen Text mit unserem Lieblingshelden identifizieren, sind wir hier dieser Held. Oder doch nicht? Auf jeden Fall sind wir diejenigen, die etwas tun.

Literarische Texte » ÜBER Figuren **LESEN**

Drama » figuren **ZUSCHAUEN**

Spiele » Figuren **VERWENDEN**

Werbung für Computerspiele wollen uns mit dem Slogan "Du bist" locken: Inzwischen versuchen sie sogar, wie zum Beispiel mit dem digimask 3D Gesichts-Modell, uns zu einem Teil des Spiels zu machen: digimask baut aus 2 Fotos ein komplett animiertes dreidimensionales Modell unseres Gesichts, so dass wir es in unser Lieblingsspiel laden können (soweit dieses kompatibel ist) und so zum

Helden werden können. Dies (allerdings nur in 2D) habe ich auf dieser Titelfolie mit einem Manga-Bild von mir als Beispiel eingefügt:



Das soll nicht heißen, dass alle Spiele wollen, dass wir eine Figur in einer narrativen Welt darstellen. Manchmal gibt es in einer Geschichte keine Figuren und selbst wenn wir eine Figur spielen, ist das nicht dasselbe wie eine Erzählung... Denn die Figuren verwenden wir als Werkzeuge, durch die wir die Ziele der Spiele erreichen. Die Spieler selbst erleben sich nicht als Figur in einer Erzählung wie später noch deutlich werden wird. Wenn wir also über Selbstreferentialität nachdenken, müssen wir über die vorherrschende Meinung hinausgehen, dass die Antwort nur in der Identifikation des Spielers mit der Figur liegen kann. Das Verhältnis zwischen Nutzer, Computer und Spiel ist wesentlich komplexer.

Nutzen gegen Identifikation

Danach befragt, wie sie die unterschiedlichen Spielearten wahrnahmen, haben die Probanden geantwortet, dass sie alle einen instrumentalisierten Zugang zu den Spielfiguren gefunden hatten. Figuren waren ihre Werkzeuge, mit denen sie im Spiel "operierten".

wer kann der Spieler sein?

- ein unbeschriebener Darsteller (Simulation, 1.Person shooters...)
 - ein Gott (Sim City / Age of Empires) (3.Person)
 - eine Figur
 - ein Puppenspieler (Monkey Island) (3.Person)
 - ein Schauspieler (Titanic) (1.Person)
 - ein Avatar (Myst /SPQD) "leere" (1.Person)
-

In der ersten Spielekategorie (unbeschriebene Darsteller) sprachen die Spieler in der ersten Person über die Spiele: "Ich bin gerade durch den schwierigsten Teil der Straße gefahren", "Ich habe auf dieser Ebene alle getötet." Wenn der Spieler ein "Gott" ist, redet er über das Spiel wie über ein persönliches Spielzeugzimmer: "Ich habe gerade eine neue Autobahn gebaut", "meine Römer haben gerade mal wieder die Ägypter geschlagen". In diesen beiden Spielekategorien gibt es niemanden, mit dem man sich identifizieren könnte.

Auch wenn der Spieler in eine Figur hineinschlüpfen muss, redet er über die Erfahrung ihrer Aktionen in der ersten Person. Dies ist jedoch noch keine Identifikation, die Figur ist ein Werkzeug, mit dem operiert wird. "Ich habe ihn in das Boot gesetzt um zu sehen, was dann passiert", "Ich habe die Maschine benutzt und die Nachricht dekodiert." Dies wird in Spielen, die in eine Rahmenerzählung eingebunden sind, besonders deutlich, da die Spieler hier die Erzählung als etwas beschreiben, das jemand anderem passiert: "Gabriel schläft mit der blonden Frau." "Christopher ist in Anezka verliebt und darum geht er nach Wien um nach ihr zu suchen."

Wenn die Figur stirbt, wird dies noch deutlicher. Wir identifizieren uns nicht mit Lara Croft und weinen nicht über ihre Leiche, wie wir das mit Ana Karenina tun würden. Statt dessen starten wir einen neuen Versuch und umgehen nun die Stahlspitzen (oder anderen mörderischen Hindernisse), die uns beim ersten Mal zu Fall brachten.

Es macht also keinen Unterschied, ob das Spiel eine Rolle für dich beinhaltet oder nicht. Du kannst all diese Dinge sein und das Spiel bleibt dennoch eine Reihe von Regeln und vordefinierten Zielen, die man mit den Aktionen, die einem zur Verfügung

stehen, erreichen muss. Figuren sind nur eine Möglichkeit, wie man sich aktiv mit einer Spielumgebung auseinandersetzen kann.

Messiah

Das beste Beispiel für Instrumentalisierung ist das Spiel Messiah.



Du "bist" der Engel Bob, der eine Mission zu erfüllen hat. Um in diesem Spiel voranzukommen, muss Bob von anderen Figuren "Besitz ergreifen". - Wenn sie getötet werden, muss er eine neue finden und "besitzen"... Er weiß mehr als die Figuren, die er übernimmt, aber er ist zeitweise mit ihnen verbunden, hat ihre Stärken und Schwächen.

Dies ist eine gute Metapher für den Spieler. Es gibt keine Identifikation im erzähltechnischen Sinn, denn dies würde bedeuten, dass man sich in die Figur hineinversetzt und die Situation mit dieser durchleidet. Dadurch wird man zu einem passiven Spiegelbild der Handlungen dieser Figur, die in uns Gefühle der Angst, des Mitleids oder der Sympathie auslöst. Dies tut man in einem Computerspiel nur bis zu einem gewissen Grad. Vielmehr aber konzentriert man sich auf das Tun. Identifikation ist deshalb nicht (oder nur begrenzt) möglich, da der Spieler entscheidet, was die Figur als nächstes tut. Die Gefühle, die ein Spieler für seine Spielfigur empfindet, sind daher eher Gefühle der Verantwortung als Gefühle der Identifikation.

Computerspiele genres

Ich fasse Computerspiele hier gemäß der

- Ähnlichkeit der Regeln
- Ähnlichkeit der Ziele
- Ähnlichkeit der Teilnahme zusammen.

GAMES

- Action (arcade, shooters)
- Adventure (text, graphic)
- Puzzle (Kartenspiele, Schach...)
- Rollen-Spiele (Entwicklung einer Figur)
- Simulation (Autorennen, Sport...)
- Strategie (Schlachten, Sim-Spiele)

Von all diesen Spielen gab es in der Umfrage Beispiele. Natürlich sind die Grenzen nicht klar gezogen, und viele Spiele enthalten Elemente anderer Genres. Zum Beispiel enthalten Adventures gewöhnlich Puzzles und manchmal Shooters (wie in Blade Runner) oder ein Sportspiel verlangt strategisches Vorgehen (FIFA) etc. Aber sowohl Spieler als auch Entwickler erkennen diese Genres an (alle Probanden konnten das Genres des Spiels erkennen, das sie spielten).

Wir können sehen, dass die meisten Spiele vom Spieler nicht erwarten, dass er eine Figur spielt, außer in Adventures und Rollenspielen (in Rollenspielen ist die Figur eindeutig eher ein Ziel: sie muss entwickelt werden, besser und stärker gemacht werden ...).

Wie also sieht sich der Nutzer im Verhältnis zum Spiel?

Was kannst Du TUN?

AKTION

- Erkundung + Bewegung
- Operieren + interagieren mit Spielobjekten

INTERPRETATION

- Interpretieren + Bedeutungssuche
-

Erkundung- Die Spieler bewegen sich um die Landschaft zu erkunden (die Landschaft kann durch Text beschrieben, 2D oder 3D sein, die aktuelle Entwicklung ist natürlich 3D).

Spiel Objekte- Alles womit man operieren oder interagieren kann: control panel, Waffen, das Inventar, andere Personen, und auch die Person des Spielers, wenn man sie auf den Bildschirm durch eine Spielfigur realisiert sehen kann, wie zum Beispiel bei Rollenspielen, in denen die Personen im Laufe der Zeit wechseln und wir ihre Attributen ändern müssen.

Interpretation- Alles das, was wir lesen, uns anschauen oder hören unterliegt unserer Interpretation, d.h. *cutscenes, plots, intrigue*, etc. Ich meine hier **Reflektion** über die Erzählung und nicht schnelle Reaktionen wie "schieße ich jetzt sofort?"

Alles das, was der Spieler tut kann Gefühle hervorrufen: Frustration oder Zufriedenheit und Stolz, wenn er ein Ziel erreicht hat etc. Aber nur durch **Interpretation** kann der Spieler Emphatie (**immersion**) empfinden, und nur die **Aktion** gibt dem Spieler **Kontrolle**. Der Spieler muss Entscheidungen treffen, und dass heisst, dass Katharsis wie in einer Erzählung unmöglich wird.

Alle Spiele fordern Aktion, aber nicht alle verlangen narrative Interpretationen. Aktionen führen zu Resultaten, die die Entwicklung und das Ergebnis determinieren.

Selbstreferentialität

- Der Spieler sieht sich selbst als "Manager" der Ressourcen: überlegend, entscheidend, handelnd.
 - Der Spieler will die Spielwelt kontrollieren
 - Der Spieler sieht sich selbst als mit einer vielschichtigen Interaktion befasst
-

Ergebnisse von Interviews aus einer Umfrage, die diesen Überlegungen zugrunde liegen, stimmen völlig überein mit meinen eigenen theoretischen Positionen. Dies zeigt, dass Spiele mehr sind als die Apokalyptiker glauben, welche das Spielen als passive und verdummende Unterhaltung für Gewaltliebende verdammen, wie diese wichtige (und recht offensichtliche) Schlussfolgerung deutlich macht: die Selbstwahrnehmung des Spielers während des Spielprozesses ist völlig auf Aktion fokussiert. Dass heisst, dass wir in der Beschreibung des Spielprozesses über das klassische narrative Model hinaus gehen müssen.

Fokussierung

Eigentlich ist "Rezeptionstheorie" ein missverständlicher Begriff für unsere "work-in-progress" Spieleästhetik, da er zu eng mit der Literaturtheorie und mit einer Beschreibung des Rezeptionsprozesses, die gänzlich phänomenologisch ist verbunden ist (wie dies zum Beispiel bei Iser der Fall ist).

Aarseth spricht von Adventure Games als Kommunikationsprojekte und unterscheidet auf der Benutzerseite des Spektrums folgende Instanzen: den "wahren" User, den impliziten User (analog Iser's implizitem Leser), der *Intriguee* (derjenige, dem die Intrigue gilt) und die Marionette (*puppet*), oder die Figur, die für den Spieler steht, wenn es im Spiel eine solche gibt.

Aarseth warnt uns selbst vor den Gefahren einer solchen narratologischen Analyse: wir könnten vergessen, dass Spiele keine Erzählungen sind. Sein Modell greift dann auch zu kurz, um die Handlungsebenen fassen zu können, die ich eben beschrieben habe, denn er beschreibt den impliziten Leser als verantwortlich für die Handlungen und den Ausgang der Spiele, aber dies ist unpassend für ein Modell, in dem alle

andere Instanzen phänomenologisch beschrieben werden. Sein Modell bezieht sich nur auf die narrativen Komponenten von Adventure Games, nicht auf ihre Handlungskomponenten oder auf andere Spiele.

Ich schlage statt dessen vor, das Modell um zwei zusätzliche Ebenen der phänomenologischen Fokalisation zu erweitern: die **räumliche Fokalisation** und die **Handlungs-Fokalisation**.



In der Konvergenz alle dieser fokal perspektiven wird die Selbstreferentialität des Users in Spielen permanent neu verhandelt, und das macht den Prozess zu einem metatextuellen.

Fragen für eine weitere Diskussion sind, ob der Prozess sich in *multiplayer environments* (wenn mehrere Spieler beteiligt sind) verändert, oder ob diese Überlegungen über *going beyond narrative* auch für andere digitale Formen relevant sein könnten.

Dieser Artikel war für eine mündliche Vorstellung mit Powerpoint geschrieben. Ich will mich bei Anja Rau, Roberto Simanowski und Uwe Wirth bedanken für ihre liebenswürdige Hilfe bei der Übersetzung dieses Artikels, und bei Karin Wenz und der Universität Kassel, die den Flug zu diesem Kolloquium möglich gemacht haben.

Quellen

Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

BLADE RUNNER. The Blade Runner/ Westwood Partnership. 1997. (Pc Game)

DIGIMASK. <http://www.digimask.com/>

Estallo, Juan Alberto. *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta, 1995.

Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison Wesley, 1991.

MESSIAH. Shiny Entertainment. 2000. (Pc Game)

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.

Turkle, Sherry. *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995.