

SPIEL FORMEN

01



You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

>ENTER BUILDING

You are inside a building, a well house for a large spring.

There are some keys on the ground here.

There is a shiny brass lamp nearby.

There is food here.

There is a bottle of water here.

There is an academic journal.

>GET ACADEMIC JOURNAL

OK

>INVENTORY

You have a pdf.

>SCROLL DOWN PDF

Anfänge

IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

GamesCoop (Forschergruppe):

Max Kanderske, Claudius Clöver, Finja Walsdorff,

Timo Schemer-Reinhard, Natascha Adamowsky, Andreas Rauscher

Medienwissenschaftliches Seminar Uni Siegen

Herrengarten 3

57072 Siegen

REDAKTION FÜR DIESE AUSGABE:

Max Kanderske, Claudius Clöver, Finja Walsdorff,

Timo Schemer-Reinhard, Natascha Adamowsky, Andreas Rauscher

UMSCHLAGGESTALTUNG UND LAYOUT FÜR DIESE AUSGABE:

Max Kanderske, Arvid Kammler, Hendrik Bender

TITELBILD:

Arvid Kammler

spielformen.net

INHALT

Timo Schemer-Reinhard

Einleitung

Über Formen und Funktionen von Anfängen im Spiel.....4

Claudius Clüver

Kartenspiele

Die Anfänge moderner „Games“ 12

Peter Menke

Regel(er)klärungen in Gesellschaftsspielen

Eine gesprächsanalytische Perspektive 33

Ilona Mader

Der Zusammenhang von Anfängen und Serialität in Computerspielen

Wie die konzeptionelle Serialität von Computerspielen
Erwartungshaltungen gegenüber ihren Anfängen determiniert 56

Claudius Stemmler

The Evolution of the Introductory Section

An Analysis Based on Three Long-Standing Video Game Series.. 76

Peter Podrez

Auswählen, Gestalten, Individualisieren

Avataraktualisierungen als Anfänge des Computerspiels..... 90

André Weiß

Was bisher geschah

TYRANNYS ‚Conquest Mode‘ als Beispiel für metaleptisch-narrative
Einflussmöglichkeiten des Spielers in Videospiele..... 116

Kathrin Klohs

Wissenschaft(-sforschung) und (Computer-)Spielforschung

Bereits gemachte und noch mögliche Anfänge130

Jesper Juul

Erzählen Spiele Geschichten?

Eine kurze Anmerkung zu Spielen und Erzählungen 156

Autor:innen 178

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 Videospiele-Reihen (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(-forschung) 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.

KARTENSPIELE

Die Anfänge moderner „Games“

Claudius Clüver

1 EINLEITUNG

Die Relevanz der historischen Entwicklung der Kartenspiele für die Formierung des Diskursobjektes *Spiel* in seiner heutigen Form ist das Thema dieses Textes. Der historische Blick ermöglicht, selbstverständlich erscheinende Grenzziehungen und Anschlüsse in Frage zu stellen – die Trennung von *Gaming* und *Gambling* (Spiel und Glücksspiel) etwa oder die Verwandtschaft von Gesellschaftsspielen und Pädagogik. Im Text wird der erste Abschnitt nach den Eigenschaften der Spielkarte geordnet: Sie ist flach, aus Papier, hat eine Rück- wie auch eine Vorderseite und ist mit ordnenden Symbolen gekennzeichnet. Die Spielkarte wird somit zunächst aus einem materiellen beziehungsweise strukturellen Blickwinkel analysiert. Danach wird der Diskurs um das Kartenspiel im historischen Verlauf nachgezeichnet. Diese Diskursgeschichte konzentriert sich auf den Spieldiskurs der neuzeitlichen, europäischen Bürgerkultur. Dabei sind zwei Umbrüche relevant: Der der Renaissance im 15. und 16. Jahrhundert sowie der Aufklärung im 17. bis 19. Jahrhundert. (Vgl. Strouhal/Schnyder 2010, 15ff., vgl. Wörner 2010, 16) Damit soll kein starres Epochenmodell angedeutet werden, vielmehr stehen die Begriffe „Renaissance“ und „Aufklärung“ für Gemenge von Prozessen, die ohne Kohärenz über lange Zeiten ablaufen.

Was den Gegenstand „Spiel“ angeht, gibt es disparate wissenschaftliche Zugangsperspektiven; Sowohl die vor allem (kunst-)historisch ausgerichteten *Card Game Studies* als auch die *Board Game Studies* sind ebenso junge Disziplinen wie die medienwissenschaftlichen *Game Studies*, die sich um Computer- und Videospiele als Gegenstand entwickelt haben.

Aufgrund des geringen Alters dieser Disziplinen sind spezifische Spielphänomene zum großen Teil nur wenig erforscht. Die humanistisch-philosophische Beschäftigung mit dem Spiel hat sich wiederum in der Regel wenig mit den konkreten Gegenständen befasst, sondern mit einem universalisierten Spielbegriff operiert. (Vgl. Kühme 1997, 18ff.)

Die Kartenspiele der Neuzeit sind ein Spielformat, das populärkulturell wirksam wie auch kommerziell formiert ist und das Mathematik und Kunst verbindet, womit es relevant für soziale Diskurse wird. Ihr Doppelcharakter als Spielobjekt und Bildmedium macht sie dabei besonders interessant. (Vgl. Hoffmann 1985, 38ff.) Sie mögen so einerseits helfen, die kulturelle Relevanz spielerischer Phänomene im Allgemeinen auszuloten, andererseits die historische Besonderheit von Computerspielen in Abgrenzung zu bestimmen. Darüber hinaus wird deutlich werden, dass einige Diskurse, die sich am Kartenspiel im 14. Jahrhundert entzündeten, für die weitere Entwicklung der Spielsphäre in Europa ebenso wie für die Mathematik wichtig werden. Auch die Drucktechnik wird durch das Kartenspiel gefördert. Die Diskurse um das Kartenspiel bestimmen so nicht nur die heutigen Diskurse um Computerspiele mit, Kartenspiele haben auch eine Bedeutung als ein Katalysator des Fortschritts in der Neuzeit.

2 DIE STRUKTUR DER SPIELKARTE

Kartenspiele bestehen erstens aus Papier, zweitens haben sie eine Vorder- wie auch eine Rückseite, drittens sind sie bedruckt, nämlich viertens mit Bildern und Symbolen. Diese Liste wird diesem Abschnitt als Gliederung dienen. Die aufgeführten Eigenschaften geben Kartenspielen eine herausragende exemplarische Qualität, da sie sie mit anderen fundamentalen „Bausteinen“ der Moderne wie Buchseiten oder Formularen teilen. Im Folgenden wird deutlich werden, dass damit nicht nur eine Ähnlichkeitsbeziehung benannt ist, sondern dass die Spielkartenwirtschaft in einigen Aspekten Modernisierungsentwicklungen präfiguriert.

Als Gegenstände aus Papier bestehen Spielkarten aus einem Rohstoff, auf dem die moderne Gesellschaft gründet. Spielkarten aus anderen Rohstoffen kommen in der Geschichte vor, allerdings entweder in Einzelfällen

oder außerhalb von Europa: Verschiedene asiatische Karten (etwa Chinesische, Koreanische sowie Indische), bestehen häufig aus Holz. Einige wenige Karten wurden auf Pergament gemalt.¹ Die Karten, die in kurzer historischer Zeit praktisch in ganz Europa beliebt werden, (vgl. Schreiber 1937, 9) bestehen aus Papier. (Vgl. Segeth 1986, 68, Wörner 2010, 47) Die Verbreitung des Papiers geschieht in Europa gleichzeitig mit der Verbreitung der Spielkarten. Die Abnehmer:innen des neuen Rohstoffs sind in der Anfangszeit vor allem die Kartenmacher:innen. (Vgl. Schmidt-Bachem 2011, 27f., 686) Daneben wird das Papier vorrangig für profane, bürokratische Zwecke verwandt, auf Dauer gerichtete Schriftproduktion verbleibt vorerst beim haltbareren Pergament.² Papier eignet sich sehr gut für die Produktion auf Vorrat ebenso wie für den Transport, es kann außerdem so gut wie überall produziert werden. (Vgl. Stuckmann 1925, 76ff.) Es dient der Kodifizierung von Verträgen, für schriftliche Nachrichten nebst Abrechnungen. Das sind Eigenschaften, die es möglich machen, in „frühkapitalistischer Wirtschaftsweise“ (Polenz 2000, 116) zu produzieren. Das heißt, Papiermühlen funktionieren arbeitsteilig, teilweise mit ungelernten Arbeitskräften, sie produzieren auf Vorrat für einen zukünftigen Verkauf und vertreiben ihr Produkt auch über größere Distanzen hinweg mithilfe einer entstehenden Schriftkommunikation inklusive Buchführung.

Die Kartenmaler:innen sind, dazu passend, oft gleichzeitig „Briefmaler:innen“, wobei „Brief“ dabei jedes Schriftstück bezeichnen konnte. Sie sind also sowohl Spielproduzent:innen als auch Dienstleister:innen der frühen Bürokratie. Auch Spielkarten werden, wie das Papier, überregional

1 Der Ursprung der Spielkarten ist ungeklärt. Möglicherweise basieren die europäischen Karten auf asiatischen Vorbildern, das hieße, sie hätten eine ähnliche Reise wie Schach gemacht. Auch Persien als Quelle eines „Ur-Kartenspiels“ wurde diskutiert. Möglicherweise sind aber die asiatischen und die europäischen Karten zwei unterschiedliche Arten von Spielobjekten. In diesem Falle wäre der Ursprung der europäischen Karten in Italien oder im arabischen Raum zu suchen. Keine dieser Varianten ist ohne Probleme. Lückenlos nachweisbar sind Karten erst ab 1376 in Italien. Erhaltene arabische Karten sind jünger als die ältesten europäischen. Vgl. (Vgl. Hoffmann 1985, 16ff. Hoffmann/Dietrich 1995, Parlett 1990, 41, Schreiber 1937, 121, Stuckmann 1925, 1, Segeth 1986, 14)

2 Teilweise wird Papier zum Beispiel für die tägliche Buchführung verwendet, und Pergament für Urkunden, wie etwa notarielle Rechnungsberichte. (Vgl. Hawicks 2015, 219, 227, Polenz 2000, 116 f.)

verkauft, nicht auf Bestellung, sondern nach einem erwarteten Kundenbedürfnis im Voraus produziert. Nützlich ist dabei ihre materielle Beschaffenheit: Ein Kartendeck ist klein, leicht, damit sehr transportabel. Papier ist überall verfügbar, außerdem geht das Gewicht des Rohstoffs fast vollständig in das Gewicht des Produktes ein, sodass der Produktionsort am Ort der größten Abnehmer:innenzahl gewählt werden kann, von wo aus überregional gehandelt wird. Sprachbarrieren, die den Absatz von Schriftstücken begrenzen können, behindern dabei das logische System Kartenspiel nicht – Karten werden etwa in Süddeutschland für italienisches Publikum produziert oder auch aus Frankreich in Norddeutschland abgesetzt. (Vgl. Parlett 1990, 41, Stuckmann 1925, 11ff., 21, 108ff.) Kartenspielen ist in vielen Städten des spätmittelalterlichen oder frühneuzeitlichen Europas in allen Gesellschaftsschichten beliebt. Dabei ist der Alphabetisierungsgrad niedrig, weshalb davon ausgegangen werden kann, dass ein Kartenspiel für viele Menschen die erste intime Begegnung mit einem Gegenstand war, der alle der folgenden modernen Eigenschaften trug: ein logisches System zu sein;³ klein, leicht und quadratisch; aus Papier; quasiindustriell und auf Vorrat hergestellt, überregional vertrieben sowie mit Blick auf Käufer:innengeschmack gestaltet.

Für die Funktionsweise der meisten Kartenspiele ist es entscheidend, dass eine Spielkarte eine Vorder- wie auch eine Rückseite besitzt. (Vgl. Parlett 1990, 15) Einerseits können die Karten aufgrund dieser Eigenschaft verdeckt liegen und somit ihr Bild verbergen. Spieler:innen wissen nicht, welche Karte sie bekommen, wenn sie vom gemischten Stapel abheben. Der Spielverlauf wird maßgeblich vom Zufall bestimmt, was in fast allen Kartenspielen eine entscheidende Spielmechanik darstellt. Das Glücksspiel ist in der Kartenspielgeschichte zunächst bestimmend, auch wenn im

3 Geschlossene symbolische Kombinationssysteme sind sowohl Spielkarten als auch Alphabete. Bereits früh wird diese Eigenschaft der Karten für pädagogische Zwecke eingesetzt. Um 1400 werden sie eingesetzt, um ein Alphabet zu lehren, 1507 erscheint ein Buch über Logik, das spezielle Spielkarten als Illustration verwendet. (Vgl. Depaulis 2007, 78) Dies sind frühe Beispiele für pädagogische Einsätze, die sich in den Quartetten und Spielen (im Sinne von Games) für Kinder fortsetzen.

Verlauf der Jahrhunderte die Fähigkeiten der Spieler:innen wichtiger werden. Das Kartenspiel macht einen großen Anteil des Glücksspiels aus, der nur von Würfelspielen und Wetten übertroffen wird.

Im Folgenden ist vor allem entscheidend, dass das Glücksspiel mit seinen verbundenen negativen Erscheinungen häufig moralisch-ethische Ablehnung evoziert, was in Europa zu einer langen Tradition der bürgerlichen Reflexion über Spiele führt. Diese beginnt mit städtischen Spielverböten (ab 1376) sowie religiösen Bußpredigten (ab 1377) über die Sünde des Glücksspiels im Mittelalter. (Vgl. Hoffmann 1993, 13f., 18, Schreiber 1937, 1ff.)⁴ Die Reflexionen setzen sich fort in Diskursen, die den moralischen Wert von Spielen zu ermeszen versuchen, sowie deren Schaden beziehungsweise Nutzen untersuchen.⁵

Sind die Karten aufgenommen, weiß der:die betreffende Spieler:in, um welche Karte es sich handelt, durch die Zweiseitigkeit der Karte jedoch keine:r der Anderen. Im Begriff der mathematischen Spieltheorie handelt es sich so bei den meisten Kartenspielen um Spiele mit imperfekter Information. Kartenspiele drehen sich daher oft um die Verteilung, das Erlangen, Verbergen, Erraten von Informationen und das Wetten auf unbekannte Kartenwerte, insbesondere solche, die nicht reine Glücksspiele sind. Mit heutigen Worten ließe sich von der Interaktion mit statistischen Daten sprechen.

Eine zentrale Ambivalenz der Spielkarte ist auf ihrer Vorderseite zu finden; Sie ist gleichzeitig Spielgegenstand und Bildträger. Daher rührt das Interesse einiger Kunsthistoriker:innen an ihr. Die Spielkartengeschichte fügt sich in die Kunstgeschichte auf zwei Weisen ein: Erstens ist die Spielkartenproduktion an ihrem Anfang in Europa wichtig für die Entwicklung

4 Schreiber sieht einen Zusammenhang zwischen Glücksspiel und dem sich verbreitenden Geld, was ebenso für die Rolle der Spielkarten in der aufkeimenden Moderne spricht. Mit dem Geld teilen Spiele (im Sinne von Games) ihre symbolische Beschaffenheit. (Vgl dazu Schreiber 1937, 2, Parlett 1990, 51ff. Stuckmann 1925, 8, 142 f.); Dabei ist interessant, dass zumindest in Ulm die Kartenmacher zunächst Teil der Zunft der Kaufleute wurden. (Vgl. Stuckmann 1925, 14).

5 Exemplarisch kann hier das Werk von Johann Christoph Friedrich Guts Muths genannt werden. (Vgl. etwa Guts Muths 1884)

des Holzschnittes, des Kupferstiches wie auch der Verbreitung des Papiers, (Vgl. etwa Hoffmann 1993, 13ff. Segeth 1986, 18)⁶ zweitens schlagen sich Stilbewegungen der übrigen Kunst in der Gestaltung der Spielkarten nieder. (Vgl. Stuckmann 1925, 6) Letzteres ist insofern kulturell relevant, als Spielkarten über lange Zeit eines der wenigen Bildmedien sind, das in breiten Bevölkerungsschichten regelmäßig rezipiert wird. Daneben bestehen lediglich religiöse Bildmedien, sowie Repräsentationsmittel reicher Bürger oder Adliger, etwa Fassadengestaltung.



Abbildung 1: Ein Bogen ungeschnittene Spielkarten aus dem 15. Jahrhundert. Es handelt sich um italienische Karten mit den typischen Farben - hier Becher zu sehen. Die Gestaltung ist heute ungewohnt, die Anordnung und das Repertoire entspricht aber heute üblichen Spielkarten.

Quelle: Wikimedia Commons. Autor:in: National Gallery of Art (USA).

Beim Einfluss der übrigen Kunst auf Spiele ist zu beachten, dass die Kartengestaltung sich gegen diesen Einfluss sträubt: Spielkartengestaltung ist konservativ, weil Spielkarten Gebrauchsgegenstände sind, deren Gebrauch die leichte Erkennbarkeit voraussetzt. Neue Kartenbilder benachteiligen Spieler:innen, die das Bild nicht gewohnt sind, wodurch sie die Werte der Karten langsamer erkennen und häufiger Fehler machen. Sie

6 Zu den Drucktechniken weiterhin (Segeth 1986, 68ff. Stuckmann 1925, 9 f.)

geben somit Spieler:innen einen Vorteil, die das betreffende Kartenbild schon kennen.⁷ Ein Einfluss des Spielgebrauchs auf die Kartengestaltung ist ebenso nur allmählich auszumachen: Vor der Standardisierung der verschiedenen regionalen Farbzeichen und Bildkarten am Ende des 15. Jahrhunderts ist lokal eine variantenreiche Vielfalt zu sehen. (Vgl. Hoffmann 1985, 55 ff. Hoffmann 1993, 30)⁸ Das Doppelbild ist spielpraktisch günstig, weil es unbedachte Spieler:innen davon abhält, gerade die wertvollsten Karten auf der Hand umzudrehen. Es entsteht erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts, im deutschen Kartenbild setzt es sich noch später durch. (Vgl. Hase 1968, 26-59, 60-83, Parlett 1990, 33)



Abbildung 2: Spielkarten der Altenburger Spielkartenfabrik Schneider & Co, 1892-87. Hier ist das heute in Süddeutschland noch übliche Deutsche Kartenbild zu sehen (Eichel, Laub, Herz, Schellen) aber noch ohne Doppelbild. Quelle: Wikimedia Commons.

Spielkarten werden in Europa von Anfang an oder fast von Anfang an im Holzschnitt hergestellt. (Vgl. Schreiber 1937, 122) Genau ist das nicht nachzuvollziehen, da die ersten Quellen, die Kartenspiele in Europa belegen, Verbote sind, die nichts über die Produktionsweise notieren. Es kann angenommen werden, dass die Spiele in der Bevölkerung an diesem Punkt

7 Die gebrauchsgerechte Gestaltung ist besonders entscheidend, wenn um Geld gespielt wird. (Vgl. Schreiber 1937, 124, Stuckmann 1925, 103ff.) Aus dem gleichen Grund bleiben Kartenbilder lange in Gebrauch. (Vgl. Hoffmann 1993, 21ff.)

8 Die Konservativität vermittelt sich mit der burlesken Vielfalt (Hoffmann) über den Fakt, dass Kartenbilder vor allem lokal variieren: Lokal sind sie konservativ und verändern sich nur langsam, überregional ist aber eine Vielfalt zu finden. (Vgl. Hoffmann 1993, 32, 34, Parlett 1990, 28, 41 f.)

bereits weit verbreitet sind, weil sie Verbote provozieren.⁹ Aufgrund dieser Umstände (und unter Beachtung des Aufwands einer händischen Produktion) ist an verschiedenen Stellen die Produktion per Holzschnitt, mit Schablonen oder mit Stempeln vermutet worden. (Vgl. Hoffmann 1985, 26)¹⁰ Die ersten Kartenspiele, die erhalten sind, sind einige Jahrzehnte jünger als die ersten Verbote – diese sind handgefertigt. Es handelt sich um luxuriöse Exemplare, vielfarbig, teilweise vergoldet. (Vgl. Hoffmann 1993, 13) Hoffmann (Vgl. Hoffmann 1985, 38, Hoffmann 1993, 17f.) nimmt aufgrund der Formalisierung der Motive sowie der Ähnlichkeiten der Spiele untereinander an, dass sie auf Basis von Volksspielen gestaltet wurden, die bereits eine Tradition entwickelt hatten. In jedem Falle ist mit dem Holzschnitt spätestens im 15. Jahrhundert sehr früh die Serienproduktion verwirklicht, auf die weitere Rationalisierungen folgen. (Vgl. Hoffmann 1993, 32, 34)

Die massenhafte Verbreitung der Karten hat entscheidende Voraussetzungen: Investitionen in die Papierindustrie müssen erfolgen, Holzschnitt muss ausreichend entwickelt sein, ein Markt für die Karten muss bestehen, das heißt Spieler:innen, die die Regeln mindestens eines Spieles kennen. Die Mobilität der Karten, ihr Bildcharakter wie auch ihr Spielcharakter helfen hierbei. Auch falls Karten am Anfang noch teuer sind, können sie wegen ihrer Mobilität trotzdem in vielen Schichten der spätmittelalterlichen Stadt verbreitet sein; Es ist nicht abwegig, dass Adlige oder reiche Bürger:innen ihre Karten als Geschenk an geschätzte Diener weiter geben oder weil sie abgenutzt sind. (Vgl. Parlett 1990, 37f.) Darüber hinaus werden Kartenspiele von Wirt:innen in Gasthäusern an

9 Die Spielkarten verbreiten sich sehr schnell in Europa. „An amazing fact of card-game history is how rapidly the craze hit Europe. Cards are first mentioned in Spain in 1371, described in detail in Switzerland in 1377, and by 1380 reliably reported from places as far apart as Florence, Basle, Regensburg, Brabant, Paris, and Barcelona.“ (Parlett 1990, 35, Vgl. Hoffmann 1993, 13 f.)

10 "Wenn auch die manuelle Massenherstellung - etwa von Devotionalien an Wallfahrtsorten - nicht unterschätzt werden darf, so scheint mir doch ein so intensiver Nachweis von Spielkarten an so vielen Orten ein Beleg für ein verbreitetes mechanisches Vervielfältigungsverfahren zu sein." (Hoffmann 1993, 13, Vgl. Schreiber 1937, 126)

Gäste vermietet, auch lange, nachdem der Holzschnitt die Karten günstiger macht.¹¹ Zweitens haben sie als Bilder eine visuelle Attraktivität, sie sind ihre eigene Reklame. Drittens sind sie als primär mathematische Systeme unabhängig von Sprachbarrieren, (Vgl. Crist/de Voogt/Dunn-Vaturi 2016, De Voogt 2016) sowie als praktische Handlungsformen unabhängig von Erklärung wie auch expliziter Reflexion: Ein:e Spieler:in kann ein Spiel durch beobachten lernen, oder auch indem er:sie ausprobiert, welche Handlungen „sanktioniert“ werden beziehungsweise welche nicht, wenn er:sie einfach anfängt, mitzuspielen.



Abbildung 3: Verschiedene heutige Spielkarten. Unten links ist das französische, oben rechts das deutsche Bild zu sehen, jeweils mit Doppelbild.
Quelle: Wikimedia Commons. Autor:in: Beat Ruest, CC-BY-SA.

Der Absatz der Spiele, damit die Rentabilität der Investitionen in Papiermühlen und Holzschnitthandwerk hängt daher lediglich vom Wohlstand

11 „Die Wirte erhoben, wie auch noch teilweise heute, für das Ausleihen der Karten ihrerseits an ihre Gäste zum Gebrauch eine Gebühr, das Kartengeld.“ (Stuckmann 1925, 20)

der Interessenten beziehungsweise dem Preis der Karten ab. So verbinden sich zunächst Kartenspiele mit der Stadt, weil dort zahlungsfähige Kundenschaft zu finden ist.¹²

Die Serienproduktion der Spielkarten ist eine europäische Besonderheit. Die logische Struktur der Bildzeichen auf den Karten kennzeichnet die Kartenspiele hingegen kulturübergreifend. Das mathematische System aus Kategorien (die Farbzeichen, bei den französischen Karten zum Beispiel Pik, Kreuz, Herz und Karo) sowie Hierarchie (Zahlen und Bilder der verschiedenen Farben) teilen etwa chinesische wie auch indische Karten mit den einzelnen Funden aus dem arabischen Raum sowie den europäischen.

Die grundsätzliche Eigenschaft der Kombinationssystematik aus Farbzeichen-Kategorien (fast immer vier) und Hierarchie (fast immer Zahlen, übertroffen von Bildkarten, die Hofleute neben Regenten darstellen, meist 1-10 und drei oder vier Bildkarten) bleibt unberührt, von Persien bis Skandinavien, von den ersten bekannten Exemplaren bis ins 18. Jahrhundert – als die Vorformen von Quartetten entstehen. Die Farbzeichen wie auch die Bilder lassen zwar eine gewisse Varianz erkennen, die an der Grundstruktur aber nicht rüttelt: Es sind praktisch immer vier Farben, ob es nun Tiere, Gegenstände, oder Wappen sind, und es sind immer Zahlenkarten, gekrönt vom Hofstaat, wie dieser auch aussieht; ob die Zwei als „Daus“ (wie in Deutschland) mit einem Schwein identifiziert wird oder der „Eins“ als „As“ eine besondere Gestaltung und Bedeutung im Spiel zukommt.

Die systematische Mathematik des Kartendecks markiert seine Passung in moderne, bürgerliche Diskurse um die Regelmäßigkeit der Welt. Die Mathematik des Kartenspiels ist ein entscheidendes Exempel für die bürgerliche, akademische Reflexion, eine Eigenschaft, die das Kartenspiel mit Schach teilt. Während Schach allerdings als spielerisches Symbol für die Ratio in dieser Rolle immer schon wertgeschätzt wurde, führt die Skep-

12 Die Landbevölkerung blieb vermutlich zunächst beim Würfelspiel. (Vgl. Parlett 1990, 38, Stuckmann 1925, 11)

sis dem Glücksspiel gegenüber dazu, dass die Wertschätzung des Kartenspiels in der Regel ausbleibt. Paradoxerweise ist es aber eben diese Skepsis, die die Reflexion über das Kartenspiel antreibt.

3 STÄDTISCH-BÜRGERLICHER SPIELDISKURS

Spielkarten sind für den bürgerlich-akademischen Diskurs in der Neuzeit ein Thema, weil sie erstens verbreitet sind, weil zweitens die Praxis des Glücksspiels sowohl bürgerliche als auch geistliche Kritik auf sich zieht, und weil drittens der zufällige Verlauf der Spiele in Reibung mit dem rational orientierten Selbstbild der Bürger:innen steht. Wie im Folgenden zu sehen ist, passen bürgerliche Spieler:innen dementsprechend ihre Spielpraxis an, indem sie strategisch spielen – worauf Spiele entstehen, die solche Spielweisen belohnen.

Die Verbreitung des Kartenspiels ist, wie oben dargestellt, in vielen Regionen Europas ab Mitte des 15. Jahrhunderts praktisch ubiquitär. Spielkarten sind in der Frühen Neuzeit im Volk verbreitet, sie sind stände- geschlechter- und altersübergreifend beliebt. Die Stadtbevölkerung interagiert täglich mit dem symbolischen System der Spielkarten. Sie erlernt die Interaktion mit symbolischen Systemen, darüber hinaus bewahrt sie die damit verbundenen Fähigkeiten in der Kultur. Gerade im Vergleich zur aufkommenden Schriftkultur haben die Karten ein höheres Potenzial, nicht-Akademiker direkt zu erreichen. Diskurse um das Kartenspiel sowie Innovationen, die anhand des Beispiels der Kartenspiele entwickelt werden, haben für die Stadtbevölkerung also unmittelbare, nachprüfbare Evidenz. Die moralische Bewertung des Kartenspiels, damit seine Ablehnung, lässt sich weiter zurückverfolgen als Spielkarten erhalten sind. Die ersten Quellen zu Kartenspielen sind Spielverbote nebst geistlichen Moralschriften. (Vgl. etwa Segeth 1986, 14) Für Jahrzehnte (von der ersten Erwähnung 1376 bis etwa 1430) bleiben das die einzigen Quellen, bevor die ersten Spielkarten entstehen, die noch erhalten sind: luxuriöse Handanfertigungen aus teuren Materialien, für den höfischen Gebrauch. Die Probleme, die in dieser Zeit im Spieldiskurs behandelt werden, sind aber weniger mit dem

Adel als vielmehr mit den breiten Volksschichten verbunden. In der Betrachtung eines Standes, der durch die Arbeit definiert ist, muss die Möglichkeit, ohne große Mühe Geldgewinne zu erhalten, als kulturelle Herausforderung auffallen. Auch der Verlust im Spiel, zumal der Früchte „ehrllicher“ Arbeit, steht immer wieder im Zentrum der Diskussion. Darüber hinaus steht das Kartenspiel auch für damit kulturell verbundene Phänomene des „Lasters“. Unter anderem aufgrund der Verortung des Glücksspiels in Gasthäusern oder Orten der Versammlung kann es als Chiffre für Trunkenheit, Prostitution, Betrug oder Diebstahl stehen.¹³ Es tritt in dieser Rolle an die Seite der Würfelspiele, wobei es diese teilweise ersetzt. Die beiden Spielformen sind durchaus alternativ zu denken: Bis etwa 1600 wird das Kartenspiel praktisch ausschließlich als Glücksspiel gespielt. (Vgl. Depaulis 2010, 160) Taktische Spielweisen, dazu Spiele, die diese begünstigen, kommen erst mit der Zeit auf. Früher beliebte Spiele wie *Landsknecht* oder auch *Pharao* werden erst ab dem 17. Jahrhundert von Spielen ersetzt, in denen nicht allein das Glück entscheidet. Heute beliebte Spiele wie *Skat* oder *Poker* entstehen nach 1800. (Vgl. Depaulis 2010, 160ff.)

Im Gegensatz zu Brettspielen wie *Schach*, die zunehmend mit der Ratio verbunden werden, erscheint das Glücksspiel insbesondere für das verstandes- beziehungsweise vernunftorientierte Bürgertum als besonders gefährlich. Gerade das Bürgertum ist auf die Gewinnmehrung durch Selbstzügelung, Sparsamkeit nebst Einsatz der Verstandeskräfte orientiert. (Vgl. Haug 2009, 34f.) Dies ist auch eine Abgrenzungshaltung verbunden mit einem Emanzipationsversuch gegenüber dem Adel, der sein Selbstverständnis unter anderem auf Risikobereitschaft sowie Großzügigkeit gründet. In adligen Kreisen fällt ein Spieler auf, wenn er strategisch spielt. Elisabeth-Charlotte d'Orléans weiß 1717 zu berichten, dass die Kö-

13 Hier tritt immer wieder die Figur der „lasterhaften“ spielenden Frau, der *femina ludens* auf. Das Kartenspiel im häuslichen Bereich scheint dabei zu jeder Zeit eine beliebte Beschäftigung von Frauen gewesen zu sein. (Vgl. Wörner 2010, 402ff., 406)

nigin gerne spielt, aber kein besonderes Bedürfnis besitzt zu gewinnen oder Taktik zu lernen (vgl. Depaulis 2010, 155).¹⁴ So kann der ideal gedachte Bürger an dem ideal gedachten Adligen seinen Gewinn machen. Nicht aber, wenn ersterer seinen Verstand von Spiellust trüben lässt. Dieser Aspekt bleibt entscheidend, auch wenn die Abgrenzung zum Adel historisch immer weniger wichtig wird. Erstens bleibt das Glücksspiel für viele Mitglieder des Bürgertums attraktiv, zweitens ist die Ablehnung des Glücksspiels aus Verstandesgründen ambivalent, denn ein rational-wirtschaftlicher Akteur kann gerade aufgrund von Glücksspiel oder aufgrund des Verständnisses von Wahrscheinlichkeiten ökonomischen Erfolg haben: etwa als Betreiber:in eines Casinos oder auch Anbieter:in einer Lotterie.

Die Bürgerschaft ist also herausgefordert, mit dem Kartenspiel diskursiv beziehungsweise kulturell umzugehen. Wie erwähnt, beginnt die diskursive Behandlung dieser Problematiken mit geistlich-moralischen sowie städtisch-legislativen Beiträgen. Beide sind von Versuchen geprägt, das Glücksspiel mit Karten zu beseitigen oder zumindest einzuschränken. Zwar sind diese Versuche auf lange Sicht von begrenzter Wirkung, können aber durchaus lokale Erfolge verbuchen: In Nürnberg wird von einem Kartenmacher berichtet, der in Reaktion auf die Ausführungen eines Bußpredigers sein Handwerk in Sorge um seine unsterbliche Seele aufgibt.¹⁵ Historisch am meisten verbreitet ist die Lösung, Glücksspiel grundsätzlich

14 „Sein Spiel zu verbergen, die Karten zu zählen, sich die ausgespielten zu merken, es zu vermeiden, sich durch Sprechen zu verraten, seine Gefühle zu verbergen – all das erscheint uns natürlich. Zu jener Zeit war dies jedoch überhaupt nicht der Fall, und Dangeau [...] hebt sich von seinen Mitspielern durch seine »moderne« Art zu spielen ab, eine Art, die sich von der der anderen grundlegend unterscheidet. Daraus lässt sich ex negativo ableiten, dass die Kartenspieler des 17. Jahrhunderts weder gewissenhaft noch konzentriert waren, dass sie ihr Spiel mit lauter Stimme kommentierten, ihr Blatt gerne der umstehenden »Galerie« zeigten und lautstark ihrer Freude oder Enttäuschung Ausdruck verliehen.“ (Depaulis 2010, 156); Daneben waren gerade die hochwertigen Karten des Adels mit Goldelementen versehen, die aufgeprägt waren. Das machte es einfach, die Karten auch auf der Rückseite zu erkennen. Die teure ‚Hardware‘ verriet ihre Besitzer:innen an ihre Gegenspieler:innen. (Vgl. Schreiber 1937, 2, Wörner 2010, 432)

15 Des Weiteren werden zu mehreren Gelegenheiten freiwillig große Anzahlen von Würfeln, Spielbrettern und Karten nach Bußpredigten verbrannt. So in Nürnberg 1454 nach der Predigt von Johannes Capistranus. (Vgl. Schreiber 1937, 5)

zuzulassen, aber zu begrenzen: den Einsatz auf bestimmte Summen, auf bestimmte Orte oder bestimmte Zeiten.¹⁶ Inwiefern solche Einschränkungen befolgt werden, muss zumindest im Einzelfall bezweifelt werden.

Die Tendenz geht also zu einer Akzeptanz unter Beschränkung. Die Einsicht, dass das Glücksspiel nicht zu beseitigen sein dürfte, kennzeichnet auch das Werk *Liber de Ludo Aleae* von Girolamo Cardano, eine der frühen nicht-moralischen Abhandlungen zu Kartenspielen. Auch er versucht, die negativen Folgen für einzelne Spielende zu beschränken, allerdings nicht durch Mäßigung, sondern durch spielrational-taktischen Rat. Mit seinem Versuch, die Folgen für seine Leser durch taktischen Rat positiv zu halten, gibt er strukturell dem individuellen Spieler die Verantwortung für etwaige Verluste, zumal er auch Möglichkeiten diskutiert, zu betrügen. Seine Diskussion des Kartenspiels enthält außerdem ausführliche Diskussionen zur Statistik der Karten. Seine Abhandlung ist älter als die von Blaise Pascal, dem die Erfindung der Wahrscheinlichkeitsrechnung oft zugeschrieben wird, wurde aber später als Pascals Ergebnisse veröffentlicht. Auch Pascal rechnete anhand von Spielen – Würfel in seinem Fall.¹⁷ Nach Ernst Strouhal und Peter Schnyder (2010) ist damit die Entdeckung der Wahrscheinlichkeitsrechnung eine Revolution, die „am Spieltisch begonnen“ hat.

Nach *moralischen Erörterungen* (Predigten und Gesetze) finden sich so als zweite Quellensorte über Kartenspiele *taktische Überlegungen*. (Vgl. Depaulis 2010, 162) Allgemein entwickeln bürgerliche Akteur:innen taktische Spielweisen, die bessere Erfolgsraten ermöglichen – in der Zeit des Kartenspiels als Glücksspiel lernen Bürger:innen das Spielen als Wettbewerb, bevor eigene bürgerliche Spiele wie *Skat* entstehen. (Vgl. Depaulis

16 Glücksspiele sind teilweise in Privaträumen verboten (wo sie dem Blick der Öffentlichkeit entzogen sind) oder nach „Eintritt der Nacht“. (Schreiber 1937, 4) In manchen Städten waren die Spiele an Festtagen verboten, an anderen nur an Festtagen erlaubt. Vgl. Ebd. S. 5. Weiterhin zu Spielverboten vgl. ebd. S. 4ff.

17 Diese frühen Reflexionen zu Wahrscheinlichkeit reagieren unter anderem auf das Problem, wie die Einsätze im Glücksspiel aufgeteilt werden können, wenn die Spielenden zu einem verfrühten Abbruch gezwungen sind. Um 1660 beginnt damit ein Diskurs, der bis heute fortgeführt wird und in dessen Verlauf sich Paradigmen von Wahrheit und Wissenschaft ändern. (Vgl. Hacking 2006, insbesondere 49ff.)

2010, 155 ff.) Entsprechend des informativen Charakters der Spiele werden diese Überlegungen schnell mathematisch. Untersuchungen des Glücksspiels – Karten, Würfel und Lotterien – treten im 17. Jahrhundert konzentriert auf. (Vgl. Rombach 2018, 19ff.) Die mathematische Behandlung des Glücksspiels ist der Beginn der elaborierten Wahrscheinlichkeitsrechnung. Diese wird nicht nur vom Spieltisch inspiriert, sondern auch über die Spielkultur in der europäischen Kultur verbreitet. Die bürgerliche Gesellschaft lernt, mit Wahrscheinlichkeiten umzugehen, indem sie spielt. Neue Spiele entstehen, in denen diese Fähigkeiten angewendet werden können. Im 17. Jahrhundert sind das zunächst Spiele wie *Piquet*, *Reversis*, *L’Hombre* und *Whist*. (Vgl. Depaulis 2010, 160ff.)

Zu der Zeit des Erscheinens der Abhandlungen von Cardano und Pascal, im 17. Jahrhundert, macht die Alphabetisierung einen Sprung, außerdem entstehen die ersten Zeitungen. Die Ausweitung der Schriftsphäre umfasst dabei die ersten Spielbücher – nicht-moralische Publikationen, die zum ersten Mal Regeln von Spielen einfach auflisten, analog etwa zu Gebets- oder Kochbüchern. Rein deskriptive Spielbücher sind nach moralischen Quellen und taktischen Abhandlungen die dritte Quellensorte der Spielkartengeschichte. Das stellt eine neue Stufe des bürgerlichen Spieldiskurses dar. Dies ist anscheinend historisch der erste Punkt, an dem Spieler:innen Regeln nicht mehr unbedingt von anderen Spieler:innen lernen. (Vgl. Parlett 1990, 51ff.)

4 SPIELE IM ZEITALTER DER AUFKLÄRUNG

Glücksspiele werden von Anfang an als antagonistisch zum Verstand gedacht, was zunächst zu deren Ablehnung führt. Die Versuche, das Spiel in Harmlosigkeit einzugrenzen oder seine schädlichen Wirkungen, etwa mit Wahrscheinlichkeitsrechnung, durch rationalen Umgang auszuräumen, eröffnen bereits den diskursiven Raum für den Gedanken, dass Spiele nicht grundsätzlich schlecht sein mögen, sondern nur unter bestimmten Voraussetzungen oder dass nur bestimmte Spiele schädlich seien. In diesem Raum wächst mit der Aufklärung ein positiver Bezug auf Spiele. Die im Abstrakten vorgenommene Gegenüberstellung des Konzeptes *Spiel*

und der Ratio verbindet sich ab dem 18. Jahrhundert zunehmend mit der Gegenüberstellung von Spiel und (der rational zielgerichteten) Arbeit. (Vgl. Kühme 1997, 49ff.)

Die Suche nach humanistischer Bildung des Menschen führt dabei, zentral bei Schiller, (Vgl. Schiller, Fünftehnter Brief) zu einer positiven Besetzung des Spielbegriffes als Gegenwert zur Arbeit, die den Menschen im Zwang der Zwecke hält. Spiel taucht nun als Sphäre des Natürlichen, der Entfaltung sowie der Sublimation auf. Der Spielbegriff löst sich hier von den konkret vorgefundenen Artefakten beziehungsweise Phänomenen des Spiels ab (bei Schiller explizit). (Vgl. Schiller, Fünftehnter Brief) Hiermit wandelt sich auch der Begriff des Spiels: Wird ursprünglich das Wort „Spiel“ für konkrete Phänomene gebraucht, die Menschen üblicherweise zum Vergnügen unternehmen, wird es nun auch in der Alltagssprache immer mehr als Gegensatz zur Arbeit oder als zwecklose Aktivität definiert. (Vgl. Kühme 1997, 49ff.)

Ein abstrakt gedachtes „Spiel“ soll also dem Menschen zu seiner Entfaltung helfen. Diese Zielvorstellung, so abstrakt sie formuliert wird, wirkt auf die konkreten Phänomene wie auch Artefakte durchaus zurück: Zuerst verbindet sich der pädagogische Anspruch mit der inzwischen jahrhundertalten Bemühung, die Spiele in nützliche, harmlose und gefährliche Spiele einzuteilen. Letztere bestehen vor allem im Glücksspiel. Die Frage nach nützlichen Spielen stellt sich allerdings erst in der Folge der Aufklärung mit wirklicher Eindringlichkeit. So wird die Erholungskraft der Spiele im Allgemeinen sowie die Übungsfunktion, gerade der Kinderspiele, hervorgehoben. (Vgl. Strouhal/Schnyder 2010, 15ff.) Spiel wird als Thema hier verbunden mit der entstehenden Pädagogik. In Folge dieser Denktradition werden Spiele im Sinne von „Games“ historisch zum ersten Mal bewusst gestaltet, genau gesagt mit Hinblick auf ihre pädagogische Verwertung. Einige der ersten Beispiele dafür sind Lehrkartenspiele, zunächst für den Gebrauch in der Erziehung adeliger Kinder, dann folgen einige Versuche im Kontext der französischen Revolution. (Vgl. Hase 1968, 7, Segeth 1986, 18ff.) Später entstehen Quartette aus dieser Entwicklung, als besondere Kartenspiele, die gleichzeitig Wissen zu übermitteln vermögen, etwa zu geografischen Fakten oder zu Persönlichkeiten der Geschichte.

Waren Spiele (im Sinne von „Games“) bisher in der Regel den Erwachsenen vorbehalten, auch aufgrund ihrer Assoziation mit dem Geldeinsatz, werden sie nun (ab dem späten 18. Jahrhundert) zunehmend als Aktivität für Kinder wahrgenommen. (Vgl. De Voogt/Van Mourik 2017, 158) Für die Erwachsenen werden neue vergnügliche Aktivitäten der Spielsphäre zugerechnet: Zwecklose Aktivitäten jenseits der Arbeit für Erwachsene, die nun „Spiel“ heißen sind die sportliche Betätigung (auch jenseits des Wettbewerbs), das Hobby, die freiwillige Bildung und vor allem die Kunstrezeption (wie bei Schiller). Das „nutzlose“ Spiel wird in die entstehende Kindheit beziehungsweise Jugend geschoben um dort als Vorbereitung auf das Erwachsenenleben in den Dienst genommen zu werden;¹⁸ gleichzeitig werden neue, „nützliche“, aber nicht „arbeitsame“ oder „zweckbestimmte“ Tätigkeiten als Spiel, als vergnügliche Tätigkeiten für Erwachsene gefunden.

Letztendlich führen die Diskussionen darum, was ein Spiel sei, zu einer Veränderung der Spiele selbst. Es gibt immer weniger Spiele nur für Erwachsene, Spiele werden als etwas „für Kinder“ designed. Es entstehen neue Spielformate wie das Quartett, die erstens für Kinder und zweitens als nützlich gestaltet sind. Überhaupt werden Spiele immer häufiger nicht nur gespielt, sondern absichtsvoll gestaltet. Daneben besteht der Versuch der Beschränkung des Glücksspiels, der dieses verändert. So bringt das 19. Jahrhundert Trennlinien zwischen den Spielphänomenen: „Vernünftige“ Spiele wie Skat werden als familientauglich gesehen.¹⁹ Sie werden außerdem, ähnlich wie Schach, auch sportlich in Turnieren gespielt. Die Wettspiele dagegen werden in eigens abgegrenzten Räumen eingehegt, den Casinos. (Vgl. Depaulis 2010, 165)

Der Diskurs schreibt sich damit in die Spielkultur ein, er wird ablesbar aufgrund von Widerständen und Verwerfungen zwischen Moralkultur und

18 Der Nutzen dieser Vorbereitung durch das „nutzlose“ Kinderspiel ist dabei von Anfang an paradox und ambivalent: Gerade die „Nutzlosigkeit“ soll der charakterlichen Entwicklung helfen und pädagogische Nutzenkalküle möglichst vor den Spielenden verborgen bleiben.

19 Damit ist auch die femina ludens nicht mehr bedrohlich, solange sie sich aus dem „echten“ Glücksspiel in den Casinos heraushält. (Vgl. Wörner 2010, 432)

Spielkultur. Der Konflikt zwischen dem bürgerlichen Rationalitätsanspruch und dem Glücksspiel entfacht einen Diskurs; dieser beginnt Spiele zunächst einzuteilen und dann zu verändern. Regeln werden komplexer, die Spiele werden weniger glücksabhängig, sie belohnen stärker die Fähigkeiten der Spielenden. „Der Zeitraum von 1600 bis 1800 ist also eine Periode des Übergangs.“ (Depaulis 2010, 163) Das Spiel, das heute vertraut erscheint, entsteht aus diesen Entwicklungen: Es ist gestaltet, „für Kinder“ und wird an pädagogischen Maßstäben gemessen.

5 QUELLEN

LITERATUR

- Crist, Walter; de Voogt, Alex und Dunn-Vaturi, Anne-Elizabeth (2016): *Facilitating Interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East*. In: Oxford Journal of Archaeology 35 (Mai). S. 179–196. doi:10.1111/ojoa.12084.
- De Voogt, Alex (2016): *Navigating Disciplinary Boundaries: Script, Games and the Role of Language*. In: Evolutionary Biology 43/4 (Dezember). S. 498–505. doi:10.1007/s11692-015-9316-9.
- De Voogt, Alex und Van Mourik, Wim (2017): *Jeu de dames: A Game for Women in Renaissance Europe*. In: Early Modern Women Journal 12/1. S. 152–164.
- Depaulis, Thierry (2007): *Farbenspiel. Spielkarten und Kartenspiele*. In: Schädler, Ulrich und Musée suisse du jeu (Hrsg.): *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*. Darmstadt: Wiss. Buchges. S. 72–81.
- Depaulis, Thierry (2010): *»Aristokratische« versus bürgerliche Spiele. Die Revolution der Kartenspiele*. In: Schädler, Ulrich und Strouhal, Ernst (Hrsg.): *Spiel und Bürgerlichkeit*. Wien: Springer. (= Passagen des Spiels 1). S. 155–166. [<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-7091-0083-7>; 24.5.2018].

- Guts Muths, Johann Christoph Friedrich (1884): *J. C. F. GutsMuths' Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes: gesammelt u. bearb. für d. Jugend, ihre Erzieher u. alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden.* Überarb., sehr vervollständigt u. neu hrsg. in 6. Aufl./von O. Schettler Aufl. Hof: Grau.
- Hacking, Ian (2006): *The emergence of probability: a philosophical study of early ideas about probability, induction and statistical inference.* 2nd ed Aufl. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- Hase, Martin von (1968): *Spielkarten aus aller Welt vom Mittelalter bis zur Gegenwart.* Stuttgart: Vereinigte Altenburger u. Stralsunder Spielkartenfabriken, Museum.
- Haug, Wolfgang Fritz (2009): *Kritik der Warenästhetik, gefolgt von Warenästhetik im High-Tech-Kapitalismus.* Überarb. Neuausg., 1. Aufl., Originalausg Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp. (= Edition Suhrkamp 2553).
- Hawicks, Heike (2015): *Situativer Pergament- und Papiergebrauch im späten Mittelalter.* In: Meyer, Carla; Schultz, Sandra und Schneidmüller, Bernd (Hrsg.): *Papier im mittelalterlichen Europa: Herstellung und Gebrauch.* Berlin: De Gruyter. (= Materiale Textkulturen Band 7). S. 213–246.
- Hoffmann, Detlef (1985): *Gemalte Spielkarten: eine kleine Geschichte der Spielkarten anhand gemalter Unikate.* Orig.-Aug., 1. Aufl Aufl. Frankfurt am Main: Insel-Verlag. (= Insel-Taschenbuch 912).
- Hoffmann, Detlef (1993): *Frühe Holzschnitt-Spielkarten. Von den Anfängen bis ins 16. Jahrhundert. Altdeutsche Spielkarten, 1500-1650: Katalog der Holzschnittkarten mit deutschen Farben aus dem Deutschen Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen und dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg.* Nürnberg: Das Museum. S. 11–44.
- Hoffmann, Detlef und Dietrich, Margot (1995): *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte.* Marburg: Jonas.

- Kühme, Dorothea (1997): *Bürger und Spiel: Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850*. Frankfurt/Main ; New York: Campus. (= Historische Studien Bd. 18).
- Parlett, David Sidney (1990): *The Oxford guide to card games*. Oxford [England] ; New York: Oxford University Press.
- Polenz, Peter von (2000): *Deutsche Sprachgeschichte vom Spätmittelalter bis zur Gegenwart*. Hg. von Claudine Moulin. 2., überarbeitete und erg. Aufl./bearb. von Claudine Moulin unter Mitarbeit von Dominic Harion Aufl. Berlin ; New York: W. de Gruyter. (= De Gruyter Studium).
- Rombach, Gerhard (2018): *Zur Lotteriegeschichte*. In: Gebhardt, Ihno und Korte, Stefan (Hrsg.): *Glücksspiel: Ökonomie, Recht, Sucht*. 2., überarbeitete Auflage Aufl. Berlin: De Gruyter. (= De Gruyter Handbuch). S. 13–27.
- Schiller, Friedrich *Kapitel 3 des Buches: Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen von Friedrich Schiller | Projekt Gutenberg*. In: SPIEGEL ONLINE. [<http://gutenberg.spiegel.de/buch/ueber-die-asthetische-erziehung-des-menschen-in-einer-reihe-von-briefen-3355/3>; 17.12.2018].
- Schmidt-Bachem, Heinz (2011): *Aus Papier, Eine Kultur- und Wirtschaftsgeschichte der Papier verarbeitenden Industrie in Deutschland*. Berlin, Boston: De Gruyter Saur. doi:10.1515/9783110236088.
[<https://www.degruyter.com/view/product/128156>; 9.7.2018].
- Schreiber, Wilhelm Ludwig (1937): *Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts*. Straßburg: J.H.E. Heitz.
- Segeth, Uwe-Volker (1986): *Spielkarten*. München: Battenberg. (= Battenberg-Sammler-Kataloge).
- Strouhal, Ernst und Schnyder, Peter (2010): »Die probabilistische Revolution hat am Spieltisch begonnen«. In: Schädler, Ulrich und Strouhal, Ernst (Hrsg.): *Spiel und Bürgerlichkeit*. Wien: Springer. (= Passagen des Spiels 1). S. 167–182.

[<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-7091-0083-7>;
24.5.2018].

Stuckmann, Werner (1925): *Ueber Entwicklung und Eigenart der deutschen Spielkartenindustrie*. Greifswald: Adler.

Wörner, Ulrike (2010): *Die Dame im Spiel: Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzeit*. Münster: Waxmann. (= Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft 21).

SPIELE

N.N. (1618-48): LANDSKNECHT (Traditionell).

N.N. (14. Jhd.): L'HOMBRE/LOMBER (Traditionell).

N.N. (nach 1691): PHARAO/PHARAOH/PHARO/FARO/PHARAON
(Traditionell).

N.N. (frühes 16. Jhd.): PIQUET (Traditionell).

N.N. (um 1830): POKER (Traditionell).

N.N. (spätestens 1601): REVERDIS/REVERDISIN (Traditionell).

N.N.: SCHACH (Traditionell). Urschach Chaturanga in Nordindien
spätestens 600 n. Chr., große Regelreform im 15. Jhd.

N.N. (um 1800): SKAT (Traditionell).

N.N. (17. Jhd.): WHIST (Traditionell).

REGEL(ER)KLÄRUNGEN IN GESELLSCHAFTSSPIELEN

Eine gesprächsanalytische Perspektive

Peter Menke

1 EINLEITUNG

Das Forschungsfeld des Spiels ist in den letzten Jahrzehnten von einer wachsenden Zahl von Forschenden und Disziplinen bereits teilweise erschlossen worden. Seine Bedeutsamkeit ist erkennbar an der Entstehung von Konferenzen, Zeitschriften und Professuren, die sich beispielsweise den Game Studies, aber auch verwandten Forschungsströmungen widmen. Dennoch lassen sich bei einem so umfangreichen und vielseitigen Gegenstand immer wieder Forschungslücken erkennen. Dieser Artikel widmet sich daher den folgenden beiden Aspekten, einem gegenstandsorientierten und einem disziplinentorientierten:

1. Bisher wurden *Gesellschaftsspiele* noch nicht oft zum Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen.
2. Bisher wurden Spiele wenig *unter linguistischer Perspektive* untersucht. Es gibt Untersuchungen aus dem Bereich der Pädagogik und Didaktik, jedoch verbinden die meisten dieser Werke ihre Ergebnisse oft eng mit einer didaktisch-praktischen Nutzbarmachung.

Kombiniert man beide Aspekte, ergibt sich weiterhin ein sehr großes Themengebiet, nämlich das des Sprachgebrauchs in spielbezogenen Situationen oder Texten. Die Bandbreite dessen, was hier linguistisch erforscht werden kann, kann an dieser Stelle nur anhand von einzelnen Schlaglichtern angedeutet werden: Während die Textlinguistik sich mit der Textsorte Spielanleitung, ihrer Ähnlichkeit zu anderen Textsorten und ihrem Wandel (und dessen potentiellen Einflüssen und Ursachen) befassen kann, kann

die Gesprächslinguistik sich einem im kulturellen Alltag verankerten Gesprächstyp widmen, der linguistisch interessante Besonderheiten hinsichtlich der gesprächsorganisatorischen Regeln und des Realitätsbezugs der Äußerungen aufweist. Auf diesen letzten Punkt gehen wir im Verlauf des Textes noch ein. Auch die Varietäten- und Fachsprachenforschung kann Erkenntnisse aus dem bei komplexeren Spielen vorherrschenden Vokabular gewinnen, und die Diskurslinguistik kann sich Konversationen widmen, die sich möglicherweise über Jahrzehnte ausdehnen – etwa, wenn Regelmechanismen, die von einem einzelnen Spiel geprägt wurden (wie die sogenannte Kramerleiste, die einem größeren Publikum erstmals in HEIMLICH & CO begegnete), bei anderen Produkten im Rückgriff auf das Vorreiterwerk aufgegriffen, angeleitet und diskutiert werden.

In diesem Artikel wird eine Studie vorgestellt, die einen ersten Schritt zur Erschließung dieses Feldes unternimmt. Auf der Grundlage des für die Studie erhobenen Pilotkorpus werden hier Spielinteraktionen daraufhin untersucht, wie die Spielenden die Regeln des Spiels erklären, erarbeiten und danach fragen.

2 BRETT- UND KARTENSPIELE

Untersuchungsgegenstand ist das, was heutzutage als Gesellschaftsspiel bezeichnet wird. Während früher darunter noch Spiele verstanden wurden, die bei der Zusammenkunft großer Gesellschaften (etwa bei großen Familienfeiern) gespielt wurden (primär waren hier Pfänderspiele gemeint; vgl. Kühme 1997), ist der Begriff heutzutage verengt auf Spiele, die von einer kleineren Gruppe (oft sind dies zwei bis vier Personen) gespielt werden können, meist mit vorgefertigtem und kommerziell produziertem Spielmaterial.

Zwei große Unterformen sind Brettspiele und Kartenspiele – wobei es schon frühe Beispiele für Mischformen gibt. Reine Brettspiele enthalten ein grafisch gestaltetes Spielbrett und Objekte, die darauf positioniert und bewegt werden können. Reine Kartenspiele verwenden standardisierte o-

der für das Spiel individuell entworfene Kartensätze, die gemäß den Regeln beispielsweise auf die Hand genommen, ausgespielt oder getauscht werden können, um das jeweilige Spielziel zu erreichen.

Die Spielinteraktionen, die hier betrachtet werden, werden definiert als Interaktionen, in denen die Interaktanten sich (zumindest während einzelner Interaktionsphasen) gemeinsam nach den Spielregeln eines Spiels richten und das Spielmaterial (falls vorhanden) so einsetzen, wie die Spielregeln es vorgeben. Somit lassen sich bereits Untersuchungen anstellen, ohne dass gleich zu Beginn eine angemessene Definition dessen, was wir als Spiel auffassen, vorhanden sein muss. Die Schwierigkeit einer solchen brauchbaren Definition fasst Regine Herbrink (2011, 44) treffend zusammen:

Die meisten Autoren, die sich mit dem Thema Spiel beschäftigen, beginnen ihre Auseinandersetzung mit dem Thema mit einem Klagelied, dessen Refrain davon berichtet, wie viele unterschiedliche Ansätze zur Beschreibung und Definition ‚des Spiels‘ es bereits gibt und wie doch letztlich alle scheitern müssen, weil sie das Phänomen doch nicht ordentlich zu fassen bekommen.

Als Interaktionen werden hier Situationen verstanden, in denen eine Gruppe von Personen ko-präsent ist und miteinander interagiert. Gespräche sind besondere Formen solcher Interaktionen, und in einzelne Phasen dieser Interaktionen können wiederum Spiele gespielt werden (ganz oder teilweise, etwa, wenn nur einzelne Runden gespielt werden). Solche Interaktionen sind aus linguistischer Perspektive aufgrund der Ebenen, auf denen kommuniziert werden kann, interessant: Neben Gesprächen, die während eines Spiels stattfinden, aber inhaltlich mit ihm nichts zu tun haben (Sprechen während des Spiels), gibt es auch Gesprächsbeiträge, die das Spiel selbst thematisieren (Sprechen über das Spiel) oder sogar als Zug (also als von den Spielregeln vorgesehene Handlung mit einer spielimmanenten Bedeutung oder Konsequenz) innerhalb desselben gelten oder einen solchen begleiten (Sprechen im Spiel). Aus gesprächsanalytischer Perspektive besonders interessant sind Fragen wie diese:

1. Ist für jeden Beitrag klar, auf welcher Ebene er zu interpretieren ist, oder gibt es Unklarheiten – und falls es sie gibt, wie lösen die Gesprächsteilnehmer diese auf?
2. Signalisieren Gesprächsteilnehmer Übergänge zwischen den Ebenen, oder zeichnen sie die Ebenen jeweils mit besonderen, spezifischen sprachlichen Mitteln aus?

Eine Besonderheit liegt bei Spielen vor, in denen das Spielkonzept die kollaborative Konstruktion einer Fiktion vorsieht. In solchen *fiktionskonstruierenden Spielen* (FKS) ist das entstehende Konstrukt nicht abstrakt (wie beispielsweise bei GO oder MAU MAU), sondern steht metaphorisch (über Ähnlichkeitsrelationen) für eine Situation in einer fiktiven Welt, in der die Spieler (im Normalfall) Charaktere repräsentieren, die eine Aufgabe bewältigen müssen. Ein früher Vertreter dieses Typs ist MONOPOLY. Hier liefern das Spielmaterial (Geldscheine, Häuser, Grundstückskarten) und das Regelsystem den Mechanismus, um ein fiktives Szenario des Immobilienhandels zu erzeugen. In diesen Spielen können weitere Formen des Sprechens als Spielzug existieren: solche, in denen sich die geäußerten Sprechhandlungen semantisch nicht mehr auf die Realität, sondern auf die imaginierte Spielwelt beziehen. Wenn in MONOPOLY die Äußerung „Ich möchte *die Schlossallee* kaufen“ fällt, sind die semantischen Bezugsobjekte für die im Beispielsatz hervorgehobenen Begriffe nicht der Spieler und eine in der Realität vorhandene Straße, sondern fiktive Entitäten innerhalb der konkreten, durch das Spiel aufgespannten fiktiven Welt: Ein Immobilienhändler und eine fiktive Straße.

Seit dem Erscheinen von Monopoly ist die Popularität von Gesellschaftsspielen allgemein und auch von FKS gestiegen. So gibt etwa die Spieldatenbank *Board Game Geek* an, dass der Ravensburger Spieleverlag 30 Spieltitel allein im Jahr 2018 veröffentlicht hat, von denen sich 20 dem Typus der FKS zuordnen lassen.¹ Bei den anderen handelt es sich um Quiz- oder Bluffspiele und weitere Spiele ohne zentralen Fiktionsanteil.

1 Vgl. <https://boardgamegeek.com/> mit folgenden Suchkriterien: Verlag „Ravensburger Spieleverlag“ und Veröffentlichungsjahr 2018. Abgerufen am 20.05.2019.

Allerdings lässt sich in diesem Artikel keine ausführliche quantitative Erhebung dieses Popularitätsanstiegs vornehmen. Ebenso wenig lassen sich zu diesem Zeitpunkt Ursachen benennen, wobei wir als einen wichtigen Faktor Einflüsse durch die ebenfalls beliebt gewordenen digitalen Spiele vermuten.

Stationen dieser Entwicklung sind nach MONOPOLY beispielsweise das Erscheinen weiterer Meilensteine in den Sechzigern (darunter RISK oder THE GAME OF LIFE, das allerdings auf älteren Spielen wie dem GÄNSESPIEL basiert), die Emergenz der sogenannten Autorenspiele, *German Style Games* oder *Eurogames* in den Achtzigern (darunter HEIMLICH & CO., SIEDLER VON CATAN oder SCOTLAND YARD) und die (derzeit) aktuellste Welle von Spieleneuheiten, die durch die Etablierung von Crowdfunding als Finanzierungsform ermöglicht wurden. Die Crowdfunding-Plattform Kickstarter listet beispielsweise die Titel ZOMBICIDE und EXPLODING KITTENS in seiner Liste der Projekte mit den höchsten Finanzierungsbeiträgen (Kickstarter 2018).

Von den frühen FKS über die Autorenspiele bis hin zu den Crowdfundingspielen lässt sich eine Komplexitätszunahme auf verschiedenen Ebenen beobachten²: Gesellschaftsspiele mit einer geschätzten Spieldauer von mindestens 120, vereinzelt sogar 180 Minuten (z. B. DER RINGKRIEG) sind nicht mehr unüblich. Spielanleitungen umfassen mittlerweile mehr Seiten als früher (MAUS UND MYSTIK 22 Seiten, DER RINGKRIEG 48 Seiten, ZOMBICIDE SEASON 3 – RUE MORGUE 64 Seiten, im Vergleich zu MONOPOLY, das je nach Version oft mit nur vier Seiten auskommt). Auch ihre Gestaltung hat sich im Lauf der Jahrzehnte verändert. Abb. 1 vergleicht die ersten Seiten der Anleitungen verschiedener Auflagen von DAS SPIEL DES LEBENS (der deutschen Version des GAME OF LIFE) schematisch. Deutlich ist in der schematischen Reduktion der Wandel von einfachem Textsatz hin zu einer aufwändigen Druckflächengestaltung zu erkennen.

2 Hierbei werden Expertenspiele mit hohem Simulationsanteil ausgeblendet, die es bereits früher gab, die aber von spezialisierten Gruppen und nicht von der breiten Gesellschaft gespielt wurden, weswegen ich sie hier nicht als Gesellschaftsspiel klassifiziere.

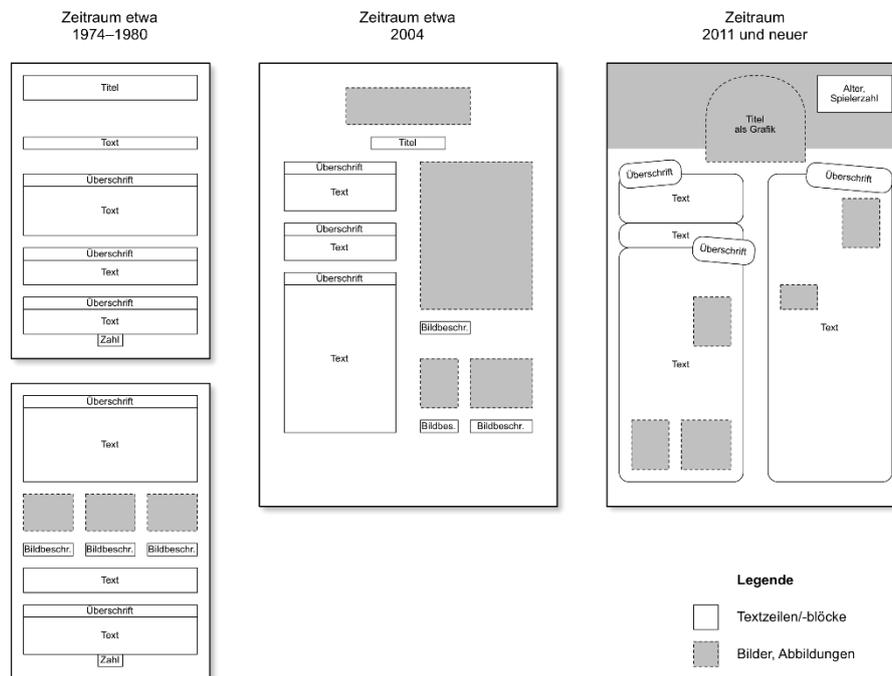


Abbildung 1: Schematische Darstellung der ersten Seiten von drei Versionen der Spielanleitung zu Das Spiel des Lebens.

Aktuelle Gesellschaftsspiele erfordern also mittlerweile oft ein hohes Maß an Bereitschaft zur Einarbeitung. Ebenso ist der Detailgrad stark gestiegen, was sich an der Quantität und Qualität des Spielmaterials und der Anleitungen zeigt. Im Rahmen der Intensivierung der fiktionskonstruierenden Elemente tritt zudem bei Gesellschaftsspielen eine Komponente des kollaborativen Erzählens einer durch das Spielmaterial gelenkten und oft in Bausteinen vorgegebenen Geschichte hinzu: Spiele wie MAUS UND MYSTIK enthalten ausführliche, literarisch gestaltete Erzähltexte (manchmal im Umfang mehrerer Druckseiten), die beim Erreichen bestimmter Zwischenziele vorzulesen sind.

So steigt unter vielen Aspekten der Anspruch an die Spielenden. Bei kollaborativen Spielen (bei denen der Gegner, falls vorhanden, oft durch Regelmechanismen automatisch gesteuert wird) können umfangreiche Planungs-, Tausch- und Handelssequenzen auftreten. Solche Situationen sind linguistisch aufschlussreich, wenn es darum geht, zu untersuchen, in welcher der beiden Realitäten – der Echtwelt oder der Spielwelt – sich die Interaktanten bewegen. Anders formuliert: Wird die Teezeremonie, die in

RISING SUN (einem partiell an RISK erinnernden Spiel mit pseudo-japanischem Setting) zur Bildung von politischen Allianzen dient, in einem asiatisch inspirierten Stil umgesetzt, oder verhandeln die Spielenden als sie selbst und mit dem ihnen jeweils eigenen kulturellen und regiolektalen Hintergrund?

Und zuletzt ist bei solch hoher Komplexität auch der Einstieg herausfordernder als bei einfachen Spielen. Die erste Beschäftigung mit einem Spiel, in der Neulinge für sich oder in Kollaboration die Spielregeln erarbeiten, ist Gegenstand der Analysen dieses Artikels, die im folgenden Abschnitt vorgestellt werden.

3 EIN KORPUS VON SPIELINTERAKTIONEN

Es wurden zunächst acht Gruppen von Personen beim Spielen eines frei gewählten Spiels aufgenommen. Bei den Personen handelt es sich meist um Studierende, vereinzelt wirkten auch deren Verwandte mit. Die Erhebung wurde über Flyer und soziale Netzwerke beworben.

3.1 AUFBAU

An einer Sitzung nahmen jeweils drei (in einem Fall vier) Personen teil, die gemeinsam einen der Termine gewählt hatten. Beim Eintreffen wurden sie über den Zweck der Studie aufgeklärt, und ihr Einverständnis für das Anfertigen und Verarbeiten von Video- und Audioaufnahmen wurde eingeholt.

Danach stellte die Versuchsleiterin sicher, dass die Aufnahmen korrekt liefen (eine Videokamera erfasste die Gruppe von der Seite, eine weitere die Tischoberfläche, parallel erfolgte eine separate Audioaufnahme). Dann überließ sie die Gruppe sich selbst. Diese konnte sich aus einer kleinen Spielesammlung ein Spiel aussuchen, das dann aufgebaut, erklärt bzw. gelernt und gespielt werden sollte. Die Aufnahmen liefen so lange, bis die Gruppe explizit signalisierte, dass sie mit der Tätigkeit fertig war. Somit erfassten die Aufnahmen in den meisten Fällen auch die Übergangsphasen (Gesprächseinstieg und -ausstieg), ohne dass deren Relevanz thematisiert wurde.

Die Aufnahmen wurden zuerst verlustfrei in für die benutzte Software verwendbare Formate konvertiert. In einem zweiten Schritt wurden Versionen mit geringerer Auflösung und Datenrate erzeugt, um die Stabilität der Annotationstools (die auf manchen Systemen mit großen Mediendateien nicht umgehen konnten) zu erhöhen.

In der Annotationsphase wurden die Tools ELAN (Brugman/Russel 2004; MPI Nijmegen 2018) und EXMARaLDA (Schmidt 2002, Schmidt 2009) verwendet, um zeitbasierte Annotationen anzulegen. In einem ersten Durchgang wurden die Hauptphasen markiert, von denen im Vorfeld angenommen wurde, dass sie in jeder Spielinteraktion vorliegen: „Vor dem Spiel“, „Regelerklärung“, „Spiel“ und „Nach dem Spiel“.

Neben diesen Großphasen, die tatsächlich in jeder Interaktion mit unterschiedlicher Gewichtung vorliegen, konnten auch kürzere Regelklärungen innerhalb der Spielphase identifiziert werden. Solche Sequenzen wurden im Anschluss markiert, um sie wieder auffindbar zu machen.

Im Anschluss werden derzeit die Regelerklärungsphase und kleinere Klärungssequenzen während des Spiels nach cGAT (Schmidt/Schütte/Winterscheid 2015), einer für die computerbasierte Transkription optimierten Version des gängigen Gesprächsanalytischen Transkriptionssystems (GAT 2, Selting et al. 2009) transkribiert.

Nach Abschluss der Erhebung wurde aufgrund der Tatsache, dass das Spiel MUNCHKIN von den Studienteilnehmern mehrmals gewählt worden war, entschieden, dass das Projektteam (bestehend aus dem Projektleiter und drei Hilfskräften) ebenfalls einmal MUNCHKIN spielen und sich nach den gleichen Kriterien aufnehmen sollte, um eine weitere Instanz dieses Spiels als Material vorliegen zu haben. Diese Interaktion ist in den folgenden Ausführungen als Versuch 9 aufgeführt und wird in den Ergebnissen aufgrund ihrer Sonderstellung separat beschrieben.

3.2 ERGEBNISSE

Für diesen Artikel wurden die MUNCHKIN-Partien 3, 6 und 9 für die tiefergehende Analyse ausgewählt, weil diese sich als am ergiebigsten herausstellten. Neben diesem Spiel wurden jeweils einmal die Spiele QUEST, DAS

GRIMOIRE DES WAHNSINNS, NOT ALONE, SIDEQUEST und MACHI KORO gespielt, auf die an dieser Stelle nicht weiter eingegangen wird.

MUNCHKIN ist ein parodistisches Kartenspiel, das Fantasyrollenspiele auf ein bloßes Durchlaufen eines Dungeons mit abwechselndem Töten von Gegnern und Einsammeln von Schätzen reduziert und erzählerisch-rollenspielerische Anteile minimiert. Inhaltliche Elemente wie Rassen, Klassen und Ausrüstung werden auf Mechanismen zum Zweck des Erreichens von Stufe 10 (das Spielziel) reduziert. Das Spiel kritisiert so Spielertypen, deren Anliegen es ist, ihren Charakter effizient zu steigern und zu gewinnen, ohne Wert auf Inhalt und Stimmung der Erzählung zu legen (also *gamists* nach der GNS-Theorie, vgl. Edwards 2001). Der Begriff Munchkin, der als Titel des Spiels gewählt wurde, bezeichnet in der Rollenspielerzene genau diesen Spielertypus (vgl. RPG Glossary).

Nr	Spiel	Gruppengröße	Regelklärung	
			Dauer (hh:mm)	Dauer (hh:mm)
3	Munchkin	3	00:23	01:07
6	Munchkin	3	00:17	00:54
9	Munchkin (Projektteam)	4	00:00	01:33

Tabelle 1: Eckdaten der in diesem Artikel analysierten Munchkin-Dialoge.

Tabelle 1 enthält die Eckdaten der drei analysierten Gruppen. Wie angenommen hielt jede der Gruppen vor dem eigentlichen Spiel eine Sequenz zur Erklärung des Regelsystems ab (die jedoch jeweils unterschiedlich ausgestaltet wurde). Die Phasen „Vor dem Spiel“ und „Nach dem Spiel“ sind ebenfalls immer vorhanden, sind jedoch unterschiedlich lang erfasst worden.

In allen Interaktionen gab es eine Person, die (manchmal selbst-, manchmal fremdgewählt) für die meiste Zeit der Regelklärungsphase die

Spielanleitung vor sich hatte und aus ihr heraus Regeln verlas oder erklärte. Jedoch war dies nicht immer die Hauptquelle der Erklärungen. In manchen Fällen erklärten auch des jeweiligen Spiels kundige Teilnehmende die Regeln aus dem Kopf, teilweise wurde dies dann von der Person mit dem Regelheft ergänzt.

Jede Interaktion enthielt zudem auch in der eigentlichen Spielphase Sequenzen der Regelklärung. Anzahl und Umfang unterschieden sich jedoch. Eine ausführliche Analyse der verschiedenen Gesprächsbeiträge, die sich in den Gruppen 3, 6 und 9 mit Regel(er)klärungen befassen, bietet der folgende Abschnitt.

4 REGEL(ER)KLÄRUNGEN

4.1 GRUPPE 3

Gruppe 3 besteht aus zwei männlichen (A, B) und einer weiblichen (C) Studierenden (jeweils Anfang 20). A und B kennen MUNCHKIN bereits, und schon beim Betreten des Raums fällt die Entscheidung, dass MUNCHKIN gespielt werden soll, wenn es eine freie Auswahl geben sollte.

Zu Beginn der Hauptphase der Interaktion packen A und B das Spiel aus und bereiten es vor, während C die Anleitung nimmt, durchliest und chronologisch die relevanten Passagen daraus wörtlich vorliest. Es wird hierbei mit der konkreten Vorbereitung einer Spielrunde begonnen, nicht mit dem eigentlichen Spielziel oder zentralen Konzepten. A und B reagieren und bereiten die in der Anleitung genannten Elemente vor. Die Startkarten werden ausgeteilt, und kurz wird überlegt, das Spiel parallel zu beginnen, jedoch entscheidet sich die Gruppe dann, erst die Anleitung weiter durchzuarbeiten. Bei 00:03:48 wird kurz nach dem Spielziel gefragt, und ab hier erarbeiten die Teilnehmenden den Rest der Anleitung mit diesem Spielziel als Orientierung (siehe Abb. 2).

01* C: ähm: beginnend mit dem startspieler kommen die spieler im
 uhrzeigersinn nacheinander an die reihe,
 02* C: ((hustet)) und führen dabei immer einen spielzug aus bis
 das spiel endet.
 02 A: kannst du noch mal das spielziel sagen,
 03 B: stufe zehn erreichen;
 04 C: ja.
 05 A: ja.
 06 C: ((hustet))
 07 A: und wie erreich ich das n:: äh::-
 08 B: das steht da gleich;
 09 C: das (.) das kommt jetzt.
 10* C: bereits zu beginn deines zuges darfst du karten spielen

Abbildung 2: Transkriptausschnitt, Gruppe 3, 00:03:38–00:03:59. Die Zeilen 01, 02 und 10 werden aus der Anleitung vorgelesen (durch den Stern an der Zeilennummer dargestellt).

An verschiedenen Stellen (z. B. 00:04:32) will C bereits die Passagen, die sie vorliest, direkt in die Tat umsetzen. B bittet darum, erst die Anleitung weiter durchzuarbeiten. Durch die Struktur der Anleitung vorgegeben, wird nun von einer Liste der Spielphasen ausgehend jede Phase im Detail vorgelesen. Es liegen kaum sprachliche Beiträge vor, die explizit ein (Nicht-)Verständnis der Regeln signalisieren (beispielsweise finden sich im Intervall 00:07:45 bis 00:14:24 nur je drei Feedbacksignale wie hm_hm, und A liest ausschließlich vor). Es wird vermutlich davon ausgegangen, dass die gewählte Strategie automatisch zu einem ausreichenden Verständnis führt. Entsprechend erfolgt keine Evaluation am Ende des Vorlesens, sondern die Gruppe geht kommentarlos zur nächsten Situation über, in welcher sie die restlichen Spielvorbereitungen trifft. Insgesamt dauert diese quasi-monologische Gesprächsphase 23 Minuten.

Anschließend beginnt die Spielphase, bei der C jedoch weiterhin die Anleitung bei sich behält, regelmäßig hineinschaut und ihre Aktionen erst nach Konsultation derselben durchführt (siehe Abb. 3).

01 C: aber wenn ich jetzt noch ne rasse hab dann kann ich das
 irgendwann einfach hinlegen und dann ist [elf;]
 02 B: [elf weg.]
 03 A: [ähm-]
 04 C: ne?

Peter Menke
Regel(er)klärungen in Gesellschaftsspielen

05 B: ja.
06 (-)
07 C: so (.) dann; ((blickt in die Anleitung))
08* C: du trittst eine tür ein indem du die oberste karte vom
türstapel für alle sichtbar aufdeckst.
09 C: so; ((deckt Türkarte auf))
10 C: krakzilla.
11 B: stufe achtzehn.
12 A: stufe achtzehn; (.) rip?
13 C: toll [((lacht))]
14 A: [((lacht))]
15 C: ((liest Karte vor)) schleimig elfen haben minus vier. (.)
16 C: wie: dann bin ich jetzt noch schlechter als vorher;
17 A: ((lacht))
18 B: ((lacht))
19 C: ((liest Karte vor)) verfolgt niemand der stufe vier
und niedriger außer elfen.
20 B: °°h ((lacht)) (.)
21 B: also verfolgt er dich trotzdem;
22 B: obwohl du (.) niedriger als vier bist.
23 C: also hab ich genau das falsche gewählt. (.)
24 C: schlimm ah warte dann, ((schaut in die anleitung))
25* C: hast du ein monster aufgedeckt kommt es sofort zu
einem kampf

Abbildung 3: Transkriptausschnitt, Gruppe 3, 00:23:34–00:24:10.

Die Gruppe kombiniert hier selbstformulierte Erklärungen und das Nachschauen im Regelwerk. An verschiedenen Punkten wird jedoch klar, dass auch A und B teilweise zentrale Regelmechanismen trotz des vollständigen Verlesens der Anleitung noch nicht verstanden haben. So werden etwas später (siehe Abb. 4) diverse ungeklärte Punkte (die teilweise aufeinander aufbauen) in schneller Abfolge offenbar, darunter die Fragen,

- ob Gegenstandskarten auf der Hand im Kampf einsetzbar sind (Z. 03ff.),
- ob einsetzbare Gegenstände zwingend in Rucksack oder in der Hand (des Charakters) sein müssen (Z. 06),
- wie Gegenstände von der Hand in den Rucksack gelegt werden können (Z. 07).

01 A: ich glaub da nach der flucht war dann (.) ende;
02 C: ja ne?
03 B: aber kann man die gegenstände im kampf einsetzen ja=ne?
04 A: warum nicht-
05 C: wann denn sonst,
06 B: ja wenn du (.) na du musst die ja im rucksack oder in
der hand haben ne? (--)
07 A: wie spiel ich die denn in den rucksack rein; (--)
08 C: warte- ((sucht in der Anleitung))
09 B: ((sucht mit)) auf der rückseite steht das glaub ich; (--)
10 A: leg ich die dann einfach bevor ich die tür eintrete (-)
rein oder was. (.)
11 B: äh weiß nich ob du ja genau dass du vorher sagst ich
kann jetzt was noch in die hände packen oder so?
12 C: so warte mal-
13 C: ich hab ja jetzt verloren den kampf.
14 A: du bist geflohen.
15 A: du hast nicht verloren.
16 C: ja aber do erst hab ich verloren.
17 C: und dann musste ich fliehen.
18 A: ach so.
19* C: das monster ist ein=oder mehrere nummern zu groß für dich
du erhältst weder schatz noch stufe jetzt bleibt nur noch
eins weglaufen.
20* C: würfle=
21 C: ach ich hätt auch erst ne fünf würfeln können=ne, (--)
22 A: a=ch is jetzt auch egal (---)
23 B: ((blickt in anleitung))
ach so=nur: (.) die nur einmal einsetzbar sind dürfen;
24 A: ja die muss dann weggelegt werden.
25 B: also die dürfen auch während eines gegnerisches
kampf gespielt werden;
26 B: sogar direkt aus der hand

Abbildung 4: Transkriptausschnitt, Gruppe 3, 00:25:25-00:26:28.

C sucht nun mit Hilfe von B in der Anleitung nach Antworten. Als C, um die Suche zu strukturieren, zusammenfasst, was geschehen ist, wird ein weiterer Problemkomplex offenbar, der sich speziell mit der durch das Spiel definierten Semantik bestimmter Begriffe befasst. Um Regeln eindeutig zu gestalten, werden bestimmte Schlüsselbegriffe formal definiert. In Munchkin beinhaltet das auch die Verben „verlieren“ und „fliehen“, die

jeweils in spezifischen Phasen und mit konkret definierten Effekten eintreten können. Ebenso können andere Karten Effekte auf Vorgänge des Verlierens oder des Fliehens haben. Die genaue Semantik ist Thema der Beitragsfolgen in Z. 13–18. Im Anschluss verliest C die Regelpassage, die sich als Konsequenz des Verlierens ergibt (Z. 19) und entdeckt, dass sie eine Option (das Würfeln), die ihr zustand, nicht gewählt hat. Dann findet B in der Anleitung die Passage, die Aufklärung über die Ausgangsfrage liefert, welche Gegenstände direkt aus der Spielerhand verwendet werden können, und das Spiel wird fortgesetzt.

Ähnliche Passagen finden sich auch später (und auch bei anderen Gruppen). Im weiteren Verlauf wird die Gruppe sicherer, aber immer dann, wenn Elemente auftauchen, die (noch) unbekannt sind, wird die Spielanleitung konsultiert.

Bemerkenswert sind weiterhin die folgenden Dinge:

1. Es treten regelmäßig Nachfragen zu Regeln auf, die in der ersten Phase vorgelesen werden. So erkundigt sich C bei 00:29:35, danach, was der auf manchen Karten aufgedruckte Wert in Goldstücken für eine Funktion hat – sie selbst hat die hierfür relevante Regelpassage zuvor vorgelesen, erinnert sich jedoch anscheinend nicht daran.
2. Manche Regeln werden in den mündlichen Aushandlungen anders wiedergegeben, als sie in den Regeln vorgegeben sind. Unklar bleibt, ob es sich hierbei um ein falsches Verständnis der gedruckten Spielregeln oder eine in früheren Spielrunden bewusst anders geregelte Situation (sogenannte Hausregeln) handelt, die A oder B mit in diese Runde bringen.
3. Die von C beim Vorlesen der Regeln in der Spielphase verwendete Prosodie ist auffällig (z.B. Z. 19 in Abb. 5): C hat ein relativ hohes Sprechtempo mit einer flachen Intonationskurve. Die Intonationseinheiten sind sehr lang, und selbst an geeigneten Positionen (an Satzgrenzen oder nach langen Konstituenten) bindet C über. Die Betonungen liegen auf wenigen Lexemen, die – so hat es den Anschein – jeweils relevant für den aktuellen Argumentationsgang sind. Grund

hierfür könnte das aufgrund einer Regelunklarheit gesteigerte Kommunikationstempo sein, dem die konzeptuell schriftlich formulierten, ausführlichen Sätze aus der Anleitung gegenüberstehen. Um diese möglichst zeitsparend, aber argumentativ gewichtig in einem Gesprächsbeitrag zu präsentieren und gleichzeitig den Turn zu behalten, könnte C diese prosodische Strategie gewählt haben.

Insgesamt zeigt sich hier eine Strategie, die sich zunächst voll darauf verlässt, dass das vollständige chronologische Verlesen der Spielanleitung genügt, um das Spiel durchführen zu können. Diese Vermutung wird wenig hinterfragt, ebenso werden Fragen nach dem Spielziel zugunsten einer chronologischen Abarbeitung der einzelnen Schritte hintenangestellt. Dementsprechend sind Rückfragen während des Spiels zu beobachten, die jeweils wieder zum Verlesen von Regelpassagen in der oben genannten prosodischen Gestalt führen.

4.2 GRUPPE 6

Gruppe 6 besteht aus zwei männlichen (A, C) und einer weiblichen (B) Studierenden. Letztere kennt das Spiel bereits, A und C noch nicht.

Diese Gruppe verwendet im Gegensatz zu Gruppe 3 die Anleitung nur selten. Stattdessen beschreibt B zu Beginn die ihrer Ansicht nach relevanten Regeln mit eigenen Worten. Dabei beginnt sie weder mit dem Spielziel noch mit den zuerst durchzuführenden Schritten. Stattdessen beschreibt sie, was grundlegend während des Spiels getan werden muss, um Fortschritte zu erzielen (siehe Abb. 5).

- 01 B: also es geht darum dass man ma äh:: dass man sich
halt (.) ausrüstet und;
02 B: man kann halt eine rasse und eine klasse sein;
(...)
03 B: ehm und du musst dich halt (.) irgendwie ausrüsten
und kämpfen?
04 B: und am anfang des spielzugs trittst du die tür ein?
05 B: also du deckst dann ne türkarte auf,
06 B: und (.) wenn da ein monster (.) eh:: (.) sag ich mal
(.) rauskommt,
07 B: drauf is dann eh: musst du das bekämpfen,

Peter Menke
Regel(er)klärungen in Gesellschaftsspielen

08 B: ehm::
09 B: wenn das kein monster is dann (.) musst du die aktion
da entweder ausführen oder du kannst die karte auf
die hand nehmen je nachdem was es is,
10 B: ehm:
11 B: h° ich bin schlecht im erklären

Abbildung 5: Transkriptausschnitt, Gruppe 6, 00:00:26–00:01:15.

Währenddessen mischt sie die Karten. Die Beiträge sind durch Pausen getrennt, in denen sie (teilweise durch *ehm:* angezeigt) überlegt. Die Beiträge der Sequenz werden fast ausnahmslos mit steigender Intonation beendet, um anzuzeigen, dass die jeweilige Erklärung noch nicht beendet ist. Nach dem Beitrag in Z. 09 wechselt B jedoch ihre Strategie und signalisiert in Z. 11, dass ihr das Erklären auf diese Art und Weise nicht leichtfällt. Es schließt sich eine Diskussion an, in der nach der durchschnittlichen Rundendauer gefragt und dann entschieden wird, eine kurze Proberunde zu spielen. Im Anschluss erklärt B, was zur Vorbereitung einer Runde getan werden muss (Austeilen der ersten Handkarten, Ausrüsten der Spielercharaktere vor Beginn der eigenen Runde). Da sie das Konzept der Gegenstandskarten anschaulich vermitteln will, wählt sie das erste Mal eine für diese Gruppe charakteristische Strategie (siehe Abb. 6):

01 B: wir kriegen am anfang alle karten ich weiß nich mehr
genau wieviele,
02 B: ähm: damit kann man sich halt ausrüsten?
03 B: ähm:
04 B: es gibt halt n haufen gegenstände <<p> warte mal.>
05 B: ((durchsucht Stapel)) <<p> sind da gegenstände bei?>
06 B: hier zum beispiel das?
07 B: ((legt Karte in die Mitte)) das isn gegenstand.
08 B: ähm:
09 B: gegenstände definieren sich dadurch dass sie (.)
einen <<zeigt auf Teil der Karte> bonus> haben?
10 B: einen <<zeigt auf Teil der Karte> namen?>
11 B: und nen <<zeigt auf Teil der Karte> wert> in
goldstücken.
((...))
12 B: ähm:: manchmal ham die halt noch so: so extra (.)
<<zeigt auf Teil der Karte> viecher so von nur von
krieger nutzbar> oder nur von weiblichen spieler::-

13 B: oder was auch immer is auch egal,
14 B: das muss man halt einhalten-
15 B: <<p> oder man mogelt und keiner merkts->
16 B: aber naja egal das sollt man einhalten,
17 B: ähm::
18 B: dann (.) <<zeigt auf Teil der Karte> zeigt das noch
was das quasi belegt,>
19 B: also du hast (.) zwei hände,
(...))

Abbildung 6: Transkriptausschnitt, Gruppe 6, 00:01:29–00:02:12. Die Interaktion setzt sich noch mit einer längeren Erklärung der einzelnen Körperteile fort, die hier aus Platzgründen ausgelassen wurde.

Es wird eine exemplarische Gegenstandskarte aus dem Stapel gesucht (Z. 05), für alle sichtbar in die Mitte gelegt (Z. 07), und die einzelnen auf der Karte nach einem festen Schema aufgedruckten Informationen werden erläutert. Bei jeder zu erklärenden Komponente wird synchron zur Äußerung des Phrasenkopfs („Bonus“, „Namen“, „Wert“) auf den Teil der Karte gezeigt, in dem bei diesem Kartentyp die entsprechende Information steht (Z. 09–11).

Diese Strategie tritt auch in späteren Phasen des Dialogs auf. Ebenso nutzen die Interaktionsteilnehmer die Tatsache, dass ihre Runde als Proberunde gilt und zeigen sich bei Verständnisproblemen gegenseitig ihre Karten und klären die Bedeutung und Funktion der darauf enthaltenen Elemente. Besonders in den ersten Runden werden Konzepte und Elemente besprochen und erklärt, darunter (wie auch in Gruppe 3) der durch die Spielregeln definierte semantische Unterschied zwischen den Konzepten „Verlieren“, „Sterben“ und „Weglaufen“ bzw. „Fliehen“, der besonders in den ersten Runden die Spieler A und C noch verwirrt oder manchmal von ihnen falsch benannt wird.

Die Erklärungsstrategien in diesem Dialog sind pragmatisch und durch die multimodale Kommunikation über Spielkarten (zeitlich synchronisiertes Zeigen und Sprechen) effizient. Es liegt eine Strategie auf mittlerer Ebene vor, die weder rein chronologisch agiert noch das große, abstrakte Ziel in kleinere Komponenten zerlegt, sondern ausgehend von dem, was

die Spieler in jeder Runde tun, Verbindungen zu Zielen und konkreten Umsetzungsmöglichkeiten und -reihenfolgen herstellt.

4.3 GRUPPE 9 (PROJEKTTEAM)

Wie bereits berichtet wurde, spielte auch das Projektteam eine Runde MUNCHKIN. Aus gesprächsanalytischer Perspektive sind diese Arten von Aufnahmen mit Vorsicht zu genießen, da das Wissen der Teilnehmenden über den Forschungshintergrund die eigentliche Durchführung stark beeinflussen kann. Da sich aber gleichzeitig in dieser Interaktion ein dritter Typus (wenn man überhaupt bei drei betrachteten Dialogen schon von Typen sprechen kann) erahnen lässt, haben wir uns dazu entschieden, diese Gruppe ebenfalls kurz darzustellen.

Es nahmen drei Personen teil, die das Spiel bereits kannten (A, weiblich, und B, C, männlich) und eine des Spiels noch unkundige weibliche Person D. D war jedoch bereits in die Transkription der Regelklärungspassagen der vorigen Dialoge involviert und kannte somit bereits verschiedene Regeln, ohne diese aber selbst in praktischer Anwendung umgesetzt zu haben. Ebenso hatte D kurz vor der Runde ein Videotutorial gesehen.

Die Gruppe entschied, das Spiel direkt zu beginnen, ohne eine Anleitung durcharbeiten. A, B und C erwarteten jedoch, dass es zu Problemen kommen könne, da jede(r) von ihnen das Spiel in der Vergangenheit mit anderen Gruppen und eigenen organisch gewachsenen oder bewusst abweichend festgelegten Regeln gespielt hatte. Diese Annahme bestätigte sich während des Spiels dadurch, dass sich oft beim Auftauchen bestimmter Konzepte Aushandlungsprozesse ereigneten. Diese liefen (mit kleinen Abweichungen) so ab, dass alle die ihnen bekannte Regelvariante nannten (wenn sie sich daran erinnerten) und dann beispielsweise die am meisten genannte Regelvariante, oder die der Runde am stimmigsten erscheinende gewählt wurde. In einigen Fällen wurde letztendlich aber doch in die gedruckte Spielanleitung geschaut, um die unklare Situation zu klären. A, B und C signalisierten während solcher Sequenzen mehrmals auf ironische Art und Weise, dass ihre Vorannahme, sie würden das Spiel noch ausreichend beherrschen, sich nicht bestätigte

Während der ersten Runde des Spiels wurden zudem anhand der Karten, die D auf der Hand hielt, die für das Verständnis notwendigen Konzepte erklärt. Diese Runde wurde also ebenfalls zu einer Art Proberunde gestaltet (aber implizit). Weitere Konzepte wurden erklärt, sobald sie das erste Mal aufgedeckt wurden oder sonstwie erschienen. Jedoch signalisierte D erst nach einigen Runden, dass sich ein zusammenhängendes Verständnis der Spielkonzepte aufgebaut hatte. Das lag möglicherweise daran, dass eine andere, nicht zufallsbestimmte Erklärreihenfolge dieser Konzepte für das Verständnis sinnvoller sein könnte. Zielorientierte oder chronologische Komponenten waren in den Erklärungsstrategien dieses Dialogs nur selten zu beobachten, was zu ihrer relativen Ineffizienz beitrug.

5 FAZIT UND AUSBLICK

In dieser Auswertung dreier Spieldialoge werden Unterschiede in den Strategien offenbar, mit denen die Teilnehmenden sich der Aufgabe, das Spiel erfolgreich zu beenden, stellen. Diese Strategien hingen jeweils davon ab, wie gut die einzelnen Teilnehmenden das Spiel beherrschen, und es kann die These aufgestellt werden, dass dieser Zusammenhang auch verallgemeinerbar ist. Neben ein vollständiges Verlesen der Spielregeln (bei wenig Bekanntheit des Spiels) tritt entweder der Versuch einer selbst formulierten mündlichen Wiedergabe der Regeln (wenn manche das Spiel kennen, aber einige auch nicht) oder aber die Strategie, direkt das Spiel zu beginnen und wenigen mit dem Spiel nicht vertrauten Mitspielenden dieses nebenher, während der Runden, zu erklären.

In jedem Fall fiel aber auf, dass während des eigentlichen Spiels mehrfach Unklarheiten hinsichtlich einzelner Spielelemente auftraten, die dann reaktiv, also nach dem Auftreten, anhand der oben gewählten Strategie geklärt wurden (also durch Vortrag von Anleitungspassagen oder durch gedächtnisgestützte Paraphrasen). Keine der eingesetzten Strategien führte also bereits vor Spielbeginn zu einem ausreichenden Verständnis – ausreichend in dem Sinne, dass das Spiel ohne weitere Rückfragen durchgeführt werden konnte. Im dritten Fall, in dem ausschließlich spielbegleitend erklärt wurde, war dies auch gar nicht möglich.

In einem weiteren Forschungsschritt (sobald die finale Transkription und Annotation vorliegt) soll speziell diese Frage durch Zählen der Regelklärungsinstanzen und Messen ihrer Dauer auch quantitativ angegangen werden.

Es ist zudem (selbst auf der Basis lediglich der MUNCHKIN-Dialoge) eine große Anzahl weiterer Untersuchungsaspekte denkbar:

1. *Verhandlungsprozesse während einer Monsterbegegnung.* Hier können Spieler um Unterstützung bitten, diese proaktiv anbieten und dabei mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen handeln. Zunächst sind diese Verhandlungen allgemein untersuchenswert. Zudem lässt sich hier (wie auch an anderen Stellen) betrachten, ob die Spielenden ihre Sprache an das parodistische Fantasysetting anpassen (ob sie also beispielsweise in Stil oder Lexik in diesem semantischen Feld verbleiben, oder ob sie im Gegensatz dazu mit explizit spielmechanischen Begrifflichkeiten wie „Karte“, „würfeln“, etc. operieren).
2. *Emotionale Sprache.* Speziell in der Endphase des Spiels, wenn (in der Regel) mehrere Spieler sich der zum Gewinnen notwendigen Stufe 10 nähern, ist in den Dialogen emotional aufgeladener Sprachgebrauch beobachtbar. Es könnte aufschlussreich sein, zu ergründen, ob diese emotionale Bewertung an die Spielsituation gekoppelt ist und sich nach Auflösung derselben neutralisiert, und ob man an den gegenseitigen Ansprachen der Dialogpartner untereinander (und an den damit verbundenen Sprechhandlungen wie Lob, Beleidigung oder Spott) erkennen kann, ob sie innerhalb der Spielwelt oder zwischen den Spielenden in der Realwelt angesetzt sind.

Solcherlei Fragen widmet sich unser Forschungsprojekt in der Zukunft. Wir erhoffen uns davon weitere Einblicke in das Feld der Verwendung von Sprache bei Gesellschaftsspielen, um damit mit neuen Erkenntnissen über ein bisher noch wenig beforschtes Feld etwas zum Forschungsgebiet des Spiels im weiten Sinne beitragen zu können.

6 QUELLEN

LITERATUR

- Brugman, Hennie/Russel, Albert (2004): Annotating Multimedia/Multimodal resources with ELAN. In: *Proceedings of the Fourth International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC 2004)*. Online: <http://www.lrec-conf.org/proceedings/lrec2004/> [22.08.2018].
- Edwards, Ron (2001): *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. Online: <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/> [22.08.2018].
- Herbrik, Regine (2011): *Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kickstarter (2018): Discover „Spiele/Tabletopspiele“ Meistfinanziertem Projekt. Online: https://www.kickstarter.com/discover/advanced?category_id=34&woe_id=0&sort=most_funded [22.08.2018].
- Kühme, Dorothea (1997): *Bürger und Spiel. Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850*. Frankfurt: Campus-Verlag.
- MPI Nijmegen (2018): ELAN (Version 5.2). Computersoftware. <https://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan/> [22.08.2018].
- N.N.: RPG Glossary. https://rpggeek.com/wiki/page/RPG_Glossary [20.05.2019].
- Schmidt, Thomas (2002): Gesprächstranskription auf dem Computer: das System EXMARaLDA. In: *Gesprächsforschung* 3, S. 1-23.
- Schmidt, Thomas (2009): Creating and Working with Spoken Language Corpora in EXMARaLDA. In: *Proceedings of the Lesser Used Languages and Computer Linguistics Conference II (LULCL II)*, S. 151-164.
- Schmidt, Thomas/Schütte, Wilfried/Winterscheid, Jenny (2015): cGAT. Konventionen für das computergestützte Transkribieren in Anlehnung an das Gesprächsanalytische Transkriptionssystem 2 (GAT2). IDS Mannheim. Online: <https://ids-pub.bsz-bw.de/door/index/index/docId/4616> [22.08.2018].

Selting, Margret/Auer, Peter/Barth-Weingarten, Dagmar/Bergmann, Jörg R./Bergmann, Pia/Birkner, Karin/Couper-Kuhlen, Elizabeth/Depermann, Arnulf/Gilles, Peter/Günthner, Susanne/Hartung, Martin/Kern, Friederike/Mertzluft, Christine/Meyer, Christian/Morek, Miriam/Oberzaucher, Frank/Peters, Jörg/Quasthoff, Uta/Schütte, Wilfried/Stukenbrock, Anja/Uhmann, Susanne (2009): Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2). In: *Gesprächsforschung*, 10, S. 353–402.

SPIELE

Liegen zwei Angaben zu Verlag und Jahr vor, bezieht sich die erste auf das Original, die zweite auf die deutsche Version. Zu den als Kulturgut klassifizierten Spielen liegen in der Regel keine Informationen über das Entstehungsjahr vor.

Ares/Heidelberger (2012): WAR OF THE RING (Second Edition) (Dt.: Der Ringkrieg 2. Edition).

CMON (2012): ZOMBICIDE.

CMON (2015): ZOMBICIDE SEASON 3 – Rue Morgue.

CMON (2018): RISING SUN.

Corax Games (2016): NOT ALONE.

Corax Games (2016): SIDE QUEST.

Edition Perlhuhn (1984)/Ravensburger (1986): HEIMLICH & Co.

Eigenverlag (1933)/Parker Brothers (1935)/Schmidt Spiele (1936): MONOPOLY.

Eigenverlag (Crowdfunding) (2015): EXPLODING KITTENS.

Grounding (2012)/KOSMOS (2014): MACHI KORO.

IELLO/Heidelberger (2015): THE BIG BOOK OF MADNESS (Dt.: Das Grimoire des Wahnsinns).

Kosmos (1995): DIE SIEDLER VON CATAN.

Milton Bradley (1960)/MB Spiele (1980): THE GAME OF LIFE (Dt.: Das Spiel des Lebens).

N.N.: GÄNSESPIEL. Kulturgut.

N.N.: GO. Kulturgut.

N.N.: MAU MAU. Kulturgut.

Parker Brothers (1959)/Schmidt Spiele (1961): RISK (Dt.: Risiko).

Pegasus Spiele (2010): QUEST: ZEIT DER HELDEN.

Plaid Hat Games (2012)/Heidelberger (2013): MICE AND MYSTICS (Maus und Mystik).

Ravensburger (1983): SCOTLAND YARD.

Steve Jackson Games (2001)/Pegasus Spiele (2003): MUNCHKIN.

DER ZUSAMMENHANG VON ANFÄNGEN UND SERIALITÄT IN COMPUTERSPIELEN

Wie die konzeptionelle Serialität von Computerspielen
Erwartungshaltungen gegenüber ihren Anfängen determiniert

Ilona Mader

1 EINLEITUNG

Wenn im Zusammenhang mit Computerspielen von Anfängen die Rede ist, werden meist Fragen aus historischer Perspektive gestellt. Dabei wird nach den technischen Veränderungen und damit einhergehenden neuen Möglichkeiten gefragt (vom 2D-„Pixelspiel“ zum hyperrealistischen 3D-Spiel) ebenso wie nach der Veränderung in der Praxis von Computerspielen (von Arcade-Games in Spielhallen hin zu PC- und Konsolen-Spielen zuhause sowie Spielen auf Handhelds, Smartphones und Tablets für unterwegs)¹ und nach der Veränderung in der Wahrnehmung und Bewertung des Computerspiels innerhalb der Gesellschaft (vom vermeintlichen Nerd- und Nischen-Produkt hin zur Verbreitung über alle Alters-, Gender- und Gesellschaftsgruppen).² Hier sollen entsprechende Fragen jedoch nicht gestellt werden, denn es wird nicht um die Anfänge *von*, sondern vielmehr um Anfänge *in* Computerspielen gehen – auch wenn sich diese beiden Aspekte, wie sich zeigen wird, nicht immer trennscharf voneinander unterscheiden lassen.

Doch nicht nur der tatsächliche Spielbeginn soll hier interessieren, vielmehr soll es im Folgenden um verschiedene Varianten des Begriffs ‚Anfang‘ gehen, die sich in Computerspielen finden. Die erste These, die die folgenden Überlegungen leiten wird, ist, dass die verschiedenen Anfänge in Computerspielen, wie sie im Laufe dieses Aufsatzes differenziert

1 Vgl. u.a. Beil 2013, 7-11; Feige 2015, 25-37.

2 Vgl. u.a. Beil 2013, 11-13; Pias 2010; Rauscher 2012, 9-21.

werden, vor allem durch je unterschiedliche Formen von Serialität determiniert werden. Um diese These ausführen zu können, wird erläutert, welche Formen von Serialität³ dabei jeweils mit welchem Verständnis von Anfängen einhergehen. Die zweite leitende These lautet, dass diese Serialitätsspezifika die Erwartungshaltung der Spieler:innen gegenüber diesen verschiedenen Formen von Anfängen sowie den Strukturelementen des Computerspiels wie Genre, Figuren, Handlung, Kampfsystem oder Schwierigkeitsgrad bestimmt.

Grundsätzlich lässt sich beobachten, dass Computerspiele (im Vergleich zu anderen Medien) ausgesprochen häufig seriell produziert werden, wie auch Alexander Schlicker feststellt: „Die Computerspiel-Kultur ist genuin seriell zu denken und nur so adäquat in ihrer medienhistorischen Einbettung zu erfassen.“⁴ (Schlicker 2017) Dies ist vor allem insofern eine erwähnenswerte Beobachtung, als sich diese Serialität zudem auf verschiedene Weisen äußert, für die es nicht in allen Varianten vergleichbare Strukturen in anderen Medien gibt und die direkt mit verschiedenen Formen von Anfängen in Computerspielen verknüpft sind. Deshalb wird im Folgenden zwischen vorverlagerten, tatsächlichen und selbst gewählten Anfängen unterschieden und danach gefragt, wie diese Anfänge jeweils einerseits seriell zu fassen sind und welche Erwartungen sie andererseits bei den Spieler:innen wecken.

3 Zu verschiedenen Formen von Serialität im Computerspiel bietet die Forschungsliteratur bereits fruchtbare Ansätze, auf die zurückgegriffen werden kann, um das Phänomen des seriellen Anfangs in den Blick zu nehmen, ohne dafür noch Grundlagenfragen hinsichtlich der Serialitätsvarianten von und in Computerspielen stellen zu müssen. Vgl. u.a. Harth 2017; Schlicker 2017. Im Rahmen dieses Aufsatzes ist es nicht möglich, den Begriff der Serie genauer zu bestimmen und ihn von ihm nahestehenden Begriffen wie etwa der Reihe abzugrenzen. Der Begriff wird hier deshalb vereinfacht als aus mehreren Teilen bestehendes Gefüge, das durch inhaltliche und/oder formale Aspekte miteinander verbunden ist und stets durch weitere Teile erweitert werden kann, verstanden.

4 Dies trifft zumindest auf sehr viele Computerspiele seit der Entwicklung von Konsolen und PCs und in weiterer Folge auf die massenmediale Verbreitung von Computerspielen zu. Da Arcade-Automaten lediglich ein Spiel beherbergen konnten, wäre eine serielle Weiterführung eines Spiels wenig sinnvoll gewesen. Die serielle Produktion von Computerspielen macht entsprechend erst Sinn, nachdem sich eine Vielzahl verschiedener Spiele und Genres entwickelt hat.

2 SERIELL PRODUZIERTE COMPUTERSPIELE⁵: VORVERLAGERTE ANFÄNGE

Bei der ersten Form von Serialität handelt es sich um die gemeinhin verwendete Wortbedeutung als Verbindung einzelner Spiele auf Basis „ganz abstrakt gedacht[er] formale[r] wie inhaltliche[r] Beziehungen“ (Schlicker 2017) Diese Verbundenheit von Spielen kann völlig unterschiedlich ausfallen. In wenigen Fällen entsteht diese Verbindung zwischen einzelnen Spielen auf inhaltlicher bzw. chronologischer Basis, wodurch einzelne Spiele stark aufeinander aufbauen.⁶ Beispiele hierfür sind etwa die METAL GEAR- oder die RESIDENT EVIL-Reihen, in denen die einzelnen Spiele unterschiedliche Figuren, die miteinander in Beziehung stehen, über längere Zeit hinweg begleiten. Zumeist fällt diese Verbindung jedoch vager aus und erfolgt bspw. über das erneute Auftreten derselben Figuren wie bspw. Mario in der MARIO-Reihe oder ganzer Völkergruppen wie die Gorgonen bzw. die Zora in THE LEGEND OF ZELDA (im Folgenden durch ZELDA abgekürzt).⁷ Noch freier miteinander verbunden ist bspw. die FINAL FANTASY-Reihe, in der zwar Figuren immer wieder denselben Namen tragen (bspw. Cid), diese Figuren aber außer ihres Namens keinerlei Zusammenhang aufweisen; zusätzlich stehen die einzelnen Spielwelten in keiner (chronologischen oder inhaltlichen) Verbindung zueinander.⁸ Diese Form der

5 Hier wird bewusst nicht von seriell konzipierten Computerspielen gesprochen, da dies implizieren würde, dass bestehende Computerspiel-Serien ursprünglich als solche geplant waren. Tatsächlich dürfte sich diese Produktionsweise jedoch erst im Laufe der Zeit entwickelt haben.

6 Hier könnten Genreüberlegungen angeschlossen werden, da eine solche inhaltliche bzw. chronologische Verbindung nur bei stark narrativen Genres funktionieren dürfte.

7 Weitere Beispiele für auf diese Weise seriell miteinander verbundene Computerspiele sind etwa Jump'n'Runs wie die SONIC- oder die CRASH BANDICOOT-Serie. Ähnlich wie in der ZELDA-Serie kehren auch bspw. in der XENOBLADE-Reihe Völkergruppen wieder, hier etwa die Nopons. Das bislang letzte Spiel dieser Serie, XENOBLADE CHRONICLES 2, setzt mit zwei Updates (Version 1.5.0 und 1.5.2) jedoch auch auf spezifischere, inhaltliche Verknüpfungen, indem einige der Hauptfiguren der früheren Spiele der Serie innerhalb eines begrenzten Raums des Spiels erneut auftreten und auch gespielt werden können. Vgl. https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade_Chronicles_2 [01.05.2019].

8 Damit sind nicht die jeweiligen Fortsetzungen eines Spiels der Reihe wie FINAL FANTASY XIII 1-3 gemeint. Allerdings gilt es hier zu erwähnen, dass es Theorien von Spieler:innen gibt, dass die einzelnen Spiele der Final Fantasy-Reihe zum Teil auch

Serialität kann sogar *noch* vager ausfallen, wie es etwa in der (DARK) SOULS-Reihe der Fall ist, in der die Verbindung weder durch die Figuren noch durch die Spielwelt oder eine chronologische Struktur, sondern einzig und allein durch das Kampf- sowie das Figurenentwicklungssystem und das Setting bzw. die Komplexität zustande kommt.⁹ Die SOULS-Reihe steht hier exemplarisch für eine Reihe von Computerspiel-Serien, die durch ihr spezifisches Gameplay miteinander verbunden sind.

Im Zusammenhang mit dieser Form von Serialität kann man auch von *vorverlagerten* Anfängen sprechen, denn Nachfolgespiele werden durch ihre Vorgängerspiele nicht nur einfach beeinflusst, sondern diese Vorgängerspiele können vielmehr auch als Anfänge verstanden werden, die dem Nachfolgespiel vorgelagert sind. Diese vorverlagerten Anfänge beeinflussen die Erwartungshaltung und damit den Umgang mit und die Bewertung von (in dieser Weise seriell produzierten) Spielen. Michelle Herte spricht hier in Anlehnung an Rolf F. Nohr auch von ‚Anschlusswartungen‘ (vgl. Herthe 2017) und Reto Schölly stellt fest, dass „sich gerade seriell angelegte Erzählungen ganz besonders über die Eigenschaft, in den [...] SpielerInnen [...] Erwartungen zu provozieren“ (Schölly 2017), auszeichnen. Schlicker stellt deshalb zu Recht die Frage: „Wie prägt Serialität das Com-

inhaltlich Zusammenhänge aufweisen. Vgl. u.a. <https://www.youtube.com/watch?v=LvU8xNgiafM> [24.08.2018].

9 Man kann diese Form der Serialität und ihre spezifische Umsetzung im Computerspiel mit filmischen Anthologieserien (dieser Begriff ist ausgesprochen problematisch, was an dieser Stelle jedoch nicht weiter ausgeführt werden kann), wie sie in den vergangenen Jahren immer häufiger entstanden sind, vergleichen, in denen ebenfalls entweder einzelne Staffeln zwar eine zusammenhängende Erzählung enthalten, die Staffeln in Relation zueinander aber nicht mehr inhaltlich, sondern nahezu ausschließlich durch ein Dachkonzept miteinander verbunden sind (Bsp. FARGO), oder in denen die Episoden inhaltlich in sich geschlossen sind und durch ein gemeinsames Konzept (etwa thematisch oder aufgrund der Verwendung spezifischer filmischer Mittel) miteinander verbunden werden (Bsp. BLACK MIRROR). Es stellt sich hierbei die Frage, warum das Computerspiel und auch immer häufiger filmische Produktionen auf diese Form der vagen, aber doch eindeutig vorhandenen Serialität zurückgreifen. Michelle Herte spricht hier von einem „Spannungsfeld von Endlichkeit und Endlosigkeit“ (Herte 2017), das den Reiz dieser seriellen Verbundenheit ausmacht. Daneben betont sie aber auch, dass die „Fortsetzung eines Computerspiels als Serie [...] in der Regel primär von ökonomischen Interessen motiviert“ (Herte 2017) sei.

puterspiel sowie dessen Rezeption [...]?" (Schlicker 2017) Es ist entsprechend wenig ergiebig, lediglich eine Erwartungshaltung festzustellen, sondern es muss darüber hinaus untersucht werden, wodurch sich diese Erwartungen auszeichnen. Sehr verallgemeinernd kann festgestellt werden, dass Spieler:innen aufgrund dieser seriellen Verbundenheit einerseits Gemeinsamkeiten erwarten, zugleich aber auch Änderungen bzw. Aktualisierungen. Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass diese Erwartungen (in den allermeisten Fällen) gerade nicht auf den Inhalt bezogen sind, sondern auf das Gameplay. Denn die Handlungen der meisten Spiele sind, auch wenn sie Teil einer Serie sind, zumeist abgeschlossen oder die Teile einer Serie weisen kaum oder keine narrativen Strukturen auf. Daraus lässt sich jedoch nicht ableiten, dass die Erwartungen, die mit der seriellen Verbundenheit einzelner Spiele einhergehen, ausschließlich oder auch primär auf Genre-Konventionen¹⁰ aufbauen, denn Spiele einer Serie können sehr wohl auch ihre bisherigen Genre-Grenzen sprengen.

Zur Verdeutlichung dieser Überlegungen lässt sich erneut ZELDA als Beispiel anführen. Durch die Kontinuität der Handlung (in irgendeiner Weise muss Link Prinzessin Zelda und / oder Hyrule vor Ganon(dorf) retten) und Figuren, des Kampfsystems, der darin verwendeten Waffen und der Weltstruktur der Serie wissen Spieler:innen, was sie zu erwarten haben, wenn ein neues Spiel der Serie erscheint (auch wenn sie vorher noch nie ein Spiel der Serie gespielt haben, da das Wissen darüber längst Teil des kollektiven Gedächtnisses der Computerspiel-Welt geworden ist). So zum Beispiel Dungeons, in denen sich Gegenstände finden, die für die Bewältigung eben dieses Dungeons besonders bedeutsam sind. Dabei handelt es sich einerseits um Items, die immer wiederkehren (bspw. Pfeil und Bogen oder eine Bombentasche) und andererseits variierende Gegenstände, die sich in dieser Form lediglich in *einem* Spiel der Serie finden (bspw. der Kopierstab oder der Gleiter in TWILIGHT PRINCESS). Man erwartet Zwischen-Bosse, die besiegt werden müssen, um exakt diese besonderen Gegenstände zu erhalten, sowie einen Boss am Ende jedes Dungeons,

10 Rauscher spricht hierbei von Standardsituationen, die in den ersten Arcade-Spielen entwickelt wurden und später zur Ausprägung einzelner Genres geführt haben. Vgl. Rauscher 2012, 10, 25, 53-54, 57.

dessen Bezwingung einen Herzcontainer mit sich bringt. Und man erwartet am Ende einen Kampf gegen Ganon(dorf), um Prinzessin Zelda bzw. das Königreich Hyrule zu retten oder zu befreien.

Zusammengefasst bedeutet dies, dass die Erwartungshaltung der Spieler:innen einerseits im Wiederkehren bereits bekannter Strukturen besteht, andererseits in der Variation und (minimalen) Umgestaltung einzelner Elemente – man kann also von variierender Wiederholung sprechen, wie sie für Computerspiele prägend ist. (Vgl. Schlicker 2017)

Dass eine reine Wiederholung alleine nicht ausreicht, sondern auch Veränderungen notwendig sind, um ein angemessenes und erfolgreiches Maß zwischen dem Erfüllen und dem Bruch der Erwartungen der Spieler:innen zu finden, lässt sich besonders deutlich am aktuellsten Spiel der ZELDA-Serie, BREATH OF THE WILD, verdeutlichen. Hier wurden einige gravierende Veränderungen vorgenommen, die dieses Spiel von seinen (direkten) Vorgängern unterscheiden.¹¹ So ist die gesamte Spielwelt – zumindest theoretisch – ab dem Moment, in dem man den Paragleiter erhält (d.h. nach der ersten, länger andauernden Übungssequenz, die auch als umfangreiches Tutorial verstanden werden kann), vollkommen frei zugänglich. Das bedeutet, dass man die Richtung, in die man gehen möchte – und das meint nicht nur die Himmels-, sondern auch Höhenrichtungen –, frei wählen kann.¹² Und nicht nur das: Welcher der vier Hauptdungeons¹³ (der *Divine Beasts*) oder welcher der 120 Schreine in welcher Reihenfolge besucht wird und welche ihrer Rätsel gelöst werden, ist vollkommen den Spieler:innen überlassen. Am Ende der vier Hauptdungeons, die im Gegensatz zu den Schreinen in die Hauptstoryline integriert sind, findet

11 Vergleicht man BREATH OF THE WILD jedoch mit dem ersten Spiel der Zelda-Reihe, finden sich weniger gravierende Unterschiede, da dort ebenfalls ein open world-Prinzip vorherrschte.

12 Theoretisch können die Spieler:innen durch jeden Fluss schwimmen und jeden Berg besteigen, auch wenn das praktisch vielfach erst zu einem späteren Zeitpunkt mit weitaus mehr Stamina möglich ist. Zudem müssen die Spieler:innen Türme besteigen, um Gebiete auf der Karte freizuschalten, was vielfach ebenso wenig (ohne größere Hürden) von Anfang an möglich ist.

13 Mit dem ersten DLC vom Juni 2017 wurde ein fünfter Dungeon hinzugefügt. Vgl. <https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/news/the-champions-ballad-new-trailer/> [01.05.2019].

sich jeweils ein komplexerer Bosskampf, der allerdings nicht wie in den älteren Spielen der Serie mit einem Herzcontainer, sondern mit einer spezifischen Fähigkeit belohnt wird, die mit einem besonderen Item, wie man sie in den früheren Spielen findet, vergleichbar ist, die es in dieser Form jedoch in keinem früheren Spiel der Serie gibt. Daneben gibt es eine Fülle an Sidequests, die für die Reihe ebenso untypisch sind. Es ist sogar möglich, den Endboss direkt nach Abschluss des einführenden Tutorials zu bekämpfen und zu besiegen und dabei alle anderen Funktionen und Möglichkeiten des Spiels zu überspringen bzw. völlig auszulassen. Hinzu kommt ein weiterer Aspekt, den es zu berücksichtigen gilt. Denn mit BREATH OF THE WILD vollzieht die ZELDA-Serie einen Genrewandel vom bisherigen (primär dominanten) Action-Adventure mit Puzzle- und Geschicklichkeitselementen hin zu einem Open-World-Konzept. Sobald diese Konzeption mit Beginn des Spiels erkannt wird, entstehen weitere Erwartungen, die dem konkreten Spiel zwar ebenfalls vorgelagert sind, sich aber auf von der jeweiligen Serie unabhängige, andere Spiele stützen. D.h. es werden Genreerwartungen geweckt. Während also einerseits aufgrund der seriellen Verbundenheit Erwartungen gebrochen werden, werden andererseits zugleich durch Erfahrungen mit verschiedenen Genres neue Erwartungen evoziert.

All diese Entscheidungsfreiheiten (die mit dem Genrewandel einhergehen) finden sich in den bisherigen ZELDA-Spielen nicht in dieser Intensität und scheinen dementsprechend zunächst wie grundlegende Veränderungen. Tatsächlich aber bestehen die zentralen Momente, die die ZELDA-Serie auszeichnen, auch weiterhin: Link muss Prinzessin Zelda dabei helfen, Ganon(dorf) zu besiegen und Hyrule von ihm zu befreien. Dazu müssen bzw. können die Spieler:innen in Dungeons (in diesem Fall Schreinen) Rätsel lösen und erhalten dafür am Ende eine Belohnung (sog. *Spirit Orbs*), die, wenn man möchte, in einen Herzcontainer (oder in mehr Stamina) umgetauscht werden kann.

Die Erwartungshaltung, die wir seriellen Spielen gegenüber entwickeln, entsteht also bereits lange vor dem Beginn des eigentlichen Spiels, d.h. mit dem Spielen eines früheren, damit seriell verbundenen Spiels. Die Erwartungshaltung der Spieler:innen wird also gerade dadurch geprägt,

dass den einzelnen Spielen schon andere Spiele, die eindeutig einer durch ludische Elemente verbundenen Serie angehören, vorgelagert sind, die dementsprechend als vorverlagerte Anfänge verstanden werden können.

Bei vielen Spielen, die auf diese Weise seriell miteinander verbunden sind, lässt sich sogar eine erhöhte Erwartungshaltung bei den Spieler:innen beobachten, denn entsprechend produzierte Spiele müssen nicht nur als selbstständige Spiele, sondern darüber hinaus auch neben ihren Vorgängerspielen überzeugen. Dies führt zuweilen dazu, dass einzelne Nachfolgespiele, selbst wenn es sich dabei um gelungene Spiele handeln mag, negativ bewertet werden. Denn in Relation zu ihren Vorgängerspielen weisen sie u.U. Mängel auf, die von der Spieler:innen-Community negativ aufgenommen werden. Ein Beispiel hierfür ist MASS EFFECT, dessen erste beiden Teile sehr erfolgreich waren; das Ende des dritten Teils hat jedoch dazu geführt, dass viele Spieler:innen die gesamte Serie im Nachhinein negativ bewertet haben. Immer wieder finden sich entsprechend drastische Äußerungen von Spieler:innen, indem sie bspw. behaupten, nie wieder ein Spiel dieses Produzenten spielen zu wollen oder gar auf Facebook ein neues Ende für den dritten Teil der Serie verlangen. (Vgl. Orland 2012) Ein ähnliches Beispiel liefert der Flop von TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS. Der Vergleich dieser beiden Beispiele zeigt, dass die durch die Vorgängerspiele evozierten Erwartungen durch unterschiedliche Aspekte gebrochen werden können. Denn während dies bei MASS EFFECT die Story und damit die narrative Ebene betrifft, liegt die Ursache für den Misserfolg von THE ANGEL OF DARKNESS im Gameplay, insbesondere der trägen und verspäteten Reaktion der Spielfigur sowie neu eingeführten Fähigkeiten, die im Kontext des Spiels vielfach überflüssig oder sogar absurd erscheinen und der Computerspielen inhärenten Logik widersprechen.¹⁴ Darüber,

14 Vgl. hierzu folgende Rezensionen und Kritiken: <https://www.gameswelt.de/tomb-raider-the-angel-of-darkness/test/seite-1,4121> [01.05.2019]; <https://www.ign.com/articles/2003/06/24/tomb-raider-the-angel-of-darkness> [01.05.2019]; <https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-the-angel-of-darkness-review/1900-6070883/> [01.05.2019]. https://www.eurogamer.net/articles/r_tombraideraod_ps2 [01.05.2019].

ob diese beiden Spiele auch gefloppt wären, wenn es keine Vorgängerspiele geben würde, kann lediglich spekuliert werden. Allerdings ist die Annahme, dass dies unmittelbar mit der seriellen Verortung, d.h. mit der aufgebauten und gebrochenen Erwartungshaltung zusammenhängt, aufgrund der Reaktionen der Spieler:innen plausibel. Auf andere Weise verhält es sich bspw. bei HALF LIFE, denn hier wird das dritte Spiel der Serie schon seit Jahren erwartet. Der Grund dafür, dass das Spiel bislang jedoch nicht erschienen ist und wahrscheinlich auch in Zukunft nicht produziert wird, hängt nicht zuletzt (neben vielen anderen Gründen) mit der hohen und daher kaum zu erfüllenden Erwartungshaltung der Spieler:innen zusammen.¹⁵

3 SERIALITÄT AM SPIELBEGINN: TATSÄCHLICHE ANFÄNGE

Die konzeptionelle Serialität von Computerspielen geht noch weiter, indem Serialität nicht nur als Verbindung *verschiedener* Spiele, sondern auch als Serialität *innerhalb eines* Spiels verstanden werden kann. Bevor hier jedoch genauer auf die Serialität von Anfängen einzelner Computerspiele eingegangen und gefragt wird, welche Erwartungen hierbei entstehen, soll zunächst ein kurzer Blick auf die Entwicklung von Anfängen in Computerspielen geworfen werden. Zwar wurde eingangs bewusst keine historische Perspektive eingenommen, an dieser Stelle kann sie jedoch hilfreich sein, denn es mag zwar viele verschiedene Formen von Anfängen in Computerspielen geben, sie weisen jedoch historische Kontinuitäten auf. So fällt besonders auf, dass Anfänge in gegenwärtigen Computerspielen – spätestens seit sie als populäres Medium gelten, das von einer breiten und heterogenen Masse konsumiert wird – insbesondere eines bedeuten: Tutorials.

15 „Doch warum ist ein dritter Solo-Teil so unwahrscheinlich? Das hängt laut Insidern damit zusammen, dass sich die Entwickler nicht auf eine bestimmte Richtung einigen können und zudem die Fans nicht enttäuschen wollen. Es solle schlichtweg eine ‚George Lucas-artige‘-Situation vermieden werden. Die Erwartungen seien bereits jetzt extrem hoch und müssten erfüllt werden.“ <https://www.giga.de/spiele/half-life-3/news/half-life-3-wird-moeglicherweise-niemals-veroeffentlicht/> [24.08.2018]. Mittlerweile ist dieser Umstand zu einem Running Gag geworden, da es auch andere Reihen von Valve Software gibt, die nie einen dritten Teil erhalten haben, wie etwa PORTAL oder LEFT 4 DEAD.

Es lässt sich mithin beobachten, dass Anfänge in Computerspielen heute weitaus zugänglicher sind, als sie es etwa noch in den 1980ern waren.¹⁶ Das bedeutet im Umkehrschluss allerdings nicht, dass Computerspiele früher einfacher waren und deshalb keiner entsprechenden Erläuterungen bedurften, ganz im Gegenteil waren sie z.T. erheblich komplexer – und nicht zuletzt gerade aufgrund fehlender Erläuterungen und Übungssequenzen. Das Spiel selbst wurde in seinen Anfängen offenbar in seiner Gesamtheit als Übungssequenz, als Simulationsraum verstanden und konzipiert, es wurden keine separat vorgelagerten Sequenzen, wie wir sie heute in Form von Tutorials u.ä. kennen, eingesetzt¹⁷

Nun soll es hier aber nicht nur um die Einsteigerfreundlichkeit von Computerspielen gehen, die sich schon zu Beginn eines jeden Spiels abzeichnet, sondern vielmehr um die in vielen Spielen vorhandene Möglichkeit, zum tatsächlichen Anfang des Spiels zurückzukehren, um Entscheidungen, die getroffen wurden, nicht nur rückgängig zu machen, sondern andere zu treffen und damit den Fortgang des Spiels von Anfang an zu verändern. Dies ist ein Alleinstellungsmerkmal des Computerspiels (das aufgrund seiner viel zitierten und diskutierten Interaktivität zustande

16 Vgl. z.B. FLASHBACK. In vielen Spielen der letzten Jahre lässt sich jedoch eine enorme Häufung von Tutorials erkennen, die nicht nur zu Beginn des jeweiligen Spiels zu finden sind, sondern sich über das gesamte Spiel erstrecken. Vgl. z.B.: XENOBLADE CHRONICLES 2. Das Update zu Version 1.5.0. dürfte für viele Spieler:innen erst nach Beendigung der Storyline veröffentlicht worden sein (denn das Spiel wurde ursprünglich im Dezember 2017 veröffentlicht, dieses Update aber erst im Juni 2018), wodurch sich die entsprechenden Tutorials erst am Ende oder gar nach Beendigung der Storyline finden. Vgl. Harth 2017.

17 Dies ist eine Feststellung, die nicht nur für Anfänge von Computerspielen, sondern insgesamt auf die Entwicklung von Computerspielen zutrifft. Vgl. Beil 2013, 14f. Durch Tutorials, erweiterte Speicherfunktionen, unendliche Leben, jederzeit verstellbare Schwierigkeitsgrade etc. werden Computerspiele immer zugänglicher. Dies hängt einerseits mit sich entwickelnden technischen Möglichkeiten zusammen. Vgl. Harth 2017. Andererseits bestehen die Ursachen aber auch im notwendig finanziellen Interesse vieler Computerspielproduzenten. Nicht zuletzt deshalb wurden etwa Spiele wie jene der (DARK) SOULS-Serie konzipiert, die dieser Entwicklung bewusst entgegneten und für Hardcore-, nicht aber in erster Linie für Casual Gamer gedacht sind. Hier entsteht die Komplexität nicht nur durch den hohen Schwierigkeitsgrad, sondern zudem durch das Prinzip des Autosaves, das es nicht mehr zulässt, dass Spieler:innen neu laden und Entscheidungen rückgängig machen können. Zugleich ist seit einigen Jahren „ein stetig wachsender Trend zum sog. Retro Gaming“ (Beil 2013, 13) zu beobachten, wodurch wieder häufiger Spiele zugänglich gemacht werden, die einen hohen Schwierigkeitsgrad aufweisen.

kommt).¹⁸ Es handelt sich demnach nicht um Entscheidungen, die im Spielverlauf getroffen werden und die die weiteren Möglichkeiten beeinflussen, sondern um Entscheidungen, die direkt am oder sogar noch vor Beginn des eigentlichen Spiels getroffen werden müssen und die das gesamte Spiel von Anfang an in die eine oder andere Richtung lenken.

Allerdings findet sich diese Form von Serialität nicht (in derselben Intensität) in allen Spielen bzw. Genres. Vielfach können Spieler:innen das Spiel neu starten bzw. zum Anfang zurückkehren, um minimale Änderungen vorzunehmen, d.h. vereinzelt andere Wege zu gehen. Dennoch gibt es eine Fülle an Computerspielen, die auf diesem Moment aufbauen und in denen die Spieler:innen gleich zu Beginn bestimmte Entscheidungen treffen müssen, die das spätere Gameplay – und zuweilen sogar die Narration – beeinflussen. Dies ist etwa der Fall, wenn Spieler:innen zu Beginn aus verschiedenen Rassen oder Klassen wählen können bzw. müssen, wie es in MMORPGs wie *WORLD OF WARCRAFT* der Fall ist, wodurch das Spiel an verschiedenen Orten und demnach auch unter jeweils verschiedenen Voraussetzungen beginnt – auch wenn sich diese auf den Anstieg des Schwierigkeitsgrads nicht auswirken. Ähnlich verhält es sich in *SALT AND SANCTUARY*, wenn die Spieler:innen zu Beginn bspw. die Klasse *Chef* wählen können und dadurch unter gänzlich anderen Bedingungen das Spiel beginnen, als wenn sie bspw. einen *Mage* oder *Knight* gewählt hätten, da diese Klasse mit weitaus niedrigeren Stats und Waffen bzw. Skills ausgestattet ist und dadurch das Gameplay von Anfang an mehr spielerisches Geschick voraussetzt. Ein weiteres Beispiel ist *DARK SOULS*, in dem man zu Beginn den *Master Key* wählen kann (u.U. ohne zu wissen, welche Funktion dieses Item erfüllt), der es den Spieler:innen erlaubt, bestimmte Gebiete wie *Blight Town* viel früher im Spiel zu betreten, als dies der Fall ist, wenn der *Master Key* erst später gefunden wird. Der Unterschied zwischen diesen Beispielen besteht in den Auswirkungen, die diese anfänglich getroffenen Entscheidungen auf den Verlauf des Spiels haben. Denn

18 Ob Computerspiele nun interaktiv sind oder nicht, kann und soll hier nicht thematisiert werden. Lediglich eine Anmerkung sei erlaubt: Wie so häufig, scheint auch im Falle dieser Diskussion der Streitpunkt darin zu bestehen, wie (weit oder eng) der Begriff gefasst wird – je nachdem lassen sich Computerspiele eindeutig als (nicht) interaktiv bezeichnen. Vgl. dazu u.a. Neitzel 2012, 80–82; Mertens 2004, 272–288.

während in WOW zwar unterschiedliche Spielräume zugänglich sind, wird dies in DARK SOULS noch intensiviert, insofern die Erkundung der Spielwelt völlig andere Erfahrungen eröffnet. In SALT AND SANCTUARY bewirkt diese oben beschriebene Entscheidung sogar ein völlig anderes Spielerlebnis, insofern der Schwierigkeitsgrad stark angehoben ist, was auf die anderen beiden Beispiele nur bedingt zutrifft.

All diese Beispiele stehen für Computerspiele, in denen die Wahl zu Beginn über das Gameplay entscheidet. Es gibt jedoch auch solche Entscheidungen zu Beginn eines Spiels, die zusätzlich die Narration beeinflussen, wie es bspw. in FARCRY 4 der Fall ist. Denn hier entscheidet die zu Beginn des Spiels gewählte Verhaltensweise darüber, wie das Spiel weiterverläuft, insofern man es ohne weitere Umstände direkt zum Abschluss bringen und dadurch die gesamte Storyline überspringen kann. Besonders ausgeprägt sind diese Veränderungen in stark narrativen RPGs, die intensiv an ihren vortechnischen Ursprung der Pen & Paper anzuknüpfen versuchen. Ein in dieser (wenn auch nicht in technischer) Hinsicht besonders gelungenes Beispiel ist VAMPIRES: THE MASQUERADE – BLOODLINES.¹⁹ Hier beeinflusst die zu Beginn des Spiels gewählte Vampirklasse nicht nur die zugänglichen Räume der Spielwelt, sondern in weiterer Konsequenz auch das Gameplay und den Schwierigkeitsgrad.²⁰

In manchen Spielen ist dieses Spezifikum des Computerspiels bereits in die Storyline implementiert, wie es etwa in MAJORA'S MASK der Fall ist. Hier kehren die Spieler:innen nach dem Ablauf von drei Ingame-Spieltagen unweigerlich an den Anfang des Spiels zurück. Dass die Spieler:innen dabei bestimmte Errungenschaften beibehalten und diese Anfänge somit

19 Vgl. bspw. die Rezensionen von Spieler:innen auf Steam: https://store.steampowered.com/app/2600/Vampire_The_Masquerade__Bloodlines/#app_reviews_hash [01.05.2019].

20 Der veränderte Schwierigkeitsgrad betrifft aber nicht etwa das Kampfsystem, sondern die Zugänglichkeit und Verständlichkeit von Ereignissen. So ist es die Kommunikation mit NPCs für den Clan der Malkavians enorm erschwert. Den Nosferatu ist es andererseits zwar möglich, die gesamte Spielwelt zu betreten, doch aufgrund ihres abstoßenden und beängstigenden Äußeren ist es, um im Spiel voranzukommen, sinnvoller, sich primär in der menschenleeren Kanalisation zu bewegen. Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=wFLdh7g9dBU&app=desktop> [01.05.2019].

immer wieder anders ausfallen, auch wenn sie auf den ersten Blick identisch erscheinen, erinnert an die Funktion des *New Game Plus*, wie sie insbesondere für das Genre des RPGs besonders prägend ist.²¹ Dadurch erhalten die Spieler:innen nach Beendigung der Storyline die Möglichkeit, erneut zum Anfang zurückzukehren, allerdings unter veränderten Bedingungen und Voraussetzungen. Zumeist nehmen die Spieler:innen bestimmte Fähigkeiten mit in das ‚neue alte‘ Spiel, gleichzeitig erhöht sich zumeist aber auch der Schwierigkeitsgrad. Damit wird das Spiel von Beginn an zu einem neuen.

Der tatsächliche Spielbeginn ist in all diesen Fällen besonders entscheidend, da er die einzige Konstante darstellt, von der aus unterschiedliche Wege beschritten werden können – abhängig von der Entscheidungsfreiheit, die das jeweilige Spiel bereitstellt. Um Veränderungen vorzunehmen, müssen die Spieler:innen somit das Spiel vollkommen neu starten und von Beginn an andere Entscheidungen treffen. In dem Moment, in dem Spieler:innen gänzlich zum Anfang eines Spiels zurückkehren und das Spiel erneut spielen, kennen sie jedoch das gesamte Spiel bereits. Sie kennen die Welt, das Kampfsystem, die Figuren, die Gegner – und sie kennen die Handlung. Zumindest gilt dies für die meisten Spiele. Manche jedoch bieten die Möglichkeit, ein völlig neues Gameplay oder sogar eine völlig neue Handlung zu erleben, indem Entscheidungen verändert werden. Auch hier kommt es demnach wieder zu einer Kombination aus Bekanntem und Neuem, wodurch die Erwartungen der Spieler:innen erfüllt werden (oder eben nicht).

4 SERIALITÄT ALS WIEDERHOLUNGSSTRUKTUR IM SPIEL: SELBST GEWÄHLTE ANFÄNGE

Die dritte Form von Anfängen in Computerspielen entsteht durch Speicherfunktionen und besteht „in den Mikrostrukturen der Spielpraxis selbst“. (Harth 2017) Sie ist mithin ebenso wie die zweite Form spezifisch

21 Bei der Möglichkeit des *New Game Plus* handelt es sich um eine Funktion, die viele frühe Konsolen-Spiele bereits besaßen, um die damals noch vergleichsweise kurze Spieldauer zu verlängern.

und einzigartig für das Medium Computerspiel, insofern beide Formen direkt miteinander verbunden sind. Jonathan Harth spricht hierbei von „ludische[r] Serialität“ (Harth 2017) und meint damit Anfänge in Form von Savepoints, die im Verlauf des Spiels mehr oder weniger frei gesetzt werden können, wodurch Serialität im Sinne von wiederholten Handlungen entsteht. Harth stellt aufgrund dieser Spezifik fest, dass „die *kulturellen Praktiken des Spielens* selbst als Serialität begriffen werden können“, da „die Möglichkeit zum Reload [...] geradezu per se dazu auf[fordert], gleiche Spielsituationen auf unterschiedliche Weise zu lösen“. (Harth 2017)

Dass natürlich auch andere Medien nicht durchgängig und ohne Unterbrechung rezipiert werden, steht außer Frage. Lesebändchen und Lesezeichen sind in der Literatur Ausdruck dieses Umstands, Filme können pausiert und zu einem späteren Zeitpunkt vom gewählten Moment an fortgesetzt werden. Für die Rezeption des Computerspiels ist diese Form der unterbrochenen Rezeption jedoch anders als in anderen Medien aufgrund des Umfangs, der Zirkularität und der in vielen Spielen nicht auf ein Ende ausgelegten Form in einem weitaus höheren Maße konstitutiv.²² Zudem handelt es sich bei der fortgesetzten Rezeption von Literatur und Filmen nicht um wiederholte Neustarts, wie dies im Computerspiel der Fall ist. Relevant ist hierbei, dass mit jedem Laden eines zu einem früheren Zeitpunkt beendeten Spielstands ein neuer und (nicht so in älteren, sehr wohl aber in aktuelleren Spielen) frei gewählter Anfang entsteht, der wiederum durch die Möglichkeit des Saves und Replays bereits er- und gespielter Situationen entsteht: „Gleichsam von außen [...] wird es qua Reload möglich, die in der Praxis des Spielens aufscheinenden Serien von Aktionen und Reaktionen neu zu kombinieren.“ (Harth 2017) Es geht also weniger um die Fortsetzung des Spiels, nachdem es pausiert wurde, sondern um die Möglichkeit, durch die Speicherfunktion immer wieder zu einem frei gewählten oder vom Spiel festgelegten Anfang zurückzukehren,

22 Hinzu kommt, dass Unterbrechungen in Computerspielen über einen längeren Zeitraum weitaus problematischer sind als in anderen Medien, da fortgeschrittene Spielprozesse nicht nur Wissen über die Handlung, sondern ebenso über die Spiel- oder die Tastenfunktionen voraussetzen.

um immer wieder dieselben Handlungen auf unterschiedliche Weise auszuüben, d.h. um „das erneute Laden eines Spielstands ohne vorheriges Speichern“ (Harth 2017)

Auch hierdurch wird die Erwartungshaltung der Spieler:innen geprägt, indem dieselbe Stelle immer wieder wiederholt wird: „[D]urch die Wiederholung einzelner Spielsequenzen bilden sich Erwartungsstrukturen an eine ‚Identität‘ des Spiels aus, die in einem immer feineren Bild des darunter liegenden Mechanismus münden.“ (Harth 2017) In einfacher Form finden sich diese Anfänge, die durch die Funktion des Reload neue Möglichkeiten eröffnen, in allen Spielen. Am deutlichsten wird dies am Beispiel von Genres mit Levelstrukturen. Hier wird der Beginn des Levels (nach jedem Tod) als Point-of-Entry angesteuert. Dies ist vergleichbar mit Bosskämpfen, die in besonderer Weise zu wiederholtem Spielen auffordern, da viele Bosse nicht beim ersten Versuch besiegt werden (können). Noch bedeutsamer ist diese Möglichkeit zur Veränderung jedoch, wenn die Entscheidungen (vergleichbar mit den oben beschriebenen am Beginn eines Spiels) den weiteren Verlauf des Spiels verändern und nur rückgängig gemacht werden können, indem zu einem früheren Spielstand zurückgekehrt wird und von dort aus andere Entscheidungen getroffen werden.²³ Beispiele hierfür gibt es in jüngerer Zeit immer mehr. Dass es zu einer entsprechenden Häufung kommt, zeigen etwa die Mitglieder der PAIDIA-Redaktion, wenn sie vom sogenannten *Decision Turn* sprechen, wie er sich in Spielen wie THE WALKING DEAD, UNDERTALE oder THE STANLEY PARABLE äußert. Damit ist gemeint, dass Entscheidungen in vielen Spielen nicht nur immer zentraler werden, sondern dass sie sich darüber hinaus von ökonomischen Strategien hin zu moralischen und handlungsbestimmenden entwickeln. (Vgl. Unterhuber/Schellong 2016, 15-27) Hierbei haben Spieler:innen die Möglichkeit, bestimmte Entscheidungen auszuprobieren und rückgängig zu machen, indem sie darauf verzichten zu speichern und zu einem früher gesetzten Spielstand zurückkehren.

23 Die Diskussion darüber, ob Computerspiele einerseits absolute Freiheit generieren oder andererseits lediglich Freiheit ‚vorgaukeln‘, während sie die Spieler:innen vielmehr in ein enges und eindeutig vorgegebenes Korsett an Regeln zwängen, kann und soll an dieser Stelle nicht erörtert werden. Vgl. dazu u.a. Huberts 2014.

Einige besonders komplexe und schwierige Spiele lassen dies jedoch nicht zu, indem bspw. eine Autosave-Funktion vorhanden ist, die keine selbst gewählten Anfänge erlaubt. Um Entscheidungen rückgängig zu machen, muss in entsprechenden Spielen demnach zum tatsächlichen Spielanfang zurückgekehrt werden. Ein Beispiel hierfür ist erneut DARK SOULS, da man hier bspw. NPCs töten kann, wann immer man möchte, diese Handlung aber aufgrund der Autosave-Funktion des Spiels nicht rückgängig gemacht werden kann.²⁴

5 FAZIT

Warum sind Anfänge so entscheidend? Und warum sind Anfänge in Computerspielen sogar noch entscheidender als in den meisten anderen Medien? Wie beschrieben, treten Anfänge in Computerspielen in mehrfacher Form auf: Erstens als vorverlagerte Anfänge, insofern seriell produzierte Spiele durch ihre Vorgängerspiele geprägt sind und Spieler:innen einem Nachfolgespiel bereits mit einer gewissen Erwartungshaltung begegnen. Zweitens als tatsächliche Spielanfänge, die die einzige Konstante in jenen Spielen darstellen, die Entscheidungsmöglichkeiten bereitstellen, und die durch ihre potenzielle Wiederholungsstruktur als seriell bezeichnet werden können. Und drittens als frei gewählte Anfänge, die durch die immer komplexer werdenden Speichermöglichkeiten entstehen und es den Spieler:innen erlauben, Anfänge an jedem beliebigen Punkt des Spiels zu implementieren, wodurch ebenfalls Serialität entsteht. Insofern Anfänge demnach in derart vielfältiger Weise das Computerspiel als Medium auszeichnen, ist ihre Bedeutung nicht von der Hand zu weisen.

Zugleich sind Anfänge in Computerspielen noch weitaus entscheidender als ihr Ende. Und zwar nicht nur, weil es nicht wie in anderen Medien die Möglichkeit gibt, das Ende gleich einzusehen – etwa wie in der Literatur, in der zum Ende des Buches geblättert, oder wie im Film, in dem zum

24 Dies bringt einerseits Vorteile mit sich, da bestimmte Items nur auf diese Weise erlangt werden können, was andererseits aber zu späteren Zeitpunkten des Spiels den Nachteil hat, dass NPCs nicht mehr erscheinen, was wiederum die Handlung beeinflusst, und sie auch nicht mehr als Unterstützung bei Bosskämpfen genutzt werden können.

Ende gespult werden kann.²⁵ (Das ist im Computerspiel lediglich über Umwege möglich, indem man das Ende etwa in Online-Videos anschaut – allerdings gilt es dabei zu berücksichtigen, dass das Ende bereits von jemandem erspielt und aufgezeichnet worden sein muss, und dass es zu einer passiven Rezeption des Spielens einer anderen Person kommt.) Zudem sind Anfänge in Computerspielen noch entscheidender als Enden, da sie aufgrund der „empirisch nicht zu leugnenden Tatsache, dass Computerspiele trotz der menschlichen Bedürfnisse, Spiele zu gewinnen, sowie das Ende einer Geschichte zu kennen, gar nicht erst beendet werden“, da „die meisten Spieler das Ende eines Spiels gar nicht erst erreichen, unabhängig davon, ob es ihnen gefällt oder nicht“.²⁶ (Herte 2017) Doch nicht nur das: Computerspiele sind durch immer wieder implementierte Updates und DLCs innerhalb eines Spiels oder durch seriell produzierte Spiele, die Spiele in der ein oder anderen Form weiterführen, prinzipiell unabschließbar bzw. unendlich.

5 QUELLEN

LITERATUR

Beil, Benjamin (2013): *Game Studies – eine Einführung*. Berlin: W. Hopf.

Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt / New York: Campus Verlag.

Feige, Daniel M. (2015): *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp.

Harth, Jonathan (22.03.2017): Save, Load & Reload- Über den Umgang mit Kontingenz und Serialität in der Praxis des Computerspielens. In: Schlicker, Alexander (Hg.): *PAIDIA-Sonderausgabe Serialität oder*

25 Diese Möglichkeit ist, ähnlich wie beim Computerspiel, beim Film aber auch erst im Laufe seiner technischen Entwicklung entstanden.

26 Steam ermöglicht den Zugriff auf Spielestatistiken, die eindeutige Rückschlüsse auf diesen Umstand zulassen. Vgl. bspw. die Statistik zu DARK SOULS: <https://steamcommunity.com/stats/211420/achievements/> [24.08.2018].

- Computerspiel(e) in Serie: Medien - Theorien - Kulturen*. Online: http://www.paidia.de/?page_id=9550 [24.08.2018].
- Herte, Michelle (22.03.2017): „The end ... or is it?“ – Das Verhältnis von Endlichkeit und Endlosigkeit in Computerspielserien. In: Schlicker, Alexander (Hg.): *PAIDIA-Sonderausgabe Serialität oder Computerspiel(e) in Serie: Medien - Theorien - Kulturen*. Online: http://www.paidia.de/?page_id=9550 [24.08.2018].
- Huberts, Christian (2014): *Freiheitsillusion: Kontrolle und Überwachung in Computerspielen*. In: <https://www.spielbar.de/fachartikel/147119/freiheitsillusionen-kontrolle-und-ueberwachung-in-computerspielen> [24.08.2018].
- Mertens, Matthias (2004): *Computerspiele sind nicht interaktiv*. In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt / New York: Campus Verlag, S. 272-288.
- Neitzel, Britta (2012): *Involvierungsstrategien des Computerspiels*. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Orland, Kyle (2012): <https://arstechnica.com/gaming/2012/03/protests-over-ending-of-mass-effect-3-show-fan-investment-in-story-control/>, [24.08.2018].
- Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. Zürich: diaphanes 2010.
- Rauscher, Andreas: *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospielen*. Marburg: Schüren 2012.
- Redaktion PAIDIA (Hg.) (2016): „I'll remember this“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Schabel, Marco (2017): *Half-Life 3: Wird möglicherweise niemals veröffentlicht*. Online: <https://www.giga.de/spiele/half-life-3/news/half-life-3-wird-moeglicherweise-niemals-veroeffentlicht/> [24.08.2018].
- Schölly, Reto (22.03.2017): *Ethos, Charakter und Selbstbezüglichkeit in The Walking Dead – Eine Analyse der Persönlichkeitsentwicklung des*

Charakters Clementine und seinen Reflexivitäten mit dem Ethos der SpielerInnen. In: Schlicker, Alexander (Hg.): *PAIDIA-Sonderausgabe Serialität oder Computerspiel(e) in Serie: Medien - Theorien - Kulturen*. Online: http://www.paidia.de/?page_id=9550 [24.08.2018].

Unterhuber, Tobias/Schellong, Marcel (2016): Wovon wir sprechen, wenn wir vom *Decision Turn* sprechen. In: Redaktion PAIDIA (Hg.): „I'll remember this“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt: Werner Hülsbusch, S.15-31.

https://www.eurogamer.net/articles/r_tombraideraod_ps2
[01.05.2019].

<https://www.gamespot.com/reviews/tomb-raider-the-angel-of-darkness-review/1900-6070883/> [01.05.2019].

<https://www.gameswelt.de/tomb-raider-the-angel-of-darkness/test/seite-1,4121> [01.05.2019].

<https://www.ign.com/articles/2003/06/24/tomb-raider-the-angel-of-darkness> [01.05.2019].

<https://steamcommunity.com/stats/211420/achievements/>
[24.08.2018].

https://store.steampowered.com/app/2600/Vampire_The_Masquerade__Bloodlines/#app_reviews_hash [01.05.2019].

https://xenoblade.fandom.com/wiki/Xenoblade_Chronicles_2
[01.05.2019].

<https://www.youtube.com/watch?v=LvU8xNgiafM> [24.08.2018]

<https://www.youtube.com/watch?v=wFLdh7g9dBU&app=desktop>
[01.05.2019].

<https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/news/the-champions-ballad-new-trailer/> [01.05.2019]

SPIELE

26 Keys Productions/The Littlefield Company/FX Productions (2014):
FARGO.

Bandai Namco Games/From Software (2011-2016): DARK SOULS I-III.

Blizzard Entertainment (2004): WORLD OF WARCRAFT.

Konami (1987): METAL GEAR.

Microsoft Game Studios (2007): MASS EFFECT.

Monolith Soft/Nintendo (2017): XENOBLADE CHRONICLES 2.

Nintendo (1986): THE LEGEND OF ZELDA.

Nintendo (2000): THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA`S MASK.

Nintendo (2006): THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS.

Nintendo (2017): THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD.

Sega (1991): SONIC.

Ska Studios (2016): SALT AND SANCTUARY.

Sony/Vivendi/Sierra Entertainment (1996): CRASH BANDICOOT.

Square Enix (1987): FINAL FANTASY.

Square Enix (2009): FINAL FANTASY XIII.

Square Enix (2012): FINAL FANTASY XIII-2.

Square Enix (2013): FINAL FANTASY XIII LIGHTNING RETURNS.

Troika Games/Activision (2004): VAMPIRES: THE MASQUERADE -
BLOODLINES.

Ubisoft (2014): FAR CRY 4.

US Gold (1992; 2018): FLASHBACK.

Valve Software/Electronic Arts (2007): PORTAL.

Valve/Electronic Arts (2008): LEFT 4 DEAD.

Zeppotron/Channel 4/Gran Babiaka (2011): BLACK MIRROR.

THE EVOLUTION OF THE INTRODUCTORY SECTION

An Analysis Based on Three Long-Standing Video Game Series

Claudius Stemmler

1 INTRODUCTION

From personal communication to media reception, from love-at-first-sight to Tinder, the idea that the introduction, those first impressions, hold particular relevance appears to be a widely shared belief. In many ways, introductions are such a ubiquitous structural element that it is their absence rather than their presence which tends to cause notice. In consideration of this it is not surprising that introductions are also a common feature of video games. Many titles include sections serving such a function despite them often not being explicitly labeled as introductions. This, however, begs the question of what exactly the function of an introduction is? In some way, the answer to this question appears self-explanatory and tautological; introductions introduce something. In order to obtain a more useful description it might be necessary to look at the specific object which is supposed to be introduced.

In his monograph *Half-Real*, Jesper Juul argues that video games are both “rules *and* fiction” (2011, 12). If we accept this, it follows that both these elements, the rule-based systems and the fiction, would have to be introduced to a game’s audience. However, while this might sound like a simple task, it appears considerably more formidable when considering the complexity of the various involved elements. First, a game’s audience is a group of individuals generally unknown to its designers. While designers might be inclined to create introductions catering to their audience’s needs, they are only able to second-guess these needs. Therefore, a

game's introduction does less reflect its audience but rather its designers' assumptions about this audience. Second, rules and fiction inside a video game "interact, compete and complement each other" (Juul 2011, 163) and the nature of this relationship strongly depends on the specific game. Video games' introductions are therefore as diverse as the games themselves. Together, this makes video games' introductory sections a promising object of study for heightening our understanding of video games in general, their intrinsic relationships between rules and fiction, and their designers' assumptions about their audiences.

In this essay I will analyze a number of introductions from entries in three long-standing video game series. The analysis will be restricted to the games' progression-based single player campaigns and will focus on how they convey rule-related and narrative information to the player. Furthermore, looking at each series in chronological order, the analysis will show how each series' introductions have generally evolved. This evolution will be further contextualized by looking at the circumstances surrounding the individual title's release. The three series I will look at are the SUPER MARIO (1985-) and THE LEGEND OF ZELDA (1986-) series by Japanese company Nintendo, and the DOOM (1993-) series by US-developer id Software.

2 THE SUPER MARIO SERIES

Starting out as the unnamed protagonist of Nintendo's 1981 arcade game DONKEY KONG, Super Mario has turned into an iconic character almost synonymous with Nintendo itself. Having appeared in an enormous number of games stretching many genres, at the core of the character's popularity lies a series of jump'n'runs beginning with SUPER MARIO BROS. (Nintendo 1985). First released for Nintendo's Famicom home console and later in arcades, SUPER MARIO BROS. introduced the series' core mechanic (Salen/Zimmerman 2004, 316) in a form that is still recognizable even today. Aside from prerecorded sequences showing the core mechanic when the title screen is left idle, the game features no designated introduction.

Instead, it appears designed to facilitate players learning by trial-and-error. First, by presenting a direct and clear feedback loop between player actions and their consequences. The player never has to worry about his actions potentially having a negative effect later on. Second, because the game starts out comparably easy before its difficulty gradually increases. The lack of a designated introduction with explicit explanations of the mechanics proves advantageous in combination with the game's inability to record the player's progress. After turning off the console the game always begins anew in the first level. The game therefore appears designed in consideration of the fact that it has to be repeatedly played from its beginning. This is further supported by the complete outsourcing of a narrative introduction to its manual. In general, these design choices reflect Nintendo's then-status as a developer of popular arcade titles. However, considering many arcade games start out comparably difficult, an element like the game's gradually increasing difficulty level, already hints at a more careful consideration of the specific needs of home audiences.

As part of the starting line-up of Nintendo's next home console, the SNES, *SUPER MARIO WORLD* (Nintendo 1991) served as a showcase for the new system's capabilities. In terms of the game's structure, the perhaps most important development was the inclusion of a save feature. Removing players' need to always replay the game's initial levels went hand-in-hand with the series' first designated introduction. Starting a new game, a brief written narrative introduction appears before the player's avatar is placed on a map structure titled *Yoshi's Island*. Similar to the game's direct predecessor, *SUPER MARIO BROS. 3* (Nintendo 1988), this map allows access to different levels. However, while the previous game barred player's access to already completed elements, *SUPER MARIO WORLD* does not just allow repeating them but actively encourages this via the inclusion of secret level exits which open up new map paths. Here, the arcade-like design of pushing the player towards a designated end point as in *SUPER MARIO BROS. 3* has been replaced with a model encouraging players to explore the game's content in a more free-floating manner. Unlike later sections, *Yoshi's Island* does not feature secret exits. It does, however, already introduce another new element, boxes placed inside the levels which, when

activated by the avatar, present written explanations. On *Yoshi's Island*, these explanations generally center on the avatar's new abilities in comparison to the previous games. This juxtaposition of elements allows to identify *Yoshi's Island* as the game's designated introduction, teaching the game's rule-based mechanics while not yet revealing its full complexity. The structured introduction of SUPER MARIO WORLD, which players are free to skip when continuing an earlier session, appears as an emancipation from the earlier entries' arcade-style design where each session started from the game's beginning. In the same vein, the brief narrative introduction suggests a rising importance of narration even in genres not typically associated with it.

In 1996, the launch of the Nintendo 64, Nintendo's new console, was again accompanied by a SUPER MARIO title. SUPER MARIO 64 (Nintendo 1996) had not just to prove the series' ability to adapt to a three-dimensional presentation but also validate the design of Nintendo's new hardware. While the Nintendo 64 lacked its competitors' CD-ROM drives (Kent 2001, 510f) it was also the first console with a standard controller featuring analog input (Kent 2001, 523). Already, SUPER MARIO 64's interactive title screen introduces players to this new feature by allowing them to playfully manipulate a three-dimensional Mario head. Starting a new game, a brief written and voiced narrative introduction is followed by an in-game engine cutscene. Here, the camera's movement highlights the diegetic space's three-dimensional nature while the visual presentation and lack of loading times showcase the Nintendo 64's technological capabilities. Following written explanations of the avatar's abilities, the player first gains control of Mario. The game's starting point, the castle garden, allows engagement with the game's rule-based systems in the absence of any threats. Approaching the castle, another cutscene introduces cameraman Lakitu as an intradiegetic embodiment of the game's virtual camera. He explains how the player's viewpoint is manipulated separately from the avatar's actions, nowadays a standard, then still a novelty. Upon entering the castle, more cutscenes introduce the presence of villain Bowser and explain the game's non-linear progression structure. In comparison to its

predecessors, the introduction of *SUPER MARIO 64* is more rigidly structured and closely controls the flow of information towards the player. The intent hereby appears to ensure that audiences are able to follow the series' transition into the third dimension. This transition was not merely aesthetic but represented a major reimagining of the series' established core mechanic. Interestingly, this rigid structure makes the introduction stand in stark contrast to the game's general structure which grants players more freedom than previous titles not just in terms of movement through the diegetic space but also in its structure of progression.

The structure of *SUPER MARIO 64*'s introduction was retained for the two following three-dimensional *SUPER MARIO* titles, *SUPER MARIO SUNSHINE* (Nintendo 2002) and *SUPER MARIO GALAXY* (Nintendo 2007). However, the developers apparently assumed audiences to be familiar with *SUPER MARIO 64* and explanations concentrated on each game's new features. A change is both games' inclusion of more distinctive narrative setups presented through longer cutscenes and featuring of diegetic locations unique to their introductions. Taken together, these introductions reflect the general rising expectations of video game audiences in terms of games' presentation as well as their greater knowledge of established core mechanics. Furthermore, they also reveal a continuing development towards more sophisticated narrations. However, beginning with *NEW SUPER MARIO BROS.* (Nintendo 2006), Nintendo also began releasing new two-dimensional series' entries. These titles feature less rigidly structured introductions more closely mirroring their NES and SNES predecessors than the more recent three-dimensional games. Doing this, they appear to suggest a continuing relevance of this earlier template despite the series having partly moved away from it.

At the core of the *SUPER MARIO* series' introductions appears to be the developers' intent to supply audiences with a basic understanding of the respective titles' core mechanic. Therefore, as the games grew more complex, their introductions turned into more rigid structures steering the flow of information towards the player. Here, the series' focus on its ludic rule-based systems becomes evident. At the same time, the series also reflects a continuous trend towards a greater emphasis on narration. Despite all

the analyzed titles, without exception, sharing the diegetic situation of Princess Peach being captured by villain Bowser, its execution in *SUPER MARIO GALAXY* is a far cry from the mostly paratextual presentation in *SUPER MARIO BROS.*

3 THE LEGEND OF ZELDA SERIES

THE LEGEND OF ZELDA (Nintendo 1986) marks the beginning of another enduring Nintendo series. Already the game's title, by inclusion of the word "legend"¹ suggests a greater emphasis on narration. In a thereby fitting contrast to *SUPER MARIO BROS.*, the game's title screen, when left idle, presents a written narrative introduction rather than prerecorded gameplay. However, aside from this, the narrative introduction is outsourced to the game's manual. Starting a new game, the avatar is placed in an empty location and presented with a number of potential exits. However, only one choice allows the unarmed avatar to avoid being confronted by enemies. This set-up is not merely giving players a space to accustom themselves to the game's control scheme but also introduces them to the game's exploration and trial-and-error-based core mechanic. Despite its brief nature, this introduction effectively conveys the game's appeal of allowing the exploration of a large diegetic world.

Following an offbeat sequel on the NES, the series returned on the SNES with *THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST* (Nintendo 1991). The games' more sophisticated narration is already evident when the title screen is left idle. Here, a narrative introduction combining written text, still images and in-game engine sequences depicts the diegetic events preceding the game itself. Starting a game, the player's avatar is lying in bed while being telepathically called upon by the imprisoned Princess Zelda. The following moment, the avatar's uncle instructs him to stay in bed before he himself leaves the house. At this point, the player gains control of the avatar. In contrast to the series' first game, where the avatar's initial placement appears like that of a board game's playing piece, this

1 Respectively 'densetsu' in the original Japanese title.

beginning appears more akin to established linear narratives.² The distinctive diegetic situation also immediately grants narrative relevance to the player's actions as moving the avatar is also a diegetic act of defiance against the uncle's authority. Leaving the house, the avatar's movement is directed towards a specific path by guards blocking all other options. This route then leads him into the castle dungeon where he rescues the imprisoned princess. The princess then serves as an intradiegetic explanatory device during the introduction's second half as she and the avatar escape together. Only after she has been escorted to safety does the avatar gain access to the diegetic world in a fashion comparable to the first game's initial set-up.³ *THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST* presents a rigidly structured introduction in which ludic elements and diegetic events are carefully intertwined. Doing this, the earlier game's trial-and-error-based introduction is abolished while the narrative appears now cohesive in a manner similar to established linear narrative media.

Released two years after *SUPER MARIO 64*, *THE LEGEND OF ZELDA: OCA-RINA OF TIME* (Nintendo 1998) was less burdened with proving the Nintendo 64's capabilities but had to prove the series' adaptability to a three-dimensional presentation. This difference can already be identified on the title screen. While *SUPER MARIO 64* offered a playful way to engage with the new control device, *THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME* presents an atmospheric sequence of the avatar riding at night interspersed with game-play sequences. When starting a new game, an extensive cutscene employs cinematic storytelling techniques to set up the narration. The sequence ends with a fairy awakening the avatar and ordering him to meet the mythical Deku Tree. As the path towards the tree is blocked, the avatar first has to collect several pieces of equipment scattered throughout the village. The village, similar to the castle garden in *SUPER MARIO 64*, allows players to engage with the game's core mechanic away from imminent

2 Considering its later diegetic events, the narrative of *THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST* very much fits Joseph Campbell's hero's journey.

3 Fittingly, this moment is accompanied by the game's first use of the series' main theme.

threats. Furthermore, it establishes the diegetic world as the avatar can explore the location and engage with various characters. Having collected the equipment, the avatar can meet the Deku Tree which tells him about diegetic events and presents him another task. For this task's completion, the avatar has to defeat various enemies and solve several smaller cognitive challenges. Having done this, more narrative exposition is followed by the avatar gaining access to the game's diegetic world beyond the village. This introduction incorporates elements from both *THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST* and *SUPER MARIO 64*. Retaining the first titles' use of diegetic reasoning to steer the player it takes advantage of the three-dimensional presentation to adapt film's audiovisual language in its narration. In its spatial design it resembles *SUPER MARIO 64* but the more intertwined nature of the narrative elements highlights a key difference between both series.

The introduction of *THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME* served as the template for later three-dimensional Zelda games. This only changed with the series' latest entry *THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD* (Nintendo 2017) where the game begins with a brief cutscene in which a voice calls upon the avatar to wake up. Doing this, the player gains control of the avatar inside a small cave located on a larger plateau. Free to roam the area, the player only receives instructions from an old man⁴ who offers a way to leave the plateau in exchange for some spirit orbs. These are located in shrines of which each also presents the avatar with a new skill when accessed. Completing this objective, there is a longer narrative cutscene before the avatar is then free to roam the whole diegetic world. While this introduction still ties progress through the game to the avatar completing specific tasks, it offers vastly more freedom than its predecessors. Instead of a rigid sequence of tasks it presents a set of tasks which can be completed in any order to finish the larger segment. Here, the introduction serves as a brief encapsulation of the whole game, as it introduces the game's level of freedom on a smaller scale. At the same time, this diminishes the introduction's character as a sequence of events akin

4 This also appears as a reference to the series' first game where the player's avatar early on meets an old man who presents him a weapon to defend himself.

to linear narrative media. Instead, it is reduced to an almost archetypical state resembling the series' first game.

As a series, the introductions of the ZELDA games highlight several elements. First, how explanations of the games' core mechanics and its narration can be intertwined with another. Where the SUPER MARIO series appears to prioritize giving players space to understand the core mechanics, the ZELDA series appears designed to achieve this while creating a narrative akin to linear narrative media. Second, that the series' narration is distinctively tied to the avatar's spatial movements. Here, the series' designers present what Henry Jenkins termed *enacted narratives* (Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca 2016, 227) by arranging narrative events alongside the avatar's ability to move through the world. Finally, both the series' first and latest entry show the appeal of engaging with a game's core mechanics through trial-and-error. Taking away control from the designers, this grants players freedom to explore at the cost of a higher risk of being unprepared for specific ludic situations. In the case of THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD, this can furthermore be seen as an acknowledgment of how video games' audiences have generally evolved. Audiences appear to have become more inclined to explore the nuances of the interplay between emergent systems while many video game conventions have turned into common knowledge no longer requiring explanations.

4 DOOM

In 1993, US-developer id Software released DOOM for MS-DOS-compatible home computer. The game represented a major milestone for the first-person-shooter genre and supported the developer's reputation for being at the forefront of technological developments. Like other releases for non-standardized home computer hardware, DOOM features extensive documentation on various aspects as part of a file accessible from outside the game itself. In contrast to this, inside the game there is only an overview of the game's control scheme in the options menu and several pre-recorded gameplay sequences playing in the main menu's background. Besides the first element, which can be seen as a reflection of the large

number of potential input selections offered by a keyboard, this appears reminiscent of *SUPER MARIO BROS.* in its demonstration of the core mechanic. After a player chooses a difficulty level and one of several different episodes, the player's avatar is simply placed at the respective episode's starting point. The lack of any instructions works because *DOOM*, again similar to *SUPER MARIO BROS.*, has a direct feedback loop between player's actions and their consequences alongside a gradually rising difficulty level. Compared to other home computer releases, the introduction of *DOOM* appears to employ strategies more commonly associated with arcade and console games. Not necessarily just a personal preference of the designers⁵ this could be seen as a result of the game's wide distribution as shareware and online, without the physical paratextual material then typical for home computer releases.

The *DOOM* series returned, after a barely distinguishable sequel in 1994 and a long hiatus thereafter, with the release of *DOOM III* (id Software/Activision 2004). At that point, audiences' expectations regarding the single player modes of first-person-shooter had vastly changed. An important reason for this was the success of *HALF-LIFE* (Valve/Sierra Studios 1998) which effectively used scripted in-game engine events to present its genre film-like narrative. Doing this, the designers were able to retain the player's control of the avatar during embedded narrative events while also reducing the presence of non-diegetic elements during gameplay. *DOOM III* was id Software's first game including a single player mode released after *HALF-LIFE*. It therefore had not only to prove the capabilities of the company's new graphic engine but also its ability to remain relevant in light of the changed expectations. Starting a new game, a cinematic cutscene presents the player's avatar, a soldier, arriving at a Mars colony. Initially, the avatar, now controlled by the player, is ordered around the colony fulfilling various mundane tasks. Almost without any explanations of the game's core mechanic, this section mostly introduces various characters and the diegetic world's general atmosphere. Furthermore, it also

5 The studio's first success was the *COMMANDER KEEN* series which appears far closer to then-popular console releases than to other games for MS-DOS home computer.

serves as a technological showcase for the game's then high-end visual presentation as players could explore the diegetic world without the risk of being attacked. Throughout this initial sequence, the use of scripted events and the avoidance of intruding non-diegetic elements appear distinctively modeled after *HALF-LIFE*. The segment concludes with the appearance of demons inside the colony. In contrast to its predecessors, *DOOM III* shows how genre expectations have changed with its general progression now being tied to narrative developments instead of the earlier games' arcade-style progression. Furthermore, its lack of explanations of ludic elements shows that the first-person-shooter genre has formed an audience well versed in its conventions but also highlights the game's lack of elements moving beyond them.

In 2016, id Software released a new entry to the series simply titled *DOOM* (id Software/Bethesda Softworks 2016). Already the title constitutes a statement of intent as it directly references the series' first game. Indeed, if *DOOM III* marked the series following the expectations set by other titles, this new *DOOM* appeared intent to refurbish some of the series' roots for modern audiences. First, there is a clear deemphasization of narration compared to *DOOM III* and other contemporary first-person-shooter. As a statement of intent, this is perhaps best encapsulated in the game's beginning almost directly letting the player control the avatar and fight enemies. However, even beyond this, the introduction's scripted events and cutscenes are often brief and opaque moments. Furthermore, while *DOOM III* avoided intruding non-diegetic elements, the new title employs such elements to explain its core mechanics. These sometimes forcefully interrupt gameplay but also tend to take up less time than the explanatory elements embedded in the diegetic world in *DOOM III* and other games. Furthermore, they can be easily removed as evident in *DOOM* where they are omitted on higher difficulties. In its general tendency, the introduction of the new *DOOM*, similar to *THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD*, appears willing to break with consistent evolutionary tendencies recognizable in the series' previous entries.

5 CONCLUSION

The introductions of the analyzed games reveal distinctive similarities between them. In all analyzed titles, the introduction appears as a statement of intent regarding each game's later focus in terms of its ludic and narrative elements. While this might not be surprising from the perspective of video games as commercial products, it marks a distinctive change from, for example, film and literature, where introductions often appear to intentionally misguide recipients' expectations towards the later presentation. In regards to various properties of video games it is easy to see why developers would be reluctant to pursue such strategies. Considering arcade's pay per session-structure or the extensive length of more recent titles, willfully misguiding players could alienate audiences. Indeed, the backlash against METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY, which misled audiences regarding the game's inclusion of the series' mainstay protagonist (Holmes 2012, 144), would support developers' reluctance.

Furthermore, introductions reveal the zeitgeist of the video game industry. Many larger trends regarding video games can be identified by merely analyzing the introductions of individual titles. The important role of arcades for video game development in the 1980s, the growing importance of narration and the apprehension of film's audiovisual language are just a few trends discernible in this small-scale analysis. Intuitively, this leads to the question if the two most recent games included here, THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD and the 2016 DOOM, indicate a distinctive trend. In both cases, there is an intentional break with their series' previous developments coupled with a harking back to each series' initial entry. However, in both cases it would be hyperbolic to consider these newest entries' being closer to their series' initial entries rather than to later sequels. Instead, both games combine a reevaluation of previous developments with an assessment of what made the initial entries appealing to audiences. As a design tactic, such a pattern is only available to a select number of series sporting comparable longevity. Nonetheless, this might be read as part of a larger trend of reevaluating previous developments in game design. Perhaps slightly hyperbolic, I would argue that this trend is a

sign of video game design detaching itself from technological developments. For a long time, game design appeared driven by the need to take full advantage of new technological possibilities as they took hold of the market. Nowadays, this effect appears weakened as development costs have soared and many titles' popularity partly depends on their availability outside of high-end hardware. This trend in introductions, similar to the rise of independent game development or Nintendo's abandonment of pushing for high-end hardware, represents technological development becoming a less decisive factor for video game design.

In summary, introductions are not just a structural part of video games but also an object of analysis not merely supporting the understanding of individual games but also of larger developments in the video game industry and game design. Therefore, expanding their analysis beyond the small scope of this essay might prove a fruitful scholarly endeavor.

6 SOURCES

LITERATURE

- Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares (2016): *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. Third Edition. New York, London: Routledge.
- Holmes, Dylan (2012): *A Mind Forever Voyaging. A History of Storytelling in Video Games*. Leipzig: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Juul, Jesper (2011 [2005]): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA; London: The MIT Press.
- Kent, Steven L. (2001): *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA; London: The MIT Press

GAMES

id Software (1993): DOOM.

id Software/Activision (2004): DOOM 3.

id Software/Bethesda Softworks (2016): DOOM.

Nintendo (1981): DONKEY KONG.

Nintendo (1985): SUPER MARIO BROS.

Nintendo (1986): THE LEGEND OF ZELDA.

Nintendo (1988): SUPER MARIO BROS. 3.

Nintendo (1990): SUPER MARIO WORLD.

Nintendo (1991): THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST.

Nintendo (1996): SUPER MARIO 64.

Nintendo (1998): THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME.

Nintendo (2002): SUPER MARIO SUNSHINE.

Nintendo (2006): NEW SUPER MARIO BROS.

Nintendo (2007): SUPER MARIO GALAXY.

Nintendo (2017): THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD.

Valve/Sierra Studios (1998): HALF-LIFE.

AUSWÄHLEN, GESTALTEN, INDIVIDUALISIEREN

Avataraktualisierungen als Anfänge des Computerspiels

Peter Podrez

„What’s your name? Okay. I’ll just call you ageless, faceless, gender-neutral, culturally ambiguous adventure person. AFGNCAAP for short.“ Mit diesen Worten adressiert Dalboz, ein körperloser, in einer Laterne gefangener Zauberer die Spielenden in ZORK GRAND INQUISITOR (Activision/Activision 1997). Das Adventure lässt Spieler:innen in die Rolle eines Protagonisten (einer Protagonistin?) ohne Identität schlüpfen und reflektiert dies an der zitierten Stelle ironisch selbst. Mehr noch, ZORK GRAND INQUISITOR wirft hier, in Anlehnung an Britta Neitzel (vgl. 2005, 193), eine grundsätzliche Frage auf, mit der alle Spieler:innen in allen Games konfrontiert werden, nämlich: Als wer oder was spiele ich? Diese Frage kann auf verschiedene Weisen beantwortet werden, je nachdem ob Spieler:innen als transzendente Entitäten positioniert werden, wie etwa in BLACK & WHITE (Lionhead Studios/Electronic Arts 2001) oder anderen ‚God Games‘, ob sie ohne definierbare Rolle agieren wie in (Echtzeit-)Strategiespielen, z.B. in der AGE OF EMPIRES-Reihe (Diverse/Microsoft Studios, seit 1997), o.Ä. In der Regel aber verweist die Frage auf den Avatar, also den konkret wahrnehmbaren „grafische[n] Stellvertreter des Spielers innerhalb der Spielwelt“ (Beil/Rauscher 2018, 202).

Wenn Avatare in den Game Studies untersucht werden, liegt der Fokus in der Regel auf Aspekten der Bildlichkeit (vgl. Beil 2012), dem Status des Avatars für das Medium Computerspiel (vgl. Klevjer 2006) oder den Bindungsverhältnissen zwischen Avatar und Spieler:in (vgl. Neitzel 2005). In diesen Ansätzen wird der Avatar als statische Größe gesehen bzw. es findet eine Konzentration auf von Games vorgegebene Avatare statt; selten

berücksichtigt wird, dass viele Computerspiele es möglich oder sogar notwendig machen, Avatare auszuwählen oder selbst zu gestalten.¹ Der vorliegende Beitrag geht genau von dieser Prämisse aus und begreift Avatare als dynamische Konzepte, genauer: als von Spielenden vorgenommene Aktualisierungen aus einem virtuellen Angebot von Möglichkeiten. Diese Vorstellung wird mit dem Prinzip des Anfang(en)s zusammengedacht, denn Selektion und Kreation eigener Avatare finden üblicherweise *zu Beginn* eines Computerspiels statt – in der Regel in eigenen Schwellenräumen, deren Formen, Funktionen und ideologische Botschaften im Folgenden herausgearbeitet werden sollen.

1 AVATARE: VIRTUELL UND AKTUALISIERT

Der Begriff ‚Avatar‘ stammt ursprünglich aus dem Sanskrit und bezeichnet „eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann“ (Wesseley 1997, zit. n. Beil/Rauscher 2018, 202). In den Game Studies rückt eine Definition des Avatars in der Regel seine Stellvertreterfunktion für die Spielenden in den Mittelpunkt. Funktional betrachtet bedeutet Computerspielen, Handlungen in der Spielwelt auszuführen. Der Avatar kann in diesem Kontext als Extension oder Werkzeug der Spielenden angesehen werden (vgl. Beil 2012, 17ff.), das ihnen ermöglicht, mit der Spielwelt zu interagieren. Allerdings geht der Avatar nie in dieser Funktionalität auf. Er ist gleichzeitig auch eine narrativ überformte, in die Spielwelt integrierte Figur (vgl. ebd.); mit Rune Klevjer (2006) gesprochen besitzt er gleichzeitig *instrumental agency* und *fictional agency*. Bildwissenschaftlich betrachtet ist der Avatar außerdem ein „manipulierbares [...] Element“ (Beil/Rauscher 2018, 203) des Computerspielbildes, das – abhängig von seiner audiovisuellen Ausgestaltung – verschiedene

1 Und wenn, dann wird die Avatargestaltung vornehmlich aus Perspektiven der Medienpsychologie, der Rezeptionsforschung oder des Game Design untersucht (vgl. exemplarisch Turkey/Kinzer 2014; McArthur 2017).

Nähe- und Distanzrelationen zu den Spielenden herstellen kann.² Kurzum: Der Avatar stellt eine Schnittstelle des Computerspiels dar, an der sich Narration, Repräsentation und Interaktion treffen. Dies unterscheidet ihn zugleich von anderen Figurenformen des Computerspiels wie computergesteuerten *non player characters* (NPCs) oder Protagonisten, d.h. Visualisierungen der Avatargestalt, die nicht steuerbar sind, z.B. in nicht-interaktiven Cutscenes oder in den Paratexten von Games (vgl. ebd.).

Hinsichtlich der Ausgestaltung des Avatars existieren verschiedene Möglichkeiten:

Games können ohne Avatare auskommen. So weisen (Echtzeit-)Strategie-
spiele oder Puzzle Games den Spielenden häufig statt einem Avatar
die Position einer übergeordneten Instanz zu, die von der diegeti-
schen Welt losgelöst ist.

Games können auf einem Avatar basieren, den Spieler:innen jedoch des-
sen Repräsentation verwehren. Beispielsweise kann die First-Person-
Perspektive so gewählt werden, dass sie nur auf den Blick eines an-
sonsten gestaltlosen Avatars verweist, wie z.B. in ZORK GRAND INQUI-
SITOR. Auf diese Weise existiert zwar ein Avatar mit ludischen
Attributen, audiovisuell bleibt dieser aber eine Leerstelle.

Games können einen vorgefertigten Avatar vorgeben, mit dem Spieler:in-
nen in der diegetischen Welt handeln müssen. Dieser stellt eine sin-
guläre audiovisuelle Entität dar, die statisch sein kann wie Pac Man in
PAC-MAN (Namco/Namco, Midway 1980), in der Regel aber dyna-
misch ist, da sie Raum für Veränderungsmöglichkeiten bietet, etwa
wenn Geralt in THE WITCHER 3: WILD HUNT (CD Projekt Red/CD Pro-
jekt 2015) durch Erfahrungspunkte neue Fähigkeiten erlernt oder mit
Gegenständen ausgerüstet wird, die sowohl audiovisuelle als auch lu-
dische Konsequenzen haben.

Games können Spieler:innen einen Avatar auswählen lassen. Aus einer be-
grenzten Anzahl an Figuren wird damit eine aktualisiert, die für das

2 Wesentlich sind dabei Fragen nach der Anthropomorphisierung des Avatars (vgl. Beil 2012, 14f.) sowie nach der Perspektive, aus der er abgebildet wird (vgl. ebd., passim).

Spielgeschehen als Avatar fungiert. Dabei kann es sich um eine ludisch irrelevante Auswahl handeln, wenn sich die angebotenen Figuren einzig hinsichtlich ihrer grafischen Gestaltung oder ihrer narrativen Beschreibung unterscheiden, wie dies z.B. in LEFT 4 DEAD 2 (Valve Corporation/Valve Corporation 2009) der Fall ist. Oder aber die Spielenden können eine ludisch relevante Auswahl vornehmen, bei der die angebotenen Figuren auch hinsichtlich ihrer spielbezogenen Parameter (z.B. *skill points*) unterschiedlich sind, wie etwa in VIRTUA TENNIS 4 (Sega/Sega 2011).

Games können Spieler:innen einen Avatar um- oder neu gestalten lassen. Aus einer virtuellen Menge von Möglichkeiten wird so ein Avatar mit verschiedenen audiovisuellen und/oder ludischen Attributen sowie ggf. einem narrativen Hintergrund entworfen, der – im Rahmen des Machbaren – an die eigenen Vorstellungen angepasst werden kann. Am häufigsten findet sich diese Option in (Online-)Rollenspielen.

Die letzten beiden Möglichkeiten lassen sich nicht nur gut mit der Etymologie des Avatarbegriffs zusammendenken – aus einer transzendenten bzw. virtuellen Sphäre materialisiert sich eine endliche bzw. konkrete Gestalt auf Erden bzw. im Spiel –, sondern sie verbinden das Konzept des Avatars mit dem Prinzip des Anfang(en)s. Denn Auswahl und Gestaltung von Avataren stehen im Sinne einer Schwellensituation üblicherweise am Beginn des Computerspiels.

2 ANFÄNGE: SCHWELLENRÄUME

In Analogie zu Britta Hartmanns Beschreibung zum Anfang des Films gestaltet sich auch der Weg ins Computerspiel als „eine ganze Reihe *gestaffelter Rahmen und Schwellen* [Herv.i.O.]: extra- und paratextuelle, textuelle, narrative und diegetische“ (Hartmann 2009, 115). Zu diesen Schwellen gehören das Einschalten des Computers, das Starten des Spiels, das Einstellen von Settings, die Rezeption eines kinematographischen Vorspanns, die ersten Schritte in der Spielwelt usw. So gibt es also nicht *den* Anfang des Computerspiel(en)s, sondern eine Vielzahl von Anfängen. Einer dieser Anfänge ist auch die Aktualisierung des Avatars, die in

der Regel in einem eigenen Schwellenraum stattfindet. Was sind die Kennzeichen eines solchen Raumes?

Eine Schwelle bezeichnet den Übergang zwischen zwei Räumen und wirkt dabei gleichermaßen verbindend wie trennend (vgl. Saeverin 2002, 137). Sie beinhaltet gleichzeitig das Außen wie das Innen und erzeugt zudem einen eigenen Zwischenraum. Darin liegt, wie Walter Benjamin (1983, 618) betont, auch ihr Unterschied zur Grenze: „Die Schwelle ist eine Zone.“ Das bedeutet, in einem Schwellenraum kann jemand sich eine bestimmte Zeit lang aufhalten – jedoch nicht unendlich lang, denn der Schwelle wohnt stets eine „übergangsimmanent[e] Spannung“ (Saeverin 2002, 138) inne, die dynamisch von dem einen zu dem anderen Raum drängt. Schwellen laden also nicht nur dazu ein, im Dazwischen zu verweilen, sondern auch, überschritten zu werden. Nur die Transgression der Schwelle eröffnet Zugang zum neuen Raum; gleichzeitig findet im Akt der Überschreitung eine Verwandlung der Überschreitenden statt (vgl. ebd.).

Aktualisierungen des Avatars finden nun in der Regel in solchen Schwellenräumen statt, die noch vor Betreten der Spielwelt aufgerufen werden. Im Games-Diskurs werden dafür oft die englischen Begriffe *character selection screen* bzw. *character creation screen* verwendet. Hier treffen die Spielenden die Entscheidung, mit welchem Avatar sie die Spielwelt betreten möchten; die endgültige Bekräftigung dieser Entscheidung – mit-hin: die Überschreitung der Schwelle und ‚Verwandlung‘ – ist in der Regel irreversibel³ und hat Einfluss auf die Spielerfahrung, unterscheiden sich die aktualisierten Avatare doch häufig nicht nur in ihrer audiovisuellen Re-präsentation, sondern auch in ihren ludischen Fähigkeiten.

Ein typischer *character selection screen*, wie er sich etwa in dem Beat 'em up TEKKEN 5: DARK RESURRECTION (Namco/Namco, Namco Bandai Games 2005) findet (vgl. Abb. 1), zeigt einerseits die Auswahlmöglichkeiten der aktualisierbaren Avatare. Diese sind hier als Porträts der einzelnen Kämpfer:innen in Gestalt einer dreizeiligen Leiste am unteren Bildrand abgebildet. Andererseits rückt der *character selection screen* die

3 Falls überhaupt realisierbar, ist eine Neugestaltung zumeist mit hohem Aufwand und ludischen Kosten verbunden, etwa in Multiplayer-Spielen, oder nur nach einer bestimmten Zeit bzw. an bestimmten Punkten im Spiel möglich.

aktuell gewählte(n) Figur(en) in den Mittelpunkt, d.h. er zeigt sie bildraumfüllend. Diese Darstellung ergänzt die rein funktionale Auswahlmöglichkeit durch eine effektreiche Inszenierung, die den Spielenden die Individualität der gewählten Figur näherbringen soll. Im Kontext des Beat 'em up-Genres werden die Kontrahent:innen so im Bildraum positioniert, dass die Duellsituation betont wird. Ergänzt wird der *character selection screen* durch zusätzliche ludische Parameter (die Einstellungsmöglichkeit des Schwierigkeitsgrades) und statistische Angaben (Sieg-/Niederlagen-Bilanzen).



Abbildung 1: Avatare Auswahl in TEKKEN 5: DARK RESURRECTION.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=pl8YkXY4sv8> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Ein typischer *character creation screen* wie aus dem Rollenspiel DRAGON AGE: ORIGINS (Bioware/Electronic Arts 2009) dagegen ist komplexer und konzentriert sich darauf, die Gestaltungsmöglichkeiten des Avatars übersichtlich darzustellen sowie deren Auswirkungen direkt am Beispiel eines dreidimensionalen, oft skalierbaren und rotierbaren Modells zu visualisieren. Rollenspieltypisch erfolgt der Entwurf eines neuen Avatars in DRAGON AGE: ORIGINS mehrstufig: Zuerst werden aus vorgegebenen Optionen Geschlecht, Rasse, Klasse und narrativer Hintergrund gewählt, wobei die Auswahl einerseits ludische Parameter betrifft und sich andererseits

bildraumfüllend in Form eines veränderten Avatarmodells ausdrückt (vgl. Abb. 2). Im zweiten Schritt kann das Aussehen detailliert bearbeitet werden. Dazu stehen etwa für verschiedene Teile des Gesichts (Augen, Nase usw.) eine Fülle von Parametern zur Verfügung (Form, Größe u.Ä.), die mittels Schiebereglern justiert werden können, so dass insgesamt Millionen verschiedener Kombinationen denkbar sind (vgl. Abb. 3). Abschließend können durch die Verteilung von Punkten die spielerisch relevanten Fähigkeiten des Avatars bearbeitet werden; dies hat indes keine Auswirkung mehr auf dessen Aussehen (vgl. Abb. 4).





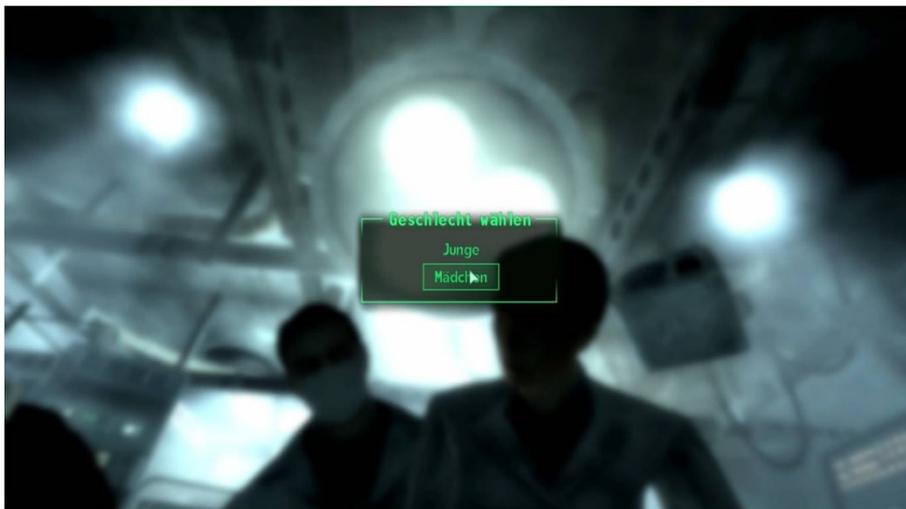
Abbildung 2-4: Avatarerstellung in DRAGON AGE: ORIGINS.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=7vhPq7UqKmk> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Sowohl *character selection* als auch *character creation screens* – die sich in Games auch vermischen können – bilden Schwellen zwischen extradiegetischem Menü und diegetischer Welt. Jene sind einerseits (bild-)räumlich voneinander getrennt, andererseits miteinander verbunden. Denn die Avataraktualisierung besteht zwar aus *nondiegetic operator acts* (vgl. Gallo way 2006, 12ff.), d.h. die Spielenden vollführen Konfigurationshandlungen, die nicht in der Diegese lokalisiert sind, aber dennoch finden permanent (Vor-)Verweise auf die diegetische Welt statt. Die augenscheinlich größte Kontinuität stiftet dabei der zu aktualisierende Avatar, daneben werden Hintergrundinformationen zu einzelnen Figuren in der Spielwelt gegeben, konkrete Topographien erläutert usw.

Manche Computerspiele verlagern die Avataraktualisierung sogar in die diegetische Welt hinein. Damit wird der Spielanfang neu justiert: Die Schwellensituation findet nicht mehr vor dem Betreten der Spielwelt statt, sondern geht mit den ersten Schritten darin einher. In FALLOUT 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks 2008) ist dies wörtlich zu nehmen: Das Spiel narrativiert den Prozess der Avatarerstellung in Form der Geburt und Kindheit der Hauptfigur. Die erste Einstellung zeigt aus deren Subjektive das Bild der eigenen Eltern in einem krankenhausähnlichen Raum. Der Vater fragt: „Mal sehen, bist Du ein Junge oder ein Mädchen?“.

Daraufhin können die Spielenden das Geschlecht auswählen (vgl. Abb. 5). Nach diesem Prinzip geht es weiter: „Du brauchst noch einen Namen, nicht wahr? Deine Mutter und ich haben uns unterhalten. Was hältst du davon?“ Hier werden die Spieler:innen aufgefordert, einen Namen einzugeben. Für die Erstellung des Aussehens wird eine Zukunftstechnologie herbeizitiert: „Anscheinend ist die Genprojektion abgeschlossen. Mal sehen, wie du aussiehst, wenn du erwachsen bist.“ Im nächsten Abschnitt des Spiels, der ein Jahr später stattfindet, wird nicht nur das (kindliche) Bewegungsrepertoire eingeübt, sondern auch das „Du bist S.P.E.C.I.A.L.“-Buch gefunden. Das Akronym steht für *strength*, *perception*, *endurance*, *charisma*, *intelligence*, *agility* und *luck*, bezeichnet also die Fähigkeiten des Avatars, denen Spieler:innen im Akt des Buchdurchblätterns rollenspieltypisch Punkte zuweisen müssen, um die Avataraktualisierung abzuschließen (vgl. Abb. 6).



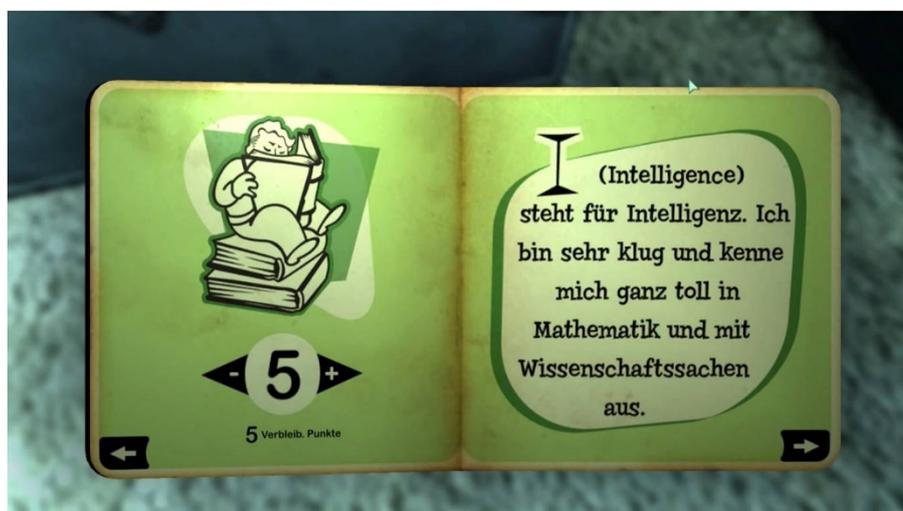


Abbildung 5 & 6: Narrativierung des Avatarentwurfs in FALLOUT 3.
Quelle: Eigener Screenshot.

3 ENTWICKLUNGEN: HISTORISCH UND GENERISCH

Die diskutierten Beispiele lassen sich auch aus einer historiographischen Perspektive in den Blick nehmen und in übergreifenden Entwicklungstendenzen einer Avatargeschichte verorten. Diese können mit den Begriffen *Ausdifferenzierung*, *genreübergreifende Pluralisierung*, *Komplexitätssteigerung* und *Individualisierung* beschrieben werden.

In ihren Anfangsdekaden sind Computerspiele entweder nicht avatarbasiert, wie etwa TENNIS FOR TWO (William Higinbotham 1958) oder BREAK-OUT (Atari, Inc./Atari Inc., Namco 1976), oder sie geben Spieler:innen Avatare vor, z.B. Cowboys in BOOT HILL (Midway/Midway Games 1977). Selektions- und Gestaltungsmöglichkeiten von Avataren differenzieren sich, basierend auf der Weiterentwicklung medialer Technologien des Computerspiels, erst im Lauf der 1980er Jahre heraus. Eine Vorreiterrolle nehmen hier Rollenspiele ein. 1981 bietet ULTIMA I (Origin Systems/Diverse) einen textbasierten *character creation screen* an, in dem mit Rasse, Geschlecht, Klasse, Name und Fertigungspunkten die bis heute genretypischen Attribute des Avatars bearbeitet werden können. Eine noch nicht editierbare, aber klassenabhängige Visualisierung des Avatars fügt 1985 THE BARD'S TALE (Interplay Productions/Electronic Arts, Ariolasoft) hinzu (vgl. Abb. 7).

Ab Ende der 1980er/Anfang der 1990er Jahre verbreiten sich Avataraktualisierungen immer mehr und über nahezu alle Genres hinweg: Im Jump'n'Run SUPER MARIO BROS. 2 (Nintendo R&D4/Nintendo 1988) können Spieler:innen sich entscheiden, ob sie die Levels mit Mario, Luigi, Toad oder Princess Peach absolvieren wollen (vgl. Abb. 8), im Rennspiel POWER DRIFT (Diverse/Diverse 1988) lassen sich die Rennautos mit verschiedenen Fahrer:innen bestücken,⁴ im Beat 'em up offeriert STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR (Capcom/Capcom 1991) die Möglichkeit, mit unterschiedlichen Kämpfer:innen zum Duell antreten zu können, usw. Heute sind Avataraktualisierungen nicht nur in den erwähnten, sondern auch in vielen weiteren Genres gang und gäbe, etwa im Sportspiel (FIFA 18, EA Vancouver, EA Romania/EA Sports 2017), im (Multiplayer-)Shooter (OVERWATCH, Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment 2016), in der Lebenssimulation (THE SIMS 4, Maxis, The Sims Studio/Electronic Arts 2014), in der Tiersimulation (WOLFQUEST, Minnesota Zoo, Eduweb/Eduweb 2015) sowie vor allem im MMORPG (THE ELDER SCROLLS ONLINE, ZeniMax Online Studios/Bethesda Softworks 2014).

Allgemein kann konstatiert werden, dass in den letzten drei Jahrzehnten parallel zum technologischen Fortschritt des Computerspiels eine enorme Komplexitätssteigerung der Avataraktualisierungsmöglichkeiten stattgefunden hat und weiter stattfindet: In immer mehr Games sind immer mehr Details des Avatars gestaltbar. Dabei spannt sich alleine hinsichtlich rein audiovisueller Bearbeitungsoptionen ein breites Spektrum auf, das von der Auswahl verschiedener Kostüme über die Anpassung von Stimmen bis zur Regulierung von Körperformen reicht. Gerade letztere befeuert nicht selten Diskurse um Norm(ierung)en und Sexismus in Computerspielen, etwa als Reaktion darauf, dass in Titeln wie dem MMORPG VINDICTUS (devCAT/Diverse 2010) über einen umgangssprachlich *breast slider* genannten Schieberegler die Größe von weiblichen Brüsten justiert werden kann. Als Replik auf dieses Phänomen wurde das Survival-Game

4 Zum nicht unproblematischen Verhältnis von Avataren und Rennspielen, etwa der Frage, inwiefern das Vehikel selbst oder doch der Fahrer/die Fahrerin als Avatar gelten kann, vgl. Beil/Rauscher 2018, 204f.

CONAN EXILES (Funcom/Funcom 2018) mit einem äquivalent funktionierenden *penis slider* veröffentlicht, der dem Spiel mehr Aufmerksamkeit zuteilwerden ließ als seine eigentliche ludische Qualität. Neben rein audiovisuellen Repräsentationsformen, die keine Auswirkung auf den Spielprozess haben, lassen sich aber zunehmend auch ludische Avatarattribute bearbeiten. Beispielsweise ermöglicht das Beat 'em up SOULCALIBUR V (Project Soul/Namco Bandai Games 2012) den Spieler:innen nicht nur, das Aussehen des Avatars zu verändern, sondern auch einen persönlichen Kampfstil mit verschiedenen Aktionsmöglichkeiten zu generieren; in ähnlicher Manier lässt sich in dem Wrestling Game WWE 2K18 (Yuke's/2K Sports 2017) ein Set an Moves kreieren, mit dem die Schaukämpfe bestritten werden können. All dies führt dazu, dass Avatare immer individualisierter werden, mithin: dass die Vorstellung, als wer oder was Spieler:innen in einem Game agieren möchten, immer mehr an das eigene Wunschbild angepasst werden kann. Dies ist eine Tendenz, die die Involvierung der Spieler:innen in die jeweiligen Games intensivieren soll (vgl. auch Turkey/Kinzer 2014).



Abbildung 7: Frühe Form der Avataraktualisierung in THE BARD'S TALE
Quelle Abbildung 7: <https://www.youtube.com/watch?v=RMUuwGhgcnE>
[10.09.2018] [bearbeitet].



Abbildung 8: Frühe Form der Avataraktualisierung in SUPER MARIO BROS. 2.
Quelle Abbildung 8: Eigener Screenshot.

4 FUNKTIONEN: KONFIGURATIVE INVOLVIERUNG

Während die Auswahl eines Avatars in einem *character selection screen* – trotz gelegentlicher ‚Lektüreangebote‘ in Form von Hintergrundtexten – in der Regel zügig vonstattengeht, laden *character creation screens* die Spielenden zum Verweilen auf der von ihnen erzeugten Schwelle ein. Vor dem Hintergrund der angesprochenen historischen Entwicklung werden durch die zunehmende Anzahl von Einstellungsmöglichkeiten die Schwellenräume der Avataraktualisierung in zeitgenössischen Spielen sogar immer extensiver. Parallel dazu etablieren sich für diejenigen, die schnell in die Spielwelt einsteigen wollen, die Optionen *preset* oder *random*, bei denen auf einen vorgefertigten bzw. nach dem Zufallsprinzip generierten Avatar zurückgegriffen werden kann. Wenn sie dies nicht in Anspruch nehmen, können die Spielenden aber auch Stunden bei der Avataraktualisierung verbringen und so diese Praxis des Spielanfangens ausdehnen.

Die vielfältige Offerte an Möglichkeiten, den eigenen Avatar zu entwerfen, lässt sich mit Neitzel als gleich zu Spielbeginn einsetzende Involvierungsstrategie, also eines der „Angebote und Einladungen [...], ein Spiel zu spielen, es weiterzuspielen oder immer wieder zu spielen“ (Neitzel 2012, 75), bezeichnen. Neitzel (2012) unterscheidet im Computerspiel zwischen aktionaler Involvierung (auf Grundlage von Handlungsaufforderungen), ökonomischer Involvierung (auf Grundlage von Belohnungssystemen), temporaler Involvierung (auf Grundlage von zeitlichen Zyklen), sensomotorischer Involvierung (auf Grundlage der Steuerung), visueller Involvierung (auf Grundlage der grafischen Repräsentation), räumlicher Involvierung (auf Grundlage kartographischer Elemente), emotionaler Involvierung (auf Grundlage von Identifikationsprozessen), sozialer Involvierung (auf Grundlage von Interaktionen mit menschlichen Mitspieler:innen) und narrativer Involvierung (auf Grundlage von Diegetisierungsprozessen). Die Avataraktualisierung lässt sich, um dieser Liste noch eine Kategorie hinzuzufügen, als *konfigurative Involvierung* bezeichnen. Nach Alexander Galloway (2006, 2) besteht das Computerspielen aus einer Abfolge von Handlungen seitens der Spieler:innen, den *gamic actions*. Diese können sich auf Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der diegetischen Welt beziehen, es existiert aber auch eine Art von Spielhandlungen, die sich vor allem mit Zahlen und Einstellungsmöglichkeiten beschäftigt: „These are gamic actions in which the act of configuration itself is the very site of gameplay.“ (ebd., 13) Die konfigurative Erzeugung des Avatars wird so gleich zu Anfang eines Games zu einem Spiel eigenen Rechts, das in verschiedenen Modi ablaufen kann: entweder zielgerichtet oder, in Anlehnung an Roger Caillois' Konzept der *paidia* (vgl. 1965, 36ff.), frei und experimentell.

Eine gezielte Ausrichtung der Avatargestaltung kann sich darauf konzentrieren, einen für das jeweilige Spiel möglichst effektiven Avatar zu kreieren. Vor dem Hintergrund der Tatsache, dass – beispielsweise in Rollenspielen – zig oder hunderte von Stunden in der Spielwelt verbracht werden, steht in diesem Modus vor allem die bewusste Konfiguration der ludischen Attribute des Avatars im Mittelpunkt.

Ebenso können Avatare zielgerichtet im Hinblick auf ein bestimmtes Idealbild entworfen werden. Eine solche Avataraktualisierung kann im Sinne von Caillois gleichzeitig als Voraussetzung und als Teilprozess einer *mimicry* gesehen werden, bei der das Vergnügen darin besteht, „selber zu einer illusionären Figur zu werden“ (Caillois 1965, 28) – als Voraussetzung, da hier die Grundlagen für die folgenden Spielerfahrungen geschaffen werden, und als Teilprozess, da Spieler:innen bereits im Entwurfsprozess in die gewünschte Rolle schlüpfen. Bei diesem Modus der Avataraktualisierung sind vor allem die audiovisuellen Parameter entscheidend. Als Zielvorgabe können fiktive wie auch an die Realität der Spieler:innen angelehnte Vorbilder fungieren, beispielsweise Personen aus dem alltäglichen Umfeld oder aus der (massen-)medialen Sphäre. Inzwischen existieren zahlreiche Tutorials, die zeigen, wie sich anhand von Fotografien Schauspieler:innen, Politiker:innen oder Musiker:innen als Avatare ‚nachbauen‘ lassen, so dass Angelina Jolie, Michael Jackson oder Lady Gaga ihr Leben in der Miniaturwelt von THE SIMS 4 führen können (vgl. Abb. 9).



Abbildung 9: Lady Gaga als Avatar für THE SIMS 4.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=YXDQkEhIAHM> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Das Vorbild der Avataraktualisierung kann schließlich auch das eigene Ich sein.⁵ Die Kreation eines solchen Alter Ego kann manuell, aber auch mittels Tools automatisiert erfolgen. EA Sports etwa bietet für die neuesten Teile seiner FIFA-Reihe (Diverse/EA Sports, seit 1993) sowie seine UFC-Reihe (EA Canada, SkyBox Labs/EA Sports, seit 2014) mit dem *Game Face Generator* eine Online-Plattform an, die es ermöglicht, eigene Porträtfotografien hochzuladen, welche dann digitalisiert werden und anschließend in spielinternen *character creation screens* als Auswahlmöglichkeiten für die Gestaltung von Sportler:innen zur Verfügung stehen.

Alternativ zu diesen zielgerichteten Entwurfsprozessen kann die Kreation eines Avatars spielerisch-experimentell ablaufen. In diesem Fall dient der Editor als *sandbox*, in der Spieler:innen nach Belieben ausprobieren können, welche Einstellungsmöglichkeiten möglich sind. Dies kann zu einem Experimentieren mit Extremen führen, um herauszufinden, welche Formen der Fremdartigkeit Avatare annehmen können und welche als unmöglich ausgeschlossen werden. Denn wie alle Phänomene im Medium Computerspiel sind auch die in manchen Fällen scheinbar grenzenlosen Möglichkeiten der Avatargestaltung niemals wirklich frei, sondern durch die Rahmenbedingungen determiniert, die der Code des jeweiligen Spiels vorgibt. Spielende können nur in diesem Rahmen Veränderungen vornehmen. Der Rahmen ist indes niemals neutral, sondern stets ideologisch aufgeladen.

5 IDEOLOGIEN: NORMEN UND SUBVERSION

Wenn er nicht vorgegeben wird, ist der Avatar das Resultat performativer (Konfigurations-)Tätigkeiten seitens der Spielenden, bei denen viele identitätsstiftende Kategorien und deren Intersektionen bearbeitet werden. In Rekurs auf Judith Butler (vgl. 1991) erweist sich die Erzeugung des Avatars als Prozess von *doing gender, race, class, species, age* uvm. Games geben

5 Dabei scheint diese Entscheidung – den Avatar an das eigene Ich anzulehnen – im Falle von Exergames deren ‚Wirkung‘ zu erhöhen, etwa im Falle von Fitnessspielen oder Health Games; vgl. Seung-a 2012.

dabei mit ihren Standardeinstellungen vor, was als ‚normal‘ gilt, und determinieren durch die Einstellungsmöglichkeiten, inwiefern von dieser Norm abgewichen werden kann. Entscheidend ist dabei erstens, dass die Grenzen des Machbaren klar – und oft recht eng – abgesteckt sind und zweitens, dass diesen Grenzen sowie den Vorstellungen von Norm und Abweichung kulturelle Hierarchien und Stereotype zugrunde liegen. Eine ideologiekritische Analyse der Avatarkonfigurationsmöglichkeiten sucht nach solchen Reproduktionen kulturell hegemonialer Muster, aber auch nach Möglichkeiten zu ihrer Subversion. Dies soll an den Beispielen *gender* und *race* verdeutlicht werden.

Der erste einzustellende Parameter ist in vielen Computerspielen das Geschlecht des Avatars. Diesbezüglich bewegen sich die meisten Games innerhalb der patriarchal geprägten, heteronormativen Matrix: Avatare werden klar in der binären Geschlechteropposition ‚männlich‘/‚weiblich‘ verortet, andere Geschlechterformen sind nicht wählbar. Männlichkeit ist in der Regel die Standardeinstellung (vgl. Abb. 2) und fungiert damit als Norm. Auch weitere patriarchale und konservativ-stereotype Muster, etwa die Konnotation von Männlichkeit mit Kraft und Mut oder die Zurschaustellung von weiblicher Sexualität, sind tief in die Avatarkonfigurationsmöglichkeiten vieler Games eingeschrieben. In dem MMORPG *AION: THE TOWER OF ETERNITY* (NCSoft/Diverse, 2008) erscheinen bei der Auswahl der Spielklasse die männliche und die weibliche Variation des Avatars nebeneinander. Dabei sind nahezu alle männlichen Krieger, Späher, Magier, Priester, Ingenieure oder Künstler in schwere Rüstungen oder hochgeschlossene Roben gekleidet, während bei den weiblichen Pendanten durch kurze Kleider oder tief ausgeschnittene Dekolletés ihre Sexualität betont wird, wodurch der weibliche Avatar als Blickfang für den *male gaze* (vgl. Mulvey 2016) fungiert (vgl. Abb. 10). In den folgenden Detailinstellungen für den Körperbau werden bei den weiblichen Avataren unter anderem die *presets* ‚sexy‘ und ‚unschuldig‘ angeboten, während bei den männlichen Avataren ‚robust‘ und ‚flink‘ zur Auswahl stehen. Und auch bei der Stimme sowie beim Gesichtsausdruck kann der weibliche Avatar ‚verführerisch‘, der männliche dagegen ‚kaltschnäuzig‘ sein.



Abbildung 10: Geschlechterinszenierung in AION: THE TOWER OF ETERNITY.
 Quelle: Eigener Screenshot.

Ähnliche Muster finden sich auch, wenn Avatare nicht entworfen, sondern nur in *character selection screens* ausgewählt werden können. Hier spiegelt sich die Dominanz des Männlichen oft schon auf quantitativer Ebene: In *TEKKEN 5: DARK RESURRECTION* etwa stehen 25 männlichen 7 weibliche Avatare gegenüber. Bei beiden Geschlechtern wird – den Konventionen des Beat 'em up-Genres folgend – ihre Körperlichkeit unterstrichen, allerdings auch in diesem Fall nach den beschriebenen Mustern: Männliche Körper sind muskulös und stehen für Stärke und Aggressivität, bei weiblichen Körpern wird ihre Sexualität betont, etwa durch die Hervorhebung der sekundären Geschlechtsmerkmale (vgl. Abb. 1). Allerdings existieren in *TEKKEN 5: DARK RESURRECTION* auch einige Avatare, die keine eindeutige Geschlechtszuschreibung aufweisen, etwa die Holzpuppe Mokujin. Dies ist zugleich eine Ausnahme bezüglich des Aspektes *race*.

Während in den Cultural Studies unter *race* gängigerweise menschliche Ethnien verstanden werden, erstreckt sich die Kategorie bei der Avataraktualisierung weiter, denn darunter fällt auch die Zugehörigkeit zu einer Spezies bzw. einer biologischen Rasse. In diesem Zusammenhang ist der Anthropozentrismus des Computerspiels auffällig, denn bei den meisten Games dominieren trotz der Existenz von Tieren, Robotern, Cyborgs, Elfen oder Zwergen menschliche Avatare: Bei *character selection screens*

können vor allem diese ausgewählt werden, bei *character creation screens* erweist sich die Rasse Mensch als gängige Standardeinstellung (vgl. Abb. 2) bzw. basieren Bearbeitungsmöglichkeiten wie diejenigen zur Statur auf menschlichen Maßen (vgl. Abb. 3). Nichtmenschliche Avatare werden demgegenüber oft anthropomorphisiert, um ihnen ihre Fremdartigkeit zu nehmen; dies ist etwa der Fall bei Wrecking Ball, dem Hamster aus dem Multiplayer-Shooter OVERWATCH. Oder sie werden als monströse oder böartige Kreaturen in Szene gesetzt, wie z.B. das Alien Sorlag in QUAKE III ARENA (id Software/Activision 1999). Durch diese Zuschreibungen lässt sich in vielen Computerspielen nicht nur eine anthropozentristische, sondern auch eine spezieistische Sichtweise, also die Diskriminierung fremder bzw. nichtmenschlicher Lebensformen (vgl. Caffo/Horta/Rude 2015), beobachten.

Der ‚normale‘ zu wählende oder entwerfende Avatar im Computerspiel ist außerdem nicht nur menschlich und männlich, sondern auch weiß. In einer Untersuchung zur Ethnizität von Avataren in MMORPGS kommt David Dietrich (2012) zu dem Schluss, dass viele Online-Games nahezu ausschließlich von weißen Avataren bevölkert sind. In anderen Genres gilt Ähnliches: Weiße Avatare sind bei der Avatarauswahl in der Überzahl; weiße Hautfarbe gilt in den meisten Computerspielen als ‚normale‘ Standardeinstellung im Entwurfsprozess des Avatars (vgl. Abb. 2-4). Doch Games bieten durchaus auch die Möglichkeit an, Avatare aus anderen Ethnien zu generieren – entweder durch *preset*-Konfigurationen wie in FALLOUT 3, in dem aus den Varianten „Afroamerikanisch“, „Asiatisch“ oder „Latino“ gewählt werden kann, oder durch Gesichtskonturenregler, Hautfarbenpaletten u.Ä. wie in AION: THE TOWER OF ETERNITY. Dennoch gilt: Differenz zur dominanten Kategorie der *whiteness* (vgl. Dietrich 2012) muss meistens erst erarbeitet werden.



Abbildung 11: Drag-Avatar in SAINTS ROW IV.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=vnv3kuvldcU> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Dies führt schließlich zu der Frage, inwiefern Spielende subversiv gegen die Ideologien der Avataraktualisierung agieren können. Eine Möglichkeit bei der Avatarerstellung ist, nicht auf *preset*-Einstellungen zurückzugreifen, sondern die Grenzen des Machbaren auszuloten und die gesetzten Normen gezielt zu dekonstruieren. Ein Beispiel dafür bietet die Kategorie Geschlecht. So ist es in SAINTS ROW IV (Volition/Deep Silver 2013) möglich, dem Avatar in einem ersten Schritt das (biologische) Geschlecht ‚männlich‘ zuzuweisen und ihn dann nachfolgend mit einem Kleid, High Heels und Make-Up auszustatten, ihm also ein soziales weibliches Geschlecht zu verleihen. Als Resultat entsteht ein Drag-Avatar, der auf den Bruch zwischen *sex* und *gender* und damit auch auf die Möglichkeitsräume von *queerness* (vgl. Jagose 2001) in der Avataraktualisierung verweist (vgl. Abb. 11).

Bei dieser Strategie sind Spieler:innen natürlich an die vorgegebenen Möglichkeiten gebunden. Die radikalere Form der Subversion, die den Code des Computerspiels in Angriff nimmt und so die Grenzen des Machbaren verschiebt, besteht im Einsatz von Mods. Mit Hilfe dieser programmierten Erweiterungen bzw. Veränderungen können neue Avatare oder Einstellungsmöglichkeiten in die ursprünglichen Spiele eingefügt werden. So stehen auf einzelspielbezogenen Websites wie *Minecraft Mods* oder

übergreifenden Distributionsplattformen wie *Mod Database* etliche Figurenmodelle oder komplette *character editors* zum Download zur Verfügung. Bemerkenswerterweise konzentriert sich ein Großteil der avatarbezogenen Mods darauf, a) den Spielfortschritt zu erleichtern, wie etwa im Fall des *Hero Editor*, mit dem im Hack & Slay-Rollenspiel DIABLO II (Blizzard North/Blizzard Entertainment 2000) die Statuswerte und Skills des Avatars verändert werden können; b) grafische Verbesserungen für Avatarmodelle zu liefern, etwa durch höher auflösende Texturen; sowie c) auf kreative, oft kontrastierende Weise populärkulturelle Formen und Figuren in Games einzubauen, etwa den Igel Sonic als Avatar in das Open World Game GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (Rockstar North/Rockstar Games 2004) zu implementieren. Ein Aufbrechen stereotyper Muster hinsichtlich *race*, *class*, *gender* usw. hingegen ist eher vereinzelt zu beobachten – als Beispiel sei hier die *Gender Mod* für MINECRAFT (Mojang/Diverse 2011) erwähnt, die die Avatare des Sandbox-Spiels um männliche, weibliche und kindliche Modelle erweitert. Obwohl also Mods aus ideologiekritischer Perspektive theoretisch ein hohes Subversionspotential für die Avataraktualisierung besitzen, schöpfen sie dieses in der Praxis nur selten aus.

6 FAZIT: PERSPEKTIVEN

Der vorliegende Beitrag stellt einen ersten Anlauf dar, Avatare und ihre Entwurfsprozesse als dynamische Phänomene zu begreifen, die einen prominenten Platz am Beginn von Games haben und somit als einer von vielen Computerspielanfängen gelten können. Die Schwellenräume der *character selection* und vor allem der *character creation screens* involvieren Spieler:innen, indem sie diese dazu auffordern, aus einem Angebot von Möglichkeiten ihren Avatar zu aktualisieren. Der Prozess dieser Aktualisierung wird in zeitgenössischen Games durch die Zunahme der Bearbeitungsoptionen immer extensiver und bedeutsamer. Wenn in Open World Games viele Stunden mit dem Avatar verbracht werden, will dieser besonders sorgfältig gestaltet werden. Und wenn in MMORPGs Begegnungen mit menschlichen Mitspieler:innen an der Tagesordnung sind, gilt es, den

eigenen Avatar von den anderen abzuheben. Die Avataraktualisierung wird zu einem Teil der Selbstinszenierung von Spielenden. Die vielen Gestaltungsoptionen von der Frisur über Tätowierungen bis hin zur Art der Schuhe, die der Avatar trägt, fungieren als Individualisierungsversprechen. Befeuert wird dieses Versprechen gerade in jüngster Zeit durch den Trend der Computerspielindustrie, immer mehr Mikrotransaktionen für ‚kosmetische‘ Items in Games einzubauen, d.h. Spieler:innen erwerben gegen Bezahlung Objekte, die keinen spielerischen Mehrwert haben, sondern rein audiovisueller Natur sind. Besonders oft fallen darunter zusätzliche Kostüme und Accessoires für den Avatar, mit denen er sich noch individueller gestalten lässt. Als wer oder was gespielt wird, wird also zunehmend auch zu einem ökonomischen Feld; unter dem Deckmantel einer suggerierten Einzigartigkeit arbeiten neoliberale, kapitalistische Mechanismen, die oft genug kulturelle Stereotype reproduzieren.

Dieses Phänomen zu untersuchen, ist nur eine von vielen weiteren Perspektiven; andere konnten in dem vorliegenden Beitrag nur angerissen werden. So wäre etwa die Weiterführung des historiographischen Zugangs, also eine Archäologie des Avatars und seiner Aktualisierungsmöglichkeiten, erkenntnisbringend – nicht zuletzt im Hinblick auf die Entwicklung ideologischer Tendenzen. Hierbei wäre zu untersuchen, inwiefern die erwähnten, zaghaften Erscheinungsformen von Diversität bezüglich Kategorien wie *gender* oder *race* Resultate einer Entwicklung der letzten Jahre sind und stereotype Muster zuvor noch stärker etabliert waren. Ideologiekritische Analysen könnten zudem andere Aspekte wie Einstellungsmöglichkeiten zu Körperlichkeit oder Alter von Avataren unter die Lupe nehmen, scheinen doch Schlankheit und Jugend weitere Normen zu sein, die sich in die Entwurfsprozesse von Avataren eingeschrieben haben. Und auch der Gegenstand selbst wird weitere Perspektiven liefern, denn die Möglichkeiten der Avataraktualisierung nehmen augenscheinlich an Vielfalt und Komplexität zu. Kurzum, und mit dem Motto der Ausgabe dieses Journals gesprochen: Die Game Studies-Forschung zum Avatar steht erst an ihrem Anfang.

7 QUELLEN

LITERATUR

- Beil, Benjamin (2012): *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld: transcript.
- Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (2018): Avatar. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, S. 201-218.
- Benjamin, Walter (1983): *Das Passagen-Werk*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Butler, Judith (1991): *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Caffo, Leonardo/Horta, Oscar/Rude, Matthias (2015): Speziesismus. In: Arianna Ferrari/Klaus Petrus (Hg.): *Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen*. Bielefeld: transcript, S. 318-323.
- Caillois, Roger (1965): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. München/Wien: Langen & Müller.
- Dietrich, David (2012): Worlds of Whiteness: Race and Character Creation in Online Games. In: David G. Embrick/J. Talmadge Wright/Andras Lukacs (Hg.): *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth: Lexington, S. 99-114.
- N.N.: *EA Sports Game Face Generator*. <https://www.easports.com/de/gamefaceweb/> [10.09.2018].
- Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hartmann, Britta (2009): *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren.
- Jagose, Annamarie (2001): *Queer Theory. Eine Einführung*. Berlin: Querverlag.
- Klevjer, Rune (2006): *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Online:

- https://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf [10.09.2018].
- McArthur, Victoria (2017): The UX of Avatar Customization. In: CHI '17 (Hg.): *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, S. 5029-5033. Online: <http://chi2017.acm.org/proceedings.html> [09.05.2019].
- N.N.: Minecraft Mods. <https://www.minecraftmods.com> [15.05.2019]
- N.N.: Mod Database. <https://www.moddb.com/> [10.09.2018]
- Mulvey, Laura (2016): Visuelle Lust und narratives Kino. In: Kathrin Peters/Andrea Seier (Hg.): *Gender & Medien-Reader*. Zürich/Berlin: diaphanes, S. 45-60.
- Neitzel, Britta (2005): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hg.): „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*. Münster: LIT, S. 193-212.
- Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, S. 75-103.
- Saeverin, Peter F. (2002): *Zum Begriff der Schwelle. Philosophische Untersuchung von Übergängen*. Oldenburg: Bis.
- Seung-a, Annie Jin (2012): Self-Discrepancy and Regulatory Fit in Avatar-Based Exergames. In: *Psychological Reports: Mental & Physical Health*, 111/3/2012, S. 697-710. Online: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2466/06.07.21.PRO.111.6.697-710> [08.05.2019].
- Turkey, Selen/Kinzer, Charles K. (2014): The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification. In: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 6/1/2014, S. 1-26. <http://gamesresearchlab.com/wp-content/uploads/2015/11/Avatar-Based-Customization.pdf> [08.05.2019].

SPIELE

Activision/Activision (1997): ZORK GRAND INQUISITOR.

Atari, Inc./Atari Inc., Namco (1976): BREAKOUT.

Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks (2008): FALLOUT 3.

Bioware/Electronic Arts (2009): DRAGON AGE: ORIGINS.

Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment (2016): OVERWATCH.

Blizzard North/Blizzard Entertainment (2000): DIABLO II.

Capcom/Capcom (1991): STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR.

CD Projekt Red/CD Projekt (2015): THE WITCHER 3: WILD HUNT.

devCAT/Diverse (2010): VINDICTUS.

Diverse/Diverse (1988): POWER DRIFT.

Diverse/EA Sports (1993ff.): FIFA [Spielreihe].

Diverse/Microsoft Studios (1997ff.): AGE OF EMPIRES [Spielreihe].

EA Canada, SkyBox Labs/EA Sports (2014ff.): EA SPORTS UFC [Spielreihe].

EA Vancouver, EA Romania/EA Sports (2017): FIFA 18.

Funcom/Funcom (2018): CONAN EXILES.

id Software/Activision (1999): QUAKE III ARENA.

Interplay Productions/Electronic Arts, Ariolasoft (1985): THE BARD'S TALE.

Lionhead Studios/Electronic Arts (2001): BLACK & WHITE.

Maxis, The Sims Studio/Electronic Arts (2014): THE SIMS 4.

Midway/Midway Games (1977): BOOT HILL.

Minnesota Zoo, Eduweb/Eduweb (2015): WOLFQUEST.

Mojang/Diverse (2011): MINECRAFT.

Namco/Namco, Midway (1980): PAC-MAN.

Namco/Namco, Namco Bandai Games (2005): TEKKEN 5: DARK
RESURRECTION.

NCSOFT/Diverse (2008): AION: THE TOWER OF ETERNITY.

Nintendo R&D4, Nintendo (1988): SUPER MARIO BROS. 2.

Origin Systems/Diverse (1981): ULTIMA I.

Project Soul/Namco Bandai Games (2012): SOULCALIBUR V.

Rockstar North/Rockstar Games (2004): GRAND THEFT AUTO: SAN
ANDREAS.

Sega/Sega (2011): VIRTUA TENNIS 4.

Valve Corporation/Valve Corporation (2009): LEFT 4 DEAD 2.

Volition/Deep Silver (2013): SAINTS ROW IV.

William Higinbotham (1958): TENNIS FOR TWO.

Yuke's/2K Sports (2017): WWE 2K18.

ZeniMax Online Studios/Bethesda Softworks (2014): THE ELDER SCROLLS
ONLINE.

WAS BISHER GESCHAH

TYRANNYS ‚Conquest Mode‘ als Beispiel für metaleptisch-narrative Einflussmöglichkeiten des Spielers in Videospielen

André Weiß

1 EINLEITUNG

Gerade bei Rollenspielen (RPGs) geht dem eigentlichen Spielverlauf oftmals ein wichtiger erster Schritt voraus: die Erstellung des eigenen Avatars in der Spielwelt. Hierbei werden das Erscheinungsbild der Spielfigur und ihre Attribute mit – potentiell kleinsten – Details ausgestattet. Diese Entscheidungen beeinflussen spielerische Aspekte und in manchen Fällen auch die Erzählung.

Das Rollenspiel TYRANNY (Obsidian Entertainment 2016) fügt der Charaktererstellung jedoch einen weiteren, völlig neuen Aspekt hinzu: Im ‚Conquest Mode‘ wird dem Spieler ermöglicht, das Handeln und Wirken seines Avatars als Teilnehmer eines drei Jahre dauernden Feldzugs zu bestimmen, der der eigentlichen Spielhandlung vorausging. Die vom Spieler bestimmte Rolle bei und Beteiligung an den Zäsuren des Kriegs formen die zeitgeschichtliche Basis für die sich im Lauf des Spiels entwickelnde Geschichte. Ebenso werden der politische bzw. gesellschaftliche Zustand der Spielwelt sowie der Ruf des Avatars in derselben auf diese Weise festgelegt.

Hier machen sich ganz besondere Ausformungen der Metalepse, dem Sprung zwischen Erzählebenen, bemerkbar. Zur Erörterung dieser besonderen Varianten metaleptischer Interaktion bedarf es zunächst einer kurzen Einführung zu Metalepsen und einer für die Arbeit mit Spielen geeigneten Typologie.

2 METALEPSE UND COMPUTERSPIEL – EIN RINGEN ZWEIER ERZÄHLER

Die sog. „narrative Metalepse“, die Genette in DISCOURS DU RÉCIT (1972) bzw. DIE ERZÄHLUNG (Genette 2010 [1994], 152ff.) zu einem Teil seiner erzähltheoretischen Grundlagen macht, ist Fundament für eine Vielzahl von Weiterentwicklungen des Begriffs, wie er sie bspw. auch Jahrzehnte später in der Monographie MÉTALEPSE (Genette 2004) selbst vornimmt.

In DIE ERZÄHLUNG widmet Genette der Metalepse zunächst nur ein kurzes Teilkapitel, das jedoch ausreicht, um die Figur näher zu beleuchten. Die von ihm zuvor definierten, narrativen Ebenen (extradiegetisch, (intra)diegetisch, metadiegetisch) können durch den Akt der Narration ineinander übergehen (Genette 2010 [1994], 152). Als extradiegetische Ebene wird die Wirklichkeit des Rezipienten bezeichnet, auf der (intra-)diegetischen Ebene findet die Erzählung statt und jede weitere Erzählebene in der Erzählebene wird ‚metadiegetisch‘ genannt. Anhand zahlreicher Beispiele aus der Literatur veranschaulicht er die möglichen Varianten der Transgressionen zwischen den Ebenen und versteht unter der narrativen Metalepse „(j)edes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten [z. B. der konkrete Leser oder eine fiktive Figur, Anm. AW] ins diegetische Universum (bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw.) oder auch (...) das Umgekehrte“ (Genette 2010 [1994], 152).

Zwei Eigenschaften der Metalepse hebt er in seiner knappen Erstbeschreibung zusätzlich hervor: Das Spiel zwischen den Ebenen betont zum einen die „Bedeutung der Grenze“, „*die nichts anderes ist als die Narration (oder die Aufführung des Stücks) selber* [Kursivierung durch den Autor erfolgt, Anm. AW]“ (hier und im Folgenden: Genette 2010 [1994], 153). Die Folge ist „eine bewegliche, aber heilige Grenze zwischen zwei Welten: zwischen der, in der man erzählt, und der, von der erzählt wird“. Durch die Flexibilität dieser Grenze kommt das „Verwirrendste an der Metalepse“ zum Vorschein: Die inakzeptable und doch so schwer abweisbare „Hypothese, wonach das Extradiegetische vielleicht immer schon diegetisch ist“

und damit auch Erzähler und Adressat bzw. Rezipient „auch noch zu irgendeiner Erzählung gehören“.

Als zweite Eigenschaft ist die „weniger kühne Figur“ der Metalepse zu nennen, in der eine zunächst metadiegetisch markierte Erzählung auf diegetischer Ebene vorgetragen wird. Die „metadiegetische Zwischenstation“ wird „zugunsten des ersten Erzählers ausgeschaltet, so dass man sich gewissermaßen eine (oder zuweilen mehrere) narrative Ebenen erspart“ (Genette 2010 [1994], 153f.). Während in Filmen eine visuelle Kennzeichnung dieses Phänomens möglich ist (etwa durch visuelle Effekte), fällt diese Kürzung in der Literatur „nicht immer in die Augen“ (hier und im Folgenden: Genette 2010 [1994], 154). Als Beispiel nennt Genette den Protagonisten von SYLVIE (Nerval 1977 [1853]), der „im Traum einen Moment seiner Jugend nacherlebt“. An dieser Stelle „lässt sich nicht entscheiden, ob die Erzählung jetzt Erzählung dieses Traums ist oder, unmittelbar und unter Wegfall der Trauminstanz, Erzählung des Moments“.

Genettes Arbeit zur Metalepse zog seit den 1970er-Jahren eine Vielzahl weiterer (auch kritischer) Studien und Definitionsversuche nach sich. Eine Übersicht liefert etwa Pier (2016). Diese Weiterentwicklungen seiner Arbeit ignorierte Genette jedoch, wie Klimek (2010, 31-72, hier 34) in einer ihrer Arbeiten zur Metalepse kritisierte. Stattdessen sieht er in seiner 2004 veröffentlichten Schrift die Metalepse nun als Phänomen an, das nicht nur in narrativen Texten, „sondern generell als Erscheinungsform in Gemälden, Theaterstücken“ oder Filmen zu finden ist (Klimek 2010, 35). Dadurch gibt er seine „Definition der Metalepse als logikwidriger[sic!] Überschreitung von diegetischen Ebenen (...) endgültig auf“ (Klimek 2010, ebd.).

Doch gerade dieses weitere Aufbrechen der ‚heiligen Grenze‘ zwischen Erzählebenen und auch der externen Ebene eröffnete erst das Potenzial der Metalepse. Werner Wolf (2005, 38-107) unternimmt den produktiven Schritt, die Metalepse als konkret transmediales Phänomen und narratologisches Konzept zunächst in andere Literatur- aber auch in andere Forschungsbereiche zu exportieren, ein Schritt, den Genette nie so präzise formulierte. Wolfs abschließende Definition lautet: Die Metalepse

ist „a usually intentional paradoxical transgression of, or confusion between, (onto)-logically distinct (sub)worlds and/or levels that exist, or are referred to, within representations of possible worlds“ (Wolf 2005, 89ff.).

Die bisher genannten Stationen in der Forschung zur Metalepse führen bei Kukkonen (2011, 1-21) zu einer Matrix, in der sie ihren Fokus gerade auf das Verhältnis von „fictional world“ und „real world“ bzw. einer „representation of the real world“ legt (Kukkonen 2011, 5ff.). Damit erweitert sie das Forschungsgebiet um die externe Erzählebene, wie es Genette zu diesem Zeitpunkt ebenfalls bereits getan hat (Genette 2004, 131). Basierend auf Piers (2005, 247-261) absteigenden und aufsteigenden Metalepsen entwickelt Kukkonen ein eigenes, auf die Untersuchung von Popkultur ausgelegtes Modell: Eine absteigende Metalepse bedeutet das Eintreten des Lesers oder des Autors, die beide in der realen Welt (oder einer Repräsentation davon) verankert sind, in eine intradiegetische Ebene, die die fiktive Welt beherbergt. Andersherum meint die aufsteigende Metalepse den Eintritt einer fiktiven Figur in die reale Welt (oder einer Repräsentation davon).

Eine in der Forschung stark unterrepräsentierte Form der Metalepse ist die ‚interactional metalepsis‘, wie sie von Ensslin (2011) genannt wird. Sie tritt meistens in Zusammenhang mit digitalen und interaktiven Medien auf, „that require the user’s physical interaction with its hardware and software“, also mit Computerspielen (u. a.), dem „metaleptic medium par excellence“ (Ensslin 2011, 11). Da audiovisuelle Medien oft keine „narratorial voice“ besitzen („Digital Fiction“ und „Digital Poetry“ ausgenommen), kann die extradiegetische Ebene nach Bedarf in die Überlegungen miteinbezogen oder herausgefiltert werden (Ensslin 2011, ebd.). Ensslin untergliedert den Begriff der ‚interactional metalepsis‘ weiter in ‚participatory metalepsis, metalepsis in digital fiction und avatar as metaleptic fiction‘. Während sich der erste Typ vor allem auf Aspekte der diegetischen Ebene konzentriert, die von den Nutzern in die externe Welt übertragen werden (bspw. durch Kostüme), konzentriert sich der zweite auf den relativ kleinen Bereich der Text-Adventures und diskutiert die Bedeutung des Cursors als Schnittstelle zwischen Spieler und Spielwelt. Vor allem der letzte Typ ist jedoch interessant: Durch einen (selbst erstellten oder vorgegebenen)

Avatar kann der Spieler mehr sein, als ein Mauszeiger auf dem Bildschirm. Ensslins Ausführungen sind in dieser Hinsicht zwar relativ knapp, dienen aber dennoch für die Typologisierung von Metalepsen in Videospielen.

Mit Blick auf das Computerspiel wird schnell deutlich, was bereits weiter oben in einem Nebensatz aus der Arbeit von Ensslin zitiert wurde und auch Neitzel (2014, Absatz 35) im Folgenden feststellt: Die Tatsache, dass die Metalepse ein ganz alltägliches Phänomen bei Computerspielen ist und diese eigentlich gar keine „artistic deviance“, sondern „the basis of the game“ darstellt. Jeder Tastendruck, jeder Sieg und jede Niederlage und die Wahl eines Avatars durch den Spieler (sofern sie möglich ist) stellt eine Metalepse dar. In jedem Fall nimmt er als extradiegetische Instanz Einfluss auf das diegetische Geschehen. Umgekehrt ist auch jeder Spielhinweis, der dem Spieler bspw. in Ladebildschirmen Hinweise zur Bedienung gibt, eine Kommunikationsform zwischen unterschiedlichen Erzählebenen.

Aus narratologischer Sicht gilt es daher, sich auf diejenigen Metalepsen zu beschränken, die, entgegen Neitzels Aussage, dann doch eine „artistic deviance“, speziell im Bereich der Erzählstruktur, bieten. Die bisherigen Ausführungen zur Metalepsenforschung geben den Weg vor, wie diese narrativen Metalepsen im Computerspiel am geeignetsten kategorisiert werden sollten. Mit der Orientierung an Kukkonen und Pier dient zunächst die Bewegung zwischen den Ebenen als Unterscheidungspunkt. Auf diese Weise werden Metalepsen, die vom Spieler durch seine Interaktionsmöglichkeiten verursacht werden, von denen, die dem Spiel bzw. dem Narrativ entspringen, getrennt. Die externe Ebene des Spielers dient auch als zentraler Punkt dieser Untersuchungen, da sie in jedem Fall von den zu beschreibenden metaleptischen Phänomenen betroffen bzw. angesprochen sein soll. Dadurch wird dem interaktiven Aspekt von Videospielen Rechnung getragen und gewährleistet, dass neuartige metaleptische Formen aufgedeckt und untersucht werden können, die etwa in der Literatur nicht reproduzierbar wären.

Nimmt der Spieler Einfluss auf das (intra- und/oder meta-)diegetische Geschehen, handelt es sich um eine absteigende Metalepse; tritt das Spiel in Form des Programmcodes, einer Figur, gesprochener Sprache oder ei-

nes Texts aus einer (intra- und/oder meta-)diegetischen Ebene an die externe bzw. den Spieler heran, handelt es sich um eine aufsteigende Metalepse. Im Fokus dieser Arbeit stehen absteigende Metalepsen, die ihren Ursprung in den Entscheidungen des Spielers im Allgemeinen bzw. in den Avatarentscheidungen im Speziellen (vgl. Ensslin 2011) haben. Dazu gehören eben etwa Entscheidungen über das Aussehen, die Werte oder das Handeln des Avatars. Je mehr (Avatar-)Entscheidungen ein Spieler treffen darf, desto flexibler ist der Handlungsverlauf eines Videospiele – sofern das Spiel bzw. der Programmcode mit diesen Entscheidungen auf narrativer Ebene arbeitet und sie nicht einfach ignoriert.

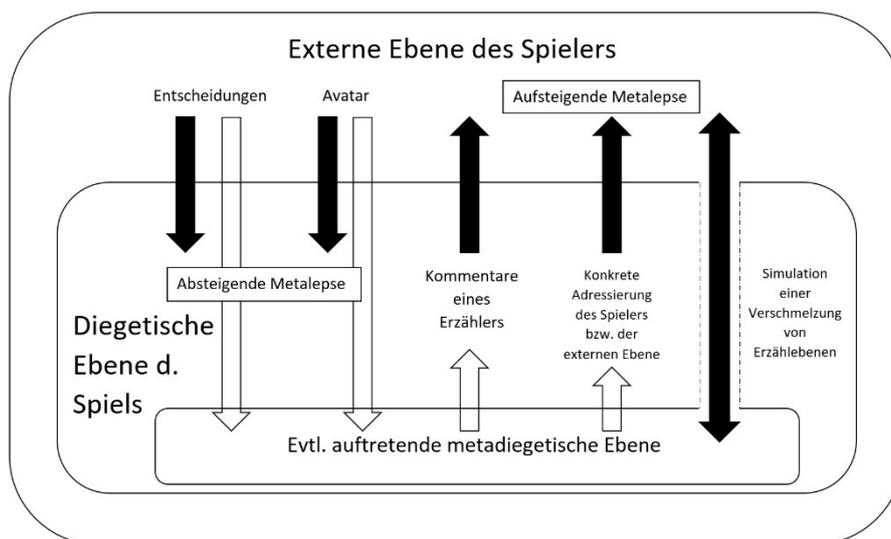


Abbildung 1: Typologie narrativer Metalepsen im Videospiel

Die aufsteigende Metalepse wird in drei Typen untergliedert. Zum einen in solche metaleptischen Phänomene, die durch die Erzählinstanz eines Spiels begründet sind. Beispielhaft ist hierbei das Wechselspiel zwischen dem Spieler, der durch seine Aktionen als externer Erzähler fungiert, bzw. den Handlungen des Avatars, und dem internen Erzähler (einer Instanz oder einer konkreten Person) zu nennen, der auf die Aktionen des Spielers etwa durch Kommentare reagiert. Im weiteren Verlauf der Arbeit ist mit dem Begriff des Spielers immer auch der externe Erzähler gemeint.

Zum anderen kann untersucht werden, inwieweit der interne Erzähler sich der Beziehung zwischen Spieler, Avatar und sich selbst im Klaren ist. Dieses potenzielle Selbst-Bewusstsein, das Wissen um einen externen Spieler bzw. Erzähler und die daraus resultierenden aufsteigend-metaleptischen Phänomene stellen den zweiten Typ dar. Eine Mischform der beiden bisher genannten Typen wird ebenfalls Gegenstand der Untersuchung von TYRANNYS ‚Conquest Mode‘ sein.

Die dritte Form der aufsteigenden Metalepse wird in dieser Arbeit keine Anwendung finden, soll der Vollständigkeit halber aber nicht unerwähnt bleiben: Damit ein Spiel seine Geschichte – oder lediglich einen Aspekt davon – hinreichend erzählen kann, werden willentlich Erzählebenen miteinander verschmolzen bzw. dieser Vorgang simuliert, um den Spieler selbst Teil der Handlung und damit der Diegese werden zu lassen, (scheinbar) ganz ohne Avatar oder spielbare Figur als dessen Stellvertreter. Dies erinnert an Genettes (2010 [1994], 153f.) Beschreibungen des Auslassens von Erzählebenen, um „metadiegetische Zwischenstationen“ zu vermeiden. Da das Einsparen von Erzählebenen in bislang untersuchten Spielen aber nicht von den Entwicklern intendiert zu sein scheint, bzw. die Zwischenstationen immer auch beobachtbar bleiben, halte ich an dieser Stelle den Begriff der willentlichen Verschmelzung (bzw. eine Simulation davon) für angebrachter.

Diese Typologie erlaubt die Kategorisierung einer Vielzahl verschiedener, konkreter narrativ-metaleptischer Phänomene in Videospiele, darunter auch Aspekte des bereits genannten TYRANNY und dessen ‚Conquest Mode‘. Dieser und die dabei auftretenden Metalepsenformen sollen im Folgenden vorgestellt werden.

3 WAS BISHER GESCHAH – TYRANNYS CONQUEST MODE UND SEIN METALEPTISCHES POTENZIAL

In RPGs ermöglicht die Avatar- oder auch Charaktererstellung verschiedene Aspekte der Spielfigur vom Spieler festlegen zu lassen. Neben einem individuellen Aussehen können die hierbei getroffenen Entscheidungen

dann auch einen narrativ-metaleptischen Einfluss auf die erzählte Geschichte haben.

Neben typischen Einstellungsmöglichkeiten, wie etwa Geschlecht, Körperbau und sekundären Erscheinungsmerkmalen (Frisur, Tätowierungen, Körperschmuck), können oftmals auch die Herkunft des Avatars und fast immer seine Fähigkeiten bestimmt werden, die die spielerische sowie narrative Ausgangslage verändern. Die Wahl von Geschlecht, Rasse und Fähigkeiten kann Einfluss darauf haben, wie Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) auf den Avatar reagieren. Im Falle von TYRANNY beschränkt sich dies auf die Herkunftsgeschichte des Avatars und dessen Fähigkeiten bzw. Attributwerte. In Gesprächen mit NPCs können diese Fähigkeiten und Informationen neue Gesprächspfade öffnen. Dadurch kann sich die Geschichte des Spiels verändern, sodass manche Aufgaben für den Avatar leichter und manche schwerer zu bewältigen sind, je nachdem, wie die virtuelle Umwelt auf ihn reagiert. Die Erstellung des Avatars ist also eine absteigende Metalepse (des Spielers), durch die der Verlauf der Geschichte in bestimmten Aspekten noch vor dem eigentlichen Spielbeginn variiert wird.

TYRANNY erweitert den Aspekt der Avatarerstellung noch um den ‚Conquest-Mode‘. Dies ermöglicht es dem Spieler, das Handeln und Wirken des Avatars als Teilnehmer eines drei Jahre dauernden Feldzugs zu bestimmen, der der eigentlichen Spielhandlung vorausging. Der ominöse Herrscher der Welt, Kyros, entsendet zwei seiner stärksten Armeen (die ‚Disfavored‘ und den ‚Scarlet Chorus‘), um die letzten freien Länder des Kontinents zu erobern. Um die beiden in ständiger Rivalität befindlichen Feldherrn unter Kontrolle zu halten, wird der Avatar des Spielers als ‚Fatebinder‘, als im Namen von Kyros handelnder Richter und Schlichter mit in den Krieg geschickt. Die vom Spieler bestimmte Rolle und Beteiligung des Avatars an den Zäsuren des Feldzugs formen die zeitgeschichtliche Basis für die sich im Lauf des Spiels entwickelnde Geschichte. Ganz konkret bedeutet das, dass der Spieler den politischen/gesellschaftlichen/physischen Zustand der Orte, die der Avatar zuvor bereiste, mitbestimmt. Dies kann bspw. Einfluss darauf nehmen, welche Armee die Kontrolle über einen Stützpunkt zugesprochen bekommt oder welche Landstriche bzw.

bedeutende Orte durch einen mächtigen Zauber zerstört worden sind (oder eben nicht). Sobald nach wenigen Spielstunden der brodelnde Konflikt zwischen den Armeen offen ausbricht und es zum Bürgerkrieg kommt, ergeben sich aus den im ‚Conquest Mode‘ getroffenen Entscheidungen und der nun stattfindenden Eskalation gänzlich neue Dynamiken für manche Orte in der Spielwelt.

Das Durchführen des ‚Conquest Mode‘ ist rein optional, doch das Spiel empfiehlt, diese Möglichkeit wahrzunehmen: „This gives you the most control over the starting state of the game and how other factions will react to your character.“ Alternativ kann der Spieler diese Option überspringen und aus einem von drei Pfaden wählen. Die darin enthaltenen Entscheidungen sorgen dafür, dass die eine oder die andere Armee, an deren Seite der Avatar kämpft, die Entscheidungen desselben besonders gutheißt. Der dritte wählbare Weg stellt einen neutralen Mittelweg dar. Dieser variable, narrative Prolog schafft zusammen mit den traditionellen Einflussmöglichkeiten bei der Avatarerstellung in Rollenspielen eine Geschichte, die sehr flexibel auf den Spieler und dessen Avatar eingehen kann.

Auf jedes kleinste Entscheidungsdetail soll an dieser Stelle nicht eingegangen werden, vielmehr werden in den folgenden Beispielen einzelne Aspekte näher erläutert. Eine Übersicht über das gesamte Entscheidungsgeflecht liefert eine von Fans erstellte Tabelle (n.n. 2017), die im Internet zu finden ist. Eine unkommentierte Aufnahme eines beispielhaften, kompletten Durchlaufs des Prozesses kann ebenfalls der Veranschaulichung dienen.¹ Einige Beispiele aus TYRANNY sollen die metaleptischen Wirkungen der im ‚Conquest Mode‘ getroffenen Entscheidungen genauer erläutern. Um zu verdeutlichen, dass dies Entscheidungen eines individuellen Rezipienten sind, soll auf die Verwendung der ersten Person zurückgegriffen werden. Andere Spieler können andere Herangehensweisen an die vom Spiel dargelegten Probleme haben und entsprechend anders entscheiden.

1 Siehe etwa <https://youtu.be/eXeAsDEkkFk>.

Um eine Mission des Avatars, die dieser aus persönlichem Interesse durchführen möchte, zu erfüllen, muss der Spieler mit ihm das Dorf ‚Lethian’s Crossing‘ durchqueren. Diese Siedlung habe ich im ‚Conquest Mode‘ der Kontrolle der ‚Disfavored‘ überantwortet. In der oben verlinkten Aufnahme ist diese Entscheidung etwa ab Minute 9 zu sehen. Die ‚Disfavored‘ stehen dem Avatar mittlerweile feindselig gegenüber, da sich nach wenigen Spielstunden die konkurrierenden Armeen vollends entzweien und es zu einem Bürgerkrieg unter den Truppen kommt. Der Spieler hat die Möglichkeit, seinen Avatar eine Seite wählen zu lassen, um für sie einzutreten und oder er bleibt neutral bzw. erhebt sich zu einer dritten Machtinstanz. Je nach Wahl reagieren ab sofort eine oder beide Armeen grundsätzlich feindselig, wenn sie in der offenen Spielwelt auf den Avatar treffen, was die Aufgaben im Spiel vereinfachen oder erschweren kann. Ich entschied mich bspw. dafür, zunächst für den ‚Chorus‘ Stellung zu beziehen, eine Entscheidung, die an bestimmten Punkten im Spiel auch revidiert werden kann, um für keine der beiden Armeen einzustehen. Mir blieb daher nichts anderes übrig, als die von den ‚Disfavored‘ kontrollierte Stadt zunächst „zu befreien“ und für den Avatar zu sichern. Hätte ich mich bei Ausbruch des Bürgerkriegs einige Stunden nach Spielbeginn für die ‚Disfavored‘ ausgesprochen, hätte ich das Dorf friedlich passieren können.

Das Ausmaß, in dem der Avatar bzw. die Entscheidungen des Spielers als absteigende Metalepse genutzt wird, um den Handlungsverlauf zu beeinflussen, ist in TYRANNY besonders ausgeprägt. Fast jede im Gespräch mit NSCs wählbare Dialogoption hat Auswirkungen auf den Ruf des Avatars in der Spielwelt und die Geschichte des Spiels im Ganzen. Die Verfügbarkeit dieser Optionen ist abhängig von Entscheidungen, die der Spieler bei der Erstellung des Avatars und dessen Vorgeschichte getroffen hat. Kaum ein Gespräch verzichtet auf die Gelegenheit, auf diese zu Beginn des Spiels getroffenen Eigenschaften zu rekurrieren, sodass der Spieler stets das Gefühl hat, Einfluss auf die Geschichte zu nehmen oder (unwissentlich) bereits genommen zu haben.

Die Rückmeldungen, die das Spiel auf die Spielerentscheidungen gibt, können dabei aufsteigend-metaleptischer Natur sein: Jedes Gespräch mit einem NSC wird in Textform auf dem Bildschirm angezeigt. Die Textzeilen

der NSCs können dabei interaktive, hypertext-ähnliche Elemente aufweisen: Bestimmte Textpassagen sind golden oder grün eingefärbt und können vom Spieler angeklickt werden. Goldene Textpassagen und Begriffe werden bei einem Mausklick in einem kleinen Fenster näher erläutert. Von dort aus ist es auch möglich, die in das Spiel integrierte Enzyklopädie für den vollständigen Eintrag aufzurufen.

Grün markierte Textpassagen dagegen stellen Informationen dar, die „your character knows about the world, based on previous choices you’ve made“; so formuliert es die umfangreiche, in das Spiel integrierte Anleitung. Durch diese kontextualisierenden Hinweise kann der Spieler nachvollziehen, „why another character is being friendly or hostile to you“. Auf diese Weise wird der Spieler also durch eine aufsteigende Metalepse daran erinnert, dass eine seiner vorher getätigten Entscheidungen eine Konsequenz hatte.

Kurz nach Spielbeginn betritt der Avatar bspw. ein Lager der ‚Disfavored‘. Eine Wache am Tor erkennt ihn wieder als den „Gatecrasher from the Court“. Bei einem Klick auf diesen in grüner Schrift gehaltenen Text wird ein kleineres Fenster angezeigt, in dem zunächst der Begriff „[Conquest Decision]“ darauf hinweist, dass es sich hierbei um einen auf die Entscheidungen des Spielers im ‚Conquest Mode‘ bezogenen Verweis handelt. Der Avatar wird seit seiner ersten Schlacht an den sog. ‚Gates of Judgment‘, die ich ihn an der Seite der ‚Disfavored‘ siegreich führen ließ, als ‚Gatecrasher‘ titulierte, was ein Ausdruck seines hohen Ansehens in dieser Armee ist. Hätte ich im Conquest-Mode eine andere Strategie zur Einnahme der Tore gewählt, hätte sich mein Avatar diesen Titel nicht verdient und die Wache würde anders auf ihn reagieren. Auch diese eben beschriebene Situation kann durch ein Video² nachvollzogen werden. Derlei aufsteigend-metaleptische ‚Rückbezüge‘ auf frühere Aktionen des Spielers sorgen für eine Lebendigkeit der Spielwelt und der Geschichte, selbst wenn der Spieler bzw. der Avatar gerade nicht aktiv Einfluss auf die Handlung nimmt. Die in der Spielwelt agierenden NPCs sind sich (je nach individuellem Wissensstand) der Taten des Avatars bewusst und reagieren

2 Siehe <https://youtu.be/eXeAsDEkkFk>

entsprechend. Der eben erwähnte Torwächter weiß als Anhänger der siegreichen Armee über das Handeln des Avatars Bescheid (und hat möglicherweise auch mit ihm an den „Gates of Judgment“ gekämpft) und reagiert entsprechend plausibel.

TYRANNY nutzt die flexiblen Möglichkeiten, die Spielerentscheidungen in Form von absteigenden Metalepsen bieten, nicht nur in kleinen Nebensträngen der Handlung, sondern für die Hauptgeschichte des Spiels. Das RPG veranschaulicht deutlich, wie viel narrative Variabilität absteigende Metalepsen ermöglichen können und zeigt mit dem ‚Conquest-Mode‘ aber auch Facetten der aufsteigenden Metalepse auf, wenn Aussagen von NSCs mittels Hypertext-ähnlicher Links für den Spieler kontextualisiert werden.

Metalepsen sind fester Bestandteil von Videospiele; die Einflussnahme des Spielers auf die Spielwelt ist in jeden Knopfdruck auf dem Eingabegerät eingeschrieben. Daher ist es wichtig, stets von narrativen Metalepsen zu sprechen, um die für den Verlauf der Geschichte relevanten Phänomene herauszufiltern. Diese Formen ermöglichen neue narrative Strukturen, wie sie in anderen Medien – aufgrund der fehlenden direkten Interaktion von Rezipienten und Medium – nicht zu finden sind.

Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass diese auf der erzählerischen Ebene stattfindende Einflussnahme nur möglich ist, wenn sie von den Entwicklern gewünscht ist. Das durch sie kreierte Handlungsgerüst muss die nötige Flexibilität besitzen, damit der Spieler die Rolle eines externen Erzählers übernehmen und die Geschichte beeinflussen kann. In TYRANNY erlaubt ein komplexes Dialogsystem dem Spieler, unterschiedlichste Haltungen und Ansichten in die einzelnen Gesprächssituationen einzubringen. In Teilen basieren diese Dialogoptionen auf Entscheidungen, die der Spieler bei der Erstellung des Avatars getroffen hat.

Darüber hinaus spielen aber auch die Taten des Avatars in den drei Jahren vor der eigentlichen Handlung eine wichtige Rolle, die der Spieler im „Conquest Mode“ trifft. Diese unterfüttern die Eigenschaften und Fähigkeiten des Avatars und verankern ihn noch stärker in der Spielwelt. Dies ermöglicht NPCs (in Zusammenspiel mit ihrer eigenen Stellung und Agenda in der Spielwelt) individueller auf den Avatar zu reagieren. Damit

der Spieler diese Zusammenhänge nicht übersieht bzw. um sie für ihn nachvollziehbar zu machen, helfen im Falle von TYRANNY aufsteigende narrative Metalepsen die Geschehnisse zu kontextualisieren. Unterschiedliche Spieler erleben dadurch völlig unterschiedliche Handlungsverläufe und durch einen Neustart des Spiels eine neue Geschichte (eingebettet in die narrative Struktur der Entwickler) kreieren. Was bisher geschah, wird von TYRANNY und dem Spieler sodann ebenfalls neu geschrieben

4 QUELLEN

LITERATUR

- Ensslin, Astrid (2011): Diegetic Exposure and Cybernetic Performance: Towards Interactional Metalepsis. Online: http://www.academia.edu/1157402/Diegetic_Exposure_and_Cybernetic_Performance_Towards_Interactional_Metalepsis [27.08.2018].
- Genette, Gérard (2010, [1994]): *Die Erzählung* (3., durchges. und korrigierte Aufl.). Paderborn: Fink.
- Genette, Gérard (2004): *Métalepse. De la figure á la fiction*. Paris: Éd. du Seuil, coll. Poétique.
- Klimek, Sonja (2010): *Paradoxes Erzählen. Die Metalepse in der phantastischen Literatur*. Paderborn: Mentis.
- Kukkonen, Karin (2011): Metalepsis in Popular Culture: An Introduction. In: Karin Kukkonen/Sonja Klimek (Hg.): *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin/New York: de Gruyter, S. 1-21.
- Neitzel, Britta (2014): Narrativity in Computer Games. In: Hühn, Peter/Meister, Jan C./Pier, John/Schmid, Wolf (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Universität Hamburg. Online: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games> [27.08.2018].
- N.N. (2017): Conquest. Flow of Conquest Mode. Online: https://tyranny.gamepedia.com/Conquest#Flow_of_Conquest_Mode [27.08.2018].

Nerval, Gérard de (1977 [1853]): *Sylvie*. Paris: Hachette.

Pier, John (2005): Métalepse et hiérarchies narratives. In: Pier, John/Schaeffer, Jean-Marie (Hg.): *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Paris: Editions de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, S. 247–261.

Pier, John (2016): Metalepsis (revised version; uploaded 13 July 2016). In: Hühn, Peter/Meister, Jan C./Pier, John/Schmid, Wolf (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Universität Hamburg. Online: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016> [27.08.2018].

Wolf, Werner (2005): Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of the Possibilities of 'Exporting' Narratological Concepts. In: Meister, Jan C./Kindt, Tom/Schernus, Wilhelm (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinary*. Berlin [u.a.]: de Gruyter, S. 83–107.

SPIELE

Obsidian Entertainment (2016): TYRANNY.

WISSENSCHAFT(-SFORSCHUNG) UND (COMPUTER-)SPIELFORSCHUNG

Bereits gemachte und noch mögliche Anfänge

Kathrin Klohs

Sunt pueri pueri; pueri puerilia tractant.
(Walther 1982-86, 30 797b)

1 EINLEITUNG

Auf der Basis eigener universitärer Lehre zu *Game Studies* und *Science and Technology Studies*¹ kartiert dieser Beitrag die vielfältigen Verbindungen von Computerspiel und Wissenschaft, Spieforschung und Wissenschaftsforschung: Wie und wo können diese Felder miteinander in Kontakt treten, also die in diesem Heft titelgebenden 'Anfänge' nehmen? Und warum sollten sie? Oder ist das längst geschehen?

Abgesehen von allgemeinen Aspekten der *Game Studies* wie Geschichte, Genres, Wirkung oder Analyse des Computerspiels sowie quer zu den entsprechenden Taxonomien im Feld wurde bislang besonders drei Verbindungen von Spiel und Wissenschaft Aufmerksamkeit zuteil, denen die folgenden Abschnitte nachgehen: Gemeint sind erstens der Einsatz von *Serious Games* in Forschung und Lehre, zweitens das wissenschaftliche Wissen, das in Computerspielen zur Darstellung oder Anwendung kommt, sowie drittens die Gemeinsamkeiten von Spielen und Forschen. Daher trägt unter der Überschrift „Computerspiele in der Wissenschaft“ der erste Abschnitt zusammen, wie Lehre und Forschung gegenwärtig *Serious Games* einsetzen. Der zweite Abschnitt „Wissenschaft

1 Dieser Überblick entstand aus meinem Hauptseminar „Wissenschaft im Computerspiel – Computerspiele in der Wissenschaft“ im Frühjahrssemester 2018 an der Universität Luzern. Mein Dank gilt dem Seminar für Kulturwissenschaften und Wissenschaftsforschung und allen Studierenden, die Ideen in die Diskussion eingebracht haben.

im Computerspiel“ dokumentiert Beobachtungen zur Darstellung von Akteuren², Räumen und Inhalten akademischer Betätigung in kommerziellen Spielen. Dass die Erzählmedien Roman, Film und Comic dabei als Vergleichspunkte dienen, heißt nicht, dass die narratologische Perspektive hier gegenüber der ludologischen verabsolutiert würde. In einem „Wissenschaft als Spiel“ genannten dritten Abschnitt wechselt die Blickrichtung erneut; er verlässt die Computerspiele im Besonderen und wendet sich dem Spielen im Allgemeinen zu. Um Spielerisches in Wissenserzeugung und Wissenschaftslaufbahn aufzuspüren, greife ich hier auf Vergleiche von forschender Erkenntnisgewinnung und *play* zurück, um darauf aufbauend den akademischen Werdegang als *game* zu skizzieren.

Diese drei Anläufe werden jeweils von einem Bei-Spiel begleitet: ETERNA (Stanford University/Carnegie Mellon University, 2010ff.), SUPER SCIENCE FRIENDS (Gorlami Games, 2017) und PEER REVIEW (Menke/JUNGE AKADEMIE 2015). Ziel ist es, drei 'anfängliche' Schlaglichter auf die zunächst überraschende Verzahnung beider Wissens- und Handlungsfelder zu werfen.

2 COMPUTERSPIELE IN DER WISSENSCHAFT

Computerspiele beanspruchen auf vielfältige Weise einen Platz in der Wissenschaft: Lange zeichneten nicht nur die öffentliche Meinung, sondern auch die Medienwirkungsforschung und die Pädagogik ein ausgesprochen negatives Bild von gamenden Jugendlichen: Sie blieben um Gewaltbereitschaft, Bewegungsmangel und Konzentrationsstörungen zentriert. Das so genannte Daddeln galt ihnen als genaues Gegenteil der erwünschten, sinnstiftenden, gesundheits- und ausbildungsfördernden juvenilen Arbeit am Selbst. Doch die empirischen Befunde sind differenzierter (umfassend Connolly et al. 2012): Von Wissenszuwachs oder Aufmerksamkeitssteigerung über die Verbesserung analytischer, räumlicher, strategischer und psychomotorischer Fähigkeiten, von der Einübung von

2 Dies ist kein generisches Maskulinum; tatsächlich sind männliche Akteure gemeint. Die Darstellung von Wissenschaftlerinnen ist seltener und folgt überwiegend anderen, anderswo zu erörternden Gesetzen.

Frustrationstoleranz bis zum gefahrlosen Probehandeln erstrecken sich mögliche Lerneffekte. Mit dem Vorsprung versierter Gamer im Wettbewerb um Arbeitsplätze an Mensch-Maschine-Schnittstellen und mit spielgenerierten *social skills* in Lebensläufen befasste sich bereits das Schweizer Wissenschaftsmagazin HORIZONTE (Schweizerischer Nationalfonds/Akademien der Wissenschaften 2018).

Derzeit wird jedoch nicht nur der wissenschaftlich anerkannte Wert des Spielens im Allgemeinen auf das digitale Spielen im Besonderen ausgedehnt. Längst haben auch Forschende und Spielbegeisterte, mitunter in Personalunion, wissenschaftsspezifische Fragestellungen *in* Spielen verankert. Einerseits didaktische sowie konzeptionelle Probleme beziehungsweise Fragen, andererseits handfeste Schwierigkeiten der Datenauswertung und -bewältigung haben sie in die digitale Entscheidungslogik spielbarer Benutzeroberflächen überführt. In der akademischen Lehre sollen häufig *Serious Games* eine attraktive Gestaltung mit einer gehirngerechten Vermittlung von Wissensinhalten verbinden (überblickshaft Susi et al. 2007). Im Bildungsraum Nordwestschweiz wird nicht das *Gaming*, sondern das *Game Design* als Motivator eingesetzt: Schon Schülerinnen und Schüler programmieren einfache Spiele, wobei sie jene abstrakten *Computational Thinking Patterns* erlernen, die auch weitaus komplexere MINT-Simulationen strukturieren: „Der eigentliche Unterschied besteht darin, dass sich der Kontext und die Objekte, die die Interaktionen in der Simulation ausführen, geändert haben“ (Repenning et al. 2018, 37).

In der Forschung wiederum speisen frequentierte Onlinespiele zahlreiche *Citizen Science*-Projekte. Damit sind professionelle Forschungsvorhaben gemeint, an denen sich interessierte Laien auf verschiedenen Ebenen beteiligen können (aktuell Eitzel et al. 2017; zu den Stufen der Partizipation Haklay 2013). Die Arbeitsleistung der spielenden *community* ist dabei der Wissenschaft ebenso von Nutzen wie die Rechenleistung der von ihnen genutzten Endgeräte. Wohlgemerkt beschränkt sich der Beitrag der User zur Wissenschaft nicht auf einen Erwerb von *Scientific Literacy*, die im Deutschen gemeinhin als 'naturwissenschaftliche Grundbildung' bezeichnet wird. Es bleibt also nicht bei einem lernenden Nachvollzug von vereinfachten Vorstufen realweltlicher Forschungsgegenstände. Vielmehr

stellen sich die Spielenden einem breiten Spektrum von Aufgaben, die aus Sicht der Wissenschaftsforschung teils wissenschaftspropädeutisch, teils wissenschaftlich, teils wissenschaftsunterstützend genannt werden können. Sie beteiligen sich nicht allein an der Materialerschließung, an der Sammlung oder Erzeugung von Daten, sondern auch an deren Auswertung sowie Interpretation, überdies an der Definition von Forschungsproblemen wie auch an der Auswahl von Forschungsmethoden (zur Typologie der Aufgaben und zu Motivationsanreizen Sprinks et al. 2017).

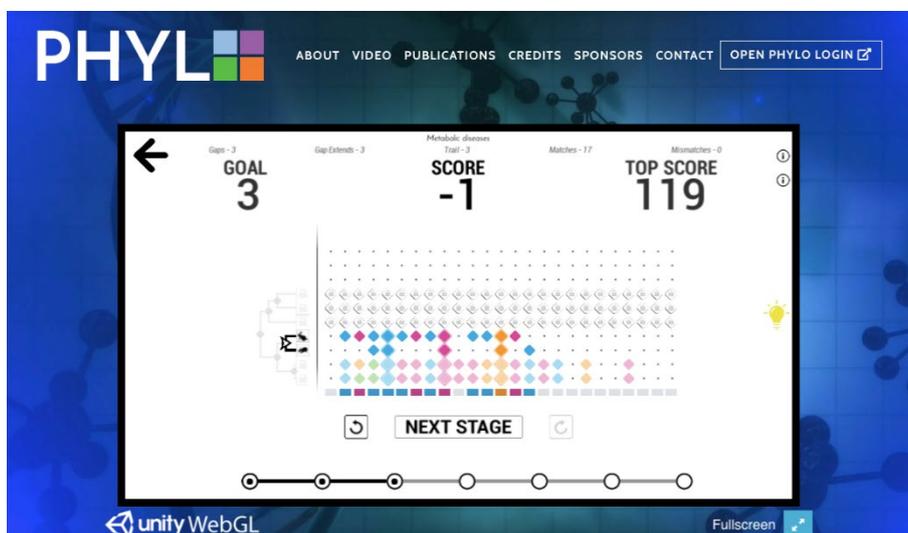


Abbildung 1: Multiples Sequenzalignement in PHYLO.
Quelle: Eigener Screenshot (<https://phylo.cs.mcgill.ca/play.html>).

Vermutlich wegen der eindrucksvollen Möglichkeiten von Abbildung, Visualisierung und Simulation zeigt sich diese Entwicklung in den Natur- und Lebenswissenschaften besonders deutlich. Sie ist aber nicht auf diese beschränkt. So versammelt die Plattform ZONIVERSE.ORG neben den Kategorien 'Biology', 'Climate' oder 'Medicine' ebenso Projekte aus den Bereichen 'Arts', 'History' und 'Literature'. Ein ähnliches Bild bieten im deutschsprachigen Raum die Projektsammlungen unter BUERGERSCHAFFENWISSEN.DE, SCHWEIZ-FORSCHT.CH und CITIZEN-SCIENCE.AT. Die Grenzen zwischen Spiel und Datenerhebung sind freilich fließend – ein kleines Panorama: FOLDIT (University of Washington 2008ff.) gibt Proteine vor, die von den Spielenden bestmöglich gefaltet werden sollen.

PHYLO (McGill University 2010ff.) stellt ein Raster bereit, das die Erbinformation verschiedener Tierarten zu vergleichen ermöglicht (Abb. 1). Die User von SCIENCE GOSSIP (Constructing Scientific Communities/Biodiversity Heritage Library 2015ff.) arbeiten Quellen der Wissenschaftsgeschichte auf, indem sie in Digitalisaten historische Abbildungen klassifizieren (Abb. 2). Und wer SHAKESPEARE'S WORLD (Folger Shakespeare Library/Zooniverse.org/Oxford English Dictionary 2016ff.) spielt, transkribiert und kommentiert Manuskripte aus elisabethanischer Zeit.



Abbildung 2: Klassifikation historischen Bildmaterials in SCIENCE GOSSIP.
Quelle: Eigener Screenshot (<https://www.sciencegossip.org/#/classify>).

Mit Recht mag man einwenden, dass eine solche Gamification forschungsnaher Aufgaben den Druck auf den wissenschaftlichen Nachwuchs weiter erhöht, der solche Zuarbeit gegen Bezahlung ausüben will und muss. Doch in anderen Fällen generiert die Spielaktivität überhaupt erst Daten und damit auch Stellen, Projekte und Ausgründungen; und zwar weit umfangreicher und kostensparender als herkömmliche Testreihen. Aus einer solchen Zusammenarbeit zwischen der Universität Basel und der Fachhochschule Nordwestschweiz entstand beispielsweise das Forschungsprojekt COSMOS (<https://cosmos.psych.unibas.ch>), aus dem wiederum das Start-Up ADVANCIENCE hervorging (<https://www.advancience.io>).

BEI-SPIEL 1: ETERNA

Wie sich die Rollen von Forschenden und Spielenden annähern, zeigt das im Netz viel diskutierte, daher hier nur kurz gestreifte Beispiel ETERNA: Hier platzieren User die Nukleinbasen Adenin, Cytosin, Guanin und Uracil möglichst so, dass durch Basenpaarung bestimmte, favorisierte, dreidimensionale Strukturen von Ribonukleinsäure (RNA) entstehen. Sie manipulieren aber nicht nur eigens simulierte Moleküle *in silico*, beschränken sich also nicht auf nachvollziehendes Lernen, sondern sie partizipieren auch direkt an Forschungsentscheidungen: Einerseits erläutern die Laien den Forschenden *online* ihre Faltstrategien; ihre Vorgehensweise wird daraufhin für die Verbesserung maschineller Prozesse ausgewertet. Die menschliche Fähigkeit zur Problemlösung und Mustererkennung kommt, wie hier, immer dann zum Einsatz, wenn zeitgenössische Computerprogramme die zur Verfügung stehenden Ressourcen – vergleichsweise – unökonomisch einsetzen, sich mit den Aufgaben überfordert zeigen oder unterlegene Vorhersagen liefern. Auf der Basis zahlreicher ETERNA-Spielrunden entstand so der Algorithmus ETERNABot, der die konventionelle automatische Erkennung zuverlässig übertrifft.

Andererseits können die Spielenden mit zunehmender Übung Zugänge zu realen Forschungsobjekten freischalten. Ausgewählte Spielergebnisse synthetisieren die Forschenden *in vitro* im Labor, das dadurch zum *Massive Open Online Laboratory* wird (Lowe 2014). Schliesslich schlagen Spielende auch neue Zielstrukturen proaktiv vor. An ETERNA lässt sich also eine zumindest *prinzipielle* nahezu vollständige Öffnung von Forschung für ein Amateurpublikum beobachten (Abb. 3).



Abbildung 3: Partizipationsaufrufe auf der Website von ETERNA.
Quelle: Eigener Screenshot (<https://eternagame.org/web/about/>).

Das so entstehende Netzwerk verbindet nicht nur professionelle und nicht-professionelle, sondern auch menschliche und nicht-menschliche Aktanten, die einander ergänzen und verbessern (vgl. Callon/Latour 1981; dies. 1992 und weitere). „These results show that an online community can carry out large-scale experiments, hypothesis generation, and algorithm design to create practical advances in empirical science“, bilanzieren auch die Entwickler selbstbewusst (Lee et al. 2014: 2122).

3 WISSENSCHAFT IM COMPUTERSPIEL

Ein zweites Feld möglicher Begegnungen und Anfänge bildet nun die Darstellung von Wissenschaft im Computerspiel. Damit sind nicht etwa die einleitend erwähnten Wissenschaften hinter dem Spiel gemeint, die von mathematischen, informatischen oder verhaltenswissenschaftlichen Grundlagen in seiner Anlage bis zu historischen, ethnologischen oder künstlerischen Anleihen bei der Gestaltung seiner Welten reichen. Vielmehr erscheinen in dieser Suchrichtung die Handelnden, Tätigkeiten, Prozesse, Räumlichkeiten und Gegenstände, die im Zusammenhang mit Wissenschaft sichtbar und spielbar werden, als Motive. Aus der Sicht der Computerspielforschung charakterisieren sie Avatare, bahnen Pfade oder evozieren Milieus; aus der Sicht der Wissenschaftsforschung spiegeln und

co-konstruieren sie das *Public Understanding of Science*. Doch während dieses in virtuellen *Lernumgebungen* breit erforscht ist, bleibt die Auswertung kommerzieller Spiele – mit Ausnahme etwa der PAIDIA-Sonderausgabe *Wissenschaft & Technologie in digitalen Spielen 2017* – eine Forschungslücke (Dudo et al. 2014). Der Grund liegt vermutlich darin, dass auf dieser Analyseebene Machart und Gestaltung der Spiele an Bedeutung gewinnen. *Idealer* sind daher Wissenschaftsforschung und Computerspielforschung gemeinsam beteiligt, dazu intermediale Erzählforschung, Thematologie oder Motivforschung, Bildwissenschaften oder Raumtheorie – was *realiter* freilich Zugangs- und Verstehenshindernisse birgt.

Grundsätzlich erstreckt sich die Darstellung von Wissenschaft im Computerspiel über alle Genres und Spielarten, vom studentischen Alltag in der Lebenssimulation (THE SIMS 2 UNIVERSITY, Maxis 2005; THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE, Electronic Arts 2013) bis zur fiktiven ‘Astrobiologie’ in XCOM: ENEMY UNKNOWN (2K Games 2012). In der Regel variieren Computerspiele die aus anderen Erzählmedien überkommenen Muster der Wissenschaftsdarstellung nur wenig. Für Literatur und Film sind diese gut erschlossen: Fiktionale Wissenschaftlerfiguren sind in der westlichen Welt überwiegend weiss, mittelalt und männlich und lassen sich wenigen gleichbleibenden Stereotypen mit festen Attributen zuordnen (vgl. Haynes 2003; Weingart 2005, 2007; Frayling 2005; Horn 2006; Perkowitz 2007 und weitere). Dies gilt zumindest bis zur Jahrtausendwende (vgl. Haynes 2016), wirkt aber über diese hinaus nach. Zu positiven Figuren wie dem *heroic adventurer* (INDIANA JONES-Reihe, USA 1981ff., Steven Spielberg) gesellen sich lächerlich-harmlose wie der *absent-minded professor* (BACK TO THE FUTURE-Reihe, USA 1985ff., Robert Zemeckis) oder negative wie der *alchemist* (FRANKENSTEIN-Adaptionen aller Art) (zur Terminologie vgl. Haynes 1994). Beispiele für den wohl bekanntesten und häufigsten Typus, den *mad scientist*, geben in kommerziellen Spielen etwa Dr. Suchong in BIOSHOCK (2K Games, 2007ff.) (dazu Görden/Kirschel 2012) und Dr. Stanislaus Braun in FALLOUT (Interplay 1997ff.). Wie Pfister (2017) gezeigt hat, treten solche wahnsinnigen Wissenschaftler entweder als Verursacher eines im Spiel bereits vorgefundenen irreversiblen Grau-

ens auf oder als Antagonisten der Spielfigur, die im Spielverlauf noch bekämpft oder vom Guten überzeugt werden können („press X to reason“, *ibid.*, S. 7). Je heikler die akademische Disziplin des fiktiven Professors in den Augen der Öffentlichkeit, je verwerflicher und gefährlicher also seine Forschung, desto wahnsinniger und besessener erscheint er. Im kollektiven Imaginären werden auf diese Weise die Auswirkungen (natur-)wissenschaftlichen Fortschritts personifiziert und auf die Charaktere ihrer Repräsentanten übertragen. Die Negativfiguren verkörpern folgerichtig Ängste vor der Zerstörungskraft der Neuerungen, wohingegen sich ihre positiven Gegenbilder aus Machbarkeitsglauben und Optimierungswünschen speisen. Allemal steht hinter solchen populärkulturellen Imaginationen der Versuch, eine zunehmend komplexe Wissenschaft zu begreifen.

Mag sein, dass wir den Wissenschaftler auch im Computerspiel an ur-eigenen Stereotypen erkennen, denen bereits Margaret Mead in ihrem DRAW A SCIENTIST-TEST mit amerikanischen Grundschulkindern begegnete und an denen sich bis heute nicht viel geändert hat. Doch allein deswegen sind solche Darstellungen und ihre Strahlkraft nicht automatisch trivial. Derartige ‘Schlüsselbilder’ (Heßler 2007) oder ‘emblematischen Gegenstände’ (Schummer/Spector 2009) der Wissenschaft sind allgegenwärtig, einprägsam und breitenwirksam; sie verweisen über das Abgebildete hinaus auf ganze Konzepte, Epochen oder Disziplinen. Sie schließen gleichermaßen an ikonografische Traditionen an und bleiben offen für zeitgenössische Projektionen. Das Reagenzglas und der weiße Kittel etwa vertreten die Naturwissenschaften, somit die neuzeitliche experimentelle Wissenschaft überhaupt, wohingegen das Buch oder der Globus auf das Gelehrtenportrait und damit auf die Vorgeschichte der Geistes- und Kulturwissenschaften verweisen. Schließen also die oben erwähnten *Serious Games* hauptsächlich an die etablierten Bildgebungsverfahren *aus den* Wissenschaften an, so bauen die kommerziellen Spiele eher auf Bildern *von den* Wissenschaften auf.³

3 Mit eben solchen Schlüsselbildern von Wissenschaft in Romanen, Filmen und Comics beschäftigt sich auch ein Kapitel meiner Dissertation, die im Jahr 2018 unter

BEI-SPIEL 2: SUPER SCIENCE FRIENDS

Auf den ersten Blick streift die als Freeware verfügbare Beta-Version von SUPER SCIENCE FRIENDS, hervorgegangen aus der gleichnamigen Zeichentrickserie (Jubenville 2015ff.), die Wissenschaft nur im Hintergrund. Anfangs scheint sie das Stereotyp hagiografisch überhöhter genialer Einzelforscher zu bekräftigen. Die Spielenden steuern den Avatar eines jugendlichen Einstein-Klons und befreien weitere Kultfiguren der Wissenschaft gewaltsam aus der Gefangenschaft von Nationalsozialisten und Monstern: darunter Nikola Tesla, Marie Curie, Charles Darwin und Sigmund Freud. Auch sie verwandeln sich daraufhin in spielbare Avatare. Raumgestaltung und Bewegung im Raum erscheinen ebenfalls gleichförmig, erlauben doch nur wenige Tastenkombinationen stets dieselben Kampfhandlungen gegen kaum je variierte Gegenspieler; und dies in Level für Level parallel angelegten Welten. Gerade auf diese äußerst ökonomische Weise bedient sich SUPER SCIENCE FRIENDS aber weniger Schlüsselbilder, die für einzelne Wissenschaftsdisziplinen und für einzelne Wissenschaftlerpersönlichkeiten charakteristisch geworden sind. Die engen Vorgaben der gleichförmigen Spielebenen und des *Jump 'n' Run* ermöglichen überhaupt erst die pointierte Charakterisierung.

Schon in den ersten Spielminuten durchstreift der Einstein-Avatar die verlassen Räumlichkeiten der gefangen genommenen *peers*. Im Vordergrund entledigt er sich der dortigen Wachposten; der Hintergrund informiert uns darüber, in wessen Zimmer wir uns aufhalten. Einstein Junior startet daheim, daran lassen eine Kreidetafel mit der kanonischen Formel $E=mc^2$, eine Newton-Lampe und ein Poster vom Aufprall des Apfels keinen Zweifel (Abb. 4). In ganz ähnlicher Weise zeigt sich Darwins Zuhause als Ort des gegenwärtigen, vergangenen und hypothetischen Lebens von Pflanze und Tier. Das florale Ornament der Tapete, der Blumentopf, die Fressnäpfe und die Hundetür, die Wandbilder und sogar Deko-Skelette gipfeln im stilisierten Motiv des Darwin-Fisches (Abb. 5). Gänzlich anders sieht es bei Freud aus: Er platziert das unverzichtbare Sofa vor schweren

dem Titel „Akademisches Erzählen: Eine Wissenschaftsforschung fiktional erzählter Wissenschaft“ an der Universität Basel verteidigt wurde.

Teppichen und Bücherwänden nahe seinem Schreibtisch, auf dem Büste und Schädel Eros und Thanatos vertreten (Abb. 6). Nach demselben Prinzip tauchen auf weiteren Leveln unter anderem das konventionalisierte grelle Neongrün für die Gammastrahlung (bei Curie) (vgl. Vrckovski 2016) und die helle Glühbirne für die Elektrizität (bei Tesla) auf. So stellen in SUPER SCIENCE FRIENDS Arbeitsgeräte und Dekorationsgegenstände, Möbel, Farbgebung und Lichtverhältnisse eine unmittelbare Zugehörigkeit des Spiel-Raums zur Wissenschaft her. Rauminhalte und Wissensinhalte vertreten einander ganz selbstverständlich (zur Analyseebene des *object inventory* vgl. Consalvo/Dutton 2006).



Abbildung 4: Wissenschafts-Räume in SUPER SCIENCE FRIENDS.
Quelle: Eigener Screenshot [Ausschnitt].



Abbildung 5: Wissenschafts-Räume in SUPER SCIENCE FRIENDS.
Quelle: Eigener Screenshot [Ausschnitt].



Abbildung 6: Wissenschafts-Räume in SUPER SCIENCE FRIENDS.
Quelle: Eigener Screenshot [Ausschnitt].

Was die Rezeption von Spielen durch die *gaming community* betrifft, erzeugen solche Attribute durch ihr bloßes Vorhandensein in der Spielumgebung eine Stimmung, die gemeinhin aufgrund von Sehgewohnheiten und Medien- bzw. Genrewissen mit 'Wissenschaft' verbunden wird. Sie tragen also nicht nur zum Spielerleben bei, das die *Game Studies* interessiert. Darüber hinaus sind sie auch als Wissensträger zu bewerten, in denen sich Kenntnis von und Vorwissen über Wissenschaft verdichten. In ihnen werden Theorien, Paradigmen, Heureka-Momente oder Jahre des Überlegens auf den Punkt, oder besser: *in den Gegenstand* gebracht. Wie un-/differenziert und wie un-/wahr diese auch sein mögen, ist weniger wichtig: Bereits als *kursierende Vorstellung* von Wissenschaft sind sie für die Wissenschaftsforschung von Bedeutung.

Was hingegen die Interpretation der Spiele durch die *scientific community* betrifft, handelt es sich bei solchen Gegenständen und ihren Anordnungen um nichts weniger als um die Bedingung der Möglichkeit zur Hervorbringung und Strukturierung von Wissen. In der extradiegetischen Welt verhalten sich experimentelle Umgebungen und Schreibszenen zur dort erzeugten Erkenntnis keineswegs neutral, sondern stehen als involvierte Materialitäten in unauflösllichem kausalem Zusammenhang mit den

Praktiken und Inhalten (vgl. Latour [1987]2003; Barthes [1973]2006; Campe 1991; Rheinberger 1992 und weitere; überblickshaft Krause/Pethes 2017). Sie legen überdies von etwas Zeugnis ab, was wissenschaftliche Erfolgsgeschichten gerne zugunsten von Linearität und Evidenz invisibilisieren: von der tastenden Suchbewegung entlang zahlreicher Hypothesen, Zufälle und Redefinitionen (vgl. Knorr-Cetina 1984 und weitere). Experimentalanordnungen und Schreiborte als „lokale Ansammlung materialisierter früherer Selektionen“ (ibid., 28) bewahren also ein Mäandrieren und Scheitern auf, das in der „edierten, polierten Kohärenz des schriftlichen Diskurses“ (ibid., 175) später verloren geht. Sie als stereotype Hintergrunddekoration abzutun, greift daher entschieden zu kurz.

4 WISSENSCHAFT ALS SPIEL

Diese Suchbewegung leitet bereits über zu einer dritten Verzahnung beider Bereiche. Auf die Spiegelungen von Wissenschaft und Computerspiel im Besonderen folgen abschließend eine Skizze zu Wissenschaft und Spiel im Allgemeinen und das *close reading* eines analogen Spiels. Das Vorhaben, die Passungen und Inkompatibilitäten beider dingfest zu machen, ist intrikat. Zahlreiche Wissensfelder treibt die Frage um, was denn überhaupt ein 'Spiel' sei – was mithin *kein* 'Spiel' sei und in keiner Weise aus dem Spielen hervorgehe (Krämer 2007). Einem vorwissenschaftlichen Alltagsverständnis gilt das nicht näher definierte Spiel zudem grundsätzlich als ausgeschlossen. Anderes alles Ernsten, also als unvereinbar mit der Wissenschaft. Allenfalls betrachten es Disziplinen wie die Ethnologie oder die Kulturanthropologie als *Objekt*, jedoch nicht als *Verfahren* der Erkenntnisgewinnung.

Doch spätestens seit dem HOMO LUDENS (Huizinga 1938) werden Merkmale wie Abgeschlossenheit, Regelmäßigkeit oder Wiederholbarkeit für das Spiel diskutiert, die auch für die Wissenserzeugung und ganz besonders für das Laborexperiment gelten können. Ebenso wie das Experimentieren ist auch das Spielen *trial and error*: ein operationalisiertes, iteratives Ausprobieren in einem modellhaften Raum – mithin abstrakt,

produktiv und ästhetisch, ausgezeichnet durch Zweckfreiheit, selbstvergessene Hingabe an die Sache, Ungerichtetheit der Suche und ihres Ausgangs (vgl. etwa Adamowsky 2005; Rheinberger 1992, 2001). Solche Tätigkeiten interessieren gleichermaßen die Spielforschung und die Wissenschaftsforschung, und leicht ist denkbar, dass von der Beobachtung der einen Handlungsweise auch die der anderen profitieren kann. Auch an der wirkmächtigen Einteilung, die Roger Caillois (1982) in *DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN* vornimmt, fallen zumindest zwei Parallelen zur Wissenschaft unmittelbar ins Auge. Ohne Zweifel ist auch sie zu einem Großteil *agôn*, Wettstreit: nämlich Konkurrenz von Forschenden, Forschungsgruppen, Paradigmen, Disziplinen oder Nationen darum, „der Erste, Beste, Brillanteste zu sein“ (Bourdieu 1998, 27). Überhaupt ist Bourdieus Beschreibung aller Felder von Spiel-Metaphern(?), Spielregeln und der Akzeptanz feldspezifischer Spiele durchzogen; so heißt etwa „derjenige ein guter Wissenschaftsspieler, der sich [...] für das entscheidet, was sich auszahlt“ (ibid., 24; Herv. K.K.). In geglückten Momenten jenseits unaufgeregter ergebnisloser Forschungsroutinen ist Wissenschaft außerdem immer wieder *ilinx*, Rausch: etwa bei Heureka-Erlebnissen oder wenn Forschende intrinsisch motiviert „im Flow“ arbeiten. An diesen exzeptionellen Zustand knüpfen popkulturelle Inszenierungen des Forschergenies gerne an. Sie speisen ihrerseits sowohl die Selbstdarstellung der Wissenschaft als auch die Fremderwartung an ihre Akteurinnen und Akteure.

Allerdings adressieren die bislang angerissenen Gemeinsamkeiten ausschließlich das *play*, also den *Vollzug* der Spielhandlung (respektive der Erkenntnisgewinnung). Demgegenüber scheint die bis hierher befragte Forschungsdiskussion das Spiel als *game*, also das zugrundeliegende *System* der angelegten Möglichkeiten nicht mit der Wissenschaft verglichen zu haben. Auf diesen kaum je beobachteten Aspekt zielt daher mein Anlauf, die akademische Laufbahn einmal als *game* zu verstehen: zuerst mit einem Klassiker der Wissenschaftsforschung gelesen, sodann durch eine satirische Selbstreflexion der Wissenschaft *als* Spiel.

Im fünften Kapitel ihrer viel beachteten Studie *LABORATORY LIFE* wenden sich Bruno Latour und Steve Woolgar ([1979]1986) der Wissenschaftslaufbahn zu. Befragt zu seiner Arbeit, begründet der Nachwuchs

Laufbahnentscheidungen demzufolge unternehmerisch und greift auf Modelle und Begriffe der Ökonomie zurück. *Credit* und *credibility* sind jedoch keine Metaphern für die ersehnte Anerkennung und Glaubwürdigkeit im Feld, sondern tatsächlich dessen Währung. Folgerichtig verleiht ein *credibility circle* einem wissenschaftsspezifischen Ressourcen- und Investitionskreislauf Gestalt: „The notion of credibility makes possible the conversion between money, data, prestiges, credentials, problem areas, argument, papers, and so on” (ibid., 200, Abb. 7).

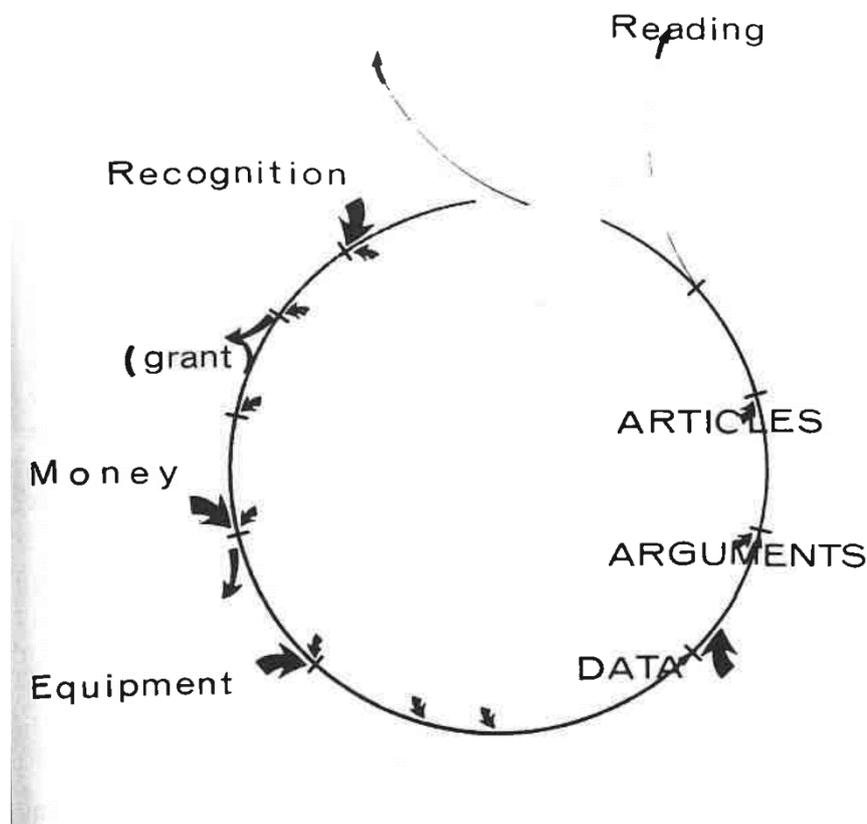


Abbildung 7: Latour/Woolgars *credibility circle*.
Quelle: Latour/Woolgar [1979] 1986, 201.

Diese operative Bildlichkeit (Krämer 2009) als Spielbrett aufzufassen, ja überhaupt die Stationen und Weggabelungen der akademischen Laufbahn probenhalber als *game* und die individuelle Wissenschaftsbiografie entsprechend als *play* zu begreifen, liegt von hier aus nahe. Beginnen wir

beim Punktestand zu Anfang jeder Spielrunde: Den standardisierten Aufbau eines wissenschaftlichen CV lesen die Autoren nachgerade als Saldo bisheriger, vom Individuum und in dieses getätigter Investitionen. Die abgeschlossene Ausbildung, in der Regel der Doktorgrad, bekräftigt eine legitime Zugehörigkeit zur *scientific community*: die Grundvoraussetzung, am Spiel überhaupt teilzunehmen. Bisherige Positionen, Publikationen und Co-Autorschaften, Referenzen, Forschungsgelder, Stipendien und Preise bezeugen darüber hinaus den Erfolg im Spiel. Je umfangreicher die getätigten Kapitalanlagen und je hochkarätiger die Anleger/innen, desto höher der aktuelle Wert einer Spielfigur.

Diese statisch wirkende Bestandsaufnahme impliziert in LABORATORY LIFE durchaus dynamische Elemente: Gegen den Strich gelesen, wird der Erwerb von *credibility* als *task* eines Spiels verstehbar – lerne, andere zu überzeugen, dich durchzusetzen und dich fördern zu lassen! Die *peers* geben sich umstandslos als Helfer oder Gegenspieler zu erkennen und die eroberten Positionen im Feld als Ergebnisse der sukzessiven Erzeugung eines Raumes und einer Erzählung aus Wahlmöglichkeiten (vgl. Mersch 2008, 20f.). Auf Veränderung angelegt und Spielzügen durchaus vergleichbar sind ebenso die *moves* – kann sich doch die Position von Forschenden in ihrem Feld mit jeder neuen Anstellung, mit jedem neuen Projekt entlang mehrerer Achsen zum Guten oder zum Schlechten verändern: Sie können respektive müssen erstens in der akademischen Rangfolge auf- oder absteigen; zweitens die Gegenstände und Methoden ihrer Arbeit variieren; drittens ihren Arbeitgeber und damit den Arbeitsort wechseln. Jeder Spielzug soll durch einen oder mehrere solcher Schritte den eigenen Stand optimieren, wohingegen unbedachte Entscheidungen im Extremfall den Ausstieg aus der Wissenschaft erzwingen: *game over!*

BEI-SPIEL 3: PEER REVIEW

Eine solche Spielbarkeit des Wissenschaftssystems suggeriert auch das von der JUNGEN AKADEMIE herausgegebene Spiel PEER REVIEW. „Es dient der Ausbildung des wissenschaftlichen Nachwuchses und der Selbstrefle-

xion etablierter Forscher sowie dem Ziel, einer breiteren interessierten Öffentlichkeit Grundkenntnisse über die Funktionsweise des Wissenschafts-systems zu vermitteln“, so die durchweg ironische Anleitung (Junge Akademie 2015, 1). Unter expliziter Berufung auf die Wissenschaftssoziologie gibt PEER REVIEW vor, den organisierten Skeptizismus als wichtigste der Merton’schen Normen (Merton 1942) einzuüben, mithin ein *Serious Game* zu sein. Allerdings wird die titelgebende kollegiale Kritik in einem wissenschaftskritischen Rahmen vorgebracht, den Zufälle, widerstrebende Normen und ein Nebeneinander offener und verdeckter Kapitalien abstecken. Zu Beginn bestimmt das Annuitätsprinzip über Vorsitz und Referate, und drei Typen von Spielkarten werden ausgegeben. Sie verzeichnen teils Forschungsthemen, teils Begutachungskriterien, teils Meriten der Wissenschaft. Eine Spielrunde besteht in der dreiminütigen Verteidigung eines zugelosten Forschungsgebiets und der anschließenden Kritik aller *peers*, die es erlaubt – oder eben nicht –, zusätzliche Meriten von verschiedenem Wert anzuhäufen: Gastprofessuren, Wissenschaftspreise, Fellowships und Akademiemitgliedschaften. „Ziel des Spiels ist zu verhindern, dass einer der anderen gewinnt“ (ibid., 3).

Abgesehen davon, dass PEER REVIEW vermittelt seiner Punktwerte das neoliberale Gebot genauer Messbarkeit von wissenschaftlicher Leistung karikiert und so das Spiel die selten thematisierten Werteskalen in der Wissenschaft beziffert, ruft es auch die beiden hier bislang unberücksichtigten Dimensionen des Spiels bei Caillois (1982) auf. Zum einen bestimmen über Startposition und Spielverlauf wesentlich die Karten, was eine wissenschaftsspezifische *alea*, ein Glücksspiel, andeutet: Die anfängliche Verteilung von Kapitalien und Themen, die zufällige Gruppierung von Vorliebe und Eloquenz, aber nicht die selbstverantwortete Qualität von Idee und Ausführung entscheidet in PEER REVIEW über Erfolg und Misserfolg. Über die Rolle des Zufalls, zur richtigen Zeit am richtigen Ort bei den richtigen Leuten den richtigen Ton zum richtigen Thema zu treffen, wird aus laubahnstrategischen Gründen auch in der extradiegetischen Welt eher selten offen gesprochen. Zum anderen und brisanter noch stehen die Begutachtungsstandards in offenkundigem Missverhältnis zu den Forschungsthemen und widersprechen einander nicht nur, sondern schließen

sich auch gegenseitig aus. So sind etwa Fachbegriffe zu verwenden, zu definieren *und* zu vermeiden; ebenso gilt es Theorie, Methode, empirische Grundlage und historische Dimension zu erläutern; zusätzlich müssen stets Systemtheorie, Neurowissenschaften und Klimawandel berücksichtigt werden – in drei Minuten und in deutscher Sprache unter Verwendung englischer Ausdrücke, aber auch altgriechischer, zur Not lediglich lateinischer Zitate (ibid., 6f.). Indem es also die wissenschaftliche Argumentation als bloße Rhetorik und ihre Bewertung als reine Willkür präsentiert, spielt PEER REVIEW auf *mimikry*, das Caillois'sche Illusionsspiel, in der Wissenschaft an. Denn in den Spielrunden ebenso wie in den wirklichen akademischen Ritualen und auf wechselnden Positionen des universitären *cursus honorum* durchkreuzt das Soziale das Epistemische; hier spielen Forschende Rollen und verwandeln zeitweise sich und andere. In einem Wort ermöglicht die Wahl des Mediums Spiel, *via* Vergleich Seitenhiebe gegen ungeschriebene Regeln des Systems zu platzieren und so Wissenschaftskritik aus Nachwuchsperspektive umso schärfer zu konturieren.

5 FAZIT

Was lässt sich nach diesen kurzen Testläufen durch drei Begegnungsfelder von Wissenschaft, (Computer-)Spiel und mit ihnen beschäftigten Forschungen mit Blick auf die Ausgangsfrage nach Anfängen festhalten? Zum Ersten hat durch *Serious Games* in *Citizen Science*-Projekten sowohl die Öffnung der Wissenschaft für interessierte Laien als auch die ernsthafte nutzbringende Anwendung des Dispositivs Computerspiel neue quantitative Ausmaße angenommen. Dabei dürften die beteiligten Akteursgruppen unterschiedliche Interessen verfolgen: die *gaming community* vermutlich Herausforderung und Unterhaltung, Wissenszuwachs und Teilhabe am Wissen, Zugehörigkeit zu und Kontakt mit Gleichgesinnten und insgesamt eine gesteigerte Akzeptanz des Gamens im Mainstream; die *scientific community* schätzungsweise den Rückgriff auf private Ressourcen, unverbrauchte und unverstellte Ideen, die Diversität von Lösungsansätzen und einen Zuwachs an demokratischer Öffnung und

Transparenz. So besehen liegt es nahe (vgl. Hanke 2008, 8, 13), Computerspiele auf beiden Forschungsfeldern als *boundary objects* weiter zu bearbeiten: als jene Ausschnitte der Realität also, die laut Susan Leigh Star und James R. Griesemer in unterschiedlichen sozialen Welten verschiedene Bedeutungen annehmen: „objects which both inhabit several intersecting social worlds [...] and satisfy the informational requirements of each of them. [...] Boundary objects are objects which are both plastic enough to adapt to local needs and the constraints of the several parties employing them, yet robust enough to maintain a common identity across sites” (Star/Griesemer 1989, 393).

Zum Zweiten greifen die Erkenntnisinteressen von Computerspielforschung und Wissenschaftsforschung möglicherweise genau dort ineinander, wo das Milieu ‘Wissenschaft’ im Spiel evoziert wird. Nehmen wir die Untrennbarkeit von Darstellungsform und Dargestelltem, wie sie neuere Ansätze entwickeln, tatsächlich ernst und gestehen wir den Formaten der Aufzeichnung, Speicherung und Verbreitung von Wissen wirklich wissensgenerierende Kraft zu: Ähnlich wie Romane, Filme oder Comics über Wissenschaft bieten unter dieser Prämisse auch Computerspiele über Wissenschaft eine einzigartige Möglichkeit, mit medienspezifischen Mitteln sinnlich erfahrbar und konkret begrifflich zu machen, wie sich kursierende Vorstellungen der wissenschaftlichen Praxis wie auch der wissenschaftlichen *persona* (Daston/Sibum 2003) in fiktiven und realen Szenarien co-konstituieren. Anders als andere Medien können Computerspiele zu diesem Zweck nicht nur die Register des Narrativen ziehen, sondern dazu über die des Ludischen verfügen. Zum Imaginativen und Identifikatorischen – zum Beispiel zur Figurencharakterisierung oder zur Wirkung von Farben, Formen und Klängen – tritt also im Medienvergleich Interaktives und Immersives hinzu – etwa die Spielzüge und die resultierenden Verzweigungen möglicher Spielverläufe. Dank eben dieser Elemente lässt sich überdies am *Beispiel* des Erzählgegenstands ‘Wissenschaft’ nachvollziehen, wie Charaktere und ihre Aktionen und Attribute an Glaubwürdigkeit und *playfulness* gewinnen: sei es im kleineren Rahmen, etwa in Milieus und Spielumgebungen, sei es im größeren Rahmen ihrer Handlungsräume, Objekte, Regeln und Ziele. Ob sich solche

medienspezifischen Aussagemöglichkeiten auf der Ebene einer Darstellung fiktiver Wissenschaft entfalten oder Parallelen zur realen Wissenschaft eröffnen, ist demgegenüber sekundär.

Drittens und letztens finden sich neben Gemeinsamkeiten des Forschens und Spielens auf performativer Ebene durchaus auch solche auf struktureller Ebene. Wenig überraschend ist dabei unwichtig, ob Wissenschaft ein Unterfall des Phänomens Spiel *ist* oder die Spielforschung in vergleichender Perspektive Hinweise zu ihrem genaueren Verständnis liefert. Letzteres vorausgesetzt könnte ein spielerisches Verständnis des Wissenschaftssystems den Blick weiter öffnen: Das Spiel und die Wissenschaft zu vergleichen, würde die Aufmerksamkeit stärker darauf lenken, dass Laufbahnen nur bedingt planbar sind. Die Wissenschaft zu betrachten, *als ob* sie ein Spiel sei, gäbe iterative, rekursive oder rhizomatische Spielverläufe als Alternativen zum linearen *Up or Out* akademischer Laufbahnen zu denken. Im Vergleich mit den strikt egalitären Startpositionen im spielerischen Wettbewerb einerseits (vgl. Krämer 2007, 247), mit den willkürlichen im Glücksspiel andererseits träte außerdem deutlicher hervor, wie ungleich verteilt die Wissenschaft ihre Spielchancen dank Herkunft, Familienstand, Geschlecht und Vermögen immer schon vorfindet und worauf sie ihre Fremdzuschreibung individueller Eignung wirklich gründet. Wissenschaft wie ein Spiel zu denken, würde außerdem ermöglichen, die Motivation für den forschenden Ehrgeiz und die Faszination für die wissenschaftliche Tätigkeit breitenwirksamer zu kommunizieren. Welche emergenten metakulturellen Elemente realweltlicher Wissenschaft darüber hinaus dem Modding und der Fan Fiction, der Machinima und der Game Art ähneln könnten, bleibt weiterem spielerischen Erforschen vorbehalten.

6 QUELLEN

LITERATUR

Adamowsky, Natascha (2005): Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Anleitung. In: dies. (Hg.): *Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet – zum*

konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis. Bielefeld: transcript, S. 11-30.

Barthes, Roland (2006 [1973]): *Variations sur l'écriture*. Französisch – Deutsch. Übersetzt von Hans-Horst Henschen. Mainz: Dieterich'sche Verlagsbuchhandlung.

Bourdieu, Pierre (1998): *Vom Gebrauch der Wissenschaft: für eine klinische Soziologie des wissenschaftlichen Feldes*. Übersetzt von Stephan Egger. Konstanz: UVK Universitäts-Verlag Konstanz.

Callon, Michel/Latour, Bruno (1981): Unscrewing the Big Leviathan: How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologists Help Them to Do so. In: Karin Knorr-Cetina/Aaron V. Cicourel (Hg.): *Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro- and Macro Sociologies*. Boston/London/Henley: Routledge & Kegan Paul, S. 277-303.

Callon, Michel/Latour, Bruno (1992): Don't Throw the Baby out With the Bath School. A Reply to Collins and Yearley. In: Andrew Pickering (Hg.): *Science as Practice and Culture*. Chicago: Chicago University Press, S. 343-368.

Campe, Rüdiger (1991): Die Schreibszene. Schreiben. In: Hans Ulrich Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer (Hg.): *Paradoxien, Dissonanzen, Zusammenbrüche. Situationen offener Epistemologie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 759-772.

Connolly, Thomas M. et al. (2012): A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. In: *Computers & Education* 59, 2, S. 661-686. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.03.004

Consalvo, Mia/Dutton, Nathan (2006): Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. In: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 6 (1). Online: http://gamestudies.org/O6O1/articles/consalvo_dutton

- Daston, Lorraine/Sibum, Otto H. (2003): Introduction: Scientific Personae and Their Histories. In: *Science in Context* 16 (1/2), S. 1-8. DOI: 10.1017/S026988970300067X
- Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.) (2008): *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*. Bielefeld: transcript.
- Eitzel, Melissa V. et al. (2017): Citizen Science Terminology Matters: Exploring Key Terms. In: *Citizen Science: Theory and Practice* 2,1, S.1. DOI: 10.5334/cstp.96
- Görge, Arno/Kirschel, Matthias (2012): Dystopien von Medizin und Wissenschaft. Retro-Science-Fiction und die Kritik an der Technikgläubigkeit der Moderne im Computerspiel *Bioshock*. In: Uwe Frauenholz/Anke Woschek (Hg.): *Technology Fiction. Technische Visionen und Utopien in der Moderne*. Bielefeld: transcript, S. 271-288.
- Haklay, Muki (2013): Citizen Science and Volunteered Geographic Information: Overview and Typology of Participation. In: Daniel Sui/Sarah Elwood/Michael Goodchild (Hg.): *Crowdsourcing Geographic Knowledge*. Dordrecht: Springer, S. 105-122. DOI: 10.1007/978-94-007-4587-2_7
- Hanke, Christine (2008): Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung. In: Distelmeyer/Hanke/Mersch (Hg.): *Game Over!?*, S. 7-18.
- Haynes, Roslynn D. (1994): *From Faust to Strangelove: Representations of the Scientist in Western Literature*. Baltimore/London: The John Hopkins University Press.
- Haynes, Roslynn D. (2003): From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature. In: *Public Understanding of Science* 12, S. 243-253. DOI: 10.1177/0963662503123003
- Haynes, Roslynn D. (2016): Whatever Happened to the 'Mad, Bad' Scientist? Overturning the Stereotype. In: *Public Understanding of Science* 25, S. 31-44. DOI: 10.1177/0963662514535689

- Heßler, Martina (2007): Die „Mona Lisa der modernen Wissenschaften“. Die Doppelhelix-Struktur als kulturelle Ikone. In: Alexander Gall (Hg.): *Konstruieren, Kommunizieren, Präsentieren. Bilder von Wissenschaft und Technik*. Göttingen: Wallstein, S. 291-315.
- Heßler, Martina/Mersch, Dieter (2009): Einleitung: Bildlogik oder Was heißt visuelles Denken? In: dies. (Hg.): *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*. Bielefeld: transcript, S. 8-62.
- Horn, Eva (2006): Abwege der Forschung. Zur literarischen Archäologie der wissenschaftlichen Neugierde (Frankenstein, Faust, Moreau). In: dies./Bettine Menke/Christoph Menke (Hg.): *Literatur als Philosophie - Philosophie als Literatur*. München: Fink, S. 153-172.
- Junge Akademie (2015): *Peer Review* [Spielanleitung]. Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH.
- Knorr-Cetina, Karin (1984): *Die Fabrikation von Erkenntnis. Zur Anthropologie der Naturwissenschaft*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Krämer, Sibylle (2007): Die Welt – ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit. In: Rolf Niehoff/Rainer Wenrich (Hg.): *Denken und Lernen mit Bildern: interdisziplinäre Zugänge zur ästhetischen Bildung*. München: kopaed, S. 238-253.
- Krämer, Sybille (2009): Operative Bildlichkeit. Von der 'Grammatologie' zu einer 'Diagrammatologie'? Reflexionen über erkennendes 'Sehen'. In: Martina Heßler/Dieter Mersch (Hg.): *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*. Bielefeld: transcript, S. 94-122.
- Krause, Marcus/Pethes, Nicolas (2017): Scholars in Action. Zur Autoreferentialität philologischen Wissens im Wandel medialer Praktiken. In: *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 91, S. 73-108.
- Latour, Bruno (2003 [1987]): *Science in action: how to follow scientists and engineers through society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Latour, Bruno/Woolgar, Steve (1986 [1979]): *Laboratory Life. The Construction of Scientific Facts*. Second Edition. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

- Lee, Jeehyung et al. (2014): RNA design rules from a massive open laboratory. In: *Proceedings of the National Academy of Sciences* 111, 6, S. 2122-2127. DOI: 10.1073/pnas.1313039111
- Lowe, David (2014): MOOLs: Massive Open Online Laboratories: An analysis of scale and feasibility. In: Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.: *Proceedings of International Conference on Remote Engineering and Virtual Instrumentation (REV)*, S. 1-6. DOI: 10.1109/REV.2014.6784219
- Mersch, Dieter (2008): Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse. In: Distelmeyer/Hanke/Mersch (Hg.): *Game Over!?*, S. 19-41.
- Merton, Robert K. (1942): A Note on Science and Democracy. In: *Journal of Legal and Political Sociology* 1, S. 126.
- Pfister, Eugen (2017): „Doctor Nod Mad. Doctor Insane.“ Eine kurze Kulturgeschichte der Figur des *mad scientist* im digitalen Spiel. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online: www.paidia.de/?p=10074
- Repenning, Alexander/Lamprou, Anna/Fahrni, Nicolas/Escherle, Nora (2018): Scalable Game Design Switzerland. In: *MedienPädagogik* 33, S. 27-52. DOI: 10.21240/mpaed/33/2018.10.31.X.
- Rheinberger, Hans-Jörg (1992): *Experiment, Differenz, Schrift. Zur Geschichte epistemischer Dinge*. Marburg: Basilisken-Press.
- Rheinberger, Hans-Jörg (2001): *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*. Göttingen: Wallstein.
- Schummer, Joachim/Spector, Tami I. (2009): Visuelle Populärbilder und Selbstbilder der Wissenschaft. In: Bernd Hüppauf/Peter Weingart (Hg.): *Frosch und Frankenstein. Bilder als Medium der Popularisierung von Wissenschaft*. Bielefeld: transcript, S. 341-372.
- Schweizerischer Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung/Akademien der Wissenschaften Schweiz (Hg.) (2018): *Horizonte* 31, 116.

- Sprinks, James et al. (2017): Task Workflow Design and its impact on performance and volunteers' subjective preference in Virtual Citizen Science. In: *International Journal of Human - Computer Studies* 104, S. 50-63. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2017.03.003
- Star, Susan Leigh/Griesemer, James R. (1989): Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. In: *Social Studies of Science* 19, S. 387-420. <https://www.jstor.org/stable/285080>
- Susi, Tarja/Johannesson, Mikael/Backlund, Per (2007): *Serious Games - An Overview*. Technical Report School of Humanities and Informatics University of Skövde, Sweden. Online: http://www.scangame.dk/downloads/HS-IKI-TR-07-001_PER.pdf
- Vrckovski, Simone (2016): Grüne Fluoreszenz? Voraussetzungen der visuellen Vermittelbarkeit von Radioaktivität. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comieforschung* 3, S. 112-136. Online: www.closure.uni-kiel.de/closure3/vrckovski.
- Walther, Hans (1982-86): *Proverbia sententiaeque Latinitatis mediae aevi ac recentioris aevi*. Nova series. 9 Bände. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

SPIELE

- 2K Games (2007ff.): BIOSHOCK.
- 2K Games (2012): XCOM: ENEMY UNKNOWN.
- Constructing Scientific Communities/Biodiversity Heritage Library (2015ff.): SCIENCE GOSSIP. <https://www.sciencegossip.org>
- Cornelis Menke/Die Junge Akademie (2015): PEER REVIEW.
- Electronic Arts (2013): THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE [Extension Pack].
- Folger Shakespeare Library/Zooniverse.org/Oxford English Dictionary (2016ff.): SHAKESPEARE'S WORLD <https://www.shakespearesworld.org>

Gorlami Games (2017): SUPER SCIENCE FRIENDS <https://gorlami.itch.io/super-science-friends-the-video-game>

Interplay (1997ff.): FALLOUT.

Maxis (2005): THE SIMS 2 UNIVERSITY [Extension Pack].

McGill University (2010ff.): PHYLO. <https://phylo.cs.mcgill.ca>

Stanford University/Carnegie Mellon University (2010ff.): ETERNA.
<https://eternagame.org>

University of Washington (2008ff.): FOLDIT. www.fold.it

FILME

Robert Zemeckis (USA, 1985-1990): BACK TO THE FUTURE (ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT).

Steven Spielberg (USA 1981-2008): INDIANA JONES [Filmreihe].

Brett Jubinville (Canada 2015ff.): SUPER SCIENCE FRIENDS.

ERZÄHLEN SPIELE GESCHICHTEN?

Eine kurze Anmerkung zu Spielen und Erzählungen

Jesper Juul

1 EINLEITUNG

An sich handelt es sich um keine schlechte Frage: Erzählen Spiele Geschichten?¹ Die Antwort darauf sollte uns sowohl darüber Auskunft geben, *wie* man Spiele erforscht, als auch *wer* sie erforscht. Eine positive Antwort auf diese Frage legt nahe, dass sich Spiele ganz einfach auf der Grundlage von bereits bestehenden Paradigmen erforschen lassen. Eine negative Antwort signalisiert hingegen, dass wir ganz neu anfangen müssen.

Letztendlich hängt die Antwort aber natürlich davon ab, wie wir die betreffenden Worte definieren. In diesem Artikel möchte ich einige der Möglichkeiten diese Angelegenheit zu diskutieren genauer betrachten. Damit sich daraus nicht ein Streit um Worte entwickelt, d.h. wer hat das Recht den Begriff „Erzählung“ zu definieren, besteht meine Intention nicht darin, einen speziellen Begriff zu retten oder zu beschützen, das zentrale Anliegen dieses Artikels besteht vielmehr darin, dass wir uns erlauben sollten, Unterscheidungen zu treffen.

Das Verfahren eine Sache als eine andere zu bezeichnen besteht darin, dass man einige Ideen aus einem ursprünglichen Bereich (Erzählungen) nimmt und sie auf einen anderen Bereich (Spiele) anwendet. Dieses Vorgehen ist nicht neutral; es hebt ein paar Eigenschaften hervor und unterdrückt andere. Im Unterschied dazu fördert der Akt des Vergleichens das Verständnis von Unterschieden und Gemeinsamkeiten, er kann vielleicht sogar verborgene Annahmen aufdecken.

1 Bei dem vorliegenden Text handelt es sich um eine Übersetzung des Artikels „Games Telling Stories?“, der 2001 in der ersten Ausgabe des Game Studies-Journals erschienen ist. Das Original ist online abrufbar: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Dieser Artikel betrachtet zuerst einige der typischen Argumente dafür, dass Spiele Erzählungen seien. Es gibt mindestens drei gängige Gründe dafür: 1) Wir verwenden für alles Erzählungen. 2) Die meisten Spiele enthalten Einleitungen und Hintergrund-Geschichten. 3) Spiele und Erzählungen haben einige Eigenschaften gemeinsam.

Im Anschluss daran untersucht der Artikel drei wichtige Gründe dafür, dass Spiele nicht als Erzählungen beschrieben werden: 1) Spiele gehören nicht zur narrativen Medienökologie, die Filme, Romane und Theaterstücke herausgebildet haben. 2) Zeit in Spielen verläuft anders als in Erzählungen. 3) Das Verhältnis zwischen Leser/Zuschauer und der Welt der Erzählung unterscheidet sich vom Verhältnis zwischen dem Spieler und der Spielwelt.

Dieser Artikel arbeitet mit einer relativ traditionellen Definition der Begriffe Geschichte und Erzählung, daher werde ich abschließend diskutieren, ob diverse Erzählexperimente aus dem 20. Jahrhunderts Spiele und Erzählungen versöhnen können.

2 DAS ERZÄHLEN VON GESCHICHTEN

ALLES IST EINE ERZÄHLUNG/ALLES KANN ALS ERZÄHLUNG PRÄSENTIERT WERDEN

Das erste Argument wirkt überzeugend, nachdem es eine Art holistischen Blick auf die Welt verspricht: Nachdem wir unseren Leben durch Geschichten einen Sinn verleihen, durch sie Informationen vermitteln und nachdem wir Geschichten über die Spiele, die wir gespielt haben, erzählen können, kann keine Gattung und keine Form sich außerhalb der Geschichte befinden.

Das Problem besteht jedoch darin, dass es sich um ein Argument *a priori* handelt. Geschichten können für das menschliche Denken von fundamentaler Bedeutung sein, aber das bedeutet nicht, dass alles in narrativen Begrifflichkeiten beschrieben werden sollte. Und nur weil etwas in Form einer Erzählung dargestellt werden kann, bedeutet dies noch nicht, dass es sich dabei selbst um eine Erzählung handelt.

IDEALE GESCHICHTEN/HINTERGRUND-GESCHICHTEN

Ein interessanteres Argument basiert auf der Tatsache, dass sich bei den meisten Spielen eine Erzählung auf der Verpackung, in ihrer Anleitung oder in den Intro-Sequenzen findet. Diese verortet die seitens der Spieler:in ausgeführten Spielhandlungen innerhalb einer größeren (Hintergrund)Geschichte und/oder entwirft eine ideale Geschichte, die die Spieler:in umsetzen muss:



Abbildung 1: Screenshot aus SPACE INVADERS (Taito 1977).

Wenn wir SPACE INVADERS (Taito 1977) spielen, bekommen wir eine ideale Geschichte vorgesetzt, die wir durch Geschicklichkeit umsetzen müssen. Eine Vorgeschichte wird in SPACE INVADERS angedeutet: Eine Invasion setzt einen Zustand vor der Invasion voraus. Aus der uns vertrauten Science-Fiction wissen wir, dass die anrückenden Aliens böse sind und verjagt werden sollten. Der Titel deutet somit eine einfache Struktur an, in der ein positiver Zustand von bösen äußeren Kräften aus dem Gleichgewicht gebracht wird. Es ist die Aufgabe des Spielers diesen ursprünglichen positiven Zustand wiederherzustellen. Diese Handlungsfolge findet sich natürlich häufig in Märchen: Ein Ausgangszustand, der aufgelöst und schließlich wiederhergestellt wird.

Aber das Spiel funktioniert auf eine andere Weise: Wenn wir SPACE INVADERS tatsächlich spielen, stellen wir fest, dass wir den ursprünglichen Zustand gar nicht mehr herstellen können; wir können gar nicht gewinnen,

denn auf jede Angriffswelle der Aliens folgt eine weitere. Als Spieler kämpfen wir darum eine ideale Abfolge von Ereignissen umzusetzen, aber der tatsächliche Spielvorgang ist nicht diese Abfolge.

Die meisten modernen Single-Player-Spiele, die keine Arcade Spiele sind, wie HALF-LIFE (Valve 1998) lassen uns tatsächlich das Spiel vollenden: mit Hilfe von zahlreichen Speicherständen und Ladevorgängen ist es möglich die ideale Abfolge zu realisieren, die HALF-LIFE ausmacht. Offensichtlich folgt nur ein Bruchteil der Spiel-Sessions dem idealen Ablauf, aber dennoch gelingt es HALF-LIFE, eine vorgegebene Abfolge von Ereignissen zu präsentieren, von der die Spieler nach Abschluss des Spiels berichten können.² Daraus folgt, dass einige Spiele Erzählungen für bestimmte Zwecke *nutzen*.

ÄHNLICHKEITEN

Das Beispiel SPACE INVADERS zeigt auch, dass Spiele einige Eigenschaften mit Erzählungen teilen: Zahlreiche Spiele beinhalten Umkehrungen wie beispielsweise die Entwicklung von einem Mangel zu dessen Behebung. Jens F. Jensen nutzte diese Eigenschaft von SPACE INVADERS als Argument dafür, dass Videospiele, auch wenn sie von der Norm abweichen, Erzählungen seien (1988).

Darüber hinaus beinhalten zahlreiche Spiele Quest-Strukturen, und die meisten Videospiele verfügen über Protagonisten (in nicht-elektronischen Spielen ist dies weitaus seltener der Fall). Wie Janet Murray in *Hamlet on the Holodeck* vorschlägt, würden derartige Ähnlichkeiten darauf hinweisen, dass dem digitalen Geschichtenerzählen und den interaktiven

2 Zu beachten ist, dass Multiplayer-Spiele selten ideale Sequenzen enthalten, sondern den Spieler:innen erlauben, das gleiche Szenario mit neuen Ergebnissen zu wiederholen - denken Sie an SCHACH oder STARCRAFT. Als solche sind sie sehr weit entfernt von Narrativen. Andererseits ist die Nacherzählung einer Spielsitzung in einem Einzelspielerspiel („und dann tat ich.... und dann tat ich... und dann tat ich... und dann tat ich...“) weniger interessant als die Nacherzählung eines Multiplayer-Spiels, da Letzteres Intrigen, Lügen und Betrug zwischen Menschen beinhalten kann („wir hatten uns darauf geeinigt, unsere Kräfte an der Ostfront zu bündeln, aber erst am Ende erkannte ich, dass sie in Wirklichkeit mit Joe verbündet war“).

Erzählungen eine vielversprechende Zukunft bevorsteht und dass Spiele und Erzählungen nicht so weit auseinanderliegen.

Eine häufig wiederholte, aber auch problematische Behauptung besagt, dass Spiel-Sessions, genau wie Erzählungen, auf lineare Weise erfahren werden (vgl. Aarseth 1997, S. 2). Ich werde später darauf zurückkommen, aber es sei bereits kurz angemerkt, dass diese Vorstellung die Erfahrung des Spielers als ein aktiver Teilnehmer ignoriert - diese Erfahrung ist so stark, dass die meisten Menschen unfreiwillig ihre Position wechseln, wenn sie Interaktivität erfahren, von der nach hinten geneigten Position bei einer Erzählung zur nach vorne geneigten Haltung bei einem Spiel. Ein Spiel zu spielen beinhaltet ein Bewusstsein darüber, dass die Partie nur eine von vielen möglichen ist, die auf der Basis von diesem Spiel zustande kommen können.

WAR ES DAS?

Es ist also auf unterschiedliche Weise möglich, Spiele in Kombination mit Erzählungen zu betrachten, aber das beantwortet nicht unsere Ausgangsfrage? Die gerade genannten Punkte würden darauf hinweisen, dass Spiele und Erzählungen nicht in unterschiedlichen Welten angesiedelt sind, sondern dass sie auf die eine oder andere Weise zusammenarbeiten können: Eine Erzählung kann dazu verwendet werden, um dem Spieler mitzuteilen, was zu tun ist oder sie kann eine Belohnung für das Spiel darstellen. Spiele können Erzählungen hervorbringen, durch die eine Spieler:in anderen davon berichten kann, was in einer Spiel-Session passiert ist. Spiele und Erzählungen verfügen in einigen Punkten über Gemeinsamkeiten. Die Behauptung, dass keinerlei Bezüge zwischen Spielen und Erzählungen bestehen, kann daher nicht weiter aufrechterhalten werden (mein eigener Text, Juul 1999, ist ein gutes Beispiel hierfür).

Aber wir müssen uns auch die Unterschiede ansehen.

3 DAS PROBLEM DER ÜBERSETZUNG

Ich werde jetzt Erzähltheorie auf eine Weise einsetzen, für die sie nicht gedacht war. Das grundlegende Problem *der Erzählung* besteht in der Tatsache, dass eine Erzählung niemals völlig unabhängig, *an sich*, betrachtet werden kann. Wir können niemals die Geschichte selbst sehen; wir können sie nur durch ein anderes Medium wie mündliche Überlieferungen, Romane und Filme wahrnehmen. Das klassische Argument für die Existenz einer Erzählung ist die Tatsache, dass eine Geschichte von einem Medium in einer anderes übersetzt werden kann:

This transposability of the story is the strongest reason for arguing that narratives are indeed structures independent of any medium. (Chatman 1978, S. 20)

Dementsprechend behauptet Peter Brooks:

Narrative may be a special ability or competence that [...] when mastered, allows us to summarise and retransmit narratives in other words and other languages, to transfer them into other media, while remaining recognisably faithful to the original narrative structure and message. (Brooks 1984, S. 3-4)

Dies mag durchaus unproblematisch erscheinen; wir können niemals alles zwischen die Medien bekommen, aber zumindest gelangt anscheinend etwas von Medium zu Medium. Eine Nacherzählung der Verfilmung von *Stolz und Vorurteil* wird von jemandem, der das Buch gelesen hat, erkannt werden.

WAS WIRD ÜBERSETZT?

Dies führt uns zu dem Problem, was wir denn tatsächlich damit meinen, wenn wir behaupten, dass etwas von einem Medium in ein anderes Medium übersetzt werden kann. Einem vermutlich etwas eingeschränkten Verständnis von Narration zufolge, können Erzählungen in eine Ebene des *discourse* (das Erzählen der Geschichte) und der *story* (die erzählte Geschichte) unterteilt werden. Der Anteil der *story* kann wiederum in zwei Hälften geteilt werden, *existents* (die Akteure und das Setting) und *events* (Handlungen und Ereignisse) (Chatman, S. 19). Eine Geschichte kann daran

erkannt werden, dass sie über die gleichen *existents* (mit den gleichen Namen) und dieselben Ereignisse verfügt; gewöhnlich meinen wir dies, wenn wir von der „gleichen Geschichte“ sprechen.

Auf umgekehrte Weise kann dieses Merkmal als Test verwendet werden, ob es sich bei Videospielen um ein narratives Medium handelt: Wenn es sich bei Videospielen um ein narratives Medium handelt, müssen die Geschichten aus anderen Medien darin nacherzählt werden können, und Videospiele müssten umgekehrt in anderen Medien nacherzählbar sein. Oberflächlich betrachtet erscheint dies naheliegend, da zahlreiche kommerzielle Filme als Spiele neu aufgelegt werden, STAR WARS wäre ein offensichtliches Beispiel hierfür. Dass umgekehrt Spiele in Filme verwandelt werden kommt seltener vor, die Beispiele umfassen MARIO BROTHERS, MORTAL KOMBAT und TOMB RAIDER. Bei genauerer Betrachtung erweist sich die Situation jedoch als weitaus komplizierter:

VOM FILM ZUM SPIEL: STAR WARS

Das Arcade-Spiel STAR WARS (Atari 1983) basiert auf dem gleichnamigen Film von George Lucas (1977). Im Film STAR WARS trägt eine Rebellen-Armee einen heldenhaften Kampf gegen das böse galaktische Imperium aus. Den dramatischen Höhepunkt des Films bildet der Angriff des Protagonisten Luke Skywalker und der Rebellen-Armee auf die neue Waffe des Imperiums, den *Todesstern*. Das STAR WARS-Spiel ist in drei Phasen unterteilt, in denen der Spieler ein Raumschiff aus der Innenansicht steuert, höchstwahrscheinlich als Luke Skywalker. Die erste Phase ereignet sich im Weltraum, wir bekämpfen feindliche Streitkräfte. Die zweite Phase besteht aus dem Kampf gegen verschiedene Objekte auf der Oberfläche des Todessterns. In der dritten Phase fliegen wir durch einen Tunnel auf dem Todesstern, um einen Lüftungsschacht zu treffen und den Todesstern dadurch zu zerstören. Die erste Phase entspricht einem Kampf aus dem Film, bevor Luke in den Todesstern hinein fliegt - allerdings mit der Ausnahme, dass die Rebellenflotte nicht anwesend ist. Zur zweiten Phase gibt es keine klare Entsprechung im Film. Die dritte Phase entspricht wieder einer Szene aus dem Film - erneut in Abwesenheit der Flotte. Wenn man

die Mission abschließt, explodiert der Todesstern. Das Spiel übernimmt nur einen kleinen Teil des Films.



Abbildung 2: Screenshot aus STAR WARS (Atari 1983).

Der Hauptgrund, der die Spieler dazu verleitet Film und Spiel zu verbinden ist der Titel STAR WARS auf dem Automaten und dem Bildschirm. Wenn wir uns vorstellen, dass der Titel vom Spiel entfernt worden sei, die Verbindung zwischen Film und Spiel wäre nicht sonderlich offenkundig. Es wäre ein Spiel, in dem ein Lüftungsschacht getroffen werden muss (oder einfach nur ein Viereck), und die Spieler könnten eine gewisse Ähnlichkeit mit einer Szene aus STAR WARS bemerken, aber sie wären nicht in der Lage die Ereignisse des Films auf der Basis des Spiels zu rekonstruieren. Die Vorgeschichte fehlt ebenso wie der restliche Film und alle persönlichen Beziehungen. Vielleicht erkennen wir nicht einmal, dass wir den Todesstern, was immer das auch sein mag, angreifen. Schließlich noch einer der offensichtlichsten Unterschiede: Wenn man die Mission nicht zu Ende bringt, weicht das Spiel vom Film ab und wenn man die Mission vollendet, taucht ein weiterer Todesstern auf - eine weitere Abweichung vom Film.³

Folglich lässt sich nicht die Behauptung aufstellen, das Spiel STAR WARS enthalte eine Narration, die sich als jene des Films erkennen ließe:

3 Dies betrifft auch die Entwicklung der Spieleindustrie: Der erste Star Wars-Film führte zu einem Computerspiel, der neueste Film hat etwa zehn verschiedene Spiele auf verschiedenen Plattformen hervorgebracht, die sich auf verschiedene Teile des Films oder des STAR WARS-Universums beziehen.

Die meisten Charaktere aus dem Film fehlen und die wenigen Ereignisse, die im Spiel enthalten sind, haben sich in Simulationen verwandelt, in denen der Spieler entweder gewinnen oder verlieren kann. Das gleiche gilt für den zweiten Schwung an *Star Wars*-Spielen wie *STAR WARS: RACER* (LucasArts 1999). Dieses übersetzt ausschließlich die Pod-Racer-Sequenz aus *STAR WARS EPISODE I - THE PHANTOM MENACE* (1999) in Spielform übersetzt.

VOM SPIEL ZUR STORY

Die Übertragung von Spielen zu Geschichten werde ich lediglich kurz abdecken, da sie relativ ungewöhnlich sind. Wenn wir uns *MORTAL KOMBAT* (Midway 1993) als Spiel ansehen, handelt es sich um ein Kampfspiel (Beat'em-up), in dem sich verschiedene Gegner (Menschen oder vom Computer gesteuerte) in einer Arena bekämpfen. Folglich ermöglicht das dynamische System vielen verschiedenen Menschen ganz unterschiedliche Ergebnisse durch die Interaktion zu erzielen. Der Film *MORTAL KOMBAT* (1995) von Paul W.S. Anderson ist hingegen kein dynamisches System, sondern eine Geschichte mit einer spezifischen Auswahl an Charakteren, die ein *MORTAL KOMBAT*-Turnier mit einem spezifischen Ausgang durchspielen. Die weitgehend unbeschriebenen Spiel-Charaktere und offenen Spieler-Positionen werden zu detaillierten Film-Charakteren; die Simulation wird in spezifische Ereignisse konvertiert.

Entsprechend werden die *existents* und *events*, aber nicht das dynamische System übertragen, wenn wir über eine Partie *SCHACH*, einen Durchgang des Spiels *HALF-LIFE* oder eine Multi-Player-Partie *STARCRAFT* berichten.⁴ Unsere Nacherzählung wird nicht das Spiel sein, und in der Tat wären große Teile der ausgedehnten Reise, die es erfordert, um *HALF-LIFE* abzuschließen, ausgesprochen langatmig, wenn sie alle Details enthält.

4 Das andere Hauptproblem ist, dass Spiele formalisiert und regelgebunden sind und dementsprechend besser für Physik und Schusswaffen geeignet sind als für existenzielle Probleme, da letztere nicht einfach zu formalisieren sind. (Siehe Juul 2000) Das bedeutet, dass einige Ereignisse sehr, sehr schwierig als dynamische Systeme zu erstellen sind.

Das Konzept der *existents* eignet sich am besten für physische Spiele, in denen die Anzahl der beeinflussbaren Elemente prinzipiell endlich ist. Ein Problem besteht darin, dass Programme in ihren Grundzügen Maschinen zur Erstellung von *existents* sind: Computerspiele erlauben die einfache Produktion einer unbegrenzten Anzahl von *existents* in der Gestalt von Gegnern. Ein weiteres Problem liegt darin, dass das Konzept nicht genauer festlegt, welche Attribute des *existent* wichtig sind, während Spielregeln eine strenge Hierarchie von wichtigen und unwichtigen Eigenschaften beinhalten - Erving Goffman nennt dies die „rules of irrelevance“ (Goffman, S. 19). Wir sollten außerdem festhalten, dass die meisten modernen Spiele Cutszenes beinhalten, d.h. Passagen, in denen die Spieler kaum etwas anderes tun können als dem Ablauf der Ereignisse zu folgen. Cutszenes finden sich meistens in Form von Einleitungen und Szenen, die auf den Abschluss eines Teils des Spiels durch den Spieler folgen. Es sollte also möglich sein auf eine allgemeinere Weise zu beschreiben, wie Spiele in Erzählungen übersetzt werden, und wie Erzählungen in Spiele transferiert werden.

4 TABELARISCHE AUFLISTUNG VON NARRATIV-SPIEL-ÜBERSETZUNGEN

Filme, Romane etc.	Spiel
<i>existent</i>	<i>existent</i> <i>oder</i> Dauerhafte Produktion von <i>existents</i> (z.B. Horden von Gegnern)
<i>event</i>	event (Cutscene) <i>oder</i> Simulation mit verschiedenen Resultaten

Abfolge von <i>events</i>	Ausgewählte <i>events</i> als <i>events</i> oder Simulationen <i>oder</i> ideale Abfolge von <i>events</i> , die der Spieler durch das Meistern von Simulationen herstellen muss ⁵
Charakter	Charakter (Cutscene) <i>oder</i> Spielerposition (Spiel)

Zu beachten ist dabei, dass beide Richtungen der Übersetzung viel Raum für Improvisationen lassen und viele optionale Aktionen beinhalten. Kurz gesagt: Spiele, die auf Filmen basieren, neigen dazu, ein paar ausgewählte Handlungssequenzen auszuwählen, die dann in Spielsequenzen simuliert werden – wie wir es bei STAR WARS gesehen haben.

Die Charakterbeschreibung und -entwicklung wird entweder ignoriert oder erfolgt in Zwischensequenzen (da dies in Spielform zu schwer umzusetzen ist). Wenn man vom Spiel zum Film übergeht, ist das Spiel nicht mehr ein Spiel, sondern wird eher in Form von bestimmten Spielsessions präsentiert, die von bestimmten Charakteren gespielt werden, mit bestimmten Ergebnissen. Auch die Charaktere werden tendenziell weiterentwickelt: Die Heldin von TOMB RAIDER, Lara Croft, bekommt im Tomb Raider-Film eine viel größere Vergangenheit und Persönlichkeit.

5 ZEIT, SPIEL, UND ERZÄHLUNG

Narrative is a double temporal sequence: There is the time of the thing told and the time of the narrative (the time of the signified and the time of the signifier). This duality not only renders possible all the temporal distortions that are commonplace in narratives (three years of the hero's life summed up in two sentences of a novel or in a few shots of a "frequentative" montage in film, etc.). More basically, it invites us to consider that one of the functions of narrative is to invent one time scheme in terms of another time scheme. (Christian Metz, zitiert nach Genette 1980, S. 33)

5 Die ideale Sequenz ist wesentlich schwieriger zu realisieren als die Vielzahl der nicht-idealen Sequenzen – diese Eigenschaft macht das Spiel aus.

Im klassischen narratologischen Verständnis hat die Erzählung zwei unterschiedliche Arten der Zeit, die *erzählte Zeit*, die die Zeit der erzählten Ereignisse bezeichnet, in ihrer chronologischen Abfolge und die *Diskurszeit*, die die Zeit des Erzählens der Ereignisse bezeichnet (in der Abfolge, in der sie erzählt werden). Ein großer Anteil daran, einen Roman zu lesen oder einen Film zu sehen ist die Rekonstruktion einer Geschichte auf Basis des präsentierten Diskurses.

In einer sprachlichen Erzählung gibt die grammatische Zeitform Auskunft über die temporale Beziehung zwischen der Zeit der Erzählung (Erzählzeit) und den erzählten Ereignissen (erzählte Zeit). Dazu lässt sich von einer dritten Zeit sprechen, die Lese- oder Ansehzeit (Genette, S. 34). Während Filme und Theater keine grammatikalische Zeitform besitzen, um die zeitlichen Beziehungen zu bedeuten, unterstützen sie trotzdem eine grundlegende Einsicht, dass obwohl der*die Betrachter*in einen Film sieht, jetzt gerade, oder obwohl die Schauspieler auf der Bühne spielen, die erzählten Ereignisse *nicht jetzt* passieren.

In Eisenstein's account there is the sense that the text before us, the play or the film, is the performance of a "prior" story. (Bordwell, S. 15)

Wir können das nicht unbedingt als eine spezifische zeitliche Beziehung beschreiben (deswegen „prior“), aber es besteht eine grundlegende Distanz zwischen der erzählten Zeit und Diskurszeit. Wie Christian Metz in dem obenstehenden Zitat bemerkt, sind Erzählungen stark auf diese Distanz oder nicht-Identität zwischen den Ereignissen und der Präsentation dieser Ereignisse angewiesen.

ZEIT IM COMPUTERSPIEL

Wenn wir also ein Action-basiertes Computerspiel wie DOOM II (id Software 1994) spielen, ist es schwer, eine Lücke zu finden zwischen erzählter Zeit, Erzählzeit und Lese/Ansehzeit. Wir mögen eine Repräsentation vorfinden und als Spieler:in versuchen, Ereignisse aus dieser Repräsentation zu rekonstruieren: Die blockhafte Grafik kann insofern interpretiert wer-

den, als dass die Spieler:in einen Charakter kontrolliert, dessen Gesichtsausdruck in der unteren Mitte dargestellt wird. In der Illustration wurde diese Person von einem großen, pinken Monster in die Enge getrieben, dessen feindselige Absichten klar zu erkennen sind. Spieler:innen werden von Monstern angegriffen; Rätsel müssen gelöst werden, um zum nächsten Level zu gelangen.



Abbildung 3: Screenshot aus DOOM II (id Software 1994), level 2.

Es ist klar, dass die dargestellten Ereignisse nicht *vergangen* oder *vorhergehend* sein können, denn wir als Spieler:innen können sie beeinflussen. Indem wir die STRG-Taste drücken, feuern wir die jeweilige Waffe ab, was die Spielwelt beeinflusst. Auf diese Art konstruiert das Spiel die erzählte Zeit als *synchron* mit der Erzählzeit und der Lese/Ansehzeit: Die erzählte Zeit ist *jetzt*. Jetzt, nicht nur in dem Sinne, dass der*die Betrachter*in Ereignisse jetzt erlebt, sondern in dem Sinne, dass die Ereignisse jetzt *passieren*, und was als nächstes kommt ist noch nicht festgelegt.

In einem „interaktive Geschichte“-Spiel, in dem der*die Nutzer*in Videoclips ansieht und gelegentlich Entscheidungen trifft, werden sich erzählte Zeit, Erzählzeit und Lese/Ansehzeit auseinander bewegen, aber wenn die Nutzer:in handeln kann, müssen sie notwendigerweise implodieren: es ist unmöglich, etwas zu beeinflussen, das bereits passiert ist. Das heißt, *Interaktivität und Erzählung gleichzeitig zu haben, ist unmöglich*. Und das bedeutet in der Praxis, dass die meisten Spiele so gut wie nie

grundlegende erzählerische Operationen durchführen wie etwa *Flashback* oder *Flash Forward*.⁶ Spiele sind fast immer chronologisch.

Dieser Artikel handelt nicht von all den Feinheiten von Zeit in Spielen (siehe Juul 2004). Es lässt sich jedoch schlicht festhalten, dass Spiele eine Geschwindigkeit besitzen können, die nicht der Spielzeit entspricht – ein Tag und eine Nacht im online-multiplayer-Spiel EVERQUEST dauern 72 echte Minuten, und ein Spiel, das 2001 gespielt wird, mag das Jahr 1941 als Handlungszeitpunkt angeben. Aber ein Spiel zu spielen erfordert zumindest Punkte oder Zeitabschnitte temporaler Konvergenz, in denen die Zeit der Spielwelt und die Zeit des Spielens verschmelzen – und die Spieler:in tatsächlich etwas *tun* kann.

6 DIE SPIELERIN UND DAS SPIEL

Die nächste Kernfrage zielt weniger auf die Struktur und mehr auf die Spieler:in ab: Wie interagieren Spieler:in und Spiel?

Filme und andere Geschichten thematisieren in erster Linie Menschen (oder anthropomorphe Dinge) mit denen sich die Zuschauer:in/Leser:in kognitiv identifizieren kann. Es ist grundsätzlich langweilig, Fiktionen ohne anthropomorphe Handlungsträger zu sehen/zu lesen. Das gilt allerdings nicht für Spiele. Spiele, bei denen auf dem Bildschirm keine Charaktere repräsentiert werden, ziehen sich durch die gesamte Geschichte des Computerspiels.⁷ Viele von ihnen waren extrem populär. Ein frühes Beispiel ist MISSILE COMMAND (Atari 1980), bei dem Städte von Flugkörpern angegriffen werden, die die Spieler:in mittels aus drei Raketenbatterien abgefeuerten Geschossen zerstören muss. Die Spieler:in wird auf dem Bildschirm nicht als ein Objekt oder Handlungsträger repräsentiert, sondern sieht nur das Resultat ihrer/seiner Handlungen. Man könnte eine „Berufsbeschreibung“ für die Spieler:in erstellen – eine Soldat:in, die Raketen lenkt: eine

6 Vorausblenden sind ein größeres Problem als Rückblenden, da die Beschreibung zukünftiger Ereignisse bedeutet, dass die Spieler:in keinen Einfluss auf diese hat.

7 Traditionelle Brett- und Kartenspiele sind häufig wesentlich abstrakter als Computerspiele.

Jesper Juul
Erzählen Spiele Geschichten?

typische Heldenrolle. Schwieriger ist es, TETRIS (Pazhitnov 1985), zu verstehen, bei dem man eine Abfolge herabfallender Steine kombinieren muss.

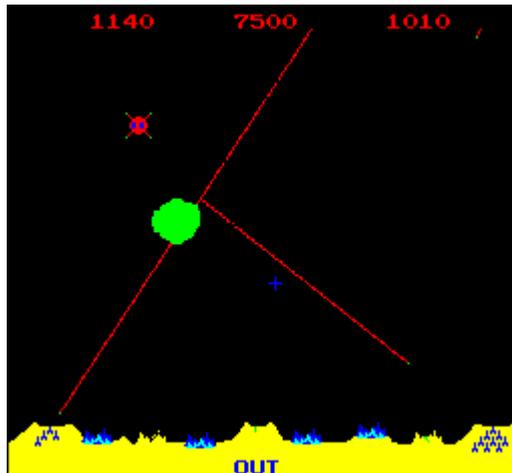


Abbildung 4: Screenshot aus MISSILE COMMAND (Atari 1980).



Abbildung 5: Screenshot aus TETRIS (Atari 1986).

TETRIS besitzt auch keinen sichtbaren Akteur, und es erscheint unmöglich, einen Handlungsträger zu erfinden, der die fallenden Steine kontrolliert.

„Tetris – der Film“ wirkt nicht wie ein tragfähiges Konzept. Aber TETRIS ist unglaublich beliebt, und niemand käme auf die Idee, seinen Status als Computerspiel in Abrede zu stellen.

Wie aber können Computerspiele interessant sein, wenn sie abstrakt sind und keine Identifikationspunkte anbieten? – Egal wie veränderlich oder sogar abwesend die Protagonisten in Computerspielen auch sein mögen, die SpielerInnen sind immer konstant. Die Leser/Zuschauer:innen brauchen eine emotionale Motivation, um Energie in einen Film oder ein Buch zu investieren; wir brauchen einen menschlichen Handlungsträger, mit dem wir uns identifizieren können. Vermutlich gilt das auch für das Computerspiel, nur dass der Handlungsträger dort immer präsent ist – es ist die Spieler:in selbst. Die Spieler:in ist motiviert, Energie in das Spiel zu investieren, weil das Spiel die Leistung der Spieler:in bewertet. Das ist der Grund, warum Spiele wesentlich abstrakter als Filme oder Romane sein können – sie involvieren die SpielerInnen unmittelbar.

Diese Diskrepanz wirft viele Fragen auf. In einem Spiel arbeiten die SpielerInnen auf ein gewisses Ziel hin. Dabei ist es so, dass jenes Ziel die Situation der Spieler:in nachahmen muss. Es scheint beispielsweise so, als könne ein Spiel nicht zum Ziel haben, dass die Spieler:in sich anstrengt, um den Protagonisten vor einen Zug zu werfen.⁸ Das Ziel muss eines sein, bei dem zumindest vorstellbar ist, dass die Spieler:in zu seiner Erreichung Arbeit verrichten möchte.⁹

7 EIN LETZTER EINWAND: DER AVANT-GARDE-TRUGSCHLUSS

Zu den hier vorgebrachten Punkten gibt es ein letztes Gegenargument: Meiner Beschreibung von Geschichte als etwas, das Gegebenheiten und Ereignisse hat, meine Beschreibung von Zeit, sowie meine Beschreibung

8 Das ANNA KARENINA-Beispiel stammt ursprünglich von Marie-Laure Ryan (2001).

9 Das schließt Ironie nicht aus, aber alle mir bekannten Beispiele funktionieren, indem sie die SpielerInnen aktiv Handlungen vollziehen lassen, die üblicherweise als negativ angesehen werden: Häuser zerstören und Menschen töten in RAMPAGE (Bally Midway 1986), Fußgänger in DEATH RACE (Exidy 1976) und CARMAGEDDON (Sales Curve Interactive 1997) überfahren. Ich kenne keine Spiele, bei denen es das Ziel der Spieler:in ist, zu sterben oder zerstört zu werden.

der Spieler:in/Spiel-Beziehung als einzigartig könnten daran krank, dass ich die experimentellen Narrative des 20. Jahrhunderts ignoriere: Werke die sich der Geschichte/Diskurs-Dualität widersetzen, die den Leser viel stärker aktivieren, und die kein Konzept von Vergangenheit oder Vorgängigkeit haben. Wir können diesem Gedanken anhand einiger ausgesuchter Beispiele nachgehen.

Jean-Luc Godards PIERROT LE FOU kann als Beispiel für einen Film dienen, bei dem es aufgrund zahlreicher Zeitsprünge und Verfremdungseffekte – etwa die Direktadressierung der Kamera durch die Schauspieler – schwierig ist, eine kohärente Geschichte zu konstruieren. Den Diskurs solchermaßen in den Vordergrund zu spielen, vermittelt eine Direktheit, die den Film für eine Spielumsetzung prädestiniert – wenn sich bloß herausfinden ließe, worum es in einem solchen Spiel gehen sollte.

Und während der Arbeiten an NAKED LUNCH, schrieb William Burroughs die folgende Erklärung an Allen Ginsberg:

[...] the usual novel *has happened*. This novel *is happening*.
(Burroughs 1993, S. 375)

Es mag offensichtlich sein, dass je freier ein Narrativ interpretierbar ist, eine umso stärkere Betonung auf den Anstrengungen der Leser:in/Zuschauer:in *jetzt in diesem Augenblick* liegt. Der Unterschied zwischen dem *Jetzt* in Narrativen und dem *Jetzt* in Spielen ist, dass das erste *Jetzt* die Situation betrifft, in der die Interpretationsbemühungen der LeserIn die Geschichte verschleiern – der Text wird *ausschließlich* Diskurs, und infolgedessen lässt die zeitliche Spannung nach. Das *Jetzt* von Spielen meint, dass die erzählte Zeit und die gespielte Zeit konvergieren, *ohne dass die Geschichts-/Spielwelt verschwindet*.

Spiele sind auf zwei Dinge angewiesen: Darauf, dass ihre Ziele von den SpielerInnen entschlüsselt werden können und darauf, dass etwas die Möglichkeiten der SpielerInnen, das Ziel zu erreichen, behindert. Narrative sind prinzipiell interpretativ, während Spiele formal sind. Oder in Cybertext-Begrifflichkeiten: Geschichten zeichnen sich durch eine interpretative Dominante aus, während Spiele eine konfigurative Dominante besitzen. (vgl. Eskelinen 2001) Während LeserInnen und ZuschauerInnen

eindeutig aktiver sind, als verschiedene Theorien bislang behaupteten, sind sie auf eine andere Art und Weise aktiv.

Die Idee, experimentelle Narrative zur Beantwortung der offenen Fragen zu nutzen, leidet unter dem Problem, dass eben jene Betonung der Interpretation und ontologischen Instabilität, die das Narrativ unmittelbarer und damit spielnäher machen, ein Spiel unspielbar machen würde.¹⁰

8 FAZIT

Ich möchte noch einmal wiederholen, dass ich drei Dinge glaube: 1) Die Spieler:in kann Geschichten über eine Spielsitzung erzählen. 2) Viele Computerspiele enthalten narrative Elemente und SpielerInnen spielen oftmals, um eine Cut-Szene zu sehen oder eine narrative Sequenz zu realisieren. 3) Spiele und Erzählungen weisen gemeinsame strukturelle Merkmale auf. Dennoch ist mein Argument, dass 1) Spiele und Geschichten sich nicht so ineinander übersetzen lassen, wie es Romane und Filme tun; 2) es einen inhärenten Konflikt zwischen dem *Jetzt* der Interaktion und der *Vergangenheit* oder dem *zuvor* der Erzählung gibt. Man kann nicht gleichzeitig Erzählung und Interaktivität haben; so etwas wie eine kontinuierliche interaktive Geschichte gibt es nicht; 3) die Beziehungen zwischen Leser:in/Geschichte und Spieler:in/Spiel völlig unterschiedlich sind – die Spieler:in bewohnt ein Grenzgebiet, in dem sie sowohl ein empirisches Subjekt außerhalb des Spiels ist *und* eine Rolle innerhalb des Spiels übernimmt.

Auch wenn dieser Artikel in gewisser Weise strukturalistisch argumentiert, möchte ich betonen, dass wir Spiele als formale Strukturen betrachten müssen, die auf komplexe Weise Spielerfahrungen hervorbringen und nähren. Das bedeutet, dass wir es uns nicht leisten können, die Auswirkungen der Interaktivität zu ignorieren: Der unbestimmte Zustand der Geschichte/Spielwelt und der aktive Zustand der Spieler:in beim Spielen

10 Dabei gibt es immer noch eine große Menge bisher unerforschter Möglichkeiten, wie z.B. mehrere widersprüchliche Ziele, Runden von TETRIS, die die Zerstörung berühmter Kunstwerke in einem anderen Fenster auf dem Bildschirm verursachen usw. Der Punkt ist, dass wir nicht erwarten (oder fordern) sollten, dass Spieleexperimente narrative Experimente nachahmen.

eines Spiels hat enorme Auswirkungen darauf, wie wir Spiele wahrnehmen. Selbst wenn wir nur eine einzige Spielsitzung eines hypothetischen Spiels *spielten* und am Ende genau die gleiche Abfolge von Ereignissen ausgeführt hätten, die HAMLET¹¹ ausmachen, wäre dies immer noch eine andere Erfahrung, als Hamlet zu *sehen*. Wir würden das Spiel auch nicht als das gleiche Objekt wie das Theaterstück betrachten, da wir das Spiel als ein erforschbares dynamisches System betrachten würden, das eine Vielzahl von Sequenzen ermöglicht.

Die narrative Wende der letzten 20 Jahre hat dazu geführt, dass das Konzept der Erzählung zum privilegierten Beschreibungsmodell für alle Aspekte der menschlichen Gesellschaft und Zeichenproduktion geworden ist. Die Erweiterung eines Konzepts kann in vielen Fällen nützlich sein, aber der Erweiterungsprozess ist auch einer, der Grenzen verwischt und Begriffe durcheinanderbringt, ob dies nun wünschenswert ist oder nicht. Mit einer ausreichend breiten Definition von *x* wird alles *x* sein. Dies erweitert schnell die Einsatzmöglichkeiten einer Theorie, bringt aber auch die Gefahr der Erschöpfung mit sich, einer Erschöpfung, die letzten Endes zur Schließung von Fachbereichen führt und Gleichgültigkeit nährt: Nachdem festgestellt wurde, dass alles *x* ist, gibt es nichts anderes zu tun, als die Aussage zu wiederholen.

Wenn wir andere Medien als Ausgangspunkt nehmen, können wir viele Dinge über die Konstruktion von fiktiven Welten, Charakteren etc. lernen, aber wenn wir uns zu sehr auf bestehende Theorien verlassen, werden wir vergessen, was Spiele zu Spielen macht: z.B. Regeln, Ziele, die Aktivitäten der Spieler:in, die Projektion der Handlungen der Spieler:in in die Spielwelt, die Art und Weise, wie das Spiel die möglichen Handlungen der Spieler:in definiert. Es sind diese einzigartigen Teile, die wir jetzt untersuchen müssen.

11 HAMLET ist eigentlich eine schlechte Wahl für eine Spieladaption, da es (wie viele Erzählungen) mehrere Szenen hat, in denen der Protagonist abwesend ist, und somit dem Publikum mehr Informationen liefert, als den Charakteren zur Verfügung stehen. In einem Spielformat, in dem Publikum und Protagonist die gleiche Person sind, ist nicht klar, ob (und wenn ja wie) solche Werkzeuge zur Wissens- und Spannungsgenerierung überhaupt umsetzbar sind.

Dies sind sowohl deskriptive als auch normative Fragen. Es macht nicht viel Sinn, *alles* mit den gleichen Worten zu beschreiben. Es ist auch sehr einschränkend anzunehmen, dass alle Kulturformen gleich funktionieren *sollten*. Die Diskussion über Spiele und Erzählungen ist relevant und ich kann nicht hoffen, sie hier abzuschließen. Dieser Artikel hat dafür argumentiert, den Unterschied zu benennen.

Übersetzt von Max Kanderske, Andreas Rauscher, Claudius Clöver und Timo Schemer-Reinhard.

9 QUELLEN

LITERATUR

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen J. (1999): Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The temporality of Ergodic Art. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana Press, S. 31–41.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Brooks, Peter (1992[1984]): *Reading for the Plot*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Paperback Edition.
- Burroughs, William S. (1993): *The letters of William Burroughs 1945–1959*. Herausgegeben von Oliver Harris. London: Penguin Books.
- Chatman, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Eskelinen, Markku (2001): *The Gaming Situation*. Vorgestellt auf der Digital Arts and Culture conference, Providence April 2001.
- Genette, Gerard (1980): *Narrative Discourse*. Ithaca: Cornell University Press.

- Goffman, Erving (1972[1961]): *Encounters: Two studies in the Sociology of Interaction*. London: The Penguin Press.
- Jensen, Jens F. (1988): *Adventures in Computerville: Games, Inter-Action & High Tech Paranoia in Arkadia*. In: *Kultur & Klasse* 63. Copenhagen: Medusa.
- Juul, Jesper (1999): *A clash between game and narrative*. M.A. Thesis. Online: <http://www.jesperjuul.dk/thesis>
- Juul, Jesper (2000): *What computer games can and can't do*. Vorgestellt auf der Digital Arts and Culture conference, Bergen August 2000. Online: <http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCACD.html>
- Juul, Jesper. (2004): *Introduction to Game Time/Time to Play: An examination of game temporality*. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hg.): *First person: New media as story, performance and game*, S. 131-142.
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. Keynote auf der Computer Games & Digital Textualities conference, Copenhagen März 2001.

SPIELE

- Atari (1980): *MISSILE COMMAND*.
- Atari (1980): *STAR WARS*.
- Atari (1986): *TETRIS*.
- Bally Midway (1986): *RAMPAGE*.
- Blizzard Entertainment (1998): *STARCRAFT*.
- Core Design Ltd/Eidos Interactive (1996): *TOMB RAIDER*.
- Exidy (1976): *DEATH RACE*.
- Lucasarts (1999): *STAR WARS: EPISODE 1: RACER*.
- Midway Games/Acclaim (1993): *MORTAL KOMBAT*.
- Pazhitnov, Alexey/Spectrum Holobyte (1985): *Tetris*.

Sales Curve Interactive/Interplay (1997): CARMAGEDDON.

Taito (1977): SPACE INVADERS.

Valve Software/Sierra (1998): HALF-LIFE.

Verant Interactive/Sony Online Entertainment (1999): EVERQUEST.

FILME

Anderson, Paul: *Mortal Kombat*. 1995.

Godard, Jean-Luc: *Pierrot le Fou*. 1965.

Lucas, George: *Star Wars*. 1977

Lucas, George: *Star Wars: Episode 1*. 1999.

West, Simon: *Tomb Raider*. 2001.

AUTOR:INNEN

Claudius Clüver ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur *Medienästhetik* (Medienwissenschaftliches Seminar, Fak. I Philosophische Fakultät) der Universität Siegen.

Das Verhältnis von Spiel einerseits und Wirtschaft beziehungsweise Arbeit andererseits ist sein Forschungsschwerpunkt, geprägt durch wertkritische und durch ästhetische Theorie. Neben (digitalen) Games sind auch analoge und insbesondere historische Spiele ein wichtiger Gegenstand.

Weitere Forschungsfelder sind Materialismus in den *Game Studies*, Praxeologie, digitale Pädagogik sowie Kultur und Politik spielerischer Phänomene.

Die letzte Veröffentlichung ist ein Aufsatz über Praktiken in Bezug auf Free-to-Play-Spiele in Koautorschaft mit Lies van Roessel (Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg). Weitere Veröffentlichungen sind zu analogen Spielelementen, Arbeitsorganisation in der Spieleindustrie und zur Geschichte der Serialität in Spielen erschienen.

Jesper Juul promovierte in Videospieletheorie an der IT-Universität Kopenhagen. Er ist außerordentlicher Professor an der School of Design der Royal Danish Academy of Fine Arts.

Veröffentlichungen (Auswahl): *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*; *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*; und *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*; *Handmade Pixels – Independent Video Games and the Quest for Authenticity* (MIT Press).

Kathrin Klohs (Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW) studierte Neuere deutsche Literatur und Philosophie in Freiburg i.Br. (D) und promovierte 2018 an der Universität Basel (CH) im Fach Wissenschaftsforschung über die Darstellung von Hochschulalltag und Wissenserzeugung in Romanen, Kinofilmen und Comics.

Arbeitsschwerpunkte: Wissenschaftsforschung und Fiktionalität, populäre Medien im 20. und 21. Jahrhundert, Schweizer Gegenwartsprosa, Erzählen und Gouvernamentalität.

Letzte Veröffentlichungen: "Watch and Learn. Image-Based Popularization of Scientific Reasoning and Scientific Action in Movies and Comics" (2020), in: Jesús Muñoz Morcillo / Caroline Robertson - von Trotha (Hg.): *Genealogy of Popular Science*. Bielefeld: transcript, S. 497-516; "Betrüger, Hochstapler, Faulpelze: menschliches und wissenschaftliches Fehlverhalten in Campusromanen" (2019), in: Nicolina Hatton / Sara Hobe / Virginia Mastellari (Hg.): *Hacks, Quacks and Impostors: Simulierte und fingierte Identitäten in der Fiktion*. Freiburg: Rombach, S. 121-137; Werkartikel «Sulzer, Claude Alain» (2018), in: *Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur (KLG)*. München: edition text + kritik. 119. Nachlieferung.

Iona Mader war zuletzt Mitarbeiterin am Institut für Germanistik an der Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz. Seit 2020 arbeitet sie als Lektorin in einem Innsbrucker Verlag.

Arbeitsschwerpunkte: Metafiktionalität / Selbst- und Fremdrelexivität; Pseudoübersetzungen; Fiktionalität; Narrativität; Inter- und Hypermedialität; Komik; Game Studies.

Letzte Veröffentlichungen: (Un-)Ordnungen. Kulturwissenschaftliche Perspektiven. Trier: WVT 2020 (Herausg. zusammen mit Dr. Janin Adam und Nicole Mattern, MA); Computerspielplattformen als panoptische Systeme. In: Martin Hennig/Marcel Schellong (Hrsg.): *Überwachung und Kontrolle im Computerspiel. PAIDIA-Sonderausgabe*. Glückstadt: Werner Hülsbusch 2020, 244-270; Dynamical Experiments with Form in Literary Fiction. In: Graduiertenkolleg Literarische Form. Geschichte und Kultur ästhetischer Modellbildung (Hg.): *Dynamik der Form? Literarische Modellierung zwischen Formgebung und Formverlust*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter (zusammen mit Dr. Regina Seiwald).

Peter Menke ist Linguist und wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Paderborn am Institut für Germanistik und Vergleichende Literaturwissenschaft.

Autor:innen

Arbeitsschwerpunkte: Multimodale Kommunikation, Sprachgebrauch im Gesellschaftsspiel, Text-Bild-Bezüge in Spielanleitungen.

Letzte Veröffentlichungen: Menke, Peter (Hg.) (2016): *Multimodale Kommunikation: Bericht aus einer Textwerkstatt*. Norderstedt: bod; Menke, Peter (2016): *The Fiesta Data Model: A novel approach to the representation of heterogeneous multimodal interaction data*. Norderstedt: bod.

Peter Podrez ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Theater- und Medienwissenschaft der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und übernimmt regelmäßig Lehraufträge am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien. Er promovierte zu filmischen Entwürfen der Zukunftsstadt. Seine weiteren Forschungsschwerpunkte sind u.a.: Game Studies, mediale Zukunftsvisionen (Utopien, Dystopien, Science-Fiction, Apokalypsen), Medien und Räume, medialer Horror, Human-Animal Studies, Gender Studies.

Letzte Veröffentlichungen (Auswahl): Urbane Visionen. Filmische Entwürfe der Zukunftsstadt. Würzburg 2021; „Regisseur, Romantiker, Reizfigur. David Cage und das Konzept der Autorschaft im Computerspiel“. In: Schlicker, A./Schellong, M./Unterhuber, T. (Hg.): *Nach dem Kino – vor dem Spiel. Das Computerspielwerk von David Cage und die Medienkultur*. Berlin 2020, S. 278-311; „Stadtspiele, Spielstädte – Zum Verhältnis von Games und urbaner Kultur“. In: Hennig, M./Krah, H. (Hg.): *Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*. Glückstadt 2020, S. 226-253; „Aus dem Leben eines Wolfs. Anthropozentrismus und Lykozentrismus in der Tiersimulation WolfQuest“. In: Ullrich, J. / Böhm, A. (Hg.): *Tierstudien 15/2019: Tiere erzählen*. Berlin 2019, S. 152-161; „Schleifen spielen. Der Loop als Grundform von Games. In: Hennig, M. / Krah, H. (Hg.): *Spielzeichen II. Raumschiffe/Spielräume*. Glückstadt: vwh 2018, S. 59-83.

Timo Schemer-Reinhard hat von 2006 bis 2008 für das medienwissenschaftliche Seminar der Uni Siegen als medienwissenschaftlicher Koordinator des Studiengangs Medieninformatik Uni Siegen gearbeitet. Seit

2008 ist er Lehrkraft für besondere Aufgaben am Medienwissenschaftlichen Seminar der Uni Siegen. 2017 hat er zum Thema Interfacetheorie promoviert. Forschungsschwerpunkte und Veröffentlichungen v.a. in den Bereichen Interfacetheorie und Game Studies; Letzte Veröffentlichungen: Interface, in: Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher (Hrsg.), Einführung in die Game Studies. Wiesbaden: Springer VS 2018 und Press Button to Play. Zur Entstehung von Kulturtechnik aus dem Computerspiel, in: Hans Krahl, Martin Hennig (Hrsg.), Spielzeichen III. Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch 2020.

Claudius Stemmler ist ein Film- und Medienwissenschaftler und promoviert momentan an der Universität Siegen über den japanischen Videospieldesigner Hideo Kojima. Er hat zuvor Beiträge in Sammelbänden zu diversen Themen inklusive über die Call of Duty Videospielserie und Jazzsängerin Billie Holiday veröffentlicht.

André Weiß hat sein Germanistik-Studium mit einer erzähltheoretischen Arbeit über metaleptische Phänomene in Videospielen an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf abgeschlossen. Arbeitsschwerpunkte: Metalepten/Erzählstrukturen in Computerspielen, Intermedialität. Aktuell ist er Mitarbeiter in der Games-Förderung der Film- und Medienstiftung NRW.