

Julia Böhm

Dem Spiel das Spielerische entnehmen. Das Genre des Walking Simulators als diskursive und spieltheoretische Krise

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19728>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Böhm, Julia: Dem Spiel das Spielerische entnehmen. Das Genre des Walking Simulators als diskursive und spieltheoretische Krise. In: *Spiel|Formen*. Krisen, Jg. 2 (2023), Nr. 1, S. 201–228. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19728>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/35/34>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

DEM SPIEL DAS SPIELERISCHE ENTNEHMEN

Das Genre des Walking Simulators als diskursive
und spieltheoretische Krise

Julia Böhm

ABSTRACT

Mit dem Genre des *Walking Simulators* werden digitale Spiele bezeichnet, die mit Erwartungen und Konventionen bekannter Gameplay-Mechaniken brechen und ihren Fokus auf Narration und Ästhetik legen. Das Aufkommen dieses Genres um 2008 führte zu einer Krise etablierter Spielbegriffe unter Spieler*innen und Kritiker*innen. Die Entstehungsgeschichte des Begriffs zeigt, wie diese zunächst hauptsächlich negativen Reaktionen den allgemeinen Diskurs prägten, es jedoch in Folge auch zu kreativer Ausdifferenzierung des Genres kam. Zuletzt wird in diesem Artikel mit Verweis auf verschiedene Spieltheorien der Versuch unternommen, sich dem spielerischen Kern des Genres Walking Simulator zu nähern und ihn medienwissenschaftlich zu verorten.

Keywords: Walking Simulator, Spielbegriff, Gameplay, Gaming-Communités, Flaneur.

1. EINLEITUNG – YOU WIN! OR NOT?

Was bewegt uns dazu, Computerspiele zu spielen?¹ Für manche Gamer*innen mag die Intention dahinter sein, am Ende einer Wettkampfsituation, wie sie etwa im Genre Shooter zu finden ist, einen Sieg davonzutragen und als Gewinner*in hervorzugehen. Andere beschäftigen sich vorzugsweise mit Aufbau und Strategie, mit dem Ziel, etwas innerhalb der Spielwelt zu erschaffen oder zu erbauen. Aber auch die Bewältigung kniffliger Rätsel bis hin zu ihrer Lösung oder das immersive Erleben und das Ausleben von Kreativität sind potenzielle Motivationen für Computerspieler*innen. Das Marktforschungsunternehmen Quantic Foundry (2022) benennt in seinem „Gamer Motivation Model“ beispielsweise sechs Schlüsselkategorien, welche unterschiedliche Antriebsgründe für das Spielen beschreiben: Action (mit Fokus auf Zerstörung und Nervenkitzel), Social (Wettkampf und Gemeinschaft), Mastery (Herausforderung und Strategie), Achievement (Vervollständigung und Macht), Immersion (Fantasie und Story) und Creativity (Design und Erkundung). Was aber, wenn einem Computerspiel ein Ziel, auf das mit der jeweiligen Motivation physisch und mental hingearbeitet wird, plötzlich fehlt, und gewohnte Spielmechaniken und Interaktionsformen reduziert werden oder ganz fehlen?

Beim Genre des *Walking Simulators* liegt der Schwerpunkt weder auf einem Sieg noch dem Aufbau oder zu lösenden Rätseln, sondern besteht in einer ästhetischen und narrativen Erfahrung. Game-Genres sind nach Beil (2015, 30f., 61f.) weder eindeutige Kategorien noch ein systematisches Analysewerkzeug, sondern besitzen diskursive Qualitäten, welche eine historische Perspektivierung, Herausarbeitung von Hybridisierung und Feststellung der Überschreitung bestehender Spielekonzepte ermöglichen. Sie bilden zudem eine „Kommunikationsmatrix zwischen Produzenten, Distribuenten und Rezipienten“ (ebd., 29). Das Genre des *Walking Simulators*, wie auch andere nachfolgend genannte Genres, soll als eine solche Kom-

1 Es handelt sich um einen studentischen Beitrag. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung studierte Julia Böhm Allgemeine und Vergleichende Medienwissenschaft im M.A. an der Universität Regensburg (Anm. d. Herausgeber*innen).

munikationsmatrix verstanden werden. Neben den *Visual Novels*, die untermalt von überwiegend statischen 2D-Anime-Bildern Textabschnitte verbinden und aufgrund dieser starken Nähe zur Literatur als Spiel in Frage standen, oder den *Full Motion Video Games*, die mit einem interaktiven Kinofilm verglichen werden, werfen Titel dieses Genres daher eine diskursive Krise auf: Kann die Rezeption eines Walking Simulators als Gaming bezeichnet werden? Diese Frage wiederum ist relevant dafür, ob sich durch Walking-Simulatoren ebenso Gemeinschaften und Identitäten bilden können, wie es bei anderen Spielen der Fall ist, die innerhalb von Diskursen als Games klassifiziert werden. Es stellt sich außerdem die Frage, ob sich durch den Walking Simulator bestehende Identitäten verändern können. Innerhalb spezifischer, mit besonderer Vorsicht zu betrachtender Gaming-Communities, die sich teilweise beschönigend selbst als „Hardcore-Gamer“ bezeichnen und so bezeichnet werden (vgl. Clark 2017; Kagen 2018; Ruberg 2019), sorgten Walking-Simulatoren für besondere Verärgerung. Dem Genre wurde innerhalb dieser Gruppen, deren Gemeinschaft sich durch die häufige, finanziell aufwändige und tiefgehende Beschäftigung mit zumeist kompetitiven AAA-Games als Lifestyle auszeichnet (vgl. Baumann et al. 2018, 1290-1294), das Besitzen ‚echter‘ Spieleigenschaften generell aberkannt und damit eine Art Ausschluss von ihrem Gemeinschaftsgefüge deklariert. Zudem wurde diese abwertende Perspektive nach außen über Spielbewertungen oder Foreneinträge lautstark kommuniziert, sodass die Krise auch für andere Gaming-Communities und Gelegenheitsspieler*innen sowie für Spielekritiker*innen sichtbar und relevant wurde. So ist beispielsweise über den Walking Simulator DEAR ESTHER (2012) auf Metacritic zu lesen:

„This 'game' has to be the worst 'attempt' at a gaming experience that i have seen, do not i repeat do not buy this 'game' unless you have a fetish for holding down the w button for a solid hour. it is unreasonably boring drawn out artificially there is no objective no challenge and really no redeeming qualities [...].“

(User Apparentn00b über DEAR ESTHER auf Metacritic 2022a)

„This is not a game. It is a story, that's it. Nothing more than a story, where you can walk around. It doesn't have anything else but the

walking and the story. I don't think that this should be marked as a game, since this simply isn't a game.“

(User Azalko über DEAR ESTHER auf Metacritic 2022a)

Natürlich erweist sich das Genre Walking Simulator auch für den Diskurs um den Videospielebegriff an sich als herausfordernd, wenn es beispielsweise um die Einordnung des Untersuchungsgegenstandes und die damit einhergehende Methodik geht. Denn die Spiele, die sich unter dem Genre subsumieren lassen, bieten Raum für eine kritische Diskussion um etablierte Spielebegriffe. In Bewertungen durch Spielende werden sie, wie oben erläutert, oftmals intuitiv nicht als Game bezeichnet. Es stellt sich die Frage, auf welcher Grundlage diese Aussagen stattfinden. Im Gegensatz zu anderen Spielen finden sich bei Walking-Simulatoren entweder keine oder nur sehr reduzierte Spielfunktionen, die sonst gewohntes Gameplay darstellen. Das Fehlen der gewohnten Funktionen wiederum steuert möglicherweise zur (begrifflichen) Krise bei.

Dieser Beitrag beschäftigt sich, ausgehend von diesen diskursiven Zuschreibungen, zunächst mit der Geschichte und den Eigenschaften des Genres des Walking Simulators und zeigt Ansatzpunkte auf, wie dadurch Spielebegriffe in Frage gestellt werden. Anschließend wird, ausgehend von einer Erläuterung klassischer Spieltheorien, der Versuch unternommen, den Walking Simulator im Hinblick auf diese Theorien zu positionieren: Lässt sich ein Walking Simulator innerhalb der klassischen Spielbegriffe einordnen oder befeuert er eine Krise darüber, was überhaupt als digitales Spiel bezeichnet werden kann?

2. WALKING SIMULATOR – ENTWICKLUNG DES GENRES UND SEINER BENENNUNG

Der Beginn des Walking-Simulator-Genres wird um das Jahr 2008 mit dem Game DEAR ESTHER (2012, zuvor als HALF-LIFE-2-Mod 2008) gesetzt. Campbell (2016) beschreibt treffend die Herausforderungen an das Spielen in diesem Titel als „[...] challenging at an emotional and intellectual level, but eschews physical barriers or mental gymnastics.“ Als Spieler*in

spaziert man in First-Person-Perspektive durch eine atmosphärisch-ästhetische Hebrideninsel (siehe Abb. 1) und aktiviert durch das Erreichen bestimmter Stellen fragmentierte Audioaufnahmen eines poetischen Erzählers, welche aber nicht chronologisch, sondern arbiträr aus einem Pool abgespielt werden.

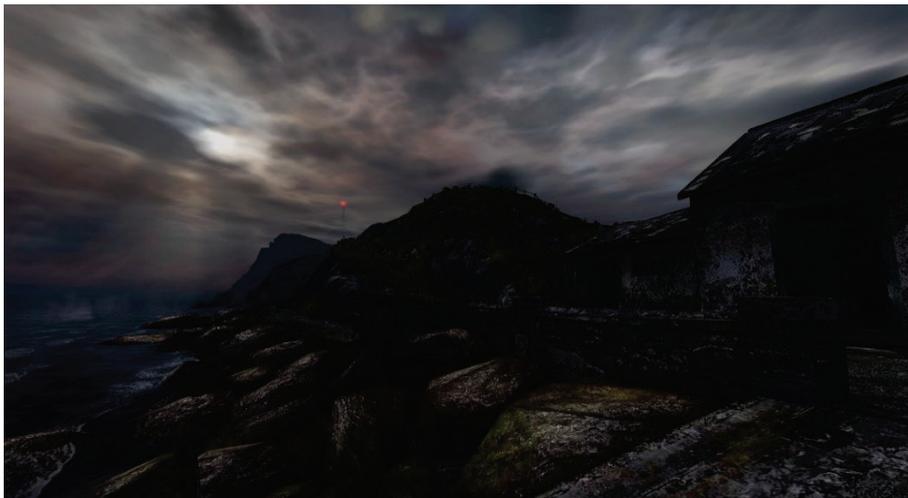


Abbildung 1: Stimmungsvolle Spielwelt in DEAR ESTHER. Eigener Screenshot aus DEAR ESTHERLANDMARK EDITION.

So führt jeder Spieldurchgang zu einem anderen Aufbau der Story und löst Audioabschnitte aus, die in früheren Durchgängen vielleicht nicht zu hören waren. Die Points of Interest, an welchen die Erzählung einsetzt, sind zusätzlich mit bedeutungsvollen Objekten und mysteriöser Szenerie gestaltet, die im Rahmen des Environmental Storytelling das Erzählte untermauern. Eine direkte Interaktion mit der Spielwelt im Sinne von Aktionstasten oder Manipulation ist nicht möglich, lediglich ein dezenter Zoom ist als tastengesteuerte Mechanik vorgesehen. Ebenso kann die Spielfigur nicht rennen oder gar springen. Dies zwingt zu einem langsamen, bedachten Vorgehen auf einem linearen Pfad. Dennoch ist die Gesamtspielzeit eines Durchlaufs gerade einmal bei wenigen Stunden.

Zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung entsprach der Inhalt von DEAR ESTHER nicht dem bis dahin vorherrschenden Standard von Gameplay und löste in Folge zahlreiche Diskussionen aus, obwohl sich festhalten lässt, dass die Ausrichtung DEAR ESTHERS bereits 2012 kein Novum darstellte.

Noch vor den Anfängen der Diskussion um Walking-Simulatoren gab es schließlich Spieleentwickler*innen, die sich mit der Möglichkeit eines ästhetischen und narrativen Erlebnisses als Schwerpunkt auseinandersetzten. Auf der einen Seite lässt sich in diesem Kontext das bereits bestehende Genre der *Art Games* nennen. Damit sind digitale Spiele gemeint, die mit der Intention, Kunst zu erschaffen oder als Kunst ausgestellt zu werden, entwickelt werden (vgl. Plog 2005). Mason (2016) hält zudem fest, dass Parallelen zu den *Exploration Games* existieren, ein Subgenre des Adventure-Genres, das es etwa seit den 1980er Jahren gibt. Verglichen wird der Walking Simulator z.B. von Clark (2017) auch mit *Escape Room Games*, wobei bei Walking-Simulatoren in aller Regel weniger ‚Druck‘ auf die Spielenden ausgeübt wird. Auf der anderen Seite haben Entwickler*innen schon vor den ersten Diskussionen um das Genre des Walking Simulators begonnen, neue Ansätze der Game-Mechanik zu erproben. Unter der Grundvoraussetzung, mit konventionellen Gameplay-Regeln bisheriger Genres zu brechen, entwickelte etwa das Indie-Studio Tale of Tales etwa ab 2008 atmosphärische Third-Person-Titel (vgl. Liebman 2009). *THE PATH* (2009) und *THE GRAVEYARD* (2008) wurden damals mit ähnlichen Vorwürfen konfrontiert, wie es auch den Walking Simulator treffen sollte.

„Utter piece of junk, shameful and useless. Not even a game. A total ripoff from so called developers who [...] decided to sell their laziness under the cover of using an elderly woman in a clumsy attempt to ‘touching’ people and claiming it’s art. SHAME ON YOU! Don’t consider even if free.“

(User Mykwon zu *THE GRAVEYARD* auf Metacritic 2022b)

Beide Spiele weisen eine äußerst kurze Spielzeit und einen kreativen Umgang mit Gameplay auf, indem Interaktion und zeitlicher Aufwand auf ein Minimum begrenzt wurden. So erläutert bereits die Spielbeschreibung bei Steam für *THE GRAVEYARD* diese Andersartigkeit und zieht Parallelen zu Literatur und Kunst:

„The Graveyard ist ein sehr kurzes Computerspiel. Sie spielen eine ältere Dame, die einen Friedhof besucht. Sie laufen herum, sitzen auf einer Bank und hören sich ein Lied an. Es ist mehr ein Gemälde, das Sie erforschen können, als ein richtiges Spiel. Ein Experiment aus Poesie und Erzählung, aber ohne Worte.“ (Steam 2022)

Zu THE PATH hielten die Entwickler*innen 2009 in einem Interview fest, dass sich eine Einordnung in bestehende Genres schwierig gestaltet, weil diese meist auf der Game-Mechanik basiere. Ihr Spiel wollen sie in einer Kategorie verorten, die wie folgt ausgestaltet sein sollte: „[...] where content, story, characters and atmosphere are most important. [...] where action and violence are less important.“ (Liebman 2009). Zu diesem Zeitpunkt war die Diskussion um das Genre Walking Simulator aber noch nicht präsent, sodass sie eine Verortung unter Survival Horror und Adventure wählten. Dennoch sind ihre Überlegungen genau die Punkte, an denen auch eine Auseinandersetzung mit dem Walking Simulator ansetzen kann. Aus einer Retrospektive heraus kann man dafür argumentieren, dass die Spiele von Tale of Tales sich heute als Walking-Simulatoren klassifizieren lassen, aber auch als eine Entwicklungsstufe zwischen den bereits existierenden Art-Games und dem zukünftigen Walking Simulator gesehen werden können

Der Begriff „Walking Simulator“ war keine Selbstbeschreibung für das sich bildende Genre. Zunächst waren in Rezensionen und Beiträgen auf Gaming-Blogs sowie bei den sogenannten Steam-Tags² bekannte Begriffe wie „Art Game“ und „Literary Game“, aber auch „Not-Game“ im Umlauf, die das Genre aufgrund seiner ästhetisch-narrativen Eigenschaften und der Spielweise beschreiben sollten bzw. auf bereits bestehende Subgenres verwiesen. Nutzer*innen der Plattform konnten zunächst selbst Tags (Schlagworte) aus frei gewählten Begriffen erstellen und sie den Games zuteilen, jedoch beschränkte Steam diese bald und lies nur noch die Zuteilung vorgegebener Tags zu. Zu den vorgegebenen Tags zählte auch der Not-a-Game bzw. Not-Game Tag. Steam trug mit der Bereitstellung und Verwendung des „Not-a-Game“-Tags schließlich auch zum Gatekeeping bei. Erst später wurde der Tag wieder abgeschafft, nachdem sich die durch

2 Steam-Tags sind von Nutzer*innen zuteilte Begriffe zur Kategorisierung von Games im Steam-Katalog, die zunächst keinerlei Moderation unterlagen.

Nutzer*innen erstellten Begriffe in eine negative Richtung entwickelten (vgl. Gamespot 2014).³

In von Nutzer*innen verfassten Spielekritiken und Online-Diskussionen wurde der Begriff des Walking Simulators zunächst ausschließlich negativ verwendet. Die Bezeichnung sollte eine Abwertung gegenüber anderen Games deutlich machen. Durch die Fokussierung auf das Gehen, das sich prominent im Begriff wiederfindet, wurde durch die verärgerten Spieler*innen zum Ausdruck gebracht, dass sich – ihrer Meinung nach – die einzige Tätigkeit im Spiel auf die banale Mechanik des Laufens beschränke. Der Wortteil des Simulators wiederum stellt die Spieleigenschaft an sich in Frage (vgl. Kill Screen Staff 2016). Die Bezeichnung eines Titels als Walking Simulator sollte in diesem Kontext also Langeweile zum Ausdruck bringen, die sich in der entschleunigten Spielweise und fehlender Action manifestiert. Das Genre wurde also eher durch die Eigenschaften definiert, die es nicht besitzt – und nicht durch die Möglichkeiten und Erfahrungen, die es bietet (vgl. Bailey 2019, 27). Obwohl der Begriff „Walking Simulator“ im Kontext abwertender Kommentare und Bewertungen des Genres entstanden ist und demnach negative Konnotationen aufwies, setzte er sich letztendlich im kommerziellen Bereich als Genrebezeichnung durch (vgl. ebd.), auch wenn in wissenschaftlichen Publikationen versucht wird, passendere und positivere Alternativen zu etablieren. Dazu zählen etwa die Begriffe „First Person Walker“ (vgl. Muscat 2016; Penabella 2015) oder „Ambient Action Game“ (vgl. Zimmermann/Huberts 2019, 31).

Aus einer ökonomischen Perspektive betrachtet fand der Walking Simulator zunächst verhalten Anklang. Wohl, weil sich das Genre am weitesten von dem wegbewegte, wie etabliertes Game Design sich entwickelt hatte, und damit das bisherige Verständnis von digitalen Spielen und ihren Communities in Frage stellte. Clark (2017) stellt in diesem Zusammenhang die These auf, dass Videospiele generell einen militärischen Ursprung ha-

3 Die Tags wurden u.a. abwertend und beleidigend verwendet, indem z.B. offensive Tags wie „hipster garbage“ oder direkte Schmähungen an Entwickler*innen verarbeitet wurden. Auch Schimpfwörter konnten zunächst ungefiltert als Tag verwendet werden.

ben, weil digitale Kriegssimulationen mit schnellen Gefechten und Kampftaktiken damals wie heute vom Militär gefördert werden würden. Walking-Simulatoren hingegen bedienen nach Clark (ebd.) keine militärischen Konventionen und sind mechanisch weit von solchen Action-Games und Kriegssimulationen entfernt, was für sie den Grund für die Ablehnung des Genres durch Spieler*innen darstellt (vgl. Clark 2017), die u.a. durch den ökonomischen Erfolg und der damit einhergehenden Omnipräsenz solcher Games ihre Gewohnheiten in Frage gestellt sehen. Auch Huberts beschreibt Computerspiele, so seine Herleitung über Kittler, als „Missbrauch von Heeresgerät“. Er erläutert dazu, dass TENNIS FOR TWO, eines der ersten Games überhaupt, auf einem „[...] Analogcomputer samt Oszillografen [...]“ (Huberts 2018, 102) lief und dessen Erfinder diese Technik zuvor etwa für kriegerische Projekte, wie den Zündmechanismus der ersten Atombombe, verwendete. Im Gegensatz zu Clark sieht Huberts den militärischen Ursprung nur in der Computertechnik, die zum Spielen „missbraucht“ werde, nicht aber in militärischer Förderung von Games von Beginn an. Allerdings stellt er wie Clark neuere Tendenzen fest, nämlich dass „[...] das Militär zunehmend auf Spieltechnologie zurückgreift und Staaten ihre Infokrieger direkt aus der Spielkultur rekrutieren [...]. Einst Produkt des Missbrauchs von Heeresgerät, werden Computerspiele nun in das Arsenal reintegriert“ (Huberts 2018, 104). Sowohl Eigenschaften und Inhalte gegenwärtiger Games als auch deren Rezipient*innen scheinen demnach eine gewisse Prägung aufzuweisen, die möglicherweise ursächlich ist für die Ablehnung des Walking Simulators. Auch wenn sich der militärische Einfluss wohl nicht als Ursprung aller Games festmachen lässt, so lässt sich jedenfalls festhalten, dass der Walking Simulator im Vergleich zu den häufig rezipierten und kommerziell erfolgreichen Action-Games und Kriegssimulatoren einen klaren Gegenentwurf darstellt und diese Tatsache bei einem Teil der Spieler*innenschaft zu starker Ablehnung geführt hat.

Besonders relevant erscheint in diesem Zusammenhang der Umstand, dass der hier besprochene Walking Simulator DEAR ESTHER als ein intendiertes, akademisches Experiment weg von den Kriegssimulationen entwickelt wurde. Dan Pinchbeck, Creative Director des Studios The Chinese

Room, erzählte auf der GDC 2012, dass die Entwicklung des Titels als Experiment an der University of Portsmouth stattfand (vgl. Pinchbeck 2012). Man forschte an verschiedenen Arten des First-Person-Shooter-Gameplay und testete, was passieren würde, wenn in einem Shooter alle Funktionen entfernt werden, die das Genre sonst ausmachen. Damit gemeint sind u. a. das Vorhandensein anderer NPCs, Waffen, UI-HUDs sowie Interaktionen und Schnelligkeit als Anforderung an Spieler*innen. Übrig blieben dann nur das gemächliche Erkunden einer Landschaft, die Atmosphäre und die Story. DEAR ESTHER wurde 2008 zunächst als Modifikation für HALF-LIFE 2 erstellt, basierend auf der für Shooter entwickelten Source Engine. 2012 erschien DEAR ESTHER schließlich als kommerzielles Stand-alone-Spiel und wurde mit zahlreichen Auszeichnungen versehen (vgl. Pinchbeck 2012).

Diese Entwicklung bedeutete eine Erweiterung des klassischen Game-Verständnisses. Der Begriff des Walking Simulators erfuhr in diesem Prozess eine Stabilisierung. Ausgehend von seinen ideellen Vorläufern, die in den Third-Person-Games wie THE PATH und weiteren Art-Games gesehen werden können, bis hin zum Projekt DEAR ESTHER, entwickelte sich zunächst die Krise über die Frage, ob es sich hierbei überhaupt um Spiele handeln kann. Durch die nachfolgende Etablierung des Genres konnte sich nach DEAR ESTHER ein Kanon an bekannten Walking Simulatoren bilden, die einerseits zwar wieder in die Diskussion über den Spielbegriff eingebunden wurden, andererseits aber auch festlegten, was Rezipient*innen dieser Games inhaltlich erwarten konnten und schließlich zu einer Konventionalisierung führten. GONE HOME (2013) wurde beispielsweise vielfach mit Preisen ausgezeichnet und konnte mit mehr als 700.000 verkauften Exemplaren (vgl. Donnelly, 2017) auch ökonomischen Erfolg aufweisen, wurde aber im Hinblick auf den Spielbegriff noch ähnlich kritisch wie DEAR ESTHER von Rezipient*innen diskutiert. Mit späteren (ebenfalls erfolgreichen) Walking Simulatoren wie FIREWATCH (2016) oder WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017) verlor diese Krise aber immer weiter an Brisanz und die ästhetischen und narrativen Qualitäten rückten in den Fokus der Diskussionen. Durch diesen Verlauf betrachtet zeigte die Entkernung des First-Person Shooters und die Aufmerksamkeit, die DEAR ESTHER erhielt, dass eine

stärkere Fokussierung auf Narration und Ästhetik, die nun nicht mehr gezielt die Geschicklichkeit und Reflexe der Spieler*innen anspricht, sondern vielmehr emotionale und interpretative Fähigkeiten, durchaus für zukünftige Produktionen interessant sein konnte (vgl. Pinchbeck 2012). Dieser Schritt war wegweisend für eine neue Art, an Gameplay heranzugehen und sich als Studio für das Spielerlebnis verstärkt mit Musik, Environmental Storytelling, grafisch-ästhetischer Gestaltung und Ambient Sounds auseinanderzusetzen (vgl. Bozdog/Galloway 2020). Teilweise werden Beispiele aus den Walking-Simulatoren heute auch als Kritik an den Stereotypen der Gaming-Kultur verstanden, wie etwa Kagens Analyse von (toxischer) Hypermaskulinität in *FIREWATCH* (2016) beweist (vgl. Kagen 2018). Bei einer Analyse des Genres stellen Montembeault und Deslongchamps-Gagnon (2019, 6) mithilfe der Steam-Tags fest, dass der Walking Simulator insbesondere mit Begriffen wie „Atmospheric“, „Exploration“ oder „Story Rich“ in Verbindung gebracht wird. Außerdem beobachten sie, dass Walking-Simulatoren häufig mit anderen Genres vermischt werden, wie etwa Adventures, Plattformern oder Horror (vgl. ebd., 3). Die Tags unterstreichen einerseits den Fokus auf Narration und Ästhetik, andererseits steht die Vermischung mit anderen Genres für den Einfluss oder die Symbiose des Walking Simulators mit diesen. Das Genre ist also keine Eintagsfliege, da es sich sowohl in seiner Nische etabliert als auch durch den Fokus auf Narration und Ästhetik Potential zur Inspiration oder Ausarbeitung für Spieleentwickler*innen bietet.

Noch immer erscheinen regelmäßig neue Titel, die sich als Walking Simulator klassifizieren lassen. Teilweise nehmen sie in der fortlaufenden Entwicklung des Genres wieder geringfügige Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt auf, etwa das Sammeln, das Nutzen und Manipulieren von Gegenständen sowie kleinere Rätsel (vgl. Pickard 2016). Auch die Vermischung mit bestehenden Genres ist weiter zu beobachten. Beispiele aktueller Walking-Simulatoren mit diesen Eigenschaften sind *PARADISE LOST* (2021), das auf Horror Elemente setzt, oder *LAKE* (2021), welches durch die Paketauslieferung sogar Aufgaben beinhaltet. Im Vordergrund steht jedoch weiterhin die ästhetische und narrative Erfahrung, wobei zu erkennen ist, dass in einem oder beiden Bereichen noch versucht wird, das Spielerlebnis

Julia Böhm
Dem Spiel das Spielerische entnehmen

zu intensivieren. Ein Fokus auf symbolträchtige Ästhetik und bewusster Reduktion des Farbspektrums lässt sich beispielsweise bei THE SHATTERING (2020, siehe Abb. 2) beobachten, während die Narration bei THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE (2022, ursprüngliche Version 2013 bzw. HALF-LIFE-2-Mod 2011, siehe Abb. 3) ein unvergleichliches Alleinstellungsmerkmal besitzt.



Abbildung 2: Schwarz-weiß Ästhetik mit rotem Licht und bedeutungsvoller Symbolik. Eigener Screenshot aus THE SHATTERING.



Abbildung 3: Durch Observation entdeckter Code, der zur extradiegetischen Reflexion anregt. Eigener Screenshot aus THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE.

3. WALKING-SIMULATOREN UND DAS SPIELERISCHE – WAS HEIßT ES, ZU SPIELEN?

Vorabgehend wurde dargelegt, dass die Zuordnung als ‚Spiel‘ Walking-Simulatoren im Zuge der Entstehung des Genres häufig aberkannt wurde, was u. a. in negativen Rezensionen zum Ausdruck gekommen ist, in denen Kritik daran geübt wurde, dass Walking-Simulatoren eben keine ‚richtigen Spiele‘ seien. Was aber heißt es, zu spielen – und wie fügt sich der Walking Simulator in diese Definitionen ein?

3.1 DER WALKING SIMULATOR UND SCHILLERS SPIELBEGRIFF

Einer der klassischen Spielbegriffe stammt von Friedrich Schiller (1759-1805) und bezieht sich auf die ästhetische Erziehung des Menschen, die in ihrer Gesamtheit seinen Briefen entnommen wurde. Nach Schiller besitzt der Mensch zwei Triebe: den Formtrieb, der von Rationalität geprägt ist, und den Stofftrieb, der von Affektionalität lebt. Diese müssen in Balance gehalten bzw. durch konstruktive Erziehung zu ästhetischen Kräften umgewandelt werden, bevor sie sich zu destruktiven Kräften entwickeln. Dies erfolgt über den Spieltrieb, da sich in ihm Formtrieb und Stofftrieb vereinigen. Das Spiel bezeichnet Schiller als frei von moralischer und physischer Nötigung und verknüpft es unmittelbar mit einer anthropologischen Bestimmung: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Schiller 1795, 16. Brief)

Schiller nimmt einen grundsätzlichen Zusammenhang zwischen Spiel und Schönheit an: Die Schönheit stellt sich als Gegenstand des Spieltriebs dar und ist die Voraussetzung dafür, dass die Menschheit sich verwirklichen kann. Wie gespielt wird, drückt somit immer ein Schönheitsideal aus. Schiller sieht dementsprechend in „[...] den Kampfspielen zu Olympia [...] den unblutigen Wettkämpfen der Kraft, der Schnelligkeit, der Gelenkigkeit und [...] dem edleren Wechselstreit der Talente [...]“ (Schiller 1795, 16. Brief) der antiken Griechen ein höheres Schönheitsideal verwirklicht als in den bluti-

gen und tödlichen Gladiatorenkämpfen der Römer. Diesem Gedanken folgend ließe sich die Entwicklung weg vom gewalttätigen Shooter hin zum kontemplativen Walking Simulator ebenfalls als die Verwirklichung eines ‚edleren‘ Schönheitsideals verstehen.

3.2 DER WALKING SIMULATOR UND DER WETTKAMPF

Für Huizinga (2014) stellt das Spiel das Grundelement der menschlichen Kultur dar. Spiele sind für ihn ein sozialer Faktor, wie es sich an ihren Formen des Wettstreits, Kampfspielen und Aufführungen, sowie anderen schöpferischen Akten (Mythen, Feste, Kulte) betrachten lässt. Er formuliert drei Eigenschaften des Spiels: Zum einen weist er dem Spiel die Begriffe Bindung und Lösung zu. Damit ist gemeint, dass ein Spiel zeitlich und räumlich eine eigene Welt schafft, die aber abgrenzbar ist und innerhalb derer eigene Gesetze gelten (vgl. Huizinga 2014, 20). Zum anderen sind Eigenschaften des Spiels Wiedergabe und Darstellung, was bedeutet, dass die geschaffene Welt innerhalb des vorher bestimmten Rahmens verwirklicht wird (vgl. ebd.). Zuletzt weist er dem Spiel die Eigenschaft eines Streits zu, in welchem man sich messen und wetteifern muss, was aber nicht zwingend mit Waffen geschieht, sondern auch mit Kunstfertigkeit, Scharfsinn, Witz und Geist, Schnelligkeit und Gewandtheit (vgl. ebd., 21).

Das Vorhandensein des Wettkampfs im Spiel greift auch Roger Caillois (2006) auf, der sich direkt auf Untersuchungen von Huizinga bezieht. Zusätzlich erweitert Caillois dessen Begriff die Bereiche Glücksspiel/Wetten sowie professionelles Spielen durch Sportler*innen, die von Huizinga nicht bedacht wurden. Eine Kategorie von Spielen, die sich prägend auf die Game Studies und damit auf das Verständnis von Spielen ausgewirkt hat, ist das von ihm beschriebene Konzept des *Agôn* (altgriechisch für Wettstreit). *Agôn* umschreibt kompetitive, kampfähnliche Spiele. Es geht dabei um regulierten Wettbewerb, in dem Überlegenheit demonstriert werden kann und Spieler*innen ihre Kräfte messen, wie etwa im Sport (vgl. ebd., 131). Die zweite Kategorie, *Alea* (lateinisch für Würfel), steht im Kontrast zu *Agôn* und umfasst die Spielarten, die unabhängig von der Entscheidungsgewalt und Fähigkeiten der Spieler*innen sind (vgl. ebd., 133). Am Ende

steht nicht wie bei Agôn ein Triumph aufgrund von überlegenen Fähigkeiten, sondern ein Gewinn durch Zufall oder Schicksal. Dies ist etwa beim Glücksspiel (Lotterie, Roulette etc.) der Fall. Die dritte Kategorie ist *Mimicry* (Nachahmung). Damit werden Spiele umschrieben, in denen man der Realität entkommt und jemand anderes wird (vgl. ebd., 135). *Mimicry* ist geprägt durch Aktivität, Imagination, Interpretation. Ein Beispiel für *Mimicry* ist das Theaterspiel. Die letzte Kategorie, *Illinx* (griechisch für Strudel/Wirbel), beschreibt Spiele in Rausch und Ekstase, beispielsweise rauschende Tänze oder Attraktionen auf dem Jahrmarkt (vgl. ebd. 138). Auch die Art, wie ein Spiel gespielt wird, definiert Caillois (ebd., 141 f.). Zum einen gibt es für ihn *Paidia* (griechisch für Kind), das frei improvisierte Spiel, in welchem spontane Freude an der Betätigung zum Ausdruck gebracht wird. Zum anderen *Ludus* (lateinisch von Spiel), das durch Regeln geformte und strukturierte Spiel, dessen Herausforderungen durch Training von Fähigkeiten bewältigt werden und das einen disziplinierenden Charakter aufweist (vgl. ebd., 142 f.).

Bei einer Betrachtung der Spielbegriffe von Caillois und Huizinga fällt auf, dass beide den (kulturellen) Wettkampf als wichtiges – wenn nicht sogar primäres – Element des Spiels ansehen. Bowman (2019, 151) beschreibt in diesem Kontext, dass bei Caillois die Kategorie Agôn gegenüber den anderen als privilegiert dargestellt wird, weil sie für eine ‚entwickelte westliche‘ Spielart steht, während Alea, Illinx und *Mimicry* mehr den ritualistischen Spielweisen ‚weniger entwickelter‘ Gesellschaften [sic] entsprechen. Diese Fokussierung wiederum hatte auch Einfluss auf die Weise, wie digitale Spiele betrachtet wurden:

„Indeed, Caillois’ notion of agon has had an enduring influence on the formative decades of game studies, [...] these agonistic qualities - manifesting as competitive challenge, violent struggle, or mechanical complexity - are often considered by designers and academics alike to be at the heart of an authentic gameplay experience.“

(Bowman 2019, 151)

Walking-Simulatoren weisen jedoch keine solchen Wettkampfelemente auf. Es fehlen nicht nur Gegenspieler, sondern auch Fähigkeiten der Geschicklichkeit und Stärke müssen nicht trainiert werden. Leistungsdruck,

der etwa durch limitierende Zeitfaktoren im Spiel entstehen würde, fehlt ebenfalls. Für die Rekonstruktion von Story und das Auffinden von versteckten Objekten und Nachrichten könnten zwar Intelligenz und Scharfsinn gefragt sein, was vielleicht mehr in die Kategorie der Mimicry fällt, wenn der Begriff weit ausgelegt wird. Nur werden diese Kräfte innerhalb des Spiels nicht gemessen oder mit anderen Spieler*innen verglichen. Unter weiterer Auslegung von Mimicry könnte auch das Hineinversetzen in die Spielfigur verstanden werden. Denn auch, wenn die Avatare in Walking-Simulatoren in aller Regel vorgegeben (und nicht frei gestaltbar) sind, kann das spieler*innenseitige Interesse daran, die Story hinter diesen Figuren zu erfahren, ebenfalls als Element von Mimicry beschrieben werden. Wird das Genre hingegen spezifisch aus der Wettkampfperspektive betrachtet, lassen sich Walking-Simulatoren nicht unter Caillois' Spielbegriff summieren.

3.3 DER WALKING SIMULATOR UND DAS DIGITALE SPIEL

Jesper Juul erweitert Callois' Spielbegriff, um die Existenz eines *Classic Game Models* für digitale Spiele zu beweisen. Unter digitalen Spielen versteht Juul (2003, 36-37) das Auftreten einer Kombination von sechs Eigenschaften: erstens feste Regeln (Fixed Rules), die eben auch Programmierregeln eines Computers sein können, die zwischen Software und Hardware laufen; zweitens, dass ein Spiel variable, messbare Ergebnisse (Variable and Quantifiable Outcome) haben muss; die jeweiligen Ergebnisse müssen drittens von verschiedener Wertigkeit sein, manche Spielergebnisse sind somit besser als andere (Associated Values); viertens existieren Anforderungen an die Leistung der Spieler*innen (Player Effort), die sich in einem Wettstreit oder Interaktivität zeigen; fünftens müssen Spieler*innen mit dem Spielergebnis auf einer psychologischen Ebene verbunden sein (Player Attachment), sich also über einen Sieg freuen oder über eine Niederlage trauern; und als sechste Kategorie bestimmt Juul verhandelbare Konsequenzen (Negotiable Consequences), das heißt, dass reale Auswirkungen des Spielens auf die Realität möglich sind, etwa Geldverlust beim Glücksspiel. Dem folgend bezeichnet Juul Computerspiele als „The

Half-Real“, da Spieler*innen basierend auf echten Regeln handeln, während sie sich in einer fiktionalen Welt befinden – exemplarisch: Der Drache wird in der Fiktion besiegt, während die Spielmechaniken dafür in der Realität bewältigt werden (vgl. Juul 2005).

Wie auch schon Huizinga und Caillois, so setzt auch Juul auf das Vorhandensein von Regeln, um ein digitales Spiel zu definieren. Der Walking Simulator ist, selbst wenn er nicht als klassisches Spiel betrachtet werden würde, ein Programm, welches wiederum auf Programmierregeln bzw. Auslöser heruntergebrochen werden kann. Ein Walking Simulator basiert ebenso auf Programmierregeln und einem Interface. Dazu kommen Feedbackschleifen zwischen menschlichen Akteuren sowie zwischen Hard- und Software, die gemeinsam bestimmte Effekte auslösen, wie beispielsweise das zufallsbasierte Auslösen von Erzählabschnitten oder die Einschränkung von Handlungsoptionen. Dadurch weisen Walking-Simulatoren Eigenschaften auf, die sie mit anderen digitalen Spielen gemeinsam haben.

Besonders interessant ist das Argument von Juul, dass sich Spieler*innen mit dem Spielergebnis auf einer psychologischen Ebene verbunden fühlen müssen. Zwar bezieht sich Juul dabei mehr auf die Gefühlslage zwischen Sieg und Niederlage, wenn der psychologische Einfluss aber weiter ausgelegt wird, können auch andere emotionale Regungen darunter verstanden werden. Walking-Simulatoren sprechen inhaltlich oft schwierige, teils dunkle Themen, wie Tod, Einsamkeit oder psychische Krankheiten, an. So sind beispielsweise Tod und physische wie psychische Krankheiten thematisiert in *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH* (2017), *DEAR ESTHER* oder *THE TOWN OF LIGHT* (2016). Solche Themenfelder können persönliche Erfahrungen von Spieler*innen betreffen und damit dementsprechend für eine emotionale Regung und Verbindung bei der Rezeption sorgen. Generell müssen Spiele auch nicht immer nur dem Spaßfaktor dienen. Beispielsweise Ruberg (2015, 112) hält fest, dass auch vermeintlich negative Erfahrungen, wie ein Fehlschlag, zu einer positiven Bestärkung führen, indem Spieler*innen die eigene Handlungsmacht durch das Versagen bewusst wird.

Dennoch entspricht das Genre des Walking Simulators nicht in allen Punkten dem vom Juul entworfenen Classic Game Model, was damit gegen eine Einordnung in Juuls Konzeption von Spiel sprechen würde. Das Classic Game Model lässt sich jedoch auch bei anderen Genres nicht immer anwenden, etwa bei ergebnisoffenen Simulationen wie der SIMS-Reihe. Letztendlich bezeichnet Juul selbst Walking-Simulatoren aber in einem späteren Text als Spiele, wenngleich seine Einordnung auf der Ästhetik und Kunst fußt.

„In a radical departure in game history, walking simulators therefore reject the gameplay and strategy optimization that characterize most games, but in doing so, walking simulators present a quite conservative and traditional idea of aesthetics, in order to create video games that can fit in art gallery settings.“

(Juul 2018)

Juul stellt also fest, dass mit dem Walking Simulator ein Genre entstanden ist, das mit Standards bisheriger Games bricht, aber dennoch als Spiel gesehen werden kann. Jedoch platziert er den Walking Simulator mit seinen ästhetischen Eigenschaften in einem ernsthafteren Umfeld, wie einer Kunstaussstellung, und weniger bei der (seichten) Unterhaltung.

3.4 CHARAKTERISTISCHE EIGENSCHAFTEN DES WALKING SIMULATORS

Der Walking Simulator besitzt jedoch charakteristische Eigenschaften, die eine Einordnung als eigenes Spielgenre unterstützen. Zunächst sind Walking-Simulatoren entkernt von sonst im Überfluss vorhandenen Gameplay-Elementen wie feinmotorischen Steuerungsmöglichkeiten oder einem Quest-System. Dies bringt aber auch Vorteile mit sich, denn besonders Gaming-Anfänger*innen wird dadurch ein leichter Zugang zu digitalen Spielen ermöglicht. So stellt Clark (2017) fest, dass den meisten Walking-Simulatoren Rätsel oder sonstige Barrieren fehlen, die ansonsten zwischen Spielenden und der Story stehen. Teilweise müssen zwar Objekte gefunden werden, jedoch ist es nicht möglich an einer Aufgabe derart

zu scheitern, dass sie wiederholt werden müsste. Außerdem können Spieler*innen in der Regel nicht sterben (vgl. Clark 2017). Durch die reduzierten Funktionen, das minimalistische Interaktionsdesign und die Unmöglichkeit des Versagens fällt es leicht, sich im Spiel zu bewegen und es zu bewältigen. Zudem wird kein Druck ausgeübt, den Spielinhalt in möglichst kurzer Zeit abzuschließen. Es besteht kein Grund zur Eile, um etwa zeitgebundene Errungenschaften freizuschalten. Dass im Walking Simulator manche Elemente aus anderen Spielen, wie etwa Wettkampf oder eine schnelle Reaktionszeit, fehlen, kann letztlich also für mehr Freiheit in der Weise der Rezeption sorgen.

Wie zu Beginn thematisiert, könnte behauptet werden, dem Walking Simulator fehle ein explizites Ziel oder ein Sieg, die sonst am Ende vieler Spiele stehen. Tatsächlich gibt es zum Abschluss keine Gewinner*in oder Belohnungen für besondere Strategien und Taktiken. Sehr wohl münden Walking-Simulatoren aber in der Auflösung der Story. Diese wird entweder detailliert und zusammenhängend präsentiert, oder Spieler*innen müssen sich die Zusammenhänge aus den gefundenen Objekten und Texten selbst herleiten und die Gesamtheit der Story rekonstruieren. Hinweise für diese Vervollständigung der Handlung sind im Rahmen des Environmental Storytelling gestalterisch in die Spielwelt integriert und zum Teil nur durch genaues Erforschen der Umgebung zugänglich. Die fragmentarischen Informationen müssen in der Regel selbst zusammengesetzt und interpretiert werden, wie es etwa bei DEAR ESTHER der Fall ist. So fordern Walking-Simulatoren zwar kein spielerisches (Wettkampf-) Können, aber dennoch Fähigkeiten der Kombinatorik und teilweise ein extradiegetisches Denken. Nach Muscat (2016, 6) bewirkt das Zusammenspiel aus dem Fehlen eines expliziten Ziels, langsamer Fortbewegung und Einschränkungen des Sichtfelds durch die First-Person-Perspektive, dass der spielerische Fokus nicht nur auf dem liegt, was offensichtlich ist, sondern vor allem auf dem, was nicht sichtbar ist. Während des Spieldurchgangs wird somit angeregt, das Nicht-Offensichtliche zu finden und durch diese versteckten Informationen einen Wissensvorteil für die Rekonstruktion der Story zu erhalten. Diese versteckten Informationen motivieren dazu, sich in der Welt zu bewegen und lösen aus, dass die Spielwelt während der Erkundung in Frage

gestellt wird. Runzheimer (2017, 290) betrachtet die ludische Exploration ebenfalls als das Ziel des Walking Simulators, indem er den Vergleich mit Open World Games zieht, gleichzeitig aber auch die Reduktion an Interaktion hervorhebt.

Eine weitere Beobachtung, die sowohl in Bewertungen als auch in Beiträgen zu Walking-Simulatoren gemacht wird, betrifft die langsame Spielweise (vgl. Muscat 2016; Bozdog/Galloway 2020, 792; Ruberg 2020, 638). Durch limitierte Bewegungsmöglichkeiten, wie dem Fehlen von Sprint oder Sprüngen, ist es nicht möglich, die Erkundung der Welt zu beschleunigen. Gleichzeitig bewirkt diese gewollte Entschleunigung, dass Spieler*innen die Welt und ihre Eigenschaften besser wahrnehmen können. Ein langsamer Spaziergang durch die Spielwelten schafft die Voraussetzungen dafür, optische und akustische Details in der Umwelt überhaupt erst wahrzunehmen und sich somit erweiterten Zugang zum Spielinhalt zu verschaffen. Die bewusst langsame Fortbewegung regt dazu an, Zeit in das Wahrnehmen von Story, Musik, Umgebungssounds und die Gestaltung der Umwelt zu stecken und sie als Informationen aufzunehmen. Als Spielmechaniken lassen sich hier also Navigation und Observation festhalten (vgl. Muscat 2016, 4). Weiterhin ist ein großer Bestandteil von Walking-Simulatoren die Rezeption von Literatur oder anderen Texten in Schriftform oder als Audio-Datei. Entweder durch in der Spielwelt vorhandene Medien wie Briefe, Bücher, Tagebücher, Computerdateien oder Smartphones, oder durch eine als Tonaufnahme präsentierte Erzählung. Das Lesen und Interpretieren dieser Texte ersetzt nach Bozdog und Galloway (vgl. 2020, 794) das klassische Schießen, Rätsel lösen und Strategien austüfteln.

All diese Elemente – das langsame Spazieren, das Aufnehmen der ästhetischen Umgebung und der Schwerpunkt auf Literarischem im Walking Simulator – verweisen zudem auf das Motiv des Flaneurs, welches sich auch auf digitale Spiele anwenden lässt (vgl. Baumgartner 2011; Runzheimer 2017).

„Der Typus des Flaneurs [sic!] ist ein primär literarisches Phänomen des neunzehnten Jahrhunderts, das durch Charles Baudelaire und später Walter Benjamin definiert und zum ersten Mal in Edgar Allan Poe's Kurzgeschichte ‚The Man of the Crowd‘ dargestellt wurde. Das

meist männliche, intellektuelle Individuum durchwandert als unbeteiligter Beobachter ohne festes Ziel seine urbane Umgebung und macht ästhetische Beobachtungen, die sehr oft in Erzählungen verarbeitet werden können [...] Der langsame Schritt, das Säumen und Spazieren ist eine Verweigerung der Forderung nach ständiger zielgerichteter Aktivität, [...] die den Flaneur [sic!] vom Rest der Masse trennt.“

(Baumgartner 2011)

So kann der Walking Simulator durch dieses Motiv als ein entschleunigter Gegenpol zu den schnellen Action-Games interpretiert werden, der sich bewusst von ebendiesen Mainstream-Games abhebt. Runzheimer formuliert zudem eine Definition für den Flaneur im digitalen Spiel:

„Ein digitaler Flaneur ist eine Figur in einem digitalen Spiel, die der Spieler abseits der offensichtlich formulierten ludischen und narrativen Spielziele durch die Diegese navigiert, um Elemente zu entdecken, die auf extradiegetischer Ebene zur Reflexion anregen“

(Runzheimer 2011, 293)

Im Walking Simulator werden Spieler*innen zu digitalen Flaneuren, denn das Auffinden von Informationen in der Spielwelt, um durch Reflexion und Erfahrungen aus der Realität den Gesamtzusammenhang zu verstehen, gehört, wie zuvor erläutert, zur Rezeptionshaltung von Spieler*innen innerhalb dieses Genres.

Im Kontrast zum Flaneur jedoch, der sich durch den urbanen Raum der Massen bewegt, sind Spielwelten im Walking Simulator überwiegend unbelebt und verlassen. Das ist nicht nur bei der einsamen Insel in DEAR ESTHER der Fall, sondern auch an der verlassenen Raumstation in TACOMA (2017), den leeren Familienhäusern in GONE HOME (2013), WHAT REMAINS OF EDITH FINCH oder THE SUICIDE OF RACHEL FOSTER (2020) sowie an dem menschenleeren Dorf in EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE (2015) zu sehen. Die Spielfigur ist zumeist allein unterwegs und teilweise ist nicht einmal ihr Name bekannt. Dementsprechend nehmen interaktive, zwischenmenschliche Elemente, wie etwa Dialoge, eine untergeordnete Rolle ein⁴. Allerdings eröffnet dieser leere Raum wiederum die Möglichkeit, sich auf

4 Ausnahme: Firewatch, wobei der Hauptcharakter ebenfalls isoliert unterwegs ist und die Dialoge über Funk stattfinden.

die Story und die Umwelt zu konzentrieren und beides in einer emotionalen Weise bei der Rezeption wirken zu lassen. So beschrieben im Video Essay des YouTube-Kanals Pixel a Day:

„And it’s in their [the Walking Simulator’s] abandoned spaces, their silent rooms, and their sparse mechanics, that I find something remarkable. I find experiences that use space and scarcity to tell stories of loneliness and loss. I find meaning in empty space. I find it in the beautiful, tragic melancholy that lies in the empty fields and houses of *Everybody’s Gone to the Rapture*. I find it in the eerie quiet of *Tacoma and Gone Home*’s recently-vacated spaces [...]. I find it in the tortured purgatory of *Dear Esther*’s mindscape.“

(Pixel a Day 2022)

Die Figur des digitalen Flaneurs verweist damit auf den spielerischen Schwerpunkt des *Walking Simulator*.

Insgesamt lässt sich schlussfolgern, dass die Fixierung auf den Wettkampf in frühen Spieldefinitionen, wie etwa von Schiller, noch nicht präsent war und das Spiel sogar als Faktor der Balance für destruktive Triebe betrachtet wurde. Erst mit Huizinga und Caillois gewinnt der Wettkampf derart an Bedeutung, dass er später auch Spieldefinitionen für das digitale Spiel prägte. Die immer präziseren Definitionen des Spiels stoßen aber gerade beim *Walking Simulator* an ihre Grenzen und verursachen eine begriffliche Krise, die sich mit Interpretation, Reflexion und einer weiteren Auslegung der bisherigen Spielbegriffe lösen lässt. So stellt auch Juul fest, dass der *Walking Simulator* hinsichtlich Ästhetik und Kunst besser als Spiel verortet werden kann, als mit seinem *Classic Game Model*. Dies beweisen auch die erläuterten charakteristischen Eigenschaften des *Walking Simulator*. Sie bieten Raum für eine Erweiterung dessen, was digitale Spiele sein können und eröffnen damit sowohl in der Spielentwicklung als auch in der Rezeption neue, interessante Wege.

4. FAZIT – YOU PLAY!

Aus der Entstehungsgeschichte des Genres sowie der Diskussion mehrerer Spieltheorien im vorliegenden Beitrag lässt sich ableiten, warum das Genre

des Walking Simulators zu einer Krise innerhalb von Gaming-Communities, in Spieleskritiken und dem allgemeinen Spielediskurs geführt hat. Grundlegende Ursache war einerseits die negative Konnotation des Begriffs, der zunächst abwertend innerhalb spezifischer Gaming-Communities verwendet und dann auch von anderen Instanzen übernommen wurde. Andererseits spielt die bis dahin vorherrschende Fokussierung auf digitale Spiele mit kompetitiven Elementen und die dementsprechende Prägung der User*innen eine Rolle. Es finden sich aber, vor allem wenn klassische Spieltheorien herangezogen und weiter ausgelegt werden, Eigenschaften im Walking Simulator, die es ermöglichen, dieses Genre als Spiel einzuordnen. Außerdem kann der Walking Simulator entgegen dem Vorwurf, er wäre nur auf banales Laufen beschränkt, nicht als inhaltsleer gesehen werden. Denn ästhetische Gestaltung und Narration können ebenso ein Spielerlebnis darstellen, wie Regeln, Rätsel und Wettkämpfe es vermögen. Dennoch bleibt das Genre Walking Simulator eine Herausforderung an Konzeptionen dessen, was Spiel sein kann. Dieser Umstand wiederum ermöglicht aber, bei Spielen über den Tellerrand hinauszublicken und sie differenzierter und aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Die Reflexion über eine solche Form des digitalen Spiels kann eine Bereicherung darstellen, sowohl für zukünftige Spiele als auch für die Analyse. Heute ist die Krise bezüglich der Frage, ob der Walking Simulator nun ein Spiel ist oder nicht, in den Hintergrund getreten. Stattdessen wird auf die Möglichkeiten gesetzt, die das Genre allen Games bietet: sie auf einer tiefergehenden, reflexiven Ebene zu betrachten, anstatt sie allein zum Spaß oder zur Unterhaltung zu konsumieren:

„Fun itself can be deeply meaningful, but there is much more to video games than fun. [...] Video games have the power to communicate emotions as rich and difficult as befit the human experience.“

(Ruberg 2015, 113).

Für Spieler*innen ist dies mit der Möglichkeit verbunden, einfach nur zu genießen ein digitaler Flaneur zu sein und den eigenen Fokus bei digitalen Spielen auf ein völlig neues Erlebnis zu legen, das ebenso neue und reichhaltige Erfahrungen bereithalten kann.

5. QUELLEN

LITERATUR

- Bailey, Andrew (2019): Shifting Borders: Walking Simulators, Artgames, and the Categorical Compulsion of Gaming Discourse. In: *Press Start*, Jg. 5, Nr. 2. Online: <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9>.
- Baumann, Florian et al. (2018): Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform. In: *Procedia Computer Science*, Nr. 126, S. 1289-1297.
- Baumgartner, Robert (2011): Der Flaneur im Computerspiel. In: *Paidia*. Online: <https://www.paidia.de/der-flaneur-im-computerspiel/> [Zugriff: 29.10.2022].
- Beil, Benjamin (2015): Game Studies und Genretheorie. In: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 29-69.
- Bowman, Dean (2019): Domesticating the First-Person-Shooter: The emergent Challenge of Gone Home's Homely Chronotope. In: *Press Start*. Jg. 5, Nr. 2, S. 150-170. Online: <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9>.
- Bozdog Mona, Galloway Dayna (2020): Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch. In: *Games and Culture*. Jg. 15, Nr. 7, S. 789-808.
- Caillois, Roger (2006): The Definition of Play and The Classification of Games [1958]. In: Salen, Katie/Zimmerman, Eric (Hrsg.): *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA: The MIT Press, S. 122-155.
- Campbell, Colin (2016): The problem with „walking sims“. In: *Polygon*. Online: <https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims> [Zugriff: 28.07.2022].

- Clark, Nicole (2017): A brief history of the „walking simulator,“ gaming’s most detested genre. In: *Salon*. Online: <https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator-gamings-most-detested-genre/> [Zugriff: 12.07.2022].
- Donnelly, Joe (2017): Gone Home prevented Tacoma from being judged on its own, says creator Steve Gaynor. In: *PC Gamer*. Online: <https://www.pcgamer.com/gone-home-prevented-tacoma-from-being-judged-on-its-own-says-creator-steve-gaynor/> [Zugriff: 18.01.2023].
- Gamespot (2014): *Valve curbs abusive Steam Tags after games were tagged with "not a game," "hipster garbage"*. Online: <https://www.gamespot.com/articles/valve-curbs-abusive-steam-tags-after-games-were-tagged-with-not-a-game-hipster-garbage/1100-6417780/> [Zugriff: 30.10.2022].
- Huberts, Christian (2018): Missbrauch von Heeresgerät. In: *WASD - Bookazine für Gameskultur*. Ausgabe Sommer 2018: Wargames - Krieg und Spiele, S. 101-105.
- Huizinga, Johan (2009): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1939]. Hamburg: Rowohlt.
- Huizinga, Johan (2014): Das Spielelement der Kultur [1934]. In: Ebeling, Knut (Hrsg.): *Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*. Berlin, Matthes & Seitz, S. 18-45.
- Juul, Jesper (2003): The Game, the Player, the World: looking for a Heart of Gameness. In: *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, S. 30-45.
- Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA, The MIT Press.
- Juul, Jesper (2018): The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization. Online: <https://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/> [Zugriff: 30.10.2022].

- Kagen, Melissa (2018): Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch. In: *Game Studies*, Jg. 18, Nr. 2. Online: <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen> [Zugriff: 30.07.2022].
- Kill Screen Staff (2016): Is it Time to Stop Using the Term „Walking Simulator“? In: *Kill Screen*. Online: <https://killscreen.com/previously/articles/time-stop-using-term-walking-simulator/> [Zugriff: 30.07.2022].
- Liebman, Dan (2009): Interview: Tale of Tales The Path. Online: <https://darkzero.co.uk/game-articles/interview-tale-of-tales-on-the-path/> [Zugriff: 31.10.2022].
- Mason, Graeme (2016): The origins of the walking simulator. A step back in time. In: *Eurogamer*. URL: <https://www.eurogamer.net/the-origins-of-the-walking-simulator> [Zugriff: 26.07.2022].
- Montembeault, Hugo/Deslongchamps-Gagnon, Maxime (2019): The Walking Simulator's Generic Experiences. In: *Press Start*. Jg. 5, Nr. 2. Online: <http://press-start.gla.ac.uk>
- Metacritic (2022a): Dear Esther. Online: <https://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther/user-reviews?dist=negative> [abgerufen am 31.10.2022].
- Metacritic (2022b): The Graveyard. Online: <https://www.metacritic.com/game/pc/the-graveyard/user-reviews?dist=negative> [Zugriff: 31.10.2022].
- Muscat, Alexander (2016): First-Person Walkers: Understanding the Walker Experience through Four Design Themes. In: *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_318.pdf
- Penabella, Miguel (2015): Why are we so afraid to walk? In: *Kill Screen*. Online: <https://killscreen.com/previously/articles/why-are-we-so-afraid-walk/> [Zugriff: 30.07.2022].
- Pickard, James (2016): Talking 'walking sims': The Chinese Room's Dan Pinchbeck on the pointlessness of the debate. Online:

<https://www.pcgamesn.com/dear-esther/dan-pinchbeck-interview-are-walking-sims-games> [Zugriff: 31.10.2022].

Pinchbeck, Dan (2012): Dear Esther: Making an Indie Success Out of an Experimental Mod. In: *GDC 2012*. Online: <https://www.gdcvault.com/play/1015529/Dear-Esther-Making-an-Indie> [Zugriff: 29.07.2022].

Pixel a Day (2022): In Defence of Walking Simulators. Online: <https://kat-pixeladay.medium.com/transcript-in-defence-of-walking-simulators-7217c016dd61> [Zugriff: 30.10.2022].

Plog, Kristine (2005): Art Games – An Introduction. Online: <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm> [Zugriff: 01.11.2022].

Quantic Foundry (2022): Gamer Motivation Model. Reference Sheets & Details (V2). Online: <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2019/04/Gamer-Motivation-Model-Reference.pdf> [Zugriff: 30.10.2022].

Ruberg, Bonnie (2020): Straight Paths Through Queer Walking Simulators: Wandering on Rails and Speedrunning in *Gone Home*. In: *Games and Culture*. Jg. 15, Nr. 6, S. 632–652.

Ruberg, Bonnie (2015): No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. In: *QED: A Journal in LGBTQ Worldmaking*. Jg. 2, Nr. 2, S. 108-124.

Runzheimer, Bernhard (2017): Die digitale Flanerie als reflexive Raumexploration im Computerspiel. In: *ffk Journal*. Dokumentation des 29. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Nr. 2 (2017). S. 288-304.

Steam (2022): Shopseite The Graveyard. Online: https://store.steampowered.com/app/27020/The_Graveyard/ [Zugriff: 30.07.2022].

Zimmermann Felix/Huberts, Christian (2019): From Walking Simulator to Ambient Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre. In: *Press Start*. Jg. 5, Nr. 2. Online: <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9>.

SPIELE

DEAR ESTHER (2012), The Chinese Room.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE (2015), The Chinese Room.

FIREWATCH (2016), Campo Santo.

GONE HOME (2013), Fullbright.

LAKE (2021), Gamious.

PARADISE LOST (2021), PolyAmorous.

SIMS (seit 2000), Maxis, Electronic Arts.

TACOMA (2017), Fullbright.

THE GRAVEYARD (2008), Tale of Tales.

THE PATH (2009), Tale of Tales.

THE SHATTERING (2020), Super Sexy Software.

THE STANLEY PARABLE ULTRA DELUXE (2022), Crows Crows Crows.

THE SUICIDE OF RACHEL FOSTER (2020), ONE-O-ONE GAMES.

THE TOWN OF LIGHT (2016), LKA.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017), Giant Sparrow.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Julia Böhm studiert derzeit den M.A. Studiengang Allgemeine und Vergleichende Medienwissenschaft an der Universität Regensburg. Im Studium beschäftigt sie sich neben dem Pflichtstoff mit Game Studies auf einer narrativen und ästhetischen Ebene und schreibt ihre Masterarbeit voraussichtlich über die Repräsentation von Frauen als Mütter und Schwangere in Games. Neben Games interessiert sie sich für dystopische Science-Fiction sowie den Eurovision Song Contest als mediales Ereignis mit politischen Dimensionen.