

Niklas Schrape

### Computerspiele als Träger politischer Bedeutungsangebote

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14528>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schrape, Niklas: Computerspiele als Träger politischer Bedeutungsangebote. In: Daniela Wentz, André Wendler (Hg.): *Die Medien und das Neue*. Marburg: Schüren 2009 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 21), S. 241–252. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14528>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

# Computerspiele als Träger politischer Bedeutungsangebote

von Niklas Schrape

## Einleitung

Können Computerspiele politisch sein? Gemeinhin werden Spiele als pure Unterhaltung angesehen, doch es werden immer mehr Computerspiele mit gesellschaftskritischen Inhalten oder manipulativen Absichten produziert. Es stellen sich somit drei prinzipielle Fragen: erstens, ob und wie eine Bedeutungskonstruktion beim Spielen stattfindet – denn nur wenn dem spielerischen Erleben Bedeutung zugeschrieben wird, kann eine Bezugnahme auf Politik und Gesellschaft stattfinden; zweitens, auf welchen Ebenen Bedeutungsangebote in das Spiel eingeschrieben werden können; und drittens, ob Computerspielen bedingt durch Konflikt- und Gewinnerorientierung sowie den Funktionsprinzipien des Computers per se eine ideologische Position innewohnt. Diesen drei Fragen soll im folgenden Text nachgegangen werden. Aus Gründen der Einfachheit wird durchgängig die maskuline Form »der Spieler« gebraucht, selbstverständlich soll dies alle Spielerinnen einschließen.

## Politische Spiele

Computer- und Videospiele sind vielgestaltige und gesellschaftlich weit verbreitete Medien. In der akademischen Welt wurden sie bis vor kurzem jedoch vorwiegend unter ihrem Wirkungs- oder Unterhaltungsaspekt untersucht.<sup>1</sup> Die Frage nach ihren Bedeutungsangeboten wurde dagegen nur selten gestellt. Aber Spiele sind keine neutralen Medien, wie Texte stehen sie in Diskursen. In kommerziellen Spielen werden oftmals realweltliche Konfliktsituationen als Spielhintergrund aufgegriffen, wodurch politische Positionen implementiert werden. Es mag eine übertriebene Generalisierung darstellen erfolgreichen Computerspielen in ihrer Gesamtheit eine kritiklose Bejahung der gesellschaftlichen Verhältnisse und damit eine »Ideologie des Bestehenden« vorzuwerfen, wie Tobias Bevc es tut.<sup>2</sup> Dennoch ist festzustellen, dass eine Vielzahl kommerzieller Computerspiele bestehende Gesellschafts- und Machtverhältnisse aus einer europäisch-amerikanischen Perspektive abbilden. Auf der anderen Seite nutzen engagierte Designer wie Chris

1 Christoph Klimmt: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. In: Winfried Kaminski, Martin Lorber (Hg.): *Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. München 2006.

2 Tobias Bevc: Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen. In: Tobias Bevc: *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Münster 2007, S. 50.

Crawford (BALANCE OF POWER) und Jim Casperini (HIDDEN AGENDA) Spiele seit Mitte der 80er Jahre als Mittel des politischen Kommentars. Heutzutage nutzt Amnesty International Spiele ebenso für die PR (PICTURE FOR TRUTH), wie das UNHCR (AGAINST ALL ODDS) oder das World Food Programm der UNO (FOOD FORCE). Die globalisierungskritische Künstlergruppe Molleindustria persifliert in McVIDEO GAME die kapitalistischen Prinzipien der Fast Food Branche und kommentiert mit FAITH FIGHTER religiöse Konflikte in Form eines Prügelspiels. Das US Pentagon rekrutiert mit dem Online-Shooter AMERICA'S ARMY Soldaten und die Hizbollah glorifiziert den Libanonkonflikt in SPECIAL FORCES, während die syrische Firma Akfar Media in UNDER ASH und UNDER SIEGE die palästinensischen Intifadas zum Nachspielen inszeniert. Parteien nutzen Spiele im Wahlkampf, gleich ob die Schweizer SVP (ZOTTEL RETTET DIE SCHWEIZ) oder die amerikanischen Republikaner (PORK INVADERS). Kurz: Computerspiele sind Objekte in politischen Diskursen und haben Teil an einem Kampf um Bedeutungshoheiten. Doch wenn ein Spiel ein Objekt in einem Diskurs sein soll, muss ihm Bedeutung zugeschrieben werden können.

### Bedeutungskonstruktion beim Spielen

Die Frage, ob Spiele überhaupt als Texte verstanden werden dürfen, hat ausufernde akademische Debatten ausgelöst. Ebenso strittig ist, was »Bedeutung« im Falle von Spielen heißt. Spielen Bedeutungskonstruktion und Interpretation überhaupt eine Rolle beim Spielen? Führt das Übertragen etablierter semiotischer und narratologischer Konzepte in die Irre und am Wesen des Mediums vorbei? Dieser Grundsatzstreit wird seit Mitte der 90er Jahre in den »Game Studies« ausgetragen. Der Paradigmenstreit zwischen Narratologen und Ludologen dreht sich darum, ob Computerspiele als interaktive Geschichten oder als formale, in sich abgeschlossene Systeme zu betrachten sind. Der dominierende Ansatz der Ludologie konzentriert sich auf die Regelstrukturen der Spiele. Für eine Beschäftigung mit politischen Bedeutungsangeboten ist diese Perspektive problematisch, denn letztlich wird bestritten, dass Spieler Spielen Bedeutungen außerhalb ihrer selbst zuschreiben. Wenn ein Spiel jedoch politisch bedeutsam sein soll, dann muss der Spieler seine spielerischen Erfahrungen zur individuellen Wirklichkeitskonstruktion in Bezug setzen. Es stellt sich die Frage, wie Bedeutungskonstruktion beim Spielen erfolgt.

Für Narratologen, wie Janet H. Murray,<sup>3</sup> sind Spiele interaktive Erzählungen und damit ganz natürlich Texte, die bedeutsam interpretiert werden. Ludologen

3 Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge 1997.

wie Markku Eskelinen,<sup>4</sup> Espen Aarseth<sup>5</sup> oder Jesper Juul<sup>6</sup> bestreiten dagegen vehement, dass Spiele als Erzählungen betrachtet werden dürfen. Die ludologische Perspektive betrachtet Spiele als Regelsysteme, mit denen der Spieler interagiert. Deutlich wird dies an der Definition, die Jesper Juul für Spiele findet:

»A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.«<sup>7</sup>

Aus Juuls Sicht sind Spiele auf Algorithmen basierende Systeme, die mit quantifizierten Werten operieren. Spielregeln müssen dabei eindeutig definiert sein, um computierbar zu sein. Dieses Computieren ist nicht nur auf computerbasierte Spiele beschränkt, sondern umfasst all das, was innerhalb eines Spiels eindeutig durch Regeln bestimmt wird. Ein einfaches Beispiel mag dies verdeutlichen. Im Fußballspiel wird keinesfalls behauptet: Der Ball ist im Aus, wenn er weit weg von den Spielern ist. Vielmehr lautet der Regel-Algorithmus: Wenn der Ball die Seitenlinie überschreitet, dann ist er im Aus und als Konsequenz wird der Mannschaft, dessen Mitglieder den Ball nicht ins Aus befördert haben, Einwurf gewährt. Die Fußball-Regeln können als Algorithmen beschrieben werden, weil sie einen eindeutig definierten Zustand des Spiel-Systems (Ball über Seitenlinie) mit einer eindeutig definierten Konsequenz (Einwurf der gegnerischen Mannschaft) verknüpft. Es besteht nur insofern Interpretationsbedarf, als dass Menschen (Linienrichter) den Systemzustand erst identifizieren müssen, um den Algorithmus auszulösen. Natürlich lassen sich nicht alle Regeln analoger Spiele derart klar fassen, weswegen die Funktion des Schiedsrichters einige Verantwortung beinhaltet. Es sollte jedoch deutlich geworden sein, dass all das, was sich eindeutig in Spielregeln formulieren lässt, in ein Computersystem implementierbar ist. Spielregeln und Computer passen gut zusammen.

Die radikal-ludologische Position beschreibt die Regelbasiertheit von Spielen als deren Essenz. Alles andere sei sekundär. Laut Aarseth ist es für den Spieler irrelevant, wie seine Spielfigur aussieht – der oft diskutierte Brustumfang von Lara Croft (Tomb Raider) sei unwichtig für das Spielerleben, sämtliche Analysen und Interpretationen, die sich hiermit beschäftigen würden am Wesentlichen vorbei

4 Markku Eskelinen: Towards Computer Game Studies. In: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. ORT 2004, S. 36–44.

5 Espen Aarseth: Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation. In: Wardrip-Fruin 2004, S. 45–55.

6 Jesper Juul: *A Clash Between Game and Narrative*. 1998 Nach: [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html) (30.7.2008).

7 Jesper Juul: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: Marinka Copier, Joost Raessens: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht 2003. Nach: [www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/](http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/) (30.7.2008).

zielen.<sup>8</sup> Diese Position ist jedoch umstritten. Jesper Juul ist in seinem Buch *Half-Real*<sup>9</sup> von der radikal-ludologischen Positionierung abgewichen und stellt nun fest, dass Spiele zwei Ebenen haben: »Rules and Fiction«. <sup>10</sup> Zwar sei die Interaktion mit den Spielregeln das Primäre im Spielerleben, zugleich jedoch würden viele Spiele ein fiktionales Universum errichten, welches ebenfalls einen wichtigen Teil der Spielerfahrung darstelle. Die Bedeutung der Fiktion, der Spielwelt, nehme mit zunehmender Kenntnis im Spielen des entsprechenden Spiels ab. Nach Juul ignorieren erfahrene Expertenspieler narrative, kontextuelle und atmosphärische Elemente in Spielen so weit sie nur können.<sup>11</sup> Der Medienphilosoph Claus Pias spricht, durchaus vergleichbar, von Programm und Semantisierung in Spielen und betrachtet diese als trennbar.<sup>12</sup> Auch Espen Aarseth erkennt, dass die Regeln des Spiels sich in etwas verkörpern müssen. Er unterteilt ein Spiel in drei Aspekte:

»Any game consists of three aspects: (1) rules, (2) a material/semiotic system (a gameworld), and (3) gameplay (the events resulting from application of the rules of the gameworld). Of these three, the semiotic system is the most coincidental to the game.«<sup>13</sup>

Erstaunlich ist, dass Aarseth die semantische Dimension von Spielen (gameworld) als verhältnismäßig irrelevant einschätzt. Britta Neitzel dagegen betont die Wichtigkeit der Darstellungen des Spiels für den Prozess des Spielens. Sie unterscheidet zwischen einer Ebene der Handlung und einer der Repräsentation.<sup>14</sup> Der Spieler wird, in ihrer systemtheoretischen Terminologie, zum Beobachter, der, vor dem Monitor sitzend, die Repräsentationen des Spielsystems und seiner Aktionen interpretiert, um mit Hilfe dieser Interpretationen weitere Handlungen planen zu können, die wiederum auf das System einwirken. Die Beobachtung dieses Feedbacks ermöglicht dem Spieler erst sein Handeln als wirkungsvoll zu erleben. Anders als Aarseth betrachtet Neitzel die Repräsentationen des Spiels somit keinesfalls als relativ beliebiges Anhängsel des Regelsystems, sie sind vielmehr eine Notwendigkeit für das Spielen. Die System-konfigurierenden Handlungen des Spielers setzen kognitive Handlungen der Bedeutungskonstruktion voraus – und zwar auf Basis der Repräsentationen. Die interpretative Tätigkeit des Spielers ist von größter Relevanz, denn ohne diese wäre er unfähig strategisches Handeln durchzuführen. Niemand hat diesen Zusammenhang besser auf den Punkt gebracht (wenn auch

8 Espen Aarseth 2004, S. 48.

9 Jesper Juul: *Half Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge 2005.

10 Jesper Juul 2005, S. 1–15.

11 Jesper Juul 2005, S. 138.

12 Claus Pias: *Computer Spiele Welten*. München 2002, S. 109.

13 Espen Aarseth 2004, S. 47.

14 Britta Neitzel: Narrativity in Computer Games. In: Joost Raessens, Jeffrey Goldstein (Hg.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge 2005, S. 230–234.

gegen die eigene Intention), als der radikale Ludologe Markku Eskelinen in seinem Versuch die Irrelevanz der Interpretation zu betonen:

»the dominant user function in literature, theater and film is interpretative, but in games it is the configurative one. [...] in art we might have to configure in order to be able to interpret, whereas in games we have to interpret in order to be able to configure«<sup>15</sup>

Der Teilsatz »in games we have to interpret in order to be able to configure« bringt auf den Punkt, dass die interpretative Tätigkeit des Spielers die Vorbedingung für konfiguratives Handeln ist. Die Regelebene (Systemebene) des Spiels umfasst dabei nicht nur dessen algorithmische Regeln, sondern ebenso alle möglichen formalen Systemzustände. Der Spieler hat jedoch niemals direkten Zugriff auf diese Regelebene, alles was er interpretieren kann, sind die Repräsentationen des Spiels, die einen spezifischen Systemzustand anzeigen können. Es ist unmöglich Regeln wahrzunehmen, sofern sie nicht repräsentiert sind, denn reine Regeln sind genauso wenig wahrnehmbar, wie reine Syntax. Die Ebene der Repräsentation ist jedoch angereichert mit Elementen, die für die Regelebene irrelevant sind, beispielsweise Hintergrundbilder, Musik, etc. Kurz all das, was Juul als »Fiction« bezeichnet oder Aarseth als »Gameworld«. Die Regelebene und die »Fiction« des Spiels fließen in den Repräsentationen des Spiels zusammen, so dass sich dem Spieler die Aufgabe stellt zu identifizieren, welche Elemente des Spiels relevant für seine Interaktion mit dem Spiel-System sind und welche nicht. Der Spieler beobachtet die Repräsentationen und versucht aktiv Bedeutungen zu konstruieren. Der Prozess kann dabei analog zur Konstruktion von Hypothesen betrachtet werden, wie ihn David Bordwell in seiner kognitivistischen Filmtheorie skizziert.<sup>16</sup> Statt von wahrnehmungsleitenden Hypothesen, ist es im Kontext von Spielen adäquat von handlungsleitenden Strategien zu sprechen. Dieser Prozess der Bedeutungs- und Strategiekonstruktion erfolgt jedoch nicht im luftleeren Raum. Als lebensweltlich eingebettetes Wesen kann der Spieler seine Beobachtungen mit vorhandenem Wissen kontextualisieren. Dieses Wissen kann Erfahrungen mit anderen Spielen umfassen, angeeignete Erzählschemata oder allgemeines Wissen über die Welt, Gesellschaft, Politik oder Physik. Der Spieler kann unmöglich als unbeschriebenes Blatt in den Spielprozess einsteigen, sein Wissen, seine Erfahrungen und seine angeeigneten Schemata prägen zwangsläufig den Umgang mit dem Spiel.

Die Relevanz dieser Kontextualisierung ist jedoch eine umstrittene Frage in der Diskussion um die Bedeutungskonstruktion beim Spielen. Stellt die Kontextualisierung des Spielerlebens einen wichtigen Bestandteil der Spielerfahrung dar

15 Markku Eskelinen 2004, 38.

16 David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Madison 1985, S. 33

oder hat Aarseth recht, wenn er Spiele als »self-contained«<sup>17</sup> beschreibt und die Relevanz von Textualität und Inter-Textualität bestreitet?

Selbst wenn Spiele als komplett in sich abgeschlossene Entitäten erlebt werden würden, müsste ein Spieler dennoch Bedeutungen konstruieren, um sinnvoll handeln zu können. Die konstruierte Bedeutung wäre in diesem Falle jedoch ausschließlich auf mögliches Handeln innerhalb des Systems gerichtet. Diese Form von Bedeutung entspricht dem Verständnis von »Meaning«, wie es Katie Salen und Eric Zimmerman in ihrem populären Begriff »Meaningful Play« formulieren.<sup>18</sup> Aus ihrer Sicht ist Schach ein extrem bedeutsames Spiel, weil jede Veränderung des Spielzustandes (Zug) die Gesamtsituation des Spielsystems fundamental verändert. Spielregeln bringen ein Netz aus Beziehungen hervor, das der Spieler interpretiert, um es konfigurieren zu können. Ein derartiges Verständnis der »Bedeutung« von Schach unterscheidet sich fundamental von einem, das Schach als eine Verkörperung der mittelalterlichen Ständegesellschaft interpretiert. Diese zweite Bedeutungsdimension reicht über die Systemgrenzen des Spiels hinweg. Das beobachtete Spielelement wird nun in Relation zu einer nicht-spielerischen Referenz gesetzt: beispielsweise zu kulturell angeeigneten Vorstellungen über Könige und Bauern. Die Bedeutungen ergeben sich auch hier aus einem Netz von Beziehungen – doch dieses Netz ist nun nicht mehr auf das Spielsystem beschränkt, sondern umfasst das Vorwissen des Spielers. Es ist möglich von zwei Arten oder zwei Ebenen der Bedeutung zu sprechen, von einer Bedeutung erster und zweiter Ordnung oder von einer formalen und einer allgemeinen Bedeutung, die Spielelementen zugeschrieben werden kann. Hervorzuheben ist jedoch, dass sich diese beiden Dimensionen im tatsächlichen Spielerleben nicht trennen lassen. Es erscheint abwegig Computerspiele ausschließlich als formale Systeme zu beschreiben, da sie erlebt werden – und Erlebnis immer in einem Kontext stattfindet.

Jesper Juuls Anmerkungen zu Expertenspielern legen nahe, dass es jedoch möglich ist das Spielerleben derart zu abstrahieren, dass sich die Bedeutungskonstruktion weitestgehend auf regelbezogene Aspekte reduziert. Egoshooter wie DOOM oder QUAKE bauen durch einen elaborierten Einsatz von Soundeffekten, Grafik und Musik eine gruslige Atmosphäre auf. Ein Expertenspieler würde diese atmosphärischen Elemente weitgehend ignorieren oder deaktivieren. Dies ermöglicht ein effektiveres Spielen, denn Ablenkungen werden reduziert. Ein Expertenspieler richtet sein Spielen also nach Effizienz in Hinblick auf ein Ziel aus (z. B. Highscore, Zeitlimit, Death-Match). Wenn Espen Aarseth schreibt, dass er beim Spielen von Tomb Raider den Körper von Lara Croft nicht beachtet, sondern durch ihn hindurch blickt,<sup>19</sup> dann behauptet er die regelrelevanten Informationen aus

17 Espen Aarseth 2004, S. 48.

18 Katie Salen, Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge 2004, S. 34.

19 Espen Aarseth 2004, S. 48.

den Repräsentationen des Spiels zu abstrahieren. Aarseth befindet sich also im Modus des Expertenspielers. Juuls Anmerkung besagt jedoch auch, dass Nicht-Expertenspielern atmosphärische oder narrative Elemente sehr wohl wichtig sind. Tatsächlich existieren Unmengen kommerziell erfolgreicher Spiele, deren Reiz nicht primär in ihren Spielregeln liegt. Das Rollenspiel *THE ELDERSROLLS: OBLIVION* motiviert Spieler dazu stundenlang durch virtuelle Landschaften zu streifen, sich in fiktiven Büchern Hintergrundinformationen zur simulierten Märchenwelt anzueignen und die Geschichten seiner Bewohner kennen zu lernen. Mit an Effizienz ausgerichtetem Spielen lässt sich dieses Vergnügen nicht erklären. Der Cyberpunk-Shooter *DEUS EX* bietet eine Fülle von Verweisen auf bekannte Verschwörungstheorien und regt somit zum Wirklichkeitsbezug an. Richard Garriotts Rollenspiel-Reihe *ULTIMA* verweist immer wieder auf gesellschaftlich und lebensweltlich relevante Themen wie Rassismus, Sektentum und Ethik. Auch die gegenwärtig extrem populären *GTA* Spiele sind ein einziges Sammelsurium aus Bezügen zu Gangsterfilmen und Fernsehserien.

In vielen Computerspielen sind Aspekte des Erlebens angelegt, die über die zielorientierte Interaktion mit Regeln hinaus gehen. Sie haben eine thematische, textuelle Dimension und können in dieser an lebensweltliche Diskurse anschließen. Computerspiele können also derart gespielt werden, dass Bedeutungen konstruiert werden, die auf außer-spielerische Sachverhalte verweisen. Auf welchen Ebenen können nun aber Bedeutungsangebote in Spielen angelegt sein?

### Die Ebenen des Spiels

Nach Gonzalo Frasca kann die Regelebene eines Spiels in »Behavior Rules« und »Goal Rules« unterteilt werden.<sup>20</sup> Die »Behavior Rules« definieren die Beziehungen aller Elemente des Spielsystems untereinander und deren Verhalten in Bezug auf den Input des Spielers. Sie legen das Systemverhalten fest. Die Goal Rules dagegen definieren einen Zustand des Systems als Gewinn-Situation. Beide Regelebenen sind hochideologisch, allerdings auf sehr unterschiedlicher Art und Weise.

Die »Behavior Rules« können als simulatives Modell beschrieben werden. Sie legen beispielsweise die Modellierung von Physik in einem Ego-Shooter fest, die Aerodynamik in einem Flugsimulator oder auch das ökonomische Modell in einer Wirtschaftssimulation. Gerade das letzte Beispiel macht deutlich, dass hinter einem simulativen Modell Annahmen stehen, die nur aus diskursiven Formationen heraus formuliert werden können, folglich Wahrheitskonzepte im Sinne Foucaults darstellen.<sup>21</sup> Bei einer Wirtschaftssimulation stellt sich die Frage: Welches Öko-

20 Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron: *The Video Game Theory Reader*. London 2003, S. 221–236.

21 Michel Foucault: *Archäologie des Wissens*. Frankfurt a. M. 1988; Vgl. auch: Stuart Hall: *The Work of Representation*. In: Ders. (Hg.): *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London 1997, S. 44.



nomische Modell liegt der Simulation zugrunde? Ein keynesianisches, ein neoklassisches, ein marxistisches? Das jeweilige Modell impliziert unterschiedliche Spielstrategien. Der Spieler lernt also innerhalb einer spezifischen Konzeptionalisierung von Wirtschaft zu handeln.

Ein Modell bedingt immer eine Vereinfachung. Es ist nötig die Komplexitäten von Sachverhalten auf numerische Werte und algorithmische Regeln zu reduzieren, um sie simulativ modellieren zu können. Die Wirtschaftssimulation CAPITALISM ist ein gutes Beispiel. Das Spiel zeichnet sich, laut Werbung, durch extremen Realismus und hohe Komplexität aus. Tatsächlich wird in CAPITALISM eine komplette Mikrowelt der Ökonomie simuliert. Der Spieler kann in beinahe jeder erdenklichen Branche als Unternehmer tätig werden und versuchen ein Firmenimperium zu errichten, oder seinen Aktienkurs in die Höhe zu treiben. Bei genauerer Betrachtung wird jedoch deutlich, dass CAPITALISM keinesfalls die Wirtschaft simuliert, wie sie in der Realität existiert. Das Spielfeld ist begrenzt, es gibt nur eine limitierte Menge gegnerischer Unternehmen und Städte. Auch die Produkte und Rohstoffe sind definiert und somit beschränkt. Es gibt keine qualitativen Produktinnovationen während des Spiels, einzelne Produkte können verbessert oder freigeschaltet werden, es ist jedoch vollkommen unmöglich etwas Neuartiges zu erfinden. Das Wirtschaftssystem ist vollständig dekontextualisiert: Politik und Steuern spielen keine Rolle, ebensowenig wie Ökologie, Bürgerbewegungen oder Gewerkschaften. CAPITALISM simuliert keinesfalls ein, in die reale Welt eingebettetes, Wirtschaftssystem, sondern vielmehr ein abstrahiertes Modell von Wirtschaft, basierend auf einem neoklassischen Ökonomieverständnis. Kurz: CAPITALISM simuliert nicht Wirtschaft, sondern ein VWL-Lehrbuch.

Ein anderes Beispiel ist »Impact Games« PEACEMAKER, eine spielerische Simulation des Nah-Ost-Konflikts. In der Rolle des israelischen Premiers oder palästinensischen Präsidenten muss der Spieler rundenbasiert politische Entscheidungen treffen, die Auswirkungen auf den Zustand einer ganzen Reihe von Akteuren haben. Eine kompromissbereite Rede als palästinensischer Präsident mag die israelische Öffentlichkeit und die UNO positiv stimmen, die Fatah unberührt lassen, die Hamas jedoch zutiefst verärgern. Spielziel ist eine maximal starke Zustimmung zur eigenen Politik durch die israelischen und palästinensischen Akteure und letztlich das Erreichen der Zweistaatenlösung. Alle Akteure sind eindeutig definiert. Dynamische gesellschaftliche Gruppen werden auf Spielfiguren reduziert, deren Zustände numerisch erfasst und die durch algorithmische Regeln kausal verknüpft sind. Dies bringt eine immense Komplexitätsreduktion eines in der Realität undurchschaubaren Konflikts mit sich. Deutlich wird dies daran, dass viele Aspekte ausgespart sind: die Innenpolitik ist reduziert auf einige wenige Aktionen, der Konflikt ist aus der umgebenden Welt herausgehoben. Alle arabischen Nachbarländer sind als ein Akteur zusammengefasst, ebenso wie die EU. Irratio-

nale Elemente existieren in PEACEMAKER nur als zufällige Ereignisse, die analoge »Logik« eines religiösen Konfliktes entzieht sich der algorithmischen Berechenbarkeit. Besonders deutlich wird dies durch das fast vollständige Ignorieren der religiösen Thematik oder des Antisemitismus der Hamas. Im simulativen Modell von PEACEMAKER wird der Nah-Ost Konflikt zu einem primär ökonomischen Problem, das verschwindet wenn die wirtschaftliche Situation in den Palästinensergebieten stabilisiert ist. Dies mag eine ehrenwerte Vorstellung sein, sie entstammt jedoch einem spezifischen Diskurs um den Konflikt. Weiterhin gibt es in PEACEMAKER nur ein Sieg-Szenario: Die Zweistaatenlösung. Die Goal-Rules legen die möglichen zielführenden Strategien des Spielers fest (aggressiver Freiheitskampf ist sinnlos) und lassen einige der Akteure als Antagonisten erscheinen, insbesondere die Hamas und die jüdischen Siedler. Das Spiel gibt also eine Ausgangssituation und einen Zielzustand vor, den der Spieler durch vorstrukturierte Handlungen erreichen muss. Ian Bogost bezeichnet ein derartiges Muster als »prozedurales Enthymem«. <sup>22</sup> Wie in der klassischen rhetorischen Figur wird in einer Schlussfolgerung ein Teilschritt ausgelassen. In diesem Fall: Der Nahostkonflikt [A] kann mit der Zweistaatenlösung beigelegt werden [C], diese wird durch die Verbesserung der Wirtschaftsverhältnisse erreicht [B]. Das Spiel gibt [A] und [C] vor und der Spieler muss [B] durch sein Handeln ergänzen.

Regeln müssen repräsentiert sein, damit der Spieler mit ihnen interagieren kann. Die Repräsentationen sind jedoch weder willkürlich noch durch die Struktur der Regeln determiniert. Es besteht ein komplexer Zusammenhang. Deutlich wird dies an AMERICA'S ARMY, das das Pentagon zur Rekrutierung einsetzt. In diesem Multi-Player-Shooter wird die Regelebene separat von ihrer Repräsentation behandelt. Ähnlich wie in COUNTERSTRIKE spielen in AMERICA'S ARMY grundsätzlich Menschen in Gruppierungen gegeneinander. Der Clou: Jeder Spieler sieht sich selbst immer als amerikanischen Soldaten und seinen Gegner beispielsweise als Terroristen. Der Spieler dieses Gegners sieht seine Figur jedoch ebenfalls als US-Soldaten und den Anderen als Gegner. Das Spiel operiert also mit einer gemeinsamen Regelebene, verwendet jedoch unterschiedliche Repräsentationen für verschiedene Spieler. Jeder wähnt sich stets auf der Seite der Guten. Ein anderes Beispiel sind die Spiele QUEST FOR SADAM und QUEST FOR BUSH. Ersteres ist ein Ego-Shooter, bei dem der Spieler als amerikanischer Elitesoldat klischeehaft dargestellte Iraker erschießt und letztlich Saddam Hussein selbst erlegt. Dieses Spiel wurde von einer Al-Quaida nahe stehenden Agentur gekapert. <sup>23</sup> Die Designer tauschten die grafische Oberfläche der Figuren und einiger Objekte. In QUEST FOR

22 Ian Bogost: *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games* Persuasive Games. Cambridge 2007, S. 43.

23 [http://www.gameology.org/reviews/quest\\_for\\_bush\\_quest\\_for\\_saddam\\_content\\_vs\\_context](http://www.gameology.org/reviews/quest_for_bush_quest_for_saddam_content_vs_context) (19.08.2008).

BUSH kämpft der Spieler nun als arabischer Soldat gegen klischeehafte Amerikaner und darf am Ende einen unteretzten George W. Bush erschießen. Das Spiel wird dadurch nicht besser – aber es liegt auf der Hand, dass es eine neue Zielgruppe anspricht und andere Gratifikationserlebnisse bietet. Die Repräsentationen der Spiele sind jedoch nicht beliebig, denn in den genannten Fällen ist in der Regelstruktur eine Freund-Feind Unterscheidung angelegt. Die Repräsentationen müssen diese funktionale Bedingung erfüllen, um das Spielen nicht zu beeinträchtigen.

In PEACEMAKER ermöglicht erst die spezifische Repräsentation die Verknüpfung des Spielerlebens mit dem Wissen um den Nah-Ost-Konflikt. Das Regelsystem ist im Prinzip geeignet jegliche Form von Konflikt zwischen zwei Parteien abzubilden, sofern diese Parteien aus einer Reihe von Akteuren bestehen, deren Bedürfnisse ausbalanciert werden müssen. Es ist leicht vorstellbar diese Spielstruktur in ein Fantasyszenario zu übertragen, beispielsweise in einen fiktiven Konflikt zwischen Elfen und Zwergen. PEACEMAKER erreicht den Brückenschlag zur Realitätsverknüpfung durch eine spezifische Semantisierung. Die Akteure tragen die Namen der Konfliktparteien und das Spiel wird über ikonische Zeichen gesteuert (z. B. ein Mikrofon für das Halten einer politischen Rede). Die omnipräsente Karte der Nah-Ost-Region dient primär zur Illustration, es kann nicht direkt auf sie eingegriffen werden: ihr einziger Zweck besteht darin den Spieler permanent daran zu erinnern, dass er den wohl bekannten Nahostkonflikt nachspielt. Ereignisse werden durch Fotos und Videosequenzen illustriert. Der Spieler muss diese nicht ansehen, sie liefern ihm jedoch ein zusätzliches Feedback. Stilistisch entsprechen die Bilder denjenigen, die in Nachrichtenbeiträgen über den Nahostkonflikt tagtäglich verbreitet werden. Das Spiel spricht somit medial vermittelte Schemata im Kopf des Spielers an und regt zur Kontextualisierung der Spielerfahrung an. Die Videos und Bilder dienen als Authentizitätsmarker. PEACEMAKER provoziert den Realitätsbezug.

Politische Positionen manifestieren sich in Computerspielen somit auf mehreren Ebenen: im simulativen Modell, das ihnen zugrunde liegt, in den Zielen, die dem Spieler gesetzt werden und in den Repräsentationen des Spiels. Die Ebenen sind eng verknüpft, Regeln können keine Bedeutung ohne Repräsentationen haben und Repräsentationen erhalten ihre Bedeutung erst durch die Einbindung in Regeln. In der Praxis des Spielens lassen sich die Ebenen nicht trennen, Spiele werden in ihrer Gesamtheit erlebt. Aus dem Spielen resultieren jedoch Erfahrungen und diese sind vorstrukturiert durch die Regeln und Repräsentationen des Spiels. Sind diese potentiellen Erfahrungen aber nicht bereits prinzipiell beschränkt durch die medienspezifischen Bedingungen von Computerspielen?

## Computerspiele und die Ideologie der Regelung

In den meisten Spielen geht es ganz offensichtlich darum zu gewinnen. Diesem Ziel steht meist irgendetwas entgegen. Spiele sind sehr häufig konfliktbasiert. In anderen Fällen besteht das Ziel darin einen in irgendeiner Form messbaren Zustand zu optimieren, beispielsweise Wirtschaftsdaten oder Bevölkerungszahlen. Computerspielen könnte somit generell unterstellt werden, dass sie eine Ideologie des permanenten Fortschritts und Wachstums, des Erfolgs und individuellen Heldentums propagieren. Wie könnte ein Spiel Spaß machen, in dem der Spieler nicht gewinnen kann oder in dem sein Handeln die Situation zwangsläufig verschlechtert? Erstaunlicher Weise gibt es solche Spiele. *MAFIA* und *PRIVATEER 2: THE DARKENING* lassen den Spieler zwar ein Spielziel verfolgen und erreichen, erzählen dabei jedoch Tragödien vom Scheitern, Schicksal und Hybris. In diesen Fällen motivieren die Regeln zum Gewinnen, auf einer narrativen Ebene manifestiert sich dies jedoch als Verlieren. Der Spieler gewinnt formal, der Sieg wird textuell zur Tragödie umgewertet. Ein radikaleres Beispiel ist *SEPTEMBER 12<sup>TH</sup>* von Gonzalo Frasca, das nicht gewonnen werden kann. Der Spieler kann in diesem Web-Game mit Raketen auf Terroristen in einer arabischen Stadt schießen. Die Raketen treffen jedoch zeitverzögert ein und zerstören gleich ganze Häuserblöcke. Die dabei getöteten Zivilisten werden von anderen Zivilisten beweint, die sich daraufhin in Terroristen verwandeln. Die Konsequenz: Je mehr Terroristen der Spieler vernichtet, desto mehr Terroristen werden geschaffen. Eine treffende Karrikatur des »War against Terror«. Ian Bogost beschreibt dieses Designprinzip als »Rhetorik des Verlierens«.<sup>24</sup> *SEPTEMBER 12<sup>TH</sup>* motiviert zum Spielen, denn das Spiel stellt dem Spieler Mittel zur Verfügung und provoziert damit deren Einsatz. Dass es nicht gewonnen werden kann, ist eine Schlussfolgerung, die erst aus der Erfahrung des Spielens resultiert. Die »Rhetorik des Verlierens« ist deswegen effektiv, weil sie im krassen Widerspruch zur sonstigen Erfahrung von Computerspielen steht.

Die Fokussierung auf Gewinnen und Konflikt ist kein neuer Kritikpunkt an Spielen. Das New Games Movement entstand in den 60er Jahren als Teil der amerikanischen Gegenkultur und betrachtete herkömmliche Spiele als Manifestationen der kapitalistischen Leistungsgesellschaft.<sup>25</sup> Aus dieser Bewegung heraus wurden eine Vielzahl von Gesellschafts- und Sportspielen entwickelt, in denen Kooperation, Phantasie und gemeinsame Bewegungsfreude im Vordergrund stehen. In den meisten dieser Spiele dienen die Spielregeln primär dazu einen Rahmen für Erlebnisse abzustecken. Ein Computerspiel ist jedoch weit mehr auf Regeln angewiesen, denn sie basieren auf numerischen Simulationsmodellen. Das FFK 2008 wurde in der Eröffnungsansprache als »Simulation des Wissenschaftsbetriebs« bezeichnet. Eine derartige, analoge Simulation ist für einen Computer genauso

24 Bogost 2007, S. 84–89.

25 Katie Salen, Eric Zimmerman 2004, S. 528f.

wenig durchführbar, wie ein psychotherapeutisches Rollenspiel – in diesen Fällen ist es unmöglich die Elemente der Simulation quantitativ zu definieren und algorithmisch zu verknüpfen. Gesellschaftsspiele, deren Unterhaltungswert weniger aus den Regeln resultiert, sondern aus sich ergebenden menschlichen Situationen, sind schwer in Computern umsetzbar. »Tabu« ist genauso wenig als befriedigendes Computerspiel denkbar wie »Blinde Kuh«. Der Gedankengang macht deutlich, wieso es sehr viele Computerspiele gibt, die Action modellieren. Die Newtonsche Physik ist berechenbar – Liebe nicht.

Computerspiele können die Welt nur als geregeltes System abbilden. Sie stehen damit in einem Diskurs, den sie mit Kybernetik, Systemtheorie, Informationstheorie, der Spieltheorie und dem traditionellen Kognitivismus teilen. Dies ist nicht verwunderlich, denn alle genannten theoretischen Traditionen orientierten sich in ihren Ursprüngen am Modell der Datenverarbeitung. Computerspiele können also auch deswegen unsere Welt in Spielen abbilden, da seit über einem halben Jahrhundert theoretische Modelle entwickelt wurden, welche die Komplexitäten der Realität als Spielregeln vereinfacht darstellen. In dem Maße, wie wir auf Simulationen vertrauen, um uns die Welt zu erklären, wird die Welt spielbar. Bereits Anfang der 90er Jahre hat Vilém Flusser dies scharfsinnig erkannt: »Soziale Theorien beginnen Spieltheorien zu weichen. Spiele werden nicht mehr als soziale Phänomene verstanden, sondern umgekehrt werden Gesellschaften als Spielarten angesehen.«<sup>26</sup>

Computerspiele haben also Teil an einem gesellschaftlichen Diskurs, der ganz generell darauf abzielt die Welt simulierbar, quantifizierbar und berechenbar zu machen. Inwieweit Computerspiele dieser Systemlogik entkommen können, bleibt abzuwarten. Aber vielleicht müssen sie das auch gar nicht um im besten Sinne kritisch zu sein. Molleindustrias MCVIDEO GAME nutzt die Systemlogik des Kapitalismus zur Kritik an bestehenden Verhältnissen. Hier managt der Spieler einen Fastfood-Konzern mit dem Ziel maximalen Profit zu erwirtschaften. Um jedoch zu gewinnen hat er gar keine andere Wahl als Politiker zu bestechen, den Regenwald abzuholzen, indigene Dörfer zu zerstören, seine Mitarbeiter auszu-beuten, die Kunden zu belügen und mit angeblichem sozialen Engagement, Umweltfreundlichkeit und Gesundheitsförderung Werbung zu machen. Das Spiel ist überzeugend, weil es die interne Logik eines kapitalistischen Systems übernimmt – in seinen Repräsentationen jedoch satirisch kommentiert. Die Beschränkung des Mediums wurde von den Designern als Mittel zur Aussage genutzt. Auch hier ergeben sich erst aus dem Wechselspiel zwischen Regelsystem und Repräsentationen Bedeutungsangebote. In diesem Sinne sind Computerspiele wie kein anderes Medium dazu geeignet der kapitalistischen, auf Regulierung und Messbarkeit basierenden Informationsgesellschaft einen Spiegel vorzuhalten.

26 Vilém Flusser: Gesellschaftsspiele. In: Georg Hartwagner, Stefan Ighaut, Florian Rötzer: *Künstliche Spiele*. München 1993, S. 111.