

Mario Donick



Let's Play!

Was wir aus Computerspielen
über das Leben lernen
können



SACHBUCH

EBOOK INSIDE

 Springer

Über/Strom: Wegweiser durchs digitale Zeitalter

Reihe herausgegeben von
Mario Donick
Magdeburg, Deutschland

Uta Buttkewitz
Universität Rostock
Rostock, Deutschland

Die Digitalisierung verändert unsere Gesellschaft – das ist nicht bloß eine Behauptung von Wissenschaft und Medien, sondern wir alle erleben das jeden Tag. Daraus ergeben sich wichtige Fragen für unseren Alltag: Wie verändern sich menschliche Beziehungen? Welchen Stellenwert hat heutzutage noch das ‚alte‘ Analoge? Wie können wir mit Künstlicher Intelligenz leben? Wo bleibt der weibliche Blick auf die Digitalisierung? Wie verändern sich Arbeitsbedingungen und Arbeitsverhältnisse? Was heißen Inklusion und Diversität in einer ‚smarten‘ globalen Gesellschaft?

Die Texte dieser Reihe laden die Leser*innen ein, ihre persönliche Betroffenheit von der Digitalisierung zu erkennen, über den eigenen Umgang damit nachzudenken und am Ende einen eigenen Standpunkt zu entwickeln. Dazu geben Autor*innen verschiedener Wissenschaftsdisziplinen den Leser*innen gut verständliche Hintergrundinformationen zu den einzelnen Themen. Leser*innen erhalten nützliche Hinweise für ihren Alltag. Es werden Wege durch das Dickicht der ständig neuen technologischen Entwicklungen aufgezeigt, um Leser*innen zu unterstützen, souverän und selbstbestimmt durchs Leben zu gehen – ohne sich durch die digital entstandene neue Komplexität der Welt aus der Ruhe bringen zu lassen.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/16387>

Mario Donick

Let's Play!

Was wir aus Computerspielen über
das Leben lernen können



Springer

Mario Donick
Magdeburg, Deutschland

ISSN 2662-3560 ISSN 2662-3579 (electronic)
Über/Strom: Wegweiser durchs digitale Zeitalter
ISBN 978-3-658-30214-6 ISBN 978-3-658-30215-3 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-30215-3>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung: Sybille Thelen

Springer ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

VORWORT

Auch im bald ausgehenden zweiten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts haben Computerspiele und die intensive Beschäftigung mit virtuellen, künstlich hergestellten Welten einen unverdient schlechten Ruf. Nicht selten hört man immer noch Aussagen wie die folgende: „Ich spiele keine Computerspiele, und meine Kinder halte ich davon auch fern.“

Menschen, die diese Medien nicht selbst nutzen, sind besorgt um das Wohlergehen derjenigen, die spielen – die scheinbar zu viel spielen, das Falsche spielen oder auf die falsche Weise spielen. Publikumswirksam warnen meist ältere Wissenschaftler vor der angeblichen Verdummung durch digitale Medien, auf eine populistische Weise, die ihrer eigenen Ausbildung nicht würdig ist. Aktionistisch wird immer noch die Killerspiel-Debatte hervorgeholt, wenn es irgendwo eine Gewalttat gibt, zu deren Klärung man lieber nicht zu tief in die wirklichen Probleme der diese Tat fördernden Gesellschaft eindringen möchte, um sich

selbst nicht zu beunruhigen. „Spiel' nicht wieder so lange!“ ist eine typische Bitte besorgter Eltern und Lebenspartner*innen, die zwar durchaus Berechtigung haben kann, aber oft doch nur in diffuser Sorge geäußert wird, während das die Sorge auslösende Objekt gar nicht bekannt ist.

Dieses Buch trägt den Titel „Let's Play!“ und heißt damit so wie die Kategorie von Videos auf YouTube & Co., in denen wir Spieler*innen beim Spielen zuschauen können. Das Buch ist eine Einladung und Aufforderung zum Selber-Spielen und damit ein Versuch, Vorurteilen zu begegnen. Das Buch will Sie dazu verführen, selbst zu spielen, damit Sie wissen, wovor Sie sich, Ihre Kinder, ihre*n Partner*in oder Ihre Freund*innen schützen wollen, oder was Sie verpassen.

Aber es geht diesem Buch nicht darum, Spielen um jeden Preis zu verherrlichen. Im Gegenteil gibt es durchaus fragwürdige Aspekte, die ich an entsprechender Stelle klar benenne und

kritisiere, etwa unhinterfragte kapitalistische Wachstumsvorstellungen (vgl. Kapitel 8.1), Krieg und Gewalt als Thema und Aktivität (vgl. Kapitel 8.2 und 8.3) oder struktureller Sexismus und Rassismus (vgl. Kapitel 2.4).

Ich schließe mich auch nicht jenen an, die jedes Computerspiel unbedingt als Kunstwerk begreifen wollen. Die meisten Computerspiele sind als Unterhaltungsprodukte gedacht. Als solche sind sie zwar oft herausragendes Kunsthandwerk (sie sehen toll aus, klingen gut, haben eine spannende Handlung, und idealerweise eine interessante Spielmechanik), aber ohne die Mehrdeutigkeit und Offenheit, die Kunst ausmachen. Ich möchte jedoch zeigen, welche Möglichkeiten wir verschenken, wenn wir Computerspiele als festen Bestandteil unserer Kultur ignorieren, als bloßes Kinderspielzeug abtun oder grundsätzlich als Gefahr missverstehen.

Ich will zeigen, dass Spielen an PC und Spielekonsole uns Erkenntnisse über unser Leben und unsere Wirklichkeit auf eine Weise vermitteln kann, wie es andere Medien nicht können, und dass wir etwas Wertvolles verpassen, wenn wir Spiele nicht ernstnehmen. Die Geschichten, die in Spielen erzählt werden, die Darstellungsformen, mit denen die Geschichten gezeigt werden und die Spielmechaniken, mit denen die Formen benutzt und erkundet werden, sind Ausdruck der Menschen in der Gesellschaft, in der sie erdacht, produziert und rezipiert werden. Hieraus lässt sich viel über diese Gesellschaft und deren Umgang mit der Wirklichkeit lernen. Dies muss nicht immer ein erwünschtes Gesellschaftsbild sein. Indem Spiele existieren, reproduzieren sie Sichtweisen, die in der Gesellschaft vorhanden sind. Dies gilt vor allem für den kommerziellen Mainstream, der auf wirtschaftlichen Erfolg angewiesen ist. Dagegen sind sogenannte Kritische Spiele (vgl. Kapitel 6.5), die Missstände anprangern, noch selten oder relativ unbekannt.

Im Einzelnen behandeln wir folgende Themen:

- SPIELEN ALS HANDELN: Wie verhält sich unser Handeln als Spieler*in zu den Regeln eines Computerspiels? Und sind wir, mit Erich Fromm gesprochen, beim Computerspielen nicht bloß ‚geschäftig‘ statt in einem nachhaltigeren Sinne ‚tätig‘?
- SPIELEN ALS KREATIVES PROBLEMLÖSEN: Welche Art von Problemen stellen Computerspiele uns oder stellen wir uns in Spielen? Warum macht es in Computerspielen Spaß, immer wiederkehrende, oft ähnliche, Probleme zu lösen? Und wie verändern Spieler*innen Spiele, um sie an ihre eigenen spielerischen und gesellschaftlichen Bedürfnisse anzupassen?
- SPIELEN UND KOMMUNIKATION: Wie hängt die Benutzung von Spielen mit Kommunikation zusammen? Was ist das Besondere bei der Kommunikation von Spieler*innen untereinander, wenn sie gemeinschaftlich Abenteuer erleben? Und können Spiele Kommentar zu unserer Gesellschaft sein?
- SPIELEN UND WAHRNEHMUNG: Welche Bedeutung haben Raum und Ort für die Wahrnehmung von Atmosphäre im Spiel? Welche leiblichen Regungen können Spiele hervorrufen?
- SPIELEN UND WIR SELBST: Wie finden wir uns selbst in einem Computerspiel wieder? Was sagen uns Spiele über uns selbst, und wie lassen Spiele uns hinterher, nach dem Spielen, zurück?
- TRÄUME AUSLEBEN: Welche Möglichkeiten gibt es in Spielen, Dinge zu tun, von denen wir sonst oft nur träumen können – von der Traumreise über den Traumberuf bis zum Traum von einer besseren Welt?
- ALBTRÄUME ERLEBEN: Welche Szenarien erleben wir in Computerspielen, die wir sonst eigentlich sicher in das Reich der Albträume verbannt haben? Wie erleben wir dies leiblich und atmosphärisch?

- WACHSTUM, GEWALT UND KRIEG: Welche Fragen werfen Szenarien auf, in denen wir des Spielziels wegen Handlungen vollziehen, die in der echten Welt längst als schädlich für Gesellschaft und Umwelt gelten – angefangen bei der Verfestigung kapitalistischer Wachstumsideale, über die Idealisierung klimaschädlichen Verhaltens wie dem Fliegen bis hin zur häufig vorhandenen Gewalt in Computerspielen?
- SPIELE UND DIE ‚CONDITIO HUMANA‘: Was also lernen wir aus Computerspielen über den Zustand der Menschheit insgesamt, wie sie sich uns als spielende Individuen präsentiert?

All diese Themen diskutiere ich anhand zahlreicher konkreter Spiele. Wir wandern durch herrliche Landschaften und betreten düstere Gemäuer. Wir fliegen mit dem Flugzeug und erkunden den Weltraum. Wir schreiben Weltgeschichte um und reisen in die Zukunft. Das Panorama, das sich dabei ergibt, ist bunt und weitläufig. Dieses Buch ist daher auch ein Reiseführer durch die Welt der Spiele.

Aber wie bei jeder Reise können wir nicht jede Sehenswürdigkeit besuchen. Die Themen, Motive und Geschichten in Computerspielen sind zu zahlreich, als dass ich auf alles eingehen könnte, denn der Umfang dieses Buchs ist begrenzt. Die Auswahl der Spiele ist zudem subjektiv. Ich schreibe vor allem über Titel, die ich entweder selbst seit langer Zeit spiele, oder die erst kürzlich großen Eindruck auf mich gemacht haben. Es geht also nicht darum, so etwas wie einen Kanon festzulegen und auch nicht darum, so etwas wie ‚die 50 besten‘ Spiele zu küren. Alle aufgenommenen Titel stehen stellvertretend für einen riesigen Markt zwischen Kommerz und (vielleicht, das ist wie erwähnt umstritten) Kunst. Dabei fällt mit Sicherheit der eine oder andere Titel unter den Tisch, den Sie, ihre Kinder oder Ihre Freund*innen selbst gerne spielen. Und wenn dieses Buch erscheint,

sind wahrscheinlich schon wieder neue bemerkenswerte Titel erschienen, die es wert wären, diskutiert zu werden. Für diese subjektive Perspektive und die Entscheidung, nicht krampfhaft den gerade aktuellen Hype um ein Spiel mitgehen zu wollen, bitte ich um Verständnis. Ich denke, dass die Grundaussagen des Buches in ähnlicher Weise auch auf andere als die diskutierten Beispiele angewandt werden können. Das Buch hätte seinen Zweck erfüllt, wenn skeptische Leser*innen am Ende einmal selbst mit Neugier in Spiele hineinschnuppern, und diejenigen, die Spiele bisher als reine Unterhaltung angesehen haben, sich auf die tiefere Bedeutung dieses Mediums einlassen.

Danksagung

Diese Reise wäre nicht möglich ohne die vielen Spiele-Entwickler*innen der letzten gut dreißig Jahre. Dieses Buch soll auch meine Wertschätzung ihnen gegenüber zum Ausdruck bringen.

Sybille Thelen vom Springer-Verlag danke ich für die unkomplizierte Zusammenarbeit und ihre Geduld.

Meiner Co-Herausgeberin der Buchreihe und Zeitschrift Über/Strom (ueberstrom.net) Uta Buttkewitz danke ich für ihr Feedback zu teilweise im Stundentakt übersandten Kapitelentwürfen.

Ganz besonders aber danke ich Wiebke Schwelgengräber für Motivation, Lob, Kritik und Lektorat.

Mario Donick
Magdeburg, Juli 2020

INHALT

1 Spielen als Handeln.....	1
1.1 Spielregeln und Spielmechanik.....	1
1.2 Geschäftigkeit oder Tätig-sein?.....	7
1.3 Wandern statt Probleme lösen?.....	10
2 Kreatives Problemlösen.....	15
2.1 Aufbauen, Verwalten und Wachsen.....	15
2.2 Konflikte als spielerisches Problem.....	18
2.3 Von New York nach Miami: Flugsimulation als Planumsetzung.....	24
2.4 Kreative Erweiterung durch Mods.....	29
2.4.1 Das Potenzial.....	29
2.4.2 Mods und Gesellschaftskritik.....	30
3 Kommunikation.....	35
3.1 Mensch-Software-Kommunikation.....	36
3.2 Konstruktion der Wirklichkeit.....	40
3.3 Kommunikation für Kooperation.....	43
3.4 Kommunikation als Selbstzweck.....	47
3.5 Spiele als Kommentar.....	51
4 Wahrnehmung.....	53
4.1 Räume und Orte.....	53
4.2 Atmosphäre und Leib.....	58
4.3 Der Leib in Raum und Situation.....	60
4.3.1 Ein-/Ausleibung und Bewegung.....	60
4.3.2 Situation und Immersion.....	64
5 Spiele und wir selbst.....	67
5.1 Wie erleben wir uns beim Spielen?.....	67
5.2 Wie lassen Spiele uns zurück?.....	70
5.3 Aufnehmend oder schöpferisch?.....	72

6 Träume ausleben.....	75
6.1 Die Stadt meiner Träume.....	75
6.2 Traumberuf.....	78
6.3 Der Traum vom Fliegen.....	78
6.4 Traumurlaub.....	81
6.5 Der Traum von einer besseren Welt.....	84
7 Albträume (üb)erleben.....	91
7.1 Vergessen.....	92
7.2 Verdrängt.....	94
7.3 Verstört.....	98
8 Wachstum, Gewalt und Krieg.....	101
8.1 Wachstum und Nachhaltigkeit.....	102
8.1.1 Unendliches Wachstum?.....	102
8.1.2 Grenzenlos über den Wolken?.....	105
8.2 Gewalt in Spielen.....	106
8.2.1 Gewalt als Natur des Menschen?.....	106
8.2.2 Symbol für echte Gewalt?.....	107
8.3 Krieg als Szenario.....	110
8.3.1 Hintergrund.....	110
8.3.2 Eine verborgene, ‚dunkle‘ Seite?.....	114
8.3.3 Neue fragwürdige Einstellungen?.....	116
9 Spiele und die ‚Conditio Humana‘.....	119
9.1 Leitdifferenzen.....	119
9.2 Lust am Spiel?.....	121
9.3 Echte Held*innen?.....	123
9.4 Menschsein.....	126
9.5 Anders spielen.....	131
Literatur.....	133
Spiele.....	137



SPIELEN ALS HANDELN

1.1 Spielregeln und Spielmechanik

Wenn wir über Spiele reden, dann müssen wir über Spielregeln sprechen. Die Regeln umgrenzen den „Zauberkreis“ (Huizanga 2009, 20) des Spiels – sie definieren, was zum Spiel gehört und was nicht. Sie setzen den Rahmen, der erlaubte von unerlaubten Handlungen trennt. Spielregeln können spontan ausgehandelt werden, was wir gut bei spielenden Kindern beobachten können. Bei sehr alten oder in einer Gesellschaft sehr verbreiteten oder bedeutsamen Spielen wurden die ausgehandelten Regeln irgendwann kodifiziert, sodass die Regeln in ihrer Bedeutung fast an Gesetzestexte heranreichen können. Wir alle kennen Spiele, die wir sehr ernst nehmen.

Bei Spielen, die von professionellen Spieleentwickler*innen hergestellt werden, sind die Regeln von diesen festgelegt. Bei nichtdigitalen Spielen kann man diese Regeln leicht umgehen, verändern oder ersetzen. Bei Computer- und Video-

spielen liegt diese Freiheit in der Hand ihrer Entwickler*innen. Spielregeln sind Teil der Spielmechanik. Sie sind in programmierte Algorithmen gleichsam eingeschrieben oder sie ergeben sich logisch zwingend aus bestimmten Programmparametern. Wenn Entwickler*innen hier nicht selbst verschiedene Spiel- oder Regelmodi anbieten, kann es als Spieler*in aufwendig sein, den vorgegebenen Regelrahmen zu verlassen (vgl. hierzu Kapitel 2.4 zur Kreativität des ‚Moddens‘).

Die im Vergleich zum Alltagsleben sehr klar abgegrenzten Regeln eines Spiels stellen sicher, dass jede*r weiß, welche Handlungen erlaubt und verboten sind. Die eine Handlung ist ein gültiger Spielzug, die andere Handlung ist ‚schummeln‘ oder ‚cheaten‘. So etwas kennen wir auch im normalen Alltag. Manche Handlungen sind verboten, weil sie anderen Menschen, individuell oder als Gesellschaft, schaden (oder weil sie von einer im Vergleich zur einzelnen Person mächtigen Instanz als schädlich defi-

niert werden). Wer verbotene Handlungen begeht, bewegt sich außerhalb des allgemein akzeptierten Rahmens und ist Sanktionen ausgesetzt.

Wenn ich hier vom „Handeln“ schreibe, dann grenze ich es gedanklich von bloßem Verhalten ab. Ganz grob kann man Handeln als beabsichtigtes (intentionales) Verhalten beschreiben. Wenn ich morgens nach dem Aufwachen gähne, dann verhalte ich mich. Wenn ich mir fast automatisiert, ohne viel Nachdenken, die Zähne putze, bin ich an der Grenze von Verhalten und Handeln. Wenn ich aktiv beschließe, diesen Morgen gar nicht aufzustehen, handle ich. Die Grenze ist fließend und wird nicht allein durch uns selbst bestimmt. Andere Menschen können bloßem Verhalten auch Absichten unterstellen, und man kann versuchen, bewusstes Handeln als versehentliches (Fehl)verhalten zu kaschieren, wenn es zu Schwierigkeiten führt.

Bei Computerspielen ist die Unterscheidung von Handeln und Verhalten

interessant, weil sie die Frage berührt, wie wir uns zu dem Stück Software, die ein Spiel ja darstellt, positionieren. Plakativ gefragt: Steuern wir die Software oder steuert die Software uns? Macht uns ein Spiel abhängig, weil wir darin nur möglichst viel Geld ausgeben sollen? Macht uns ein Egoshooter zu Mördern, weil er in uns niederste Instinkte weckt? Bildet uns eine Militärsimulation oder ein Strategiespiel zu Soldat*innen aus, die sich vom Staat bereitwillig für Kriege einspannen lassen? Werden wir durch Wirtschaftssimulationen zu überzeugten Kapitalist*innen? Fragen wie diese sind fast schon Klischees und wir werden sicher nicht einfach zu Gewalttätern werden, nur weil wir etwa ein Kriegs- oder Horrorspiel spielen (vgl. Kapitel 8). Dennoch kann man darüber sprechen, ob die Art des konkreten Umgangs mit einem Computerspiel ein im Regelrahmen freies Handeln erlaubt oder ob es sich doch eher um ein (von außen betrachtet womöglich irritierendes) Verhalten handelt.

DER MENSCH ALS *HOMO LUDENS*

In „Homo Ludens“ beschreibt Johan Huizinga (1872-1945) **Menschen als spielende Wesen**: „Die großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens sind alle bereits vom Spiel durchwoben“ (Huizinga 2009, 12). Das sind Sprache, Mythen und Kulte (ebd., 13), die Grundlage von „Recht und Ordnung, Verkehr, Erwerb, Handwerk und Kunst, Dichtung, Gelehrsamkeit und Wissenschaft“ (ebd.) seien.

Spiel ist immer „**freies Handeln**“ (ebd., 16). Sobald man zum Spiel gezwungen wird, ist es kein Spiel mehr. Heute können wir an sogenannte Goldfarmer*innen denken, die dafür bezahlt werden, in Online-Spielen wie *World of Warcraft* virtuelle Währung und Güter zu erwirtschaften.

Sie vollziehen Handlungen, die dem Spielen ähneln, aber sie spielen nicht.

Zweitens steht das Spiel **außerhalb des normalen Alltags**. Es dient nicht der Befriedigung unserer Grundbedürfnisse (ebd., 17f). Es ist daher drittens durch Zeit und Raum **vom Alltag abgegrenzt** (ebd., 18). Insbesondere dem „Spielplatz“ (ebd., 19) misst Huizinga große Bedeutung zu. In ihm „herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung“ (ebd.), die wir in den Spielregeln finden. Wenn wir die Regeln nicht akzeptieren, „stürzt die Spielwelt zusammen“ (ebd., 20).

Daher sind **Spielverderber*innen** so unbeliebt. Sie „enthüll[en] die Relativität und Sprödigkeit der Spielwelt“ (ebd.) und „bedroh[en] die Spielgemeinschaft“ (ebd.)



Abb. 1.1 In der *Civilization*-Serie (seit 1991, im Bild *Civilization V*, 2010) lenken wir die Geschicke eines Volkes von der Antike bis in die nahe Zukunft. Die komplexen Regeln verschwinden hinter einfachen Benutzeroberflächen. So konzentrieren wir uns auf die gespielte Rolle: Wir entdecken neues Land, gründen Städte, forschen, treiben Handel und sind Diplomaten oder Krieger – seit Jahren immer wieder „nur noch eine Runde“ ...

Neben den eigentlichen Spielregeln sind dafür in vielen Fällen auch die Darstellung des Spiels und seine Bedienung wichtig. Während ein traditionelles Brettspiel wie *Dame* oder *Schach* noch relativ einfach umsetzbar ist – man zeigt das Spielbrett und die Figuren, und erlaubt es den Spieler*innen, die Figuren zu bewegen – erfordern komplexere Spiele mehr Aufwand. Nehmen wir beispielsweise ein Pen and Paper-Rollenspiel wie *Dungeons and Dragons*. Das wird normalerweise von mehreren Menschen gespielt, die sich persönlich treffen, um in einer Fantasywelt gemeinsam Abenteuer zu erleben. Dabei wird einerseits viel Fantasie benötigt, denn Handeln in einem Rollenspiel wird vor allem erzählt – in gewisser Weise ähnelt dies Improvisationstheater. Damit es aber nicht willkürlich wird, werden bestimmte Situationen durch komplexe Kampf- und Magieregeln kontrolliert. Dabei werden Zahlenwerte berechnet, verglichen und durch einen würfelbasierten Zufallsfaktor beeinflusst.

Darauf können die Spieler*innen dann wieder erzählerisch reagieren.

In Computerspiel-Versionen von Rollenspielen werden andere Personen und die Erzählerrolle vom Computer dargestellt. Statt sich die Landschaft vorzustellen oder in Papierform auf Landkarten vor sich zu sehen, bewegt man als Spieler*in eine grafische Darstellung der Spielfigur(en) durch eine oft hochdetaillierte Darstellung der Spielwelt. Statt sprachlich auszudrücken, welche Handlungen die eigene Spielfigur in einer Situation vollführt, steuert man die sichtbare Spielfigur durch eine begrenzte Zahl von Eingabemöglichkeiten, zum Beispiel Tasten auf der Tastatur oder Maus, oder Knöpfen auf einem Gamepad/Controller. Obwohl im Hintergrund dieselben Spielregeln wie im traditionellen Rollenspiel wirken können, bekommt man als Spieler*in davon kaum etwas mit, weil die Darstellung und Bedienung das nicht erfordern (ein bekanntes Beispiel dafür ist die *Baldur's Gate*-Serie). Diese Spiele be-

SPIEL ODER FILM?

Bei manchen Spielen stehen zu lösende Probleme im Fokus. Andere wollen eine mitreißende Geschichte erzählen. Letztere ist oft linear, unser Einfluss als Spieler*in begrenzt. Zwar können Spiele mit linearer Story zu einigen der nachhaltigsten emotionalen Erfahrungen führen – bei mir selbst war das unter anderem bei *Final Fantasy 7* (1997), *Life is Strange* (2015) und *Eliza* (2019) so. Aber manchmal ist das so interaktionsarm, dass man es kaum *Spiel* nennen kann.

Einige Spieldesigner*innen und Forscher*innen fordern, dass sich Spiele auf ihren Kern konzentrieren sollten, nämlich die Interaktivität, statt sich an Erzählungen zu versuchen, die im Vergleich zu Film und Roman bestenfalls mittelmäßig

sind (vgl. Bogost 2017). Denn das prägt die Erwartungen der Spieler*innen.

Wenn vor allem Spiele erfolgreich sind, die eigentlich lieber Filme wäre, glauben wir, das wäre normal und sehen gar nicht, was Spiele eigentlich könnten. Der Designer und Blogger Fabian Fischer drückt das so aus: „Indem sie ihr Dasein als Spiel gewissermaßen ganz und gar aufgeben, bringen sie den Spieler dazu, die Erwartung der eigentlichen Kerneigenschaft – zumindest unbewusst – ebenfalls abzulegen. Das Spiel wird zum Film und sein qualitatives Potenzial steigt daher nun mit sinkender Interaktivität“ (Fischer 2013). Die Kritik geht letztlich dahin, dass das Besondere des Mediums Spiels verloren geht (oder gar nicht erst entdeckt und entwickelt wird), wenn Spiele wie Filme gemacht werden.

sitzen an sich sehr komplexe Regeln, sind aber sehr ‚massenkompatibel‘ gestaltet. Man kann sie spielen und mit ihnen Spaß haben, ohne die Regeln im Detail zu kennen.

Dabei verschwimmt aber die Grenze von bewusststem Handeln (Was will ich tun? Wie will ich es tun?) und intuitivem Verhalten (ich tue es einfach) – man „internalisiert die Logik des Programms“, wie es Ted Friedman einmal in Bezug auf das Strategiespiel *Civilization* (Abb. 1.1) formulierte (Friedman 1998). Dies trifft zwar auf jedes Spiel zu (auch im *Schach* gibt es Momente, die gleichsam automatisiert stattfinden), aber Computerspiele sind davon besonders betroffen. Ihre Logik sind eben nicht nur die Spielregeln. Auch ihre Darstellung und Bedienelemente sind programmiert und diesen Rahmen kann ich regulär nicht verlassen, obwohl ich es im ‚echten‘ (Nicht-Computerspiel) könnte. In einem echten Schachspiel etwa könnte ich, wenn ich wollte, geschlagene Spielfiguren umsto-

ßen, ich könnte eine schlagende Figur dramatisch von oben einfliegen lassen, ich könnte mit den Figuren Gesten vollführen, die meine*n Gegner*in verhöhnen oder ich könnte gefangene Figuren scheinbar nervös in der Hand rollen, um meine*n Gegner*in in falscher Sicherheit zu wiegen – in einer Computerumsetzung kann ich die Figuren in der Regel nur auf einem exakt vorgegebenen Bewegungspfad von A nach B bewegen, und wenn eine Figur geschlagen wird, wird sie in immer derselben Weise automatisch vom Spielbrett entfernt. Man könnte sagen: Effizienz schlägt Spielerei.

Je nach Genre kann der Effizienzgedanke ins Extrem gehen, sodass ich eigentlich gar nichts mehr tue: Es gibt Handyspiele, die spielerisch so simpel gestrickt sind, dass das ‚Spielen‘ darin besteht, die immer selben Klicks oder Gesten auszuführen, auf die dann automatisch irgendwelche ‚Belohnungen‘ erfolgen (und die es oft umso schneller gibt, je mehr echtes Geld ich investiere).

Meine Aktivität ist in solchen Spielen mechanisiert, wie bei einem simplen Reiz-Reaktions-Experiment: ein blinkendes Symbol – eine Berührung (aber auch, etwa in einfacheren Shootern: ein Gegner – ein Schuss). Das kann kurzzeitig ablenken und ähnelt in seiner Wirkung vielleicht einer anspruchslosen Fernsehserie, fühlt sich aber auf Dauer sehr schal an. In einem Strategiespiel hingegen denke ich mitunter minutenlang über den nächsten Zug nach. Auf solche Spiele kann man den vom *Schach* bekannten Begriff ‚Denksport‘ anwenden.

Computerspiele decken also eine Spannweite zwischen beiden Extremen ab. Rundenweise gespielte Strategie- und Taktikspiele mit Kriegsthematiken von Antike bis Moderne stellen anspruchsvolle Denkaufgaben bereit. Sie erinnern mitunter an eine Mischung aus *Risiko* und *Schach*. Echtzeitstrategiespiele umfassen ebenfalls Denksportformen, verlangen aber wegen des schnellen Spieltempos auch eine sehr gute

Auffassungsgabe und Reaktionsfähigkeit. Ein beliebtes Beispiel ist *StarCraft*, das auch professionell als E-Sport betrieben wird. Selbst ein Shooter muss nicht stumpfes ‚Geballer‘ sein, sondern kann planvolles Vorgehen verlangen, beispielsweise das Spiel *ArmA 3*, das mehrere Spieler*innen gemeinsam spielen. Ist eine der Seiten (Denksport oder Reaktionstest) grundsätzlich besser als die andere?

Die Antwort auf diese Frage hängt von der Perspektive ab, die wir einnehmen. Wenigstens drei davon möchte ich unterscheiden:

- Man kann die Frage direkt als sinnlos ablehnen, wenn man davon ausgeht, dass Spiele *vor allem unterhalten* sollen: Solange sie Spaß machen, ist es egal, ob die beim Spiel genutzten Denkleistungen und Handlungsformen einfach oder komplex sind. In dieser Perspektive ist ein Spiel ein gutes Spiel, wenn es Spaß macht, und ob es das tut, ist letztlich subjektiv.

Abb. 1.2 Spiele mit historischem Schauplatz werden oft mit Hintergrundinformationen ausgestattet, die wir uns während (oder statt) des Spieles anschauen können. Sehr atmosphärisch ist das in *Assassin's Creed: Odyssey* (2018). In zahlreichen geführten Touren erkunden wir wichtige historische Schauplätze, erfahren eine Menge historische Fakten und beantworten anschließend Quizfragen zu den vermittelten Inhalten.

