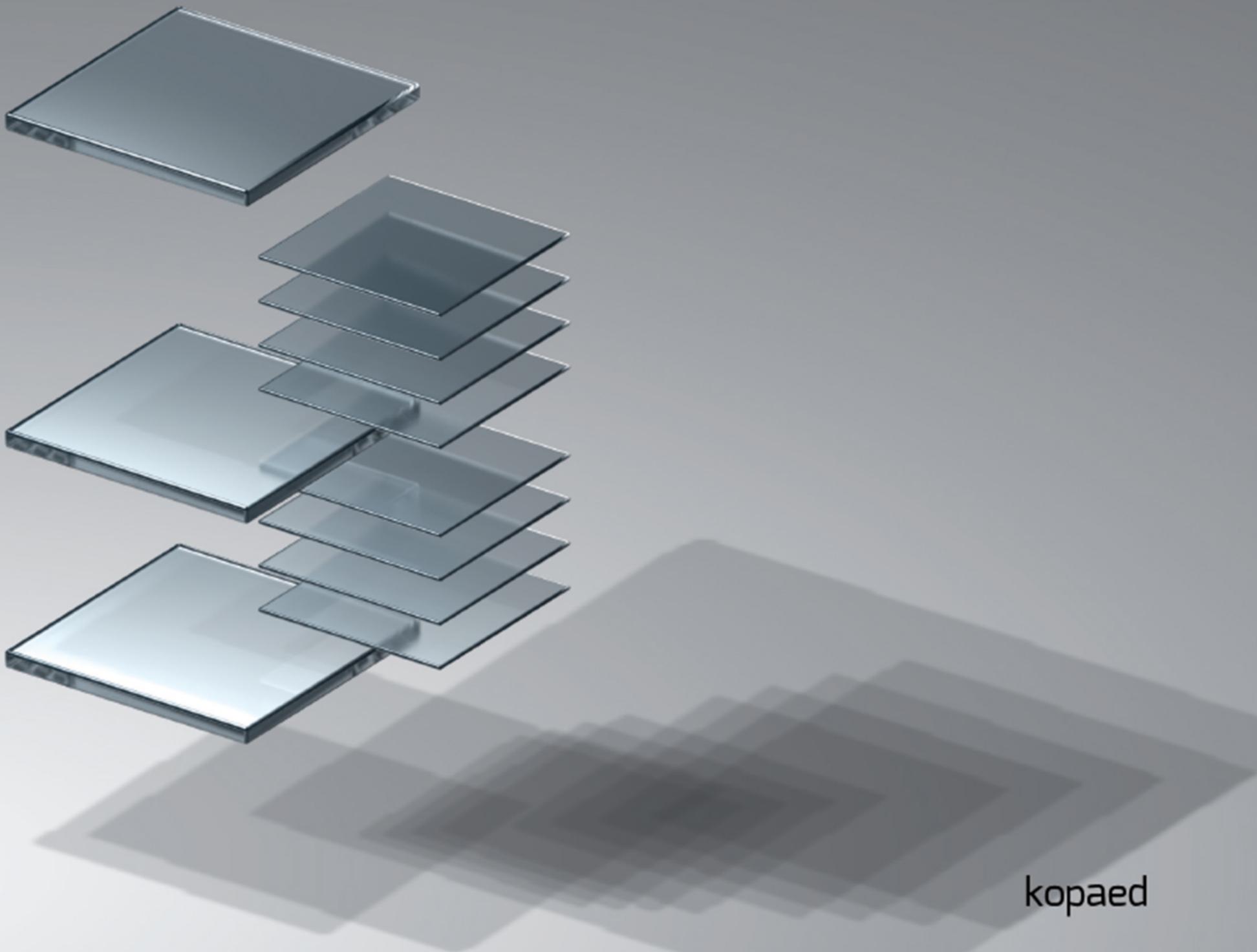


Patrick Georg Ruckdeschel

# STRUKTURANALYSE DES VIDEOSPIELS

Handlungsorganisation und Semantisierung  
Wie Menschen mit Maschinen spielen



kopaed

Patrick Georg Ruckdeschel  
**Strukturanalyse des Videospiele**



Patrick Georg Ruckdeschel

# **Strukturanalyse des Videospiele**

Handlungsorganisation und Semantisierung  
Wie Menschen mit Maschinen spielen

kopaed (muenchen)  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

**Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek** Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar

ISBN 978-3-86736-306-8

Druck: docupoint, Barleben

© kopaed 2015

Pfälzer-Wald-Str. 64, 81539 München

Fon: 089. 688 900 98 Fax: 089. 689 19 12

E-Mail: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de) Internet: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

# Inhalt

Einleitung	11
<b>1 Stand der Forschung</b>	<b>19</b>
1.1 Kategorisierung entlang von Genres	19
1.2 Pädagogischer Diskurs: Zur Notwendigkeit eines Analyseinstruments für Videospiele	23
1.2.1 Videospiegelbeurteilung nach Fritz und Fehr	26
1.2.2 Videospiegelanalyse nach Eichner	28
1.2.3 Videospiegelanalyse nach Kringiel	31
1.3 Diskurse der Game Studies: Narratologie und Ludologie	35
1.3.1 Narratologische Positionen	37
1.3.2 Zur Unterschiedlichkeit von Videospiegeln und Literatur	40
1.3.3 Ludologische Positionen	42
1.3.4 Ludologische Grobgliederungen	42
1.3.5 Analyseinstrumente auf Basis klassischer Spieldefinitionen	43
1.3.6 Zur Unterschiedlichkeit von nicht-elektronischem Spiel und Videospiegel	49
1.3.7 Konzepte zur Semantisierung in Videospiegeln	57
1.3.8 Salen & Zimmermans Konzept des ‚Meaningful Play‘	58
1.3.9 Defizite von ‚Meaningful Play‘	59
1.3.10 Zusammenfassung zu ‚Meaningful Play‘	62
1.4 Fazit zum Stand der Forschung	63
<b>2 Theoretischer Bezugsrahmen für die Strukturanalyse von Videospiegeln</b>	<b>67</b>
2.1 Präzisierung der Fragestellung	67
2.2 Die Systemtheorie als theoretischer Rahmen für die Strukturanalyse	68
2.2.1 Sinn und Handlung aus systemtheoretischer Sicht	69
2.2.2 Sinn als Differenz von Gegebenem und Möglichem	70
2.2.3 Doppelte Kontingenz von Kommunikation	71
2.2.4 Luhmanns dreistelliger Kommunikationsbegriff I	72
2.2.5 Maschinelle Systeme und Sinn	73
2.2.6 Videospiegel als Trivialmaschinen	75
2.2.7 Zusammenfassung	76

2.3 Empirische Unterscheidung von Handlungsorganisation und Semantisierung	78
2.3.1 Unabhängigkeit auf Ebene von Hardware	78
2.3.2 Unabhängigkeit auf Ebene von Software	81
2.3.3 Multiple Semantisierungen	82
2.3.4 Situationsspezifische Semantisierungen	85
2.3.5 Kompositionen von Semantisierung und Handlungsorganisation	86
2.4 Zusammenfassung	88
<b>3 Theoretische Ausdifferenzierung von Handlungsorganisation und Semantisierung</b>	<b>89</b>
3.1 Luhmanns dreistelliger Kommunikationsbegriff II	89
3.2 Handlungsorganisation als Systemoperation auf Basis von Informationsselektionen	92
3.3 Handlungsorganisation aus Perspektive der Informationstheorie	96
3.4 Gegenüberstellung von Luhmanns Kommunikationsbegriff und Shannons „Three Levels of Communication“	96
3.4.1 Level A und Informationsselektion	97
3.4.2 Level B und Mitteilungsselektion	100
3.4.3 Level C und Verstehensselektion	100
3.4.4 Zusammenfassung	101
3.5 Die Informationstheorie im Kontext der Fragestellung	102
3.5.1 Begrifflichkeit der Informationstheorie	103
3.5.1.1 Information als Wahlfreiheit in isolierten Situationen	103
3.5.1.2 Informationssequenzen als Redundanzmuster	106
3.5.1.3 Kombinationen von Redundanzmustern	112
3.5.1.4 Ergodizität	112
3.5.1.5 Strukturen „über“ der ergodischen Einheit	115
3.5.2 Zusammenfassung Handlungsorganisation	115
3.6 Semantisierung	116
3.6.1 Semantisierung und Sinn	116
3.6.2 Semantisierung als Mitteilungsselektion	118
3.6.3 Semantik als Mitteilungsmaterial	119
3.6.4 Der doppelte reflexive Bezug von Handlungsorganisation und Semantisierung	121
3.6.5 Metazeichen	124
3.6.6 Gregory Batesons Kontextbegriff	126
3.6.7 Metakommunikation und Ebenen logischer Abstraktion	129
3.6.8 Metakommunikation und Kontexthierarchien	130
3.6.9 Kontextmarkierungen	133
3.7 Zusammenfassung Semantisierung	136
3.8 Komplementarität von Handlungsorganisation und Semantisierung	138
3.9 Zusammenfassung des Theorieteils	141

---

<b>4</b>	<b>Grounded Theory</b>	<b>145</b>
4.1	Kodieren	146
4.1.1	Offenes Kodieren	146
4.1.2	Axiales Kodieren	148
4.1.3	Selektives Kodieren	149
4.2	Theoretisches Sampling	150
4.2.1	Offenes Sampling	150
4.2.2	Sampling von Beziehungen und Variationen	151
4.2.3	Diskriminierendes Sampling	152
4.3	Theoretische Sensibilität und die Verwendung von Literatur	153
<b>5</b>	<b>Empirische Ausdifferenzierung der Kategorien von Handlungsorganisation und Semantisierung</b>	<b>157</b>
5.1	Handlungsorganisation als Zusammenspiel von Struktur, Repertoire und Kodierprozessen	158
5.1.1	Repertoire	161
5.1.1.1	Eigenschaften und Fähigkeiten von Avataren und Spielfiguren	161
5.1.1.2	Schaltflächen und Tastenbelegungen	163
5.1.1.3	Items	164
5.1.1.4	Zusammenfassung Repertoire	166
5.1.2	Struktur	166
5.1.2.1	Räume	166
5.1.2.2	Objekte	168
5.1.2.3	Automaten und Apparate	171
5.1.2.4	Automaten	171
5.1.2.5	Apparate	173
5.1.2.6	Zusammenfassung Struktur	175
5.1.2.7	Eigenschaften von Redundanzmustern	176
5.1.2.7.1	Räumlichkeit	178
5.1.2.7.1.1	Körperlichkeit	178
5.1.2.7.1.2	Geometrie und Dimensionen	180
5.1.2.7.2	Zeitlichkeit	183
5.1.2.7.2.1	Zeitlimits	183
5.1.2.7.2.2	Rhythmen	184
5.1.2.7.3	Ressourcen	185
5.1.2.7.4	Anschlussfähigkeit	187
5.1.2.7.4.1	Quantitative Bestimmung der Anschlussfähigkeit	188
5.1.2.7.4.2	Anschlussfähigkeit zwischen Repertoire und Struktur	189
5.1.2.7.4.3	Repertoire-interne Anschlussfähigkeit	189
5.1.2.7.4.4	Struktur-interne Anschlussfähigkeit	190

5.1.2.7.4.5 Qualitative Bestimmung der Anschlussfähigkeit	191
5.1.2.8 Mischformen von Räumlichkeit, Zeitlichkeit, Ressourcen und Anschlussfähigkeit	192
5.1.3 Kodierprozesse	193
5.1.3.1 Kodierprozesse aus Sicht der Informationstheorie	193
5.1.3.2 Zum Begriff „Kodierprozess“	194
5.1.3.3 Kodierung und Semantisierung	195
5.1.3.4 Typen von Kodierprozessen	196
5.1.3.4.1 Resettkodierung	197
5.1.3.4.2 Tauschkodierung	197
5.1.3.4.2.1 Tauschkodierung (Struktur)	197
5.1.3.4.2.2 Tauschkodierung (Repertoire)	199
5.1.3.4.2.3 Tauschkodierung (Struktur und Repertoire)	201
5.1.3.5 Zusammenfassung Kodierprozesse	205
5.1.4 Spielebenen und Makroverlauf	205
5.1.4.1 Konvergente und furkative Makroverläufe	208
5.1.4.2 Interaktivität des Makroverlaufs	210
5.1.5 Zusammenfassung Handlungsorganisation	212
5.2 Semantisierung	213
5.2.1 Ebene der Zeichen	214
5.2.2 Mediale Zweitform und Lernen vom Kontext	214
5.2.3 Modulationen der Ebene der Zeichen	218
5.2.3.1 Vollständigkeit	219
5.2.3.2 Motivierung	222
5.2.3.3 Skalierbarkeit	225
5.2.3.3.1 Atmosphärische Skalierung	226
5.2.3.3.2 Hintergründe und Umräume	226
5.2.3.3.3 Graphische Qualität	228
5.2.3.3.4 Erzählerische und atmosphärische Animationen	228
5.2.3.3.5 Strategische Skalierung	229
5.2.3.3.6 Hervorhebung	230
5.2.3.3.7 Selbsterklärung	231
5.2.3.3.8 Mischformen	232
5.2.3.3.9 Zusammenfassung Skalierung	234
5.2.3.4 Zuweisung	235
5.2.4 Ebene der Metazeichen	236
5.2.4.1 Narrative Kontextmarkierungen	238
5.2.4.2 Ludische Kontextmarkierungen	242
5.2.4.2.1 Formulierung von Spielzielen	242
5.2.4.2.2 Unterstreichungen von Spielzielen	244
5.2.4.2.3 Retrospektive ludische Kontextmarkierungen	249
5.2.4.2.4 Evaluative ludische Kontextmarkierungen	250
5.2.4.3 Organisatorische Kontextmarkierungen	250
5.2.4.3.1 Erklärung von Tastenbelegungen	253

---

5.2.4.3.2 Verweise auf die Handlungsorganisation	256
5.2.4.3.3 Verweise auf das Repertoire	257
5.2.4.3.4 Verweise auf die Struktur	259
5.2.4.3.5 Verweise auf die Verschränkung von Repertoire und Struktur	260
5.2.5 Modulationen von Metazeichen	262
5.2.5.1 Vollständigkeit	262
5.2.5.2 Motivierung	262
5.2.5.3 Skalierung	263
5.2.5.4 Zuweisung	264
5.2.6 Metakommunikative Performanz	266
5.2.6.1 Adressaten metakommunikativer Performanz	266
5.2.6.2 Zeichensysteme metakommunikativer Performanz	267
5.2.6.3 Keine metakommunikative Performanz	267
5.2.6.4 Metakommunikative Performanz durch Zeichen und Sprache	268
5.2.6.5 Metakommunikation als Spielelement	270
5.2.7 Zusammenfassung Metazeichen	271
5.2.8 Zusammenfassung Semantisierung	272
<b>6 Ergebnisse und Ausblick</b>	<b>275</b>
6.1 Methodischer Ertrag: Zusammenfassung des Analyseinstruments	275
6.2 Theoretischer Ertrag	280
6.2.1 Mensch-Maschine-Interaktion	280
6.2.2 Die Abgrenzung von Computerspiel und sozial verabredetem Spiel	283
6.3 Erweiterbarkeit des Analyseinstruments	284
6.4 Forschungsperspektiven	286
6.5 Resümee	289
Quellenverzeichnis	291
Literatur	291
Spielanleitungen	295
Abbildungen	295
Danksagung	299



## Einleitung

Was passiert im Videospiel, wenn der Spieler eine Taste drückt und woher kann der Spieler wissen, welche Taste die richtige ist? Wie weitläufig ist der Handlungsspielraum in einzelnen Videospielen und anhand welcher Zeichen kann der Spieler erkennen, wie dieser Handlungsspielraum genutzt werden kann, d.h., was gerade zu tun ist, was alternativ getan werden könnte und worin überhaupt der Sinn und die Ziele eines Videospiels liegen?

Die vorliegende Arbeit widmet sich diesen Fragen, indem sie ein Instrument zur Strukturanalyse von Videospielen<sup>1</sup> vorstellt. Ausgangspunkt sind dabei die medialen Eigenschaften von Videospielen und die darauf gründenden Strukturen innerhalb derer sich das Spiel mit dem Computer mehr oder minder frei entfalten kann. Wenn hier im Plural von Strukturen die Rede ist, dann sind damit vor allem zwei Bereiche gemeint, nämlich die im Titel genannte *Handlungsorganisation* und die *Semantisierung*. Handlungsorganisation bedeutet, dass nur bestimmte Eingaben möglich sind, um das Spiel voranzutreiben, und Semantisierung, dass der Spielverlauf in Form von Bildern und Tönen zur Darstellung gebracht wird, so dass der Spieler Anhaltspunkte für weitere Eingaben erhält. Handlungsorganisation und Semantisierung werden in der vorliegenden Arbeit als die zentralen Strukturkomponenten des Videospiels und damit auch als die medialen Ausgangsbedingungen einer jeden Interaktion mit Videospielen vorgestellt. Auf Basis der beiden Konzepte kann die Interaktion mit dem Videospiel schließlich so begriffen werden, dass sich Maschine und Mensch wechselseitig anstoßen; auf Seite der Maschine durch die Veränderbarkeit von Zuständen und deren audiovisueller Darstellung, auf Seite des Menschen durch Verstehensprozesse und daran anschließende, weitere Eingaben, welche wiederum zur Darstellung aktuellerer Zustände führen usw.

Obgleich in der so gefassten Interaktion mit dem Videospiel also immer auch die Verstehensleistungen des Spielers berücksichtigt werden müssen, so liegt der Fokus der vorliegen-

---

1 Der Begriff Videospiele wird hier als Sammelbegriff für alle Formen von computerbasiertem Spiel verwendet, d.h. er beinhaltet sog. Konsolenspiele ebenso wie Computerspiele, Handy- und Tabletpiele, Gaming-Apps, Handheld- und Browsergames usw. Der Begriff *Videospiele* scheint mir als Sammelbegriff am besten geeignet, da er nicht auf eine bestimmte Hardware (Computer, Spielkonsole, Handy) abstellt. Ein solcher Hardwarebezug nämlich birgt angesichts der enormen Entwicklung von Rechenleistung von Computern, Konsolen und inzwischen sogar Smartphones keine Implikationen mehr über die Beschaffenheit und die Komplexität der ablaufenden Spiele. Der Begriff Videospiel bezieht sich in diesem Sinne schlicht darauf, dass das Spiel an einem Bildschirm stattfindet. Der Bezeichnung „Bildschirmspiele“ wird er lediglich deswegen vorgezogen, weil diese kaum mehr gebräuchlich ist.

den Arbeit doch vorrangig auf der Analyse der Systemoperationen des Videospiele und der Art und Weise, wie sie in ihren unterschiedlichen Ausprägungen und wechselseitigen Bezugnahmen beschrieben werden können. Dass dieses Zusammenspiel von Handlungsfreiheit und ihrer Inszenierung überaus variantenreich und vielschichtig gestaltet sein kann, deutet Hartmut Bossel im Ansatz bereits 1985 an. Nach Bossel nämlich vollzieht sich die Verbreitung guter Witze auf ganz ähnliche Weise wie die Ausbreitung ansteckender Krankheiten, Gerüchte oder neuer Erkenntnisse – zumindest, wenn es sich um Computersimulationen von Witzen und Krankheiten handelt (Bossel, 1985, S. 54). In beiden Fällen hat man es mit „Ansteckungs- und Ausbreitungsvorgängen“ zu tun (ebd., S. 53). Dadurch, dass diese Verbreitungsvorgänge nun von denselben Parametern abhängen, etwa von „Kontakthäufigkeit“ und „Infektionsrate“, können sie denn auch von ein und demselben Rechenmodell simuliert werden – obwohl Krankheiten und Witze inhaltlich freilich recht weit auseinander liegen.

Bossel erwähnt diesen bemerkenswerten Umstand eher beiläufig, während er in „Umweltdynamik“ (1985) verschiedene „Programme für kybernetische Umwelterfahrungen“ vorstellt. Die Programme werden als „didaktische Modelle“ (ebd., S. 250) bezeichnet, mit denen auf spielerische Weise ein „Systemverständnis“ (ebd.) und „kybernetisches Wissen“ (ebd., S. XII) über die dynamischen Abläufe in der Natur gewonnen werden kann. Für die Ausbildung und Förderung eines solchen Systemverständnisses scheinen Bossel gerade interaktive Modelle geeignet, weil sie die Möglichkeit bieten, „diese Systemmodelle dann unter verschiedensten Bedingungen am Bildschirm zu ‚fahren‘, bis sich das kybernetische Wissen über dieses System, das Gefühl für das Verhalten unter verschiedenen Bedingungen, eingestellt hat.“ (ebd., S. XII). Die „Systemmodelle“ zur Förderung von kybernetischem Umweltverständnis, welche Bossel in Personalunion konzipiert, entwickelt und 1985 in „Umweltdynamik“ vorstellt, können mit Fug und Recht als Serious Games der ersten Stunde betrachtet werden.

Im Kontext der vorliegenden Arbeit, welche beinahe 30 Jahre später ein Instrument zur Strukturanalyse von Videospiele vorstellt, ist nun vor allem Bossels oben erwähnte Bemerkung relevant, dass einzelne Rechenmodelle durchaus ganz unterschiedlich etikettiert und kontextualisiert werden können (z.B. als Krankheiten oder Witze). Sie verweist auf den in dieser Arbeit zentralen Umstand, dass der Inhalt eines Spiels prinzipiell unabhängig vom verwendeten Rechenmodell ist und gewissermaßen erst in einem zweiten Schritt auf das Spiel aufgeblendet wird. Rechenmodelle nämlich sind per se weder lustig noch ansteckend, sondern verwalten allein einen Pool von Handlungsmöglichkeiten (Eingaben) und regeln dabei die Art, wie sich bestimmte Eingaben im betreffenden System auswirken. Ihre spezifische Bedeutung erhalten die durch Eingaben ausgeführten „Handlungen“ jedoch erst angesichts der aufblendbaren – und eben auch austauschbaren – audiovisuellen Inszenierungen des Rechenprozesses.

Videospiele, so komplex sie indessen auch geworden sind, sind von dieser Zweiteilung auf gleiche Weise betroffen wie schon Bossels Systemmodelle; sie bieten ebenfalls eine Palette möglicher Handlungen und verorten diese Handlungen erst in zweiter Instanz in einem bestimmten erzählerischen und/oder szenischen Kontext. Während Bossels „Modelle dyna-

mischer Systeme“ (Bossel, 1985, S. XII) die Geschehnisse „nur“ als nüchterne Graphen oder Tabellen ausgaben und der Bezug zu Witzen und Krankheiten lediglich in deren Benennung aufschien, so verfügen moderne Videospiele über eine fulminante audiovisuelle Inszenierung. Ein Videospiele über Epidemien würde entsprechend auch ganz anders aussehen als eines, das sich mit der Verbreitung von Witzen beschäftigt. Es würde nicht nur ganz andere Bilder verwenden, sondern hätte vermutlich auch ganz andere Zielstellungen („Dämme die Epidemie ein!“ oder alternativ: „Verbreite diesen Witz!“). Dennoch, dadurch dass Witze und Krankheiten ungeachtet ihrer Inhaltlichkeit auf gleiche Weise simuliert können, also sich z.B. auf gleiche Weise verbreiten und eindämmen lassen, kann der Computer leichterding zwei Spieler in *inem* Handlungssystem gegeneinander antreten lassen, während er ihnen inhaltlich ganz unterschiedliche Motive und ebenso unterschiedliche Zielstellungen aufblendet. Man kann sich diese Konstellation leicht vor Augen führen, indem man sich eine Spielpartie vorstellt, in der der eine Spieler „Witze verbreiten“ soll, während der andere Spieler eben diesem Prozess entgegenwirken soll, um eine „Epidemie einzudämmen“. Inhaltlich würden die Spieler dann ganz unterschiedliche Projekte in Angriff nehmen und doch im selben Handlungssystem und auf Basis derselben Prozesse operieren.

Die unmittelbar auftauchende Frage, ob die Spieler dann überhaupt noch ein und dasselbe Spiel spielen würden, unterstreicht denn auch die Notwendigkeit, das Computerspiel buchstäblich als ein *Zusammenspiel* von zwei distinkten Ebenen zu begreifen; die Frage nach dem geteilten Spielrahmen lässt sich nämlich nur beantworten, wenn man in den Bereich möglicher Interaktionen und den Bereich der aufgeblendeten Inhalte differenziert. Im gegebenen Beispiel wären die Interaktionsmöglichkeiten nun dieselben, weil sie an dieselben Modellprozesse gebunden blieben; sie wären somit kohärent und damit Bestandteile *eines* Spielrahmens. Das Motiv hingegen und die damit verbundene Bedeutung der ablaufenden Prozesse wären jedoch höchst unterschiedlich und ohne Bezug zueinander; sie können in diesem Sinne als zwei distinkte Spielrahmen begriffen werden.

Die bemerkenswerte Situation, dass die Spieler also einerseits in einem geteilten, gleichzeitig aber auch in zwei unterschiedlichen Spielrahmen operieren, rückt unmittelbar in den Fokus, dass im Videospiele nicht mehr die Spieler, sondern allein der Computer bestimmt, was eigentlich gespielt wird. Nicht die Spieler, sondern der Computer setzt den bzw. *die* Spielrahmen, er ist der Mastermind, der Deus ex Machina, er delegiert Handlungsoptionen und Bedeutungen, er kann das Spiel in seiner Struktur und Zielstellung offenlegen, verschleiern oder auch nur peu à peu offenbaren. Weil er dabei nach Belieben eine ‚black box‘ bleiben kann, kann er, wie eben beschrieben, unterschiedliche Spieler auch in unterschiedlichen, ja sogar gegensätzlichen, Spielrahmen verorten, ohne dass die Spieler dies merken würden und sich des zugrunde liegenden Makromusters von divergenten Spielrahmungen bewusst wären. Das Computerspiel ist damit zuallererst ein Spiel des Computers mit den Spielmöglichkeiten und den Spielverständnissen seiner Spieler!

Es unterscheidet sich hierin deutlich vom sozial verabredeten Spiel. In diesem nämlich müssen sich die Spieler *vor* Spielbeginn auf ein Regelwerk und auf die Bedeutung der ab-

laufenden Spielhandlungen verständigen, um ihrer Doppelrolle als Spieler und, genauso wichtig, als Verwalter und Kontrolleur der laufenden Spieltätigkeit gerecht zu werden. Im Computerspiel hingegen befinden sie sich tatsächlich nur in der Rolle des Spielers und sind von der Aushandlung und Aufrechterhaltung des Spielrahmens entbunden. Diese Aufgaben sind in den Computer ausgelagert, der seine spielstabilisierende Funktion dadurch versieht, dass er bestimmte „eingelötete“ Muster ausliest und das *Spielen* der Spieler entlang dieser Muster organisiert. Das erste Muster, die Handlungsorganisation, regelt dabei, wie erwähnt, die Menge der möglichen Handlungen und der Veränderungen, die sie nach sich ziehen. Das zweite Muster, die Semantisierung, bestimmt nicht nur das Motiv, also ob es, wie bei Bossel, um Witze oder Krankheiten geht, sondern in modernen Videospiele darüber hinaus auch alle bedeutungsvollen Hinweise, Tipps, Hilfestellungen und Erklärungen, die den Handlungen vorausgehen, die sie kommentieren, bewerten, in den Fokus rücken oder in Form einer bestimmten Storyline plausibilisieren und rechtfertigen. In der Summe versehen sie die Aufgabe, dem Spieler mitzuteilen, wie er am besten spielt – oder etwas nüchterner, wie er eben jene programmgerechten Eingaben tätigt, die als Erwartungshorizont oder als Muster von möglichen Handlungen im Sourcecode längst schon festgelegt sind.

Nimmt man nun den Gedanken ernst, dass der Computer durch unterschiedliche inhaltliche Hinweise bereits eine bestimmte ideale Nutzung anmahnt, dann wird klar, dass die Interaktion mit dem Computer keine einseitige Steuerung, sondern eine wechselseitige Steuerung darstellt; sie ist darin einer Kommunikationssituation nicht unähnlich, in der eben auf ganz ähnliche Weise nicht *ein* Gesprächspartner allein den *anderen* steuert, sondern *beide einander*, bis sie im Idealfall durch sukzessive Annäherung übereinkommen können.

Seit Bossels austauschbaren Benennungen haben sich Videospiele nun enorm ausdifferenziert. Wenn hier also mit Handlungsorganisation und Semantisierung von zwei Mustern die Rede ist, dann ist damit auf weit mehr verwiesen, als dass Bilder mit einiger Flexibilität über Zustände gestülpt werden können. Es geht vielmehr um die Frage, wie die beiden Muster, die hinter den Zuständen und hinter den Bildern liegen, kategorial zu erfassen sind. Weiterhin gilt es herauszufinden, wie die beiden Muster zusammenwirken, d.h. welche Bezugnahmen und typische Verdichtungen innerhalb und zwischen den Mustern erkennbar sind, und nicht zuletzt darum, inwieweit der Spieler als sinnbegabtes Wesen innerhalb dieser Muster in Erscheinung treten kann, sei es als ein Handelnder, der die Zustände verändert und Ereignisse herbeiführt, oder als ein Deutender, der den Inhalt und die Bedeutung des Spiels reflektiert und entsprechend seiner Vorstellungen kommentiert und beeinflusst.

In der vorliegenden Arbeit wird nun die These vertreten, dass die beiden erwähnten Muster die Grundoperationen des Mediums Videospiele sind, und dass eine Strukturanalyse des Videospiele nicht ohne Berücksichtigung ihres Aufbaus und Zusammenspiels möglich ist. Inhalt der Arbeit ist daher die theoretische und empirische Begründung sowie die Darstellung eines Kategoriensystems zur Beschreibung von Videospiele. Der Aufbau der Arbeit ist dabei wie folgt:

Im *ersten Kapitel* werden bestehende Analyseinstrumente für Videospiele vorgestellt. Der Fokus liegt dabei auf dem pädagogischen Diskurs sowie den ludologischen und den narratologischen Positionen der sog. Games Studies. Die Notwendigkeit eines neuen Analyseinstruments wird dabei einerseits aus den Auslassungen und der mangelnden Tiefenschärfe, vor allem aber aus den schon unpassenden theoretischen Hintergründen der beschriebenen Instrumente begründet. Zentrale Bedeutung kommt dabei der Frage zu, inwieweit sich die klassischen Spieltheorien überhaupt auf Videospiele anwenden lassen. Wie oben schon angedeutet, unterscheiden sich Videospiele von sozial verabredeten Spielen durch die Art, wie Spielrahmen errichtet und aufrecht erhalten werden.

Im *zweiten Kapitel* wird dargestellt, dass und wie diese Unterschiede durch eine kommunikationstheoretische Perspektive aufgefangen werden können. Entlang Luhmanns Kommunikationsbegriff wird die Interaktion mit dem Videospiegel als ein zweistufiger und komplementärer Prozess von Informations- und Mitteilungssektionen beschrieben. Die oben erwähnten „Muster“, mithilfe derer der Computer Eingaben in Zustände umsetzt und diese Zustände dann durch Bilder und Hinweise illustriert, wird auf diese Weise theoretisch präzisiert und für eine genauere Analyse zugänglich. Das tatsächliche Auftreten, die Ergiebigkeit und die Trennschärfe der beiden Systemoperationen wird dabei anhand der Empirie verdeutlicht, konkret anhand von Hard- und Software klassischer und aktueller Videospiele. Als Fragestellung kann daran anschließend die Untersuchung dieser beiden Systemoperationen formuliert werden, wobei die Informationssektion als „Handlungsorganisation“ und die Mitteilungssektion als „Semantisierung“ bezeichnet wird.

Wie schon angedeutet, kann die Interaktion mit dem Videospiegel als eine wechselseitige Steuerung beschrieben werden, d.h. der Spieler steuert im Rahmen der Programmmöglichkeiten die Zustände im Spiel, und der Computer beeinflusst die Eingaben des Spielers, indem er ihm die Spielereignisse in Form von Bildern und Hilfestellungen anzeigt und so erst die Grundlage für Spielentscheidungen liefert. Die gegenseitige Beeinflussung ereignet sich auf Seite des Computers über die Aktualisierung von (möglichen) Zuständen und auf Seite des Spielers über die sinnhafte Deutung des Dargestellten. Um diese beiden Prozesse theoretisch präziser und detaillierter zu erfassen, werden im *dritten Kapitel* unter erneutem Bezug auf Luhmanns dreistelligen Kommunikationsbegriff zwei geeignete theoretische Subkonzepte für die beiden Kernkategorien abgeleitet, beschrieben und voneinander abgegrenzt. Die „Aufspaltung“ in zwei Subtheorien wird nötig, weil die Interaktion mit dem Computer davon geprägt ist, dass der Mensch verarbeiten kann und der Computer nicht. Man benötigt dementsprechend, so die Argumentation, eine Theorie für die Funktion maschineller Systeme und eine für die Verarbeitungsprozesse sinnbegabter Systeme (der Spieler). Für den erstgenannten Bereich der Handlungsorganisation, also für die Veränderbarkeit von Zuständen, wird Shannon & Weavers Informationstheorie gewählt; sie bietet einen Informationsbegriff an, der nicht an geistige Prozesse gebunden ist, sondern allein die stochastischen Möglichkeiten von Auswahl-situationen betrifft. Dieser Informationsbegriff kann unmittelbar auf den Computer angewendet werden, der als maschinelles System weder Bedeutungen

noch Sinn prozessiert, sondern allein die Unterscheidung von möglich/unmöglich. Für den zweiten Bereich der Semantisierung, also für die audiovisuellen Inszenierungen, Hilfestellungen und Feedbacks, wird Gregory Batesons Konzept des Kontexts gewählt; es ermöglicht die Dekonstruktion von vielschichtigen Zeichenkompositionen, die das Spielgeschehen in einzelne Kontexte unterteilen und dem sinnbegabten Spieler dabei jeweils anzeigen, was als nächste Handlung möglich und vor allem sinnvoll ist.

Auf Basis der beiden Subtheorien kann dann eine theoretische Beschreibung des Mediums Videospiele, seiner Leistungen und Limitierungen in den beiden genannten Bereichen vorgenommen werden.

Diese *theoretische* Beschreibung des Mediums Videospiele bringt bereits ein erstes, jedoch noch recht grobes Kategoriensystem hervor; es wird dementsprechend im zweiten Teil der Arbeit anhand der Empirie ausdifferenziert und verdichtet. Dabei kommen Methoden der Grounded Theory nach Corbin & Strauss zum Einsatz. Diese Methoden werden im *vierten Kapitel* dargestellt.

Im *fünften Kapitel* wird schließlich das Analyseinstrument auf Basis der theoretischen und empirischen Befunde und anhand von Beispielen dargestellt.

Im sechsten Kapitel erfolgt ein Resümee der Ergebnisse und ein Ausblick auf mögliche Anwendungsfelder des Instruments sowie auf Forschungsperspektiven, die sich auf Basis des Instruments aufbauen.

Last but not least will ich nun auf den spezifisch medienpädagogischen Bezug der vorliegenden Arbeit eingehen. Oft geschehen solche Verortungen unter Verweis auf die immense Popularität und die damit einhergehende gesellschaftliche Bedeutung von Videospiele. Wenn dem Autor hierfür ein Nachweis nötig und aussagekräftig<sup>2</sup> scheint, so wer-

2 Peter Vorderer weist sehr zu Recht darauf hin, dass die hohen Nutzungszahlen und die Umsätze der Videospieleindustrie inzwischen tatsächlich „weitgehend bekannt“ sind und daher nicht mehr eigens aufgeführt werden müssen, um die Popularität von Videospiele zu belegen. (Vorderer, 2006, S. 55). Ich verzichte hier jedoch noch aus einem zweiten Grund auf die Nennung von quantitativen Ergebnissen. M.E. lässt sich die gesellschaftliche Relevanz von Videospiele ohnehin kaum aus den bestehenden Nutzungszahlen ablesen, da diese Zahlen eben auf das abzielen, was aktuell unter dem Label Videospiele vermarktet wird. Sehr viel ergiebiger wäre m.E. eine qualitativ motivierte Diskussion darüber, ob nicht das, was das Medium Videospiele auszeichnet längst zum bestimmenden Moment der Medienlandschaft und damit auch zum Zeitgeist geworden ist. So finden sich Interaktivität und deren Plausibilisierung ja nicht nur in Games, sondern auch in den automatisierten Formularen der Behörden (die sog. Abwrackprämie etwa konnte nur über das Internet beantragt werden), der „Self-Check-Ins“ am Flughafen, den „Easy-Order“-Terminals bei McDonald's, in dem Umstand, dass das Fernsehen zusehends von zeitlich flexibel abrufbaren Webinhalten abgelöst wird und nicht zuletzt in der Masse der sog. Apps, die prinzipiell jederzeit alle möglichen Interaktionen ermöglichen und dem Alltag auf diese Weise auch neue Ablauflogiken und Notwendigkeiten (z.B. „mobile learning“) aufpressen. Wenn die gesellschaftliche Bedeutung von Videospiele also nicht nur daran festgemacht wird, wann Kinder am Computer spielen, sondern daran, dass Videospiele eben jene computerbasierten Interaktionsstrukturen beinhalten und kultiviert haben, wie sie indessen auch andere medial grundierte Alltagshandlungen beeinflussen, dann helfen Nutzungszahlen nicht weiter, da sie die strukturellen Grundlagen der gesellschaftlichen Gamification unbeleuchtet lassen.

den meist aktuelle Nutzungszahlen<sup>3</sup> (vgl. Kringiel, 2009, S. 19-20) und/oder vermeintlich verblüffende Verkaufsrekorde einzelner Spiele oder auch der gesamten Videospieleindustrie herangezogen. Eine gern bemühte Gegenüberstellung betrifft dabei die Umsätze von Film- und Videospieleindustrie (ebd.).

Da die vorliegende Arbeit ein Instrument zur Strukturanalyse von Videospiele stellt, ist die gesellschaftliche Bedeutung von Videospiele zwar ein gangbares, jedoch nicht unbedingt ein zwingendes Argument zur Begründung eines *spezifisch pädagogischen* Bedarfs an der vorliegenden Arbeit. Die Argumentation sähe schlicht so aus, dass die Medienpädagogik (genauso wie andere Disziplinen) über kein tiefenscharfes Instrument zur Strukturanalyse des Videospiele verfügt (Kapitel 1), es für eine Reihe disziplinimmanenter Fragestellungen jedoch benötigt. Im Bereich der Medienpädagogik bestehen solche Fragestellungen m.E. darin, wie Videospiele ausgewählt, verglichen, beurteilt, konzipiert oder schlicht, z.B. in Jugendprojekten, souverän und mit einem gewissen Grad an Expertise gespielt werden können. Weiterhin, hier wird der Bedarf an einer Strukturanalyse noch deutlicher, kann vor allem der Bereich der Entwicklung von Serious Games stark profitieren, wenn entlang unterscheidbarer Strukturen (und im Wissen, wie sie den Spielprozess jeweils organisieren und anleiten) vorgegangen wird: Die Gestaltung von mehr oder minder offenen Spielverläufen sowie der Art, wie Spieler ins Spiel eingeführt werden und wie ihren Deutungsversuchen fortwährend durch Bilder und unterschiedliche Hinweise entsprochen werden kann, kurz: wie Lernkurven geplant werden können (siehe Kapitel 6) – diese Maßnahmen sind ohne Strukturkenntnisse schlicht nicht möglich.

Ergänzend zu dieser gangbaren Argumentation, will ich den spezifisch pädagogischen Bezug der Arbeit *nun*, d.h. *nach* Abfassung der Arbeit, auch aus den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit begründen, nämlich dahingehend, dass bereits den Strukturen des Videospiele etwas proprietär Pädagogisches eingeschrieben ist. Gerade die Strukturanalyse des Videospiele machte nämlich deutlich, dass es zur Interaktion überhaupt nur kommen kann, wenn der Spieler auch verstehend an den Aufbau des Spiels anschließen kann. Nun ist es zwar zutreffend, dass dies auch angesichts anderer Medien gilt, schlicht weil eine jede Interaktion – medial grundiert oder nicht – verebbt, wenn das Verständnis abreißt; so klappt man etwa unverständliche Bücher zu oder schaltet den Fernseher aus. Die Besonderheit des Videospiele besteht jedoch darin, dass in Form der Semantisierungsstrukturen ein, wenn man so will, eigens konstruierter „Sicherungsmechanismus“ zum Tragen kommt, der ein solches Abreißen des Verständnisses nicht nur verhindern soll, sondern im Falle von Missverstehen oder Unklarheit das Verständnis auch wieder herbeiführen kann, etwa indem zusätzliche Hinweise und Erklärungen eingeblendet werden. Die Semantisierungsstrukturen also ermöglichen und existieren zu allein dem Zweck, dass das Videospiele auf Basis von Lernerfahrungen, oder mit Bossel – durch ein wachsendes Systemverständnis (Bossel, 1985, S. 250) – immer souveräner, vielfältiger und damit tat-

3 Diese können z.B. der KIM-Studie oder der JIM-Studie entnommen werden. Herausgeber der Studien ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest.

sächlich auch auf selbstbestimmte Weise und entlang eigener Entscheidungen vorangetrieben werden kann. Der individuelle Verlauf und das erreichbare Komplexitätsniveau eines jeden Spiels mit dem Computer hängt damit, ganz anders als der automatische und unabänderliche Ablauf eines Films oder Buchs, unmittelbar mit den Verstehensleistungen eines aktiven Rezipienten zusammen.

Wenn Bossel also schreibt, dass seine Systemmodelle dazu dienen, dass sie der Spieler nach eigenem Dafürhalten „fährt“ (ebd., S. XII) und dabei eben jene Erfahrungen sammelt, die für *ihn* relevant sind; wenn Bossel weiterhin die Interaktion mit dem Programm als eine „Fahrschule“ (ebd.) bezeichnet und das Programm als das „Vehikel“ (ebd.) eines kybernetischen Wissens ausweist, dann mag man mit Marshall McLuhan den Begriff des Vehikels durch den des Mediums, oder hier eben den des *Lernmediums*, ersetzen. Mit McLuhan ist dann tatsächlich das „Medium die Message“ (McLuhan, 2008, S. 7-23), d.h., dass bereits das Auftauchen, das spezifische mediale Substrat und die daraus emergierenden neuartigen Nutzungssituationen die eigentliche und maßgebliche Aussage eines neuen Mediums darstellen. Das Medium Videospiele kann in diesem Sinne nicht ohne seinen fortwährenden Bezug und seine Abhängigkeit von den Verstehensleistungen seiner Nutzer betrachtet werden, denn das Spiel in seinem Verlauf gelingt nur auf Basis von Lernleistungen. Wenn es gemeinhin also immer wieder heißt, der Spieler lerne bisweilen eben nur das Spiel, nicht aber – so der pessimistische Unterton – die damit verbundenen Lerninhalte, dann zeugt diese Aussage entweder von der Unkenntnis des Mediums, von schlechtem Videospieldesign, falschen Erwartungen oder allem zusammen. Wenn nämlich, wie bei Bossel, der zentrale Lerninhalt bereits in der Ablauflogik des Programms aufgehoben ist, also zu Interaktions- und Erklärungsstrukturen kondensiert ist und nicht nur lapidar aufgesetzt oder beigeordnet wird, dann kommt der Spieler während des Spielens gar nicht umhin, eben jene Systemlogik zu verinnerlichen, die den abgebildeten Lerninhalt eben ausmacht. Mit anderen Worten: Die Handlungsorganisation muss die Systemlogik, das Lernziel beinhalten und die Semantisierung muss dabei helfen, sie zu verinnerlichen, zu verstehen. Auf Basis der hier vorgestellten Strukturanalyse können diese beiden Kernbereiche des Videospiele, Handlungsorganisation und Semantisierung, nun systematisch analysiert und einzeln, wie auch hinsichtlich ihres Zusammenspiels zu den unterschiedlichen pädagogischen Zwecken (Analyse, Konzipierung, Auswahl von Videospiele) ausgeschöpft werden.

# 1 Stand der Forschung

Nachfolgend wird dargestellt, welche Instrumente zur Analyse von Videospielen bereits in unterschiedlichen Disziplinen existieren. Als ein erster und recht grober Zugriff auf Videospielstrukturen wird dabei die Spielbetrachtung anhand von Genres dargestellt. Danach wird auf spezifischere Analyseinstrumente aus dem pädagogischen Diskurs sowie auf solche aus den sog. Game Studies eingegangen. Die beiden Felder analysieren Videospiele aus sehr unterschiedlichen Perspektiven und stützen sich auf ebenso unterschiedliche Theoriekonzepte. Dennoch lässt sich jeweils zeigen, dass die existierenden Analyseinstrumente Videospiele, und die Art, wie sie die Interaktionssituation organisieren, nicht ausreichend abbilden können.

Vor dem Hintergrund dieser Feststellung werden in einem zweiten Schritt die theoretischen Hintergründe der existierenden Analyseinstrumente besprochen. Dies geschieht, um deutlich zu machen, dass ein neues Analyseinstrument auch eines neuen theoretischen Zugangs bedarf, da die in den bestehenden Analyseinstrumenten eingesetzten Theorien, z.B. die klassischen Spieltheorien, bereits bestimmte Vorannahmen auf das Medium projizieren, welche angesichts dessen Struktureigenschaften unzutreffend sind.

## 1.1 Kategorisierung entlang von Genres

Genres sind die wohl größte Methode, um Spiele zu beschreiben und markieren daher den Beginn dieser Darstellung von Analyseinstrumenten; die Verkürzung der Struktureigenschaften auf pauschalisierende Genres hat nicht notwendigerweise etwas negatives an sich – der große Nutzen von Genres liegt vielmehr gerade in ihrer Art, Komplexes auf handhabbare Formeln und Begriffe herunterzubrechen. Genres werden aus diesem Grund häufig, auch im pädagogischen Kontext, zur Beschreibung von Videospielen eingesetzt. So gehört die Nennung des Genres zum Prüfbericht der USK (Höynck, Mößle, Kleimann, Pfeiffer & Rehbein, 2007, S. 116). Auch richtet sich die Prüfzeit nach dem Genre eines Spiels; für Third-Person-Shooter stehen 20 Stunden zur Verfügung, für Beat 'em Ups die Hälfte dieser Zeit (ebd., S. 91).

Die Verwendung von Genres birgt jedoch Nachteile, da, wie Britta Neitzel anmerkt, keine wissenschaftliche Genreforschung in Bezug auf das Medium der Videospiele existiert. „Die Videospielgenres sind also nicht als logisches Kategoriensystem zu verstehen, sondern vielmehr als Kürzestbeschreibung der Spiele.“ (Neitzel, 2000, S. 205). Dieses Fehlen von Katego-

rien äußert sich jedoch darin, dass Genrebezeichnungen nicht einheitlich verwendet werden und darüber hinaus oft schon Ausdruck einer bestimmten Perspektive auf ihren Gegenstand sind: Während Fritz die „Landschaft der Videospiele“ als ein „bipolares Universum“ (Fritz, 1997, S. 87) von „Knöpfchen- und Köpfchenspiele[n]“ (ebd.) ausweist und sich damit auf Action- und Denkspiele bezieht, zitiert Claus Pias unter Aspekten von Steuerbarkeit den eher speziellen Begriff vom „staubtrockenen Genre der Weltkrieg 2 Hexfeld-Strategicals“ (Pias, 2002, S. 307). Bevc wiederum beschäftigt sich in *Computerspiele und Politik* (2007) mit der politischen Bedeutung des Genres der Wirtschaftssimulation, da es eine bestimmte „Sichtweise von Wirtschaft und Gesellschaft“ beinhaltet (Bevc, 2007, S. 11) und Gieselmann unterteilt in *Der virtuelle Krieg* das Genre der Kriegsspiele in die Subgenres Echtzeitstrategie, First-Person-Shooter und Militärsimulation (Gieselmann, 2002, S. 35-140).

Ansatzübergreifende, kanonische Genrebezeichnungen gibt es jedoch nicht, und so bleibt unklar, welche Spieleigenschaften und Strukturmerkmale jeweils unter einer bestimmten Genrebezeichnung subsumiert werden können. Allein die Benennungen sind dabei keine allzu belastbare Hilfestellung, denn sie bezeichnen bisweilen unterschiedliche Facetten des Mediums und erlauben so gehörige Überschneidungen. So rekurriert die von der USK gezogene Unterscheidung in *First-Person-Shooter* und *Beat 'em Ups* einerseits auf Modi der Darstellung (1st-Person-Perspektive oder 3rd-Person-Perspektive) und andererseits auf inhaltliche Handlungsmuster (Schießereien oder Prügeleien). Bereits Callois kritisiert eine solche Einteilung, die sich an einzelnen und bisweilen oberflächlichen Aspekten eines Spiels ausrichtet:

„Es hat wenig Sinn, die Kartenspiele den Geschicklichkeitsspielen oder die Gesellschaftsspiele den Kampfspiele gegenüberzustellen. In dem einen Falle nimmt man das Instrument des Spiels als Kriterium der Einteilung, in einem anderen die hauptsächlichliche Eigenschaft, die das Spiel erfordert, in einem dritten Falle geht man von der Anzahl der Spieler und der Atmosphäre der Partie aus; im letzten Fall schließlich wird der Ort, an dem der Kampf sich abspielt, entscheidend.“ (Caillois, 1982, S. 18).

Es wäre demzufolge nötig, überschneidungsfreie Kriterien für die Einteilung in Genres einzusetzen. Die meisten Genrekataloge jedoch geben gar keine Kriterien an, selbst wenn sie im Duktus der letztgültigen Begriffsbestimmung abgefasst sind. Exemplarisch für solche Fehlstellen sei hier nur genannt „Überwältigt von der Spieleflut? – Genrekunde“ (Pohlmann, 2007).

Eine begründete Genreunterteilung hingegen bietet Wolf an, indem er u.a. das Moment der Interaktivität als Kriterium nennt: „The genres listed below take into consideration the dominant characteristics of the interactive experience and the games' goals and objectives as well as the nature of each game's player-character and player controls.“ (Wolf, 2003, S. 116).

Wolfs Aufstellung umfasst 42 scharf gegeneinander abgegrenzte Genres, etwa *Capturing* und *Catching oder Driving* und *Racing*. Problematisch ist jedoch, dass die eingangs

genannten Unterscheidungskriterien in den Genrebeschreibungen kaum mehr auftauchen. Der Leser bleibt dann auf die deskriptiven Ausführungen zu den einzelnen Genres verwiesen, und es bleibt unklar, inwiefern und an welcher Stelle z.B. die vormaligen genannten Kategorien der interaktiven Erfahrung für die Zuordnung eines Spiels zu einem bestimmten Genre zum Tragen kommen. Die Anwendbarkeit der 42 Genres auf nicht explizit genannte Spiele wird dadurch natürlich erheblich behindert, da die Bestimmung mancher Genres in ihrer exemplarischen und bisweilen auch recht eigenwilligen Charakterisierung schlichtweg hingenommen werden muss: Das Fangen eines Balls gehört etwa nur dann zum Genre *Catching*, wenn der Ball danach aus dem Spiel genommen wird: „Nor should the term [Catching] be used for games (...) with balls which are thrown, bounced, or caught, as these objects are used and reused but not „caught“ and removed from the game.“ (ebd., S. 121). Die recht spezielle Forderung, dass gefangene Bälle aus dem Spiel genommen werden müssen, um als genretypisches „caught“ zu gelten, bewirkt denn auch, dass Baseball nicht ins Genre *Catching* fällt, sondern ins unverhältnismässig weiter gefasste Genre *Sports*, obgleich sein zentrales Element der wiederholte Wechsel von Werfen und Fangen ist (Pitching, Catching). Ähnlich verhält es sich mit dem Genre *Driving*, das nur solche Spiele beinhaltet, in denen kein Wettrennen gewonnen werden soll (ebd., S. 123).

Ein zweiter Kritikpunkt an Wolfs Genrekatalog ist der sehr enge Gültigkeitsbereich der vorgestellten Genres. Heutige Videospiele beinhalten meistens sehr viel mehr Handlungsmuster, als dass sie in allein eines von Wolfs Genres passen würden – sei es in Form von optionalen Mini-Games, Seitenmissionen oder schlicht, weil das Spiel eben eines über Auto-Tuning ist und daher neben Rennsport (*Racing*) auch genussliches Cruisen (*Driving*) oder Fluchtszenarien (*Chase*) anbietet. *Grand Theft Auto 5* dürfte aufgrund seines ausdifferenzierten Möglichkeitshorizonts sogar noch sehr viel mehr von Wolfs Genres in sich vereinen.

Es kann somit festgehalten werden, dass Genres nicht die Tiefenschärfe eines in kategorial begründeten und kohärenten Analyseinstrumentariums erreichen. Genres sind demgegenüber eher bzw. sollten sein, das *Ergebnis* eines Analyseprozesses. Insofern kann die indifferente Abfassung der meisten Genrekataloge auch so verstanden werden, dass die Struktureigenschaften von Videospiele noch nicht ausreichend untersucht worden sind.

Der Vollständigkeit halber soll jedoch nicht ausgelassen werden, dass Genres durchaus auch Ausgangspunkt einer Videospieleanalyse sein können, indem sie als eine erste Kontaktaufnahme und als erste Strukturierungsgrundlage des jeweiligen Forschungsgegenstands dienen. Zu diesem Zweck ist es jedoch erforderlich, den verwendeten Genrebegriff selbst zu diskutieren und entsprechend zu bestimmen.

So untersucht Britta Neitzel die Erzählkonventionen von Videospiele. Genres werden dabei als „wiederkehrende Erzählmuster, Themen und Motive“ (Neitzel, 2000, S. 207) verstanden, denen schließlich bestimmte typische Beobachterperspektiven, Handlungspositionen und andere Kategorien zugeschrieben werden können: „Ausgehend von den bestehenden Genre-klassifizierungen der Videospiele wird eine Systematik vorgestellt, die es erlaubt, Videospiele sowohl in Hinblick auf die Geschichten, die sie erzählen, als auch im

Hinblick auf die Art und Weise, in der erzählt wird, zu beschreiben.“ (ebd., S. 18). Genres spannen damit einen ersten Rahmen auf, in dem, z.B. wie bei Neitzel, die Untersuchung unterschiedlicher Erzählkonventionen stattfindet.

Auch Claus Pias nimmt in *Computer Spiel Welten* (2002) eingangs eine Bestimmung des Genrebegriffs vor, um daran seine Grobgliederung von „Action“, „Adventure“ und „Strategie“ anzuschließen; wichtig ist ihm dabei, dass seine Genrebegriffe „Action“, „Adventure“ und „Strategie“ nicht mit den gleichlautenden Genres und Gattungen verwechselt werden soll, wie sie in Videospieldmagazinen verwendet werden. Seine Einteilung bezieht sich demgegenüber

„eher [auf] das, was Michel Foucault ‚Äußerungsmengen‘ nennt. Als Gegenstandsgruppen, die sich an ganz eigenartige Probleme anlagern und diese zugleich formatieren, bringen sie ein je spezifisches Wissen in Form von Daten, Verfahren, Darstellungsmodi usw. hervor. So liegen beispielsweise Actionspiele, Arbeitswissenschaft und graphische Benutzeroberflächen im gleichen diskursiven Feld, befinden sich Adventurespiel, Datenbankorganisationen und Routingaufgaben im gleichen Problemkontext und teilen Strategiespiele, Wetter- und objektorientierte Programmierung viele theoretische Implikationen.“ (Pias, 2002, S. 10).

Pias exemplifiziert die drei „Äußerungsmengen“ „Action“, „Adventure“ und „Strategie“ anhand zahlreicher Quellen, um Analogien zwischen Videospiele und disparat erscheinenden gesellschaftlichen Diskursen deutlich werden zu lassen (z.B. Videospiele und Arbeitswissenschaft, Videospiele und Operations Research), welche er als verborgene Vorbedingung der Entstehung der Computerspiele sieht, denn, so Pias, „wenn nämlich etwas an allen bisherigen Untersuchungen zu Computerspielen verwundert, dann die Selbstverständlichkeit, mit der hingenommen wird, dass es sie gibt“ (ebd, S. 9).

Pias Genres, verstanden als „Äußerungsmengen“, dienen also weniger der Analyse konkreter Spielstrukturen, sondern der historischen Analyse der Entstehung des Videospiele selbst:

„(...) wenn zuletzt all die dazu [für die Entstehung des Videospiele] benötigten Wissensselemente aus so heterogenen Bereichen wie Experimentalpsychologie und Informatik, Meteorologie und Narratologie, Mathematik und Elektrotechnik sich an der Schwelle des Computerspiele einfinden – dann mag es erlaubt sein, von einer „Episteme des Computerspiele“ zu sprechen.“ (ebd., S. 309).

Zusammenfassend bleibt es jedoch dabei, dass die Einteilung in Genres, selbst wenn sie begründet und trennscharf ausfällt, nicht die notwendige Tiefenschärfe erreicht, um Spiele zu analysieren; sie bieten allenfalls ein erstes und recht grobes Raster. In der Folge sollen daher Analyseinstrumente im eigentlichen Sinne vorgestellt werden.

## 1.2 Pädagogischer Diskurs: Zur Notwendigkeit eines Analyseinstruments für Videospiele

Bevor dargestellt wird, welche Instrumente zur Videospieldanalyse innerhalb des pädagogischen Diskurses vorliegen und zum Einsatz kommen, soll zunächst darauf eingegangen werden, dass im pädagogischen Diskurs weitestgehend auf Strukturanalysen des Videospiele verzichtet wurde und wird. Das Medium wird nicht als solches strukturell untersucht, sondern im Kontext pädagogischer Fragestellungen problematisiert.

Der pädagogische Diskurs um Videospiele findet im Feld klassischer pädagogischer Topoi statt und thematisiert dabei z.B. Erziehung, Sozialisation, Bildung und Lernen angesichts von Videospiele. Videospiele werden dabei einerseits als Risikofaktor für Entwicklungsprozesse gesehen, etwa als potentiell aggressionssteigernd (Hartmann, 2006; Mathiak & Weber, 2006; Höynck, Mößle, Kleimann & al, 2007; Kunczik, 2012) oder potentiell suchterzeugend (Lukesch, 2012; Fritz, 2008b; Misesk-Schneider, 2008; Große-Loheide, 2008). Andererseits werden sie jedoch immer mehr als Chance gesehen, Lern- und Bildungsprozesse in formellen wie informellen Kontexten anzuregen (Fromme, 2006; Franz, 2001; Gee, 2008; Busse, 2008; Wechselberger, 2009). Problematisch ist nun, dass die pädagogische Videospieleforschung dabei dennoch im Spannungsfeld von Chancen und Risiken operiert und somit vor allem die Nutzung, die Wirkung, die Beurteilung oder die Instrumentalisierung von Videospiele fokussiert, es dabei jedoch weitestgehend unterlassen hat, das Medium selbst zu analysieren.

Gleichermaßen wird im pädagogischen Diskurs auf das Fehlen und auf den Bedarf einer diese Dichotomie (Chancen und Risiken) ausklammernden Strukturanalyse mehrfach explizit hingewiesen. So mahnt Bevc eine „neue Forschungsagenda zur Analyse von Computerspiele“ an (Bevc, 2007, S. 9): „Da Computerspiele eine völlig neue Mediengattung bilden, müssen u.a. eine Computerspielanalyse entwickelt und auch bestehende begriffliche Unklarheiten und Fragen des Umgangs mit diesem neuen Medium geklärt werden“ (ebd.). Auch Danny Kringiel kritisiert, dass im pädagogischen Diskurs Fragen nach den Struktureigenschaften des Mediums Videospiele bislang „stark vernachlässigt wurden“ (Kringiel, 2009, S. 21), im Einzelnen „Fragen danach, wie Computerspiele grundsätzlich funktionieren, wie sie aufgebaut sind, über welche typischen Gestaltungsmittel und Generekonventionen sie verfügen, kurz: Die Erforschung des Computerspiels selbst, nicht jene des Computerspielens.“ (ebd.)

In der Tat widmet sich der pädagogische Diskurs dem Medium meist in Fragestellungen, in denen zuerst der Mediennutzer, die Wirkungen auf ihn, seine Möglichkeiten zu lernen usw. mitgedacht und problematisiert werden. Diese nutzerorientierte Perspektive äußert sich an mancher Stelle sogar als Gleichsetzung von Nutzer und Medium, etwa in Buchtiteln wie „Computerspiele(r) verstehen – Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen“ (Fritz, Hrsg., 2008a), wo tatsächlich anklingt, dass das Verstehen des Mediums irgendwie das Gleiche sei wie das Verstehen des Nutzers und umgekehrt. Das Problemati-

sche (auch in der gerade genannten Veröffentlichung) ist dabei, dass es defacto eben nicht zu einer solchen *Doppelperspektive* auf Spieler *und* Spiel kommt, sondern, dass das eigentlich zu verstehende Medium weitestgehend unbeleuchtet bleibt und gegenüber der Nutzerschaft in den Hintergrund tritt. Das Eingeständnis im Vorwort, dass man in mehr als 20 Jahren kaum einen Erkenntnisfortschritt erzielen konnte, überrascht denn auch nur hinsichtlich seiner Unverblümtheit, nicht jedoch hinsichtlich der tatsächlich bestehenden Forschungsdefizite: „Vergleicht man die neuesten Veröffentlichungen zu dieser Thematik<sup>4</sup> mit den mehr als zwanzig Jahre alten Beiträgen, wird man feststellen müssen, dass der Erkenntnisfortschritt eher gering ist. Auf die klare Frage, ob denn bestimmte Computer- und Videospiele aggressiv, unsozial, unempathisch (oder dick, dumm und unglücklich) machen, gibt es nicht die gewünschte klare Antwort (und wird es wohl auch nicht geben)“ (Fritz, 2008b, S. 11).

Der Grund dafür liegt m.E. darin, dass man sich eben schon *vor* dem Stellen dieser und anderer „klarer Fragen“ dem Medium und seiner strukturellen Komplexität hätte zuwenden müssen und nicht vorschnell jenen befürchteten Effekten und Wirkungen, die das Medium, als der blinde Fleck, der es bis heute geblieben ist, auf seine Nutzer haben mag. Mit anderen Worten: Es reicht nicht aus, Fragen klar zu formulieren, wenn das Wissen zu ihrer Beantwortung fehlt. Kringiel bezweifelt daher aus gutem Grund, ob

„(...) es überhaupt möglich ist, den Fragen nach Wirkungen des digitalen Spiels auf Heranwachsende und nach pädagogisch sinnvollen Umgangsformen damit sowie insbesondere den Fragen nach notwendigen Kompetenzen zum Aufbau einer Computerspiel-Lesefähigkeit voll und ganz gerecht zu werden, ohne sich zuvor mit den Gestaltungsmerkmalen des Gegenstands Computerspiel detailliert auseinandergesetzt zu haben.“ (Kringiel, 2009, S. 21).

In pädagogischen Veröffentlichungen zu Videospiele ist die große Unverhältnismäßigkeit von fehlenden Strukturkenntnissen über das Medium und den dennoch behandelten Problemstellungen jedoch zahlreich zu beobachten; obgleich kein tiefenscharfes Instrument bereitsteht, um Videospiele strukturell zu analysieren, so findet sich doch eine umfangreiche Literatur, in welcher pauschale Empfehlungen und oberflächliche Beurteilungen von Videospiele vorgenommen werden, exemplarisch für viele weitere an dieser Stelle: „Was macht ein Spiel gut?“ (Ring, 2010); „Da werden Sie geholfen. Computerspiele als Erziehungsthema und Tipps für Eltern“ (Hoffmann, 2010); „Da spiel ich nicht mit! – (...) Eine Handreichung für Lehrer und Eltern“ (Hänsel & Hänsel, 2006). Bemerkenswert ist in diesem Kontext übrigens, dass der pädagogische Diskurs auch dort auf Strukturanalysen verzichtet, wo er sich explizit gegen eine bewahrpädagogische Kritik an Videospiele wendet. So plädiert Decker (2010) dafür, „pauschale Kritik [zu] vermeiden“ (Decker, 2010, S. 63). Sein „Beitrag zur Computerspieldebatte“ (ebd.) verweist in diesem Zuge anhand der USK-Prüfstatistik darauf, dass „nur ein Bruchteil der Computerspiele [...] gewaltverherrlichend

4 Gemeint ist die Thematik „Programmiert zum Kriegsspielen“ (ebd.).

[ist]“ (ebd., S. 64). Solche sicher liberal verstandenen Positionen konturieren aber umso deutlicher, dass der Diskurs um Videospiele eher in der Peripherie des Mediums nach Wirkungen und Einsatzmöglichkeiten fragt und nicht das Medium selbst untersucht. Nur so lässt sich erklären, dass Decker – nicht minder pauschalisierend – von „der Computerspieldebatte“ reden kann und unmittelbar klar ist, dass damit keineswegs das Medium, sondern allein die oft thematisierte Gefährdungssituation von dessen Nutzern gemeint ist.

Die vorliegende Arbeit untersucht demgegenüber, wie von Kringiel (2009) und Bevc (2007) angemahnt, Videospiele allein hinsichtlich ihres strukturellen Aufbaus, d.h., wie Videospiele auf Basis ihrer medialen Eigenschaften bestimmte Möglichkeiten zur Interaktion bereitstellen und wie sie dem Spieler diese Interaktionsmöglichkeiten und überhaupt alle ablaufenden Geschehnisse im Spiel durch unterschiedliche Zeichenkompositionen mitteilen. Ausgangspunkt der Strukturanalyse ist dabei das mediale Substrat, d.h., dass Videospiele die Interaktion schon aufgrund ihrer maschinellen Eigenschaften nur auf festgelegte Weise regeln können. So bestimmt das Videospiele die Handlungsmöglichkeiten wie auch deren audiovisuelle Vermittlung und Unterstreichungen allein auf Basis fest einprogrammierter Muster und nicht etwa flexibel, so wie es ein menschlicher Spielleiter tun könnte, der auf Basis von Einschätzungen, Ideen und Stimmungen mal so und mal so entscheiden würde (vgl. Luhmann, 2002, S. 77). Die auf diese Weise festgelegten Muster können je nach Videospiele in Form unterschiedlicher Konstellationen und Verdichtungen, d.h. Strukturen auftauchen, in denen dann eben ganz unterschiedlich gehandelt werden kann und in denen dem Spieler auch ganz unterschiedlich angezeigt wird, was gerade als Handlung in Frage kommt. Kurz: Die hier vorgenommene Strukturanalyse des Videospiele macht die bisher unbeleuchteten Organisationsprinzipien in Videospiele deutlich, so dass nicht nur das Medium, sondern auch der Bereich möglicher Interaktion transparent wird.

Das aus der Strukturanalyse resultierende Analyseinstrument kann das medienpädagogische Agendasetting vielfach unterfüttern; es kann z.B. bei der Beurteilung und Konzipierung von Serious Games zum Einsatz kommen oder als Grundlage von Beurteilungen, Spielvergleichen und Spielempfehlungen dienen. Grundsätzlich aber soll es eine Forschungslücke schließen, indem es die Grundlage dafür legt, dass der pädagogische Diskurs um Videospiele künftig stärker auf Basis der strukturellen Medieneigenschaften geführt und reflektiert werden kann.

Die obige, dem eigentlichen Forschungsstand vorausgeschickte Kritik ersetzt nun freilich nicht die Auseinandersetzung mit den tatsächlich vorliegenden Beurteilungskriterien, die anstelle eines, allein auf die Medialität von Videospiele abgestellten, Analyseinstruments zum Einsatz kommen. Nach Kohring & Miller (2010, S. 142) basieren die meisten der oben erwähnten Empfehlungen und Beurteilungen auf den von Fritz und Fehr verfassten „pädagogischen Beurteilungskriterien für Computerspiele“ (Fritz & Fehr, 1997a). Der Ansatz soll daher in der Folge dargestellt werden, wobei der Fokus darauf liegt, dass Fritz und Fehr in ihrem Beurteilungssystem durchaus auch strukturanalytische Einordnungen vorsehen bzw. anmahnen, allerdings keine Kategorien und Begriffe anbieten, innerhalb derer sich eine solche Analyse dann auch vollziehen könnte.

### 1.2.1 Videospiegelbeurteilung nach Fritz und Fehr

Die „Kriterien für eine umfassende pädagogische Beurteilung“ (Fritz & Fehr, 1997a, S. 334) umfassen eine Spielbeurteilung im Sinne einer „Produktbeurteilung“, „Wirkungsbeurteilung“, „Werte- und Normbeurteilung“, „Gefährdungsabschätzung“, „Alterseignung“, „Spielanalyse“ und schließlich einer im Sinne der „pädagogischen Eignung“ (ebd., S. 333-334). Bei diesen Beurteilungsdimensionen steht nun eine normativ-bewahrpädagogische Ausrichtung erkennbar im Vordergrund. Dennoch betreffen manche Subkategorien auch wertneutral die Textualität des Mediums. So ist „ein wesentliches Element der Produktbeurteilung die Beurteilung der spielerischen Qualität.“ (ebd., S. 336); Facette dieser spielerischen Qualität wiederum sind die *Handlungsmöglichkeiten der Spieler*, allerdings werden diese lediglich als Terminus erwähnt, nicht aber kategorial ausgebreitet. Es bleibt daher unklar, in Abhängigkeit welcher Strukturmerkmale die fraglichen Handlungsmöglichkeiten zu beschreiben sind, welche wiederkehrenden Muster typischerweise in Videospiele zu finden sind, wodurch Handlungsfreiheit konstituiert bzw. eingegrenzt wird, und schließlich, welche Konzepte und Begriffe zu deren Beschreibung verwendet werden können.

Gerade aber die Handlungsmöglichkeiten der Spieler können wohl als grundlegendes Element einer Videospieleanalyse betrachtet werden, da sie zentrales Kennzeichen, wenn nicht sogar Alleinstellungsmerkmal des Mediums Videospiele sind. Bleiben sie unbesprochen, so ist der Anspruch einer „breit angelegten Kriterienstruktur, die es ermöglicht, Bildschirmspiele differenziert zu beurteilen und begutachten zu können.“ (ebd., S. 335) schlicht nicht erfüllbar. Der Verzicht nämlich auf eine dezidierte Kategoriendarstellung bringt es in der Folge mit sich, dass auch weitere Facetten der „spielerischen Qualität“ nicht analysiert werden können. So müsste ein *Wechsel im Spielverlauf* wohl auf Basis derselben Kategorien und Begriffe beschrieben werden wie die *Handlungsmöglichkeiten der Spieler*. Gleiches gilt für die *Art der Spielforderungen* und die *Möglichkeiten zur Bewältigung* (ebd., S. 336).

Auch die Beurteilungskategorien, die eher den bewahrpädagogischen Fragestellungen Rechnung tragen, sind ohne Rekurs auf die textuellen Eigenschaften des Mediums nicht zu beantworten. So konzipieren Fritz und Fehr die *Spieldynamik* als eine Kategorie der *Wirkungsbeurteilung*. *Spieldynamik* wird dabei verstanden als die „Handlungsmuster des Spiels, die Entsprechung in der Lebenssituation des Spielers besitzen.“ (ebd.). Spiele entfalten nach diesem Verständnis bestimmte z.B. kompensatorische Wirkungen (Fritz & Fehr, 1997b, S. 68-73). Zwar meinen Fritz und Fehr mit *Spiel* nicht allein das technische Artefakt Videospiele, sondern den gesamten spielerischen Prozess, d.h. auch geistige und emotionale Beschäftigung mit dem Videospiele. Trotzdem dürften auch und gerade in diesem Zusammenhang die Strukturen des Videospieles nicht allein durch Benennungen abgehandelt werden, schließlich problematisieren Fritz und Fehr einen Zusammenhang zwischen den im Videospiele ablaufenden Prozessen und der Disposition des Spielers:

„Auch im Computerspiel suchen und finden die Spieler strukturelle Gemeinsamkeiten und metaphorische Entsprechungen. Durch Spielhandlungen lösen sie aus den Spielen heraus, was bei Ihnen bereits als Erwartungsstruktur vorhanden ist und von dem sie sich wünschen, dass es sich aktiviert.“ (ebd., S. 67).

Wie aber sollen diese „strukturelle Gemeinsamkeiten“ und die „strukturelle Koppelung“ (ebd.) näher untersucht werden, wenn einer der Bezugspunkte, nämlich die Struktur des Videospieles, nicht adäquat beschrieben werden kann? Angesichts des Begriffs „strukturelle Koppelung“, welche Fritz und Fehr dem radikalen Konstruktivismus nach Siegfried J. Schmidt entlehnen, wird denn auch relativiert, dass der Begriff „primär ein Verhältnis der Gleichzeitigkeit, nicht der Kausalität [bezeichnet] – [er] schliesst allerdings Kausalverhältnisse auch nicht aus.“ (ebd.). Dass Kausalität nicht direkt behauptet werden kann, liegt nach Schmidt daran, dass „(...) Denken und Reden, Gedanken und Texte, Vorstellungen und Wörter keinesfalls identisch sind.“ (Schmidt, 2003, S. 89). Vielmehr muss der Mediennutzer als ein operational geschlossenes und autonomes System betrachtet werden (ebd., S. 90), welches von seiner Umwelt (z.B. Medien) allenfalls irritiert, nicht aber direkt beeinflusst werden kann (ebd., S. 91). Wie sich die Interaktion mit dem Medium für das Individuum schließlich darstellt, bleibt daher notwendigerweise eine unbeantwortbare Frage seiner „genuin systemspezifischen Operationsmöglichkeiten“ (ebd., S. 91), d.h. wie es die „Irritationen (...) in systemspezifischen Sinn verwandel[t].“ (ebd.).

Diese Unwägbarkeit von Sinnprozessen führt bei Fritz und Fehr nun dazu, dass die Interaktionssituation gleichsam übersprungen wird und lediglich in der Rückschau auf die strukturelle Kopplung verwiesen wird. Unter Umgehung von Strukturanalysen des Videospieles wird lediglich darauf hingewiesen, dass sich die Spieler „durch gezielte Auswahl“ (Fritz & Fehr, 1997b, S. 68) eben jene Spiele wählen würden, die dann als „Katalysatoren“ für ein bestimmtes, von ihnen gewünschtes Gefühlsspektrum [dienen]. (...) Wenn die Computerspiele faszinierend wirken, so ist davon auszugehen, daß die Prozesse der strukturellen Koppelung „gegriffen“ haben.“ (ebd.). Nur, um es klar auszusprechen: Die hier geäußerte Kritik bezieht sich nun gar nicht auf diesen behaupteten Zusammenhang einer strukturellen Koppelung, sondern auf den Umstand, dass über die Behauptung hinaus keinerlei Ableitungen möglich werden. Schließlich müsste doch gerade angesichts einer solchen strukturellen Koppelung interessieren, an welchem Medium der Spieler nun also „angeschlossen ist“, aus welchem Pool von Möglichkeiten und Einschränkungen er jene von Fritz und Fehr erwähnten Skripte, Rollenangebote und Problemlösestrategien schließlich entnehmen kann. Gegenüber den unwägbaren Sinnprozessen der Spieler könnten Videospiele hierbei sehr wohl strukturanalytisch aufgebrochen werden; zwar operieren auch sie auf Basis von „systemspezifischen Operationsmöglichkeiten“, jedoch sind diese im Gegensatz zu denen psychischer Systeme nicht interindividuell unterschiedlich und damit letztlich unzugänglich, sondern liegen in Form immergleicher Trivialfunktionen in eindeutiger Abfassung vor. Sie könnten daher auch verlässlich kategorisiert und

wiederum in die Argumentation der strukturellen Koppelung eingespeist werden. Dies wird jedoch unterlassen.

Es bleibt also festzuhalten, dass ohne Kenntnis der Texteigenschaften von Videospiele auch Fragen nach der Mediennutzung oder der Medienwirkung nicht tiefenscharf untersucht werden können. Der Ansatz von Fritz & Fehr (1997a) hat nun genau solche Fehlstellen. Dass er, wie Kohring & Miller (2010, S. 142) anmerken, dennoch weiterhin Grundlage der meisten pädagogischen Beurteilungen ist, verdeutlicht umso mehr die Notwendigkeit eines neuen Analyseinstrumentariums.

### 1.2.2 Videospieleanalyse nach Eichner

Einen Ansatz, der weniger den Rezipienten, sondern mehr die Struktureigenschaften des Mediums beleuchtet, bietet Susanne Eichner in dem von Lothar Mikos und Claudia Wegener herausgegebenem Handbuch für „Qualitative Medienforschung“ (2005). Nach Eichner haben Videospiele trotz unterschiedlicher Genres, Stile und Spielkontexten strukturelle Gemeinsamkeiten, nach welchen sie untersucht werden können (Eichner, 2005, S. 482). Eichner entwirft eine Analysemethode, mit der man „die spezifischen ästhetischen Kategorien von Videospiele erfassen und hinsichtlich ihrer Funktions- und Wirkungsweisen untersuchen“ kann (ebd., S. 474). Im Fokus stehen also die ästhetischen Eindrücke, die aufgrund bestimmter Spielsituationen entstehen können. So erzeugen bestimmte Konfigurationen Spannung, beschwingte Stimmung, Gefühle von Kontrolle usw. Obgleich Eichner einräumt, dass erst weiterführende Rezeptionsstudien untersuchen müssten, ob bestimmte Bedeutungsangebote vom Rezipienten tatsächlich auch genutzt oder anderweitig umgedeutet werden, so ermögliche das Instrumentarium doch, „das Bedeutungspotential eines Spieltextes zu ermitteln“ (ebd., S. 482).

Theoretischer Bezugsrahmen des Ansatzes ist die besondere Qualität der Rezeptions- und Produktionssituation angesichts von Videospiele. Eichner bezieht sich hierbei auf Espen Aarseths Konzept der ergodischen Texte (Aarseth, 1997), demzufolge Videospiele fortwährend bedient werden müssen, um sich in ihrer Textualität entfalten zu können. Nach Eichner bewirkt dies, dass die Rezeptionssituation eine andere ist als angesichts nicht interaktiver Texte wie z.B. Filme oder Bücher, da der Rezeptionsakt nicht nur das Erleben des Spielers, sondern auch schon die weitere Entfaltung des Textes präfiguriert: „Videospiele werden eben nicht gesehen, sie werden gespielt und benötigen spielerseitige Aktionen, um sich überhaupt zu konstituieren und materiell zu entfalten.“ (Eichner, ebd. S. 475). Der Rezipient erscheint daher als „Interpret und als Teil des Textes, ein Agent, ausgestattet mit der Kompetenz der ‚Agency‘.“ (ebd. S. 476).

Die Interaktionssituation stellt sich schließlich als ein Wechselspiel von Spieler-Input und Spiel-Feedback dar, wobei der Spielverlauf nicht zuletzt von den Interpretationsleistungen des Rezipienten abhängt, da dieser je nach Deutung unterschiedliche Eingaben an den Text adressiert bzw. re-adressiert. Um diesen Prozess analytisch aufzuschließen,

beschreibt Eichner die „wesentlichen Komponenten, die die Rezeption vorstrukturieren“ (ebd., S. 482). Diese Komponenten gliedert sie in fünf Kategorien:

„Diese sind die Spielwelt mit Regelwerk, Thema und Spielziel; Spielfigur und Spieler, die das besondere Verhältnis von Text und Rezipient und dessen Bedeutung für das Spielerleben untersucht; die Handlungsmodalität, die der prozessualen Struktur des Textes und der Art und Weise wie der Rezipient Einfluss nimmt, Rechnung trägt; die mediale Gestaltung mit Grafik, Sound und Crossmedia-Elementen (Comic, Film, Buch); der Spielkontext der sich auf die tatsächliche Spielsituation bezieht.“ (ebd., S. 476).

Um die nachfolgende Kritik an Eichners Ansatz verständlicher zu machen, soll kurz auf die konzeptionelle Nähe Eichners Ansatz zur vorliegenden Arbeit hingewiesen werden. Beide Ansätze zielen auf eine Strukturanalyse des Texts Videospiel ab, wobei die Konstitution von Bedeutung in potentieller Abhängigkeit bestimmter Spielsituationen gesehen wird. Ebenso wie Eichner betrachte ich diese Spielsituationen als rückführbar auf „bestimmte Spieltextkomponenten“ (ebd., S. 474), mit dem Unterschied jedoch, dass diese Komponenten m.E. nicht unter dem unscharfen Begriff des Ästhetischen subsummiert werden dürfen, sondern weitere Differenzierung erfordern, konkret in die bereits erwähnten Kernkategorien Handlungsorganisation und Semantisierung, welche den Spieler einerseits zu Handlungen befähigen und ihm andererseits audiovisuelle Entscheidungsgrundlagen und Hilfestellungen, also Bedeutungen und Bedeutungsangebote, bereitstellen. Dass und wie diese Unterscheidung in Handlungsorganisation und der Semantisierung theoretisch und empirisch begründet werden kann, ist Gegenstand des zweiten Kapitels.

Die Notwendigkeit einer solchen weiteren Unterscheidung lässt sich gleichwohl schon aus der Argumentation Eichners ersehen, der zufolge der Spieler beides, Interpret und Produzent des Textes, ist (ebd., S. 476). Billigt man ihm diesen Status zu, so muss auch die Frage beantwortet werden, mit welchen Textkomponenten er in dieser Doppelrolle jeweils zu tun hat. Was dient ihm als Interpretationsgrundlage und was als Handlungsgrundlage? Was macht das Videospiel interaktiv und durch welche Textkomponenten wird es verständlich, so dass die Interaktivität auch im Sinne der Programmierer genutzt und ausgeschöpft werden kann? In Eichners Ansatz werden alle Komponenten des Texts Videospiel lediglich hinsichtlich ihres Bedeutungspotentials interpretiert. Um jedoch getreu dem Prinzip der ergodischen Interaktion den wiederholten Ablauf von Spieler-Input, Spiel-Output, erneutem Spieler-Input usw. abbilden zu können, reicht es nicht aus, den Prozess als einen allein semantisch grundierten aufzufassen – es muss auch darstellbar sein, angesichts welcher funktionalen Rahmenbedingungen der Spieler reagieren kann, um seine Deutungen wieder in den Spielverlauf einzubringen.

Die Vernachlässigung der Handlungsmodi bringt es dabei mit sich, dass insgesamt zu wenig Augenmerk auf die funktionalen Abläufe des Texts Videospiel verwendet wird, obgleich natürlich kein Zweifel daran bestehen kann, dass diese auch jene ästhetischen Text-